



Castelo Spulzeer



Por Doug Stewart





CASTELO SPULZEER

por Doug Stewart

Aventura para Advanced Dungeons & Dragons

Este material, uma versão do livro *Castle Spulzeer*, e o Apêndice 2: Adaptações para D&D 3.5 são apenas uma cortesia de suplementos da Wizards of the Coast concebido pelo site Os Últimos Dias de Glória®, portanto não é autorizado sua comercialização, somente reprodução para uso pessoal. Advanced Dungeons & Dragons, Dungeons & Dragons, D&D, Forgotten Realms e D20 são marcas registradas da Wizards of the Coast assim como personagens, cenários e outras características.

Castle Spulzeer foi uma publicação da TSR® ao qual se tornou um material gratuito no site da Wizards of the Coast sendo disponibilizado na seção de downloads <<http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/dnd/downloads>> estando seu conteúdo disponível para republicações segundo o FAQ<<http://www.candlekeep.com/bookshelf/downloads.htm#faq>> destes downloads. O texto apresentado aqui é uma tradução fiel ao original e as estatísticas das regras de AD&D foram padronizadas segundo os três livros básicos lançados pela Editora Abril.

O Apêndice 2: Adaptações para D&D 3.5 tem conteúdo protegido pela Open Game License ao qual pode ser visto no final deste livro.

9544

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, e FORGOTTEN REALMS são marcas registradas pertencentes à TSR, Inc. O logo da TSR é uma marca registrada pertencente à TSR, Inc. Todos os personagens, nomes de personagens e seus aspectos distintivos são propriedades da TSR, Inc. essa é uma obra de ficção. qualquer semelhança com pessoas reais, vivas ou mortas, é mera coincidência. Random House e suas afiliadas tem os direitos mundiais de distribuição deste livro para a língua inglesa. Distribuído para as casas de livros e de hobbies no Reino unido pela TSR Ltd. Distribuído para as lojas de brinquedos e livros regionais pelos distribuidores regionais. Este livro é protegido pelas leis de direito autoral dos Estados Unidos da América. qualquer reprodução ou uso não autorizado do material ou arte interna é proibido, sem que haja permissão expressa escrita da TSR, Inc. Copyright ©1998 TSR, Inc. todos os direitos reservados. Impresso nos E.U.A.

ISBN 0-7869-0669-3

TSR, Inc.
POB 756
Lake
Geneva,
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End,
Cherry Hinton
Cambridge CB1
3LB
Reino Unido

U.S. CANADA,
ASIA, PACIFIC, &
LATIN AMERICA
Wizards of the
Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-
0707



EUROPEAN
HEADQUARTERS
wizards of the
Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

CRÉDITOS

EDIÇÃO ORIGINAL

AUTOR

DOUG STEWART

PROJETO ORIGINAL DOS REINOS

ED GREENWOOD

EDIÇÃO

CARRIE A. BEBRIS

GERENTE DO GRUPO DE PRODUTO

CINDI M. RICE E STEVEN E. SCHEND

ARTE DA CAPA

TODD LOCKWOOD

ARTE INTERIOR

PAUL JAQUAYS

ARTE-FINAL INTERNA

DEE BARNETT, TODD LOCKWOOD, DAWN MURIN, RK POST E
VALERIE VALUSEK

DIREÇÃO CRIATIVA E ASSISTENTE EDITORIAL

THOMAS M. REID

COORDENAÇÃO DE ARTE & GRÁFICA

DAWN MURIN E PAUL HANCHETTE

COORDENAÇÃO DE PRÉ-IMPRESSÃO

DAVE CONANT

CARTOGRAFIA

ROB LAZZARETTI

TIPOGRAFIA

TRACEY L. ISLER

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A WILLIAM W. CONNORS PELAS SUGESTÕES CRIATIVAS. AGRADECIMENTOS ADICIONAIS A EVEREADY SLADE PELAS OBSERVAÇÕES, BOAS IDÉIAS E GRUNHIDOS SIMPÁTICOS. COMO SEMPRE, ESTE EM ESPECIAL PARA A GEÓRGIA

BASEADO NAS REGRAS ORIGINAIS DE DUNGEONS & DRAGONS® CRIADAS POR GARY GYGAX E DAVE ARNESON.

EDIÇÃO BRASILEIRA

COPYRIGHT ©

WIZARDS OF THE COAST

TÍTULO ORIGINAL

CASTLE SPULZEER

TRADUÇÃO

DANIEL BARTOLOMEI VIEIRA, MARCUS VINICIUS FACIN
BRISOLA E RICARDO COSTA

REVISÃO

DANIEL RAMOS E DANIEL BARTOLOMEI VIEIRA

ARTE DA CAPA

ENRICO TOMASETTI

ARTE INTERIOR

DANIEL RAMOS

CARTOGRAFIA

IVAN LIRA

**DESENVOLVIMENTO DO APÊNDICE DE
ADAPTAÇÕES PARA D&D 3.5**

IVAN LIRA E DANIEL BARTOLOMEI VIEIRA

DESIGN GRÁFICO

ENRICO TOMASETTI E RICARDO COSTA

EDITORAÇÃO ELETRÔNICA

IVAN LIRA

Para o mestre usufruir deste livro são necessários o *Livro do Jogador*, *Livro do Mestre*, *Livro dos Monstros* e o *Faiths & Avatars* de Advanced Dungeons & Dragons® (alguns com versão em português publicada pela Editora Abril). Para o Apêndice 2: Adaptações para D&D 3.5 é necessário a aquisição do *Livro do Jogador*, *Livro do Mestre*, *Livro dos Monstros*, *Forgotten Realms Cenário de Campanha*, *Magia de Faerûn*, *Guia do Jogador de Faerûn* de DUNGEONS & DRAGONS® Edição 3.5, alguns publicados pela Devir Livraria<www.devir.com.br>.



SUMÁRIO

Introdução.....	5	A Estrada Sul para Torbold.....	27	O Drama se Desdobra.....	51
A Desafortunada Casa dos Spellseer.....	7	A Rota Pelo Campo.....	29	As Consequências da Escolha.....	52
Uma Família Antiga.....	7	Na Estrada de Tethir.....	27	O Final Ravenloft.....	53
Histórias do Passado Recente.....	9	Trilha de Pedra.....	27	O Final Forgotten Realms.....	53
A Ressurreição de Kartak.....	9	A Estrada do Destino.....	33	Apêndice 1.....	55
O Dlecínio de Chardath.....	11	Castelo Spulzeer.....	35	Itens Mágicos.....	55
As Atividades de Kartak.....	12	Encontros Contínuos.....	35	PdMs Principais.....	57
Chardath e o Djinn.....	12	O Exterior do Castelo.....	36	Apêndice 2: Adaptações para D&D 3.5.....	60
A Situação Atual.....	14	Mortos-Vivos Itinerantes.....	37	Personagens.....	60
Encontro em Eshpurta.....	15	Itens Mágicos Dracônicos.....	105	Magias.....	67
Eshpurta.....	18	Térreo.....	38	Itens Mágicos.....	67
Locais de Interesse.....	18	Segundo Andar.....	40	Criaturas.....	69
Tabela de Encontros Aleatórios.....	19	Novo (Terceiro) Andar.....	41	Notas.....	71
A Jornada Começa.....	21	O Andar das Masmorras.....	43	Open Game License.....	72
A Estrada para Keshla.....	21	O Andar de Kartak.....	44	Mapa da Região.....	73
O Forte da Colina de Keshla.....	25	Mapas.....	46		
		O Confronto Final.....	51		

INTRODUÇÃO

“Os Spellseers? Agora eles são uma tribo! Mudaram seu nome trezentos anos atrás, eu acho. Chamam a si mesmos de ‘Spulzeer’, agora. Algo a ver com o uso de magia. Magia maligna, tribo maligna, eu digo... Você quer outra cerveja?”

Saradon Slowtend
Proprietário da Estalagem do Djinn de Latão, Riatavin

Hinguém em Amn e poucos em Tethyr estão familiarizados com o nome “Spulzeer”. Menos ainda, talvez, se lembram de que a família mudou o nome de Spellseer depois de incidentes infelizes entre 830 e 836 do Cômputo dos Vales. Hoje, uma aura sinistra continua suspensa sobre a antiga e orgulhosa casa deste estranho clã.

O castelo, construído no Ano do Falcão de Fogo (795 CV), foi um local de grandes festivais realizados para viajantes. O Castelo Spellseer foi uma parada para não ser esquecida por qualquer caravana ou mercadores livres em direção ao sul. Um local de paz e alegria, comida e boa cerveja, o castelo e sua família aumentavam em riqueza, poder e prestígio até 830, quando mercadores invejosos puseram a coroa contra a família. Compondo as acusações apontadas por eles estava Kartak Spellseer, um necromante impregnado pelo mal. Em 836 CV, ele foi julgado e condenado por uma série de terríveis assassinatos. Kartak escapou, mas o dano causado à família foi irreparável.

No ano 838, um jovem, mas sábio patriarca Spellseer, Tregas II, mudou o nome da família para “Spulzeer” numa tentativa de restaurar o bom nome e beneficiar o clã. Ele instituiu outras reformas, deixando cair um manto de total segredo sobre os trinos e práticas mágicas da família, e negociou em favor do Rei de Amn, emprestando dinheiro à coroa sem interesse algum. Seu plano foi bem sucedido e em 900 CV, Spulzeer era uma família bem conhecida e conceituada. O nome “Spellseer” estava começando a ser esquecido.

A Casa dos Spulzeer conheceu muito mais altos e baixos enquanto sua fortuna declinava e se perdia ao longo dos séculos. Os anos se passaram, e a família e seu castelo caíram numa lenta e decrescente espiral, girando até se ver caída no sinistro fosso de sua própria corrupção.

Alguns dizem que sua queda foi decretada previamente, já

que a terra sobre a qual Tregas I construiu o castelo era amaldiçoadas, e muitas dessas histórias são contadas ao redor de fogueiras em noites frias, histórias de porque isso aconteceu. Outros, sábios ou de escolas de pensamentos mais racionais, dizem que os próprios Spulzeers eram amaldiçoados pelos elfos ou outros semi-humanos que clamavam a terra ocupada pelas primeiras propriedades de Tregas. Em Amn, eles possuem um ditado, “investimentos dão os lucros que merecem”, e vêem a queda dos Spulzeer como o troco certo para o risco tomado. A verdade, como ela realmente é, provavelmente contém elementos de todas essas teorias. As causas externas, entretanto, são mais definidas e formam a base desta aventura.

NOTAS PARA O MESTRE

Castelo Spulzeer é uma aventura para quatro a seis personagens jogadores (PJs) de 8º a 12º nível. O ideal seria o grupo conter pelo menos um clérigo e um mago; mais deles seria útil.

A aventura, é claro, é completa por si só. Entretanto, Castelo Spulzeer possui dois fins possíveis. O primeiro fim envia os heróis e o castelo para o cenário de RAVENLOFT®, onde a história continua em *The Forgotten Terror* [O Terror Perdido]. A escolha de seguir ou não o enredo no Semiplano do Terror é, claro, escolha do Mestre, mas nós encorajamos você a usar esta oportunidade única de cruzamento de cenários.

No segundo final, o Castelo Spulzeer desaparece, mas os PJs continuam no cenário dos REINOS ESQUECIDOS®.

Você vai precisar somente do Livro do Jogador (*LdJ*), do Livro do Mestre (*LdM*) e do Livro dos Monstros (*LdMn*). O Cenário de Campanha dos Reinos Esquecidos e o suplemento *Faiths & Avatars* [*Crenças & Avatares*], entretanto, irão complementar seu aproveitamento deste produto e ajudará a trazer vida aos reinos encontrados nas Terras da Intriga.

SINOPSE DA TRAMA

Aventura começa na cidade de Eshpurta. Os PJs vão até uma cartomante, sendo conduzidos por um homem encapuzado. Depois de intervir em seu favor, ela lê suas sortes e lhes dá um rubi lapidado dizendo que eles vão precisar da



jóia.

Mais tarde naquele dia, os PJs são abordados por Gaspard deLouca, que diz ser um agente do Lorde Chardath Spulzeer. Na verdade, deLouca serve Kartak Spellseer, um lich necromante de 31º nível, temporariamente reduzido ao 20º nível por um furioso djinn e pela sorte de Chardath.

O mestre de Gaspard deseja contratar os PJs para recuperar três itens mágicos do Castelo Spulzeer. Logo depois, ele menciona uma adaga que também gostaria de ter de volta. Aos PJs são prometidas grandes riquezas como pagamento se completem a missão com sucesso.

O punhal *Aggarath* (descrita na página 55), é a arma usada num assassinato em que Kartak esteve envolvido há 18 anos atrás. A cada ano, no aniversário do assassinato, ela invoca Kartak de volta ao castelo e o mantém no lugar por 24 horas. Este ano, em sua forma enfraquecida, Kartak está muito vulnerável à sua adaga mágica particular e a quer de volta antes do aniversário (para então poder destruí-la ou usá-la em sua própria defesa). Infelizmente para o lich, existem outros que querem a adaga para usá-la contra ele. Entretanto, ninguém pode usar a adaga até que a gema perdida que adorna sua empunhadura seja colocada de volta – o rubi encantado que os PJs receberam da cartomante.

O Castelo Spulzeer se localiza a mais de 320 km de Eshpurta. Os heróis encontram um número de obstáculos a caminho do lugar, o que os leva a chegar mais tarde do que Kartak esperava. Suas paradas, entretanto, permitem a eles aprender histórias e rumores sobre o Castelo Spulzeer e à família conectada a ele, e também obter muitos itens mágicos que podem ajudá-los quando chegarem lá.

Uma vez no castelo, os PJs procuram pelos itens pelos quais foram contratados para recuperar. No processo, eles encontram aparições fantasmagóricas e aprendem sobre os brutais assassinatos que aconteceram anos atrás. Os heróis testemunham uma passagem fantasmagórica de uma morte, no qual Chardath sacrifica uma mulher (sua irmã, Mármore) para levantar o lich Kartak dos mortos. Então, o fantasma de Mármore aparece e pede ao grupo para encontrar o punhal usado para matá-la – *Aggarath*, a mesma adaga que Kartak pediu para os PJs recuperarem.

O grupo também encontra o verdadeiro Lorde Chardath Spulzeer, que enlouqueceu desde a morte da irmã. Chardath foi consumido por pensamentos de vingança contra o lich Kartak, que o forçou a cometer o terrível crime. Lorde Chardath comporta-se erraticamente, ameaçando-os, mas depois voltando atrás – demonstrando que pode ser uma séria ameaça quando os heróis o confrontarem na batalha final.

Graças à chegada inesperadamente tardia do grupo, Kartak está na residência, tendo sido invocado pelo punhal. Quando os PJs finalmente localizam *Aggarath*, os três PdMs principais (Kartak, Chardath e Mármore) aparecem. Cada um tenta persuadir os heróis a lhe darem a adaga. Os aventureiros devem escolher o seu lado – e não importa a qual indivíduo eles tenham se aliado, a decisão lhes rende dois poderosos inimi-

gos.

Segue-se uma batalha. Porém, antes que ela seja resolvida, o mal que permeia o Castelo Spulzeer começa a entrar em colapso. Kartak escapa (se o Mestre não desejar prosseguir com a história no cenário de RAVENLOFT®, os PJs também escapam). Um redemoinho engolfa o castelo, finalmente sugando a estrutura inteira e seus ocupantes amaldiçoados para o Semiplano do Terror.

A DESAFORTUNADA CASA DOS SPELLSEER

“A história de ninguém foi intencionalmente escrita em sangue. Casas poderosas ascendem e caem, e é assim que o mundo funciona. Mas algumas, bem poucas, seja por maldição ou má sorte, encontram um destino negro. Não há nada, eu repito, nada, que possa tirar essas famílias de seu destino. Nem amor, nem dinheiro, nem paz ou um dia feliz na floresta – nada tira estes navios de seu curso. Como um exemplo, eu levo vocês a conhecerem o lamento dos Spellseers...”

– Professor Dommingart de Forte da Colina,
Leituras das Histórias dos Impérios das Areias

UMA FAMÍLIA ANTIGA

Seiscentos anos atrás, a família Spellseer era um dos mais ricos e mais poderosos clãs de toda a fronteira sudeste de Amn. Eles negociavam gado, cavalos e terras, e pareciam não ter fim em sua riqueza e sorte. É claro, os Spellseers possuíam um segredo por trás da sua prosperidade: um talento para a magia e adivinhação corria pela linhagem da família, afetando uma ou duas crianças a cada geração. Esses jovens especiais eram escolhidos pela família e instruídos nas finas artes da magia e nas sagazes perícias dos negócios.

Para tornarem-se magos, clérigos ou adivinhos, eles passavam por treinamentos extensivos escondidos do olhares curiosos dos amianos. Geralmente, estudantes com potencial eram mandados para fora para estudar, mas ocasionalmente magos instrutores eram contratados para tutorar os jovens adeptos em casa. A educação nos ofícios das artes do negócio, finanças e vendas estavam incluídas na província do patriarca da família.

Com o passar dos anos, os Spellseers cresceram em poder, dinheiro e terras. Eles construíram sua primeira mansão em Riatavin e ajudaram a financiar o crescimento da cidade. A família também expandiu suas propriedades tanto em Amn quanto Tethyr e desenvolveram uma reputação de criadores de cavalos.

No Ano do Enigma (755 CV), Tregas Spellseer começou a construir o castelo que se tornaria o maior tesouro da família – e sua maior maldição. Ele situou o baluarte a poucos quilômetros ao sul da Estrada de Tethyr, na rota para Riatavin. Apesar da morte de Tregas em 783 CV, a estrutura estava completa no Ano do Falcão de Fogo (795 CV). Farkas Spellseer, seu

herdeiro, mudou sua família para o castelo.

Pelos próximos 35 anos, o Castelo Spellseer foi um renomado e favorito ponto de parada para caravanas e ricos viajantes na estrada para Toralth, Riatavin e pontos mais ao sul. A hospitalidade de Farkas não tinha comparações. Ele regularmente organizava eventos para entreter viajantes cansados – exibições de malabarismo, performances teatrais, jogos de sorte e uma vez até um circo inteiro. Suas diversões eram ultrapassadas somente pela qualidade da cerveja do Castelo Spellseer. As riquezas da família continuaram a aumentar, e a vida como cavalheiros do campo satisfazia a maioria da família. Mas o estilo de vida tranquila e pastoral dos Spellseers não era derradeiro.

Enquanto viajantes e mestres de caravanas tinham a família em alta conta, a inveja daqueles menos habilidosos e menos afortunados culminou em terríveis rumores e sérias acusações. No Ano do Vento Sussurrante (830 CV), mercadores invejosos voltaram a família regente de Amn contra os Spellseers. Usando documentos falsificados e falso testemunho, eles demonstraram que a Casa Spellseers usou magia, encantamento e maldições para ganhar vantagem sobre seus parceiros de negócios.

Entretanto, a família logo enfrentou mais sérias e devastadoras acusações. Kartak Spellseer, autodenominado “Aquele que vê tudo”, foi preso no castelo e acusado de seqüestro e assassinato de 14 jovens, homens e mulheres. Kartak era somente um primo distante do ramo principal da família que tomou emprestado o nome Spellseer, o que foi suficiente para o xerife. Kartak foi acusado de “matar as crianças de Amn durante indescritíveis atos de maldade, enquanto executava odiosos ritos de magia necromântica”. E o xerife real tinha documentos e testemunhas para “provar” isso (ironicamente, apesar das evidências terem sido forjadas para prejudicar os Spellseers, Kartak foi de fato culpado). Ele foi julgado, condenado de todas as acusações e sentenciado ao enforcamento.

Kartak não ficou sem amigos ou, ao menos, companheiros em consideração. À meia-noite do dia anterior à sua execução, Rysellan (o mago que foi o mentor de Kartak) e uma companhia de associados usaram três cargas do *anel do aríete* de Rysellan para entrar na sala úmida de pedra em que o necromante estava sendo mantido preso. A força mágica abriu um enorme buraco na parede, libertando Kartak e outros 15 prisioneiros que eram mantidos presos por uma variedade de acu-



sações. Kartak montou o cavalo deixado para ele e escapou para os Picos Kuldin.

No Ano dos Doze Sinos (836 CV), Farkas morreu, deixando o Castelo Spellseer para seu filho, Tregas, o Jovem. Quando Tregas tinha somente 20 verões, possuía uma esperteza e habilidade diplomática muito além de sua idade. Em 838 CV ele mudou o nome da família para Spulzeer, uma alteração próxima o suficiente do original para satisfazer a família, mas singular o suficiente para as conexões (ou era o que ele esperava) com Kartak e a reputação recente da família serem quebradas. Ao mesmo tempo ele silenciosamente começou a reconstruir a fortuna da família, usando adivinhações, mas tendo o cuidado para fazê-lo somente no final dos negócios, geralmente o suficiente para não provocar suspeitas. Ele também saiu de seu caminho para cultivar uma amizade com a família real, até mesmo emprestando a eles capital financeiro sem interesse. E seu plano foi bem sucedido: em 900 CV o clã Spulzeer mais uma vez desfrutou de razoável grau de poder.

Enquanto isso, no Ano dos Espinhos (856 CV), Kartak morria por suas próprias mãos, bebendo uma poção que o transformaria num lich. Ninguém da família soube de sua transformação naquela época; eles tomaram conhecimento do fato apenas mais tarde, através de rumores, fofocas e das histórias contadas pelos empregados.

Tregas, o Jovem, teve três filhos. O mais velho, Tregas III, se uniu a um monastério na mesma época que seu pai mudou o nome da família, renunciando sua herança. O irmão do meio, Kelviran, desapareceu no Ano do Espinho (885 CV) durante uma breve aventura no Norte. Então, quando Tregas, o Jovem morreu no ano de 882, foi inesperadamente sucedido por seu filho mais novo, Karaine Spulzeer, que não previa sua herança.

Todavia, preparado ou não, Karaine excedeu as expectativas. Um apreciador de vinhos, mulheres e canções, ele colocou de lado sua boemia quando o peso da responsabilidade caiu sobre si. O jovem nunca foi um brilhante negociador, mas fez bem o suficiente para manter os melhoramentos efetuados por seu pai e até deu sua contribuição para a riqueza da família.

Depois da morte de Karaine, o Sábio (como as próximas gerações o chamaram), houve uma sucessão de patriarcas competentes, alguns extremamente talentosos. Os Spulzeers desfrutaram uma nova e saudável reputação e a proeminência era tão alta que o Castelo Spulzeer se tornou uma parada inesquecível para os viajantes do sul da Costa da Espada desde o Ano das Grandes Riquezas (920 CV) até o infeliz surgimento de Kelamar no Ano do Frio Sul (1281 CV).

Mas se as coisas iam bem para a família durante essa época, a jovem nação de Amn não desfrutava de tal fortuna. No Ano do Massacre (1090 CV), o Rei Immel IV foi forçado a se aliar ao Rei Alemander de Tethyr. Amn sofreu uma superpopulação de monstros e, imerso em dificuldades financeiras, não pôde se livrar desta praga. O reino abriu mão de todas as terras ao sul da Estrada de Tethir em benefício do mesmo em uma troca secreta de uma quantia em dinheiro e ajuda militar suficiente para expulsar os monstros. O Castelo Spulzeer estava agora

em Tethyr.

O tratado causou enormes impactos na família e no castelo dos Spulzeer. A situação política se tornou inquantificável. Até esta época, Amn era uma nação pacífica e próspera, abençoada com bons e nobres monarcas. A nação ainda não havia se desenvolvido no grande estado de negócios que é hoje em dia, embora suas sementes já existissem. Tethyr, por outro lado, era um reino burocrático cujas leis mostravam caprichos reais.

Ainda assim, os Spulzeers tentaram manter o mesmo estilo de vida inofensivo amniano que sempre praticaram. No Ano da Lâmina Quebrada (1260 CV), Marinessa, a Estrábica, se tornou a matriarca dos Spulzeers. Treinada na adivinhação, Marinessa tomou suas aulas de negócios e negociações como uma jovem águia aprendendo a voar – e planou.

Depois de um período de dois anos, enquanto negociava com a burocracia de Tethyr, Marinessa negocou uma série de contratos com o Rei Haedrak II de Tethyr. Ela abriu mão de muito pouco, concordando em pagar um alqueire de maçãs frescas por ano, receber uma caçada real todo outono e manter uma rede de espionagem que reportava a Tethyr todas as atividades mercantis e militares em Amn. Em troca, recebeu um decreto proclamando o Castelo Spulzeer uma Dependência Real, “autorizando suas próprias leis e costumes perpetuamente”, e garantindo assistência militar quando necessário.

Livre das pressões políticas, os negócios floresceram. No Ano do Altar Destruído (1264 CV), Marinessa decidiu expandir o castelo, adicionando outro andar. O terceiro andar do Castelo Spulzeer, até mesmo chamado de “Novo Nível”, foi completado quatro anos depois. Por um tempo, Spulzeer foi o segundo maior castelo de toda Tethyr.

Sob a liderança de Marinessa, o Castelo permaneceu como uma bem-vinda atração para os viajantes e a vida na enorme estrutura era confortável e lucrativa. Mas Marinessa morreu subitamente no Ano da Alma Gélida (1281 CV), de causas ainda discutidas pelos contadores de histórias.

Marinessa teve dois filhos. A mais velha, uma filha chamada Tamar, fugiu com um trapezista de circo. O mais jovem se chamava Kelamar. Infelizmente, Kelamar possuía um olho para as mulheres e para o brilho do ouro, e se tornou ainda mais perdidário que seu ancestral Karaine tinha sido uma vez. Ele também se tornou bem conhecido naqueles lugares onde os homens apostam dinheiro na queda de uma coruária ou na sobrevivência de um galo.

Kelamar era motivado pelo lucro e pelo prazer – não necessariamente nesta mesma ordem. Quando se tornou patriarca, ficou destemido. Ele procurou elevar o Castelo Spulzeer mais uma vez à sua antiga glória, para alimentar sua própria necessidade de arriscar e preencher seus bolsos, introduzindo novamente as políticas de entretenimento de Farkas. Mas Farkas nunca imaginou os “entretenimentos” de Kelamar.

Rumores começaram a circular: contos de lutas até a morte mal combinadas que contrapunha meio-gigantes contra anões ou elfos desarmados e histórias de orcs e donzelas armadas

apenas com utensílios de cozinha. Enquanto os anos se passavam, os rumores se tornaram ainda mais sinistros. Havia até relatos de garotas amarradas a discos que giravam enquanto esportistas bêbados atiravam adagas no disco e apostavam se a garota permaneceria viva. As histórias alcançaram o clímax no Ano do Sangue Derramado (1315 CV), quando a filha do prefeito de Riatavin foi encontrada morta em uma trincheira próxima ao castelo, com o corpo perfurado por cortes feitos pelo que um guarda jurou serem feitos pelas lâminas de adagas de arremesso.

Nesta época, ninguém perdeu tempo com julgamentos. Kelamar Spulzeer (que ainda não tinha conhecimento dos crimes até então, mas não teria feito nada para impedi-los se soubesse) foi capturado na Estrada de Tethir, amarrado a uma árvore e usado como alvo para prática de tiro. Ele viveu tanto quanto o curandeiro estimou que a filha do prefeito suportasse.

Enquanto Kelamar morria sem poder se defender, a filha de Tamar, Kaisha, chegava ao Castelo Spulzeer com um filho e uma filha ainda infantes. Kaisha simplesmente assumiu a posição de Senhora Spulzeer sem se preocupar em consultar o restante do clã. Pior, ela não teve a intenção de limpar os excessos de seu tio.

Anulado pelas ações da Kaisha, o restante da família (primos e descendentes do irmão de Marinessa) organizou um conselho em Riatavin no dia 15 de Nighthal. Eles decidiram abandonar o Castelo Spulzeer como uma responsabilidade da qual não podiam mais arcar. Depois do conselho, o foco e o dinheiro da família deixaram o castelo, muito sendo usado depois na fundação da Estalagem Spellseer na Estrada de Tethir, no Ano do Gulagoar (1316 CV). Por causa disto, uma estalagem surgiu na cidade Caminho de Pedra. O castelo caiu no esquecimento sob o pobre comando de Kaisha.

Ainda assim, o castelo era o lar de Kaisha, de seu filho Chardath e de sua filha surda-muda, que nunca foi nomeada por ela. Sem o dinheiro dos Spulzeer, entretanto, os entretenimentos do castelo se tornaram pequenas atrações (muitas, dizem, mais malignas). Kaisha e Chardath garantiram sua sobrevivência sustentando os gostos bizarros dos cansados viajantes até Kaisha morrer de causas naturais no Ano da Espora (1348 CV).

Chardath se tornou Lorde do Castelo Spulzeer. Sua irmã silenciosa e inominada, enquanto isso, se tornava uma mulher bela e silenciosa, mantida trancada no último andar do castelo. Chardath a chamou de Mármore, por causa de sua pele branca, cabelos negros e a inabilidade de falar. A maioria das relações de Chardath não era da ciência dela, e ele mantinha as coisas assim. Apesar de permitir que Mármore andasse livremente pelo castelo, os anos de confinamento fizeram com que ela tivesse medo de todos, exceto seu irmão. A garota permanecia principalmente nos aposentos da família no novo nível, longe dos convidados, embora sentisse prazer em visitar o jardim de rosas todas as tardes.

Chardath respeitava sua natureza reclusa e a protegia das

descobertas. Ela era a luz de sua vida. Quando jovem, Chardath ressentia-se do modo como sua mãe a escondia, recusando-se a tomar conhecimento de sua existência, como se isso fosse revelar uma fraqueza de Kaisha. Quando Chardath subiu ao posto de lorde, ele recebeu o evento como um presságio de uma nova vida para ambos.

Mas isso não aconteceu. Nessa época, Kartak vivia sua não-vida nos Picos Kuldin e aumentava em poder como lich. Ele alimentou sua ira através dos séculos enquanto nutria um ódio intenso pelos Spulzeers. Sua expulsão formal da família alimentava sua ira. O lich amaldiçoou o castelo, a terra e a família Spulzeer.

HISTÓRIAS DO PASSADO RECENTE

As manipulações de Kartak, o lich, e de Lorde Chardath, relatados abaixo, formam a base desta aventura. Os PJs devem juntar os pedaços da história gradualmente, talvez aprendendo partes dela através de rumores ou contos narrados nas tavernas escuras de Caminho de Pedra e Toralth, ou descobrindo a maior parte enquanto estiverem indo em direção ao castelo. Ao fornecer “rumores” aos PJs, lembre-se que os detalhes completos são conhecidos somente por Kartak e Chardath.

A RESSURREIÇÃO DE KARTAK

Kartak foi destruído uma segunda vez, no Ano das Névoas Suaves (1188 CV). Ele foi importante na fundação da Runa Distorcida, uma sociedade secreta de conjuradores. O mentor de Kartak, Rysellan, o Negro, foi o fundador da Runa Distorcida e se tornou o cabeça da organização. O objetivo primário da sociedade era reinar o sul, e na época do Ano da Fúria Dracônica (1018 CV), a organização foi uma das mais poderosas forças no sudoeste de Faerûn. O mal tinha início.

Como a maioria das organizações grandes e malignas, a Runa caiu num conflito interno. Em vez de infiltrar-se em governos e guildas (ações nas quais foram extremamente bem sucedidas), seus membros tentaram usurpar uns aos outros e entraram em conflito, fazendo da própria Runa seu pior inimigo.

Em 1188 CV, em uma tentativa de uma das facções da Runa de roubar o controle de seu fundador, Rysellan foi acusado de revelar os segredos da sociedade para pessoas de fora. A guerra de magias resultou na morte de Rysellan, o Negro, e destruiu dois de seus aprendizes, incluindo Kartak.

Mas Kartak, ciente do perigo crescente de seu caminho escondido, deixou seu plano para uma eventualidade. Pouco tempo depois de se tornar um lich, em 856 CV, ele confiou um certo tomo com um laço de prata para sua agente chefe e mandou-a ir para o castelo como viajante. Quando os Spulzeers estavam distraídos (e as distrações eram muitas), ela entrou na



biblioteca e colocou o livro dentro de um painel numa parede secreta, atrás de uma estante obscura. Quanto mais escondido, melhor. A agente fez o que foi instruída a fazer e a filacteria de Kartak, secretamente atada ao livro, estava seguramente guardada. Ele também colocou todos os seus agentes sob uma ordem: no evento de sua morte, eles deveriam encontrar seus restos e colocá-lo num sarcófago preparado atrás do castelo, lacrando-o contra intrusos.

Depois da destruição de Kartak em 1188 CV, sua consciência tentou fazer contato com o povo do castelo. Ele precisou de uma pessoa viva para lidar com os atos físicos necessários para restaurar seu corpo e sua forma. Por cerca de 150 anos ele falhou. Cada um de seus contatos foi por alguma razão intocável (como Mármore, que ouviu e foi anulada pela malevolência da voz em sua mente) ou negou-se a visitar a livraria enquanto estivesse no castelo quando outras “diversões” chamavam. A despeito disso, ele nunca conseguiu alguém para ajudá-lo – até mesmo Chardath.

Chardath sempre foi um sujeito evasivo e de vontade fraca (sua própria mãe o chamava de “fuinha”). Kartak o reconheceu como um navio sem leme e determinou que ele próprio seria esse leme. O jovem lorde era o candidato perfeito para que o lich tinha em mente.

Numa noite sinistra no Ano da Espora (1348 CV), quando os ventos uivavam pelo castelo frio, Chardath estava com dificuldades para dormir. Ele levantou-se, acendeu uma vela e começou a passear pelo lugar. Eventualmente encontrou-se no corredor que se abria para a biblioteca em que Kartak havia escondido sua filacteria. A velha e gasta dobradiça rangeu enquanto ele empurrava a porta para abri-la. Um século de acumulação de poeira cobria a mobília e o chão.

Chardath pegou uma cadeira, limpou-a e sentou-se, fitando as estantes.

“Chardath”, veio um sussurro que pareceu vir mais de dentro de sua cabeça do que de fora. “Chardath”.

Ele levantou-se e olhou ao redor da sala, mas estava sozinho.

“Hã... onde está você?”

“Eu estou aqui, nesta sala. Fique quieto e ouça.”

Chardath acenou com a cabeça, como se a voz pudesse vê-lo.

“Nesta casa existem várias riquezas e itens de grande poder

que podem fazer de você um mago poderoso, temido tanto pelos amigos quanto pelos inimigos. Todas essas coisas eu prometo a você se...”

Chardath sentou-se abruptamente, prestando bastante atenção agora. “O que eu devo fazer?”

“Vá até a terceira estante na parede norte.”

Chardath levantou-se e se aproximou da estante.

“Vá até a prateleira central, ponha a mão por trás dela e puxe a argola que encontrar lá.”

Ele fez como foi pedido, notando uma lacuna na parede. A área atrás da prateleira estava vazia. Ele puxou a pequena argola de bronze. Uma porção da parede desprendeu-se, revelando um pequeno livro com um laço prateado. Ele o pegou.

“Agora você fará precisamente o que eu disser para você fazer.”, disse a voz, muito mais alta do que antes.

Naquele momento, Chardath teve um pouco da memória do que o perseguia – nenhuma mente conseguia compreender tanto terror sem enlouquecer.

Ele abriu o estranho livro prateado e começou a lê-lo. Enquanto fazia isso, Kartak tomou conta de Chardath e cavou sua consciência como um cavaleiro em sua montaria. Chardath lutou uma batalha perdida para controlar sua própria mente, tornando-se um observador de suas próprias ações.

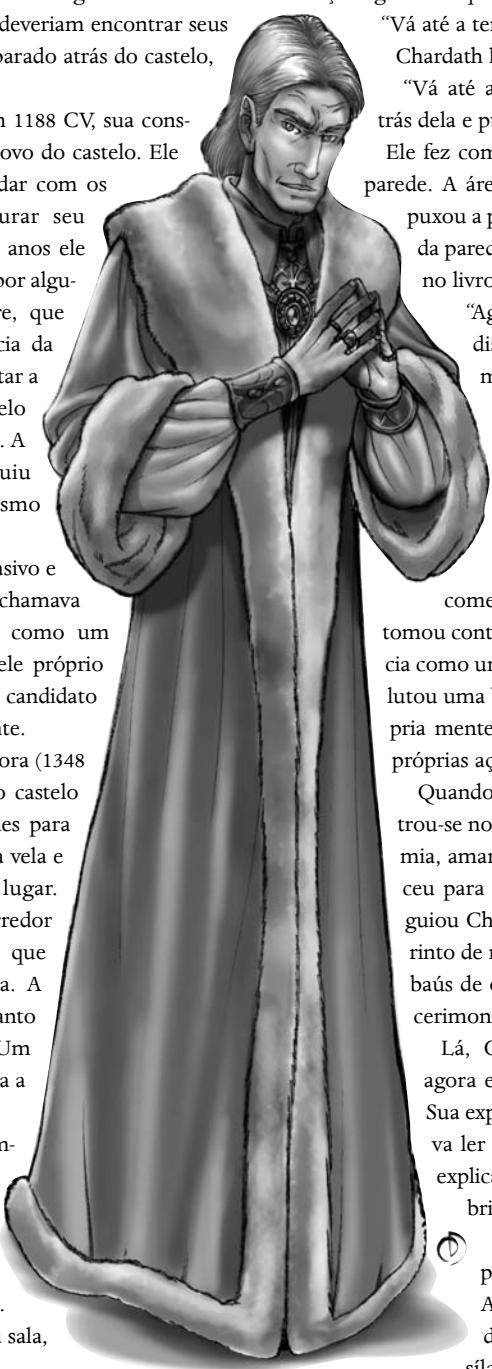
Quando terminou de ler o livro, Chardath infilhou-se no quarto de Mármore enquanto ela dormia, amarrou-a, atirou-a sobre os ombros e desceu para os níveis inferiores do castelo. Kartak guiou Chardath até o porão através de um labirinto de mobílias antigas, caixotes de carvalho e baús de origem desconhecida, até uma câmara cerimonial.

Lá, Chardath desamarrou Mármore, que agora estava acordada e em estado de alerta. Sua expressão nublava sua confusão; ela tentava ler o rosto de seu irmão para ter alguma explicação de suas ações, mas viu apenas um brilho sobrenatural em seus olhos.

O espírito de Kartak crescia mais em poder na presença de seus descendentes. As mãos de Chardath sacudiam, fazendo passes no ar, enquanto sua voz dizia silabas baixas que ele não entendia.

Lentamente, a imagem cintilante e trêmula de uma enorme porta dupla surgiu. Chardath sentiu seus braços levantarem-se na direção do teto, enquanto sua boca emitiu um grande grito, “Abra-se para mim!”. As poderosas portas tomaram uma forma sólida e abriram-se.

Ilustração por Daniel Ramos



Kartak Spellseer, sob um disfarce mágico



Ele agarrou Mármore rudemente, empurrando-a na frente dele e para dentro das trevas além da porta. E então Mármore entrou no covil de Kartak debaixo do castelo. Ela nunca deixaria o covil, viva.

Chardath, sem forças para lutar contra o controle do lich, desistiu de lutar. Nesta sala, na presença de Kartak, apenas alguém com controle total sobre a mente de Chardath durante sua existência poderia exercer autoridade. As mãos do jovem lorde ataram Mármore a uma cadeira enquanto Chardath se retraía para o fundo de sua mente, um aterrorizado espectador em seu próprio corpo.

Ele procurou pelos antigos armários do covil escondido para encontrar seus componentes. Esta noite, restauraria as peças dos restos mortais de Kartak, então retornaria seu espírito do livro para o corpo encarnado. Mas o primeiro componente era Mármore.

Ele removeu a tampa do caixão que protegeu a carcaça de Kartak por todos esses anos. O corpo foi dividido em seis pedaços, o maior sendo o torso. Chardath arrumou as partes na ordem correta e começou o ritual. Trabalhando até tarde, conjurou as magias ditadas para ele pela filacteria, untou ungüentos e pomadas nos pedaços arrumados do cadáver parcialmente mumificado. Antes que percebesse, o corpo começou a se juntar. Tendões se uniram e se restauraram. Rompidas, seções ressecadas de pele cresceram e se uniram. Até mesmo suas unhas dos pés e mãos começaram a crescer, enquanto os ossos de Kartak começaram a se fortificar. Mas não havia vida no corpo, agora novo e fresco. Ele ainda esperava pelo mortal e definitivo ritual.

Com a filacteria de Kartak em tal proximidade ao seu corpo, a força do lich cresceu para manter total controle sobre a mente de Chardath durante o procedimento final. A parte da mente em que Chardath ainda se refugiava em terror no seu próprio corpo, sob controle de Kartak, deixou sua irmã em estado de coma ao lado do túmulo de pedra. Kartak o forçou a sacar seu punhal especial, *Aggarath*, que consagrou muito tempo atrás apenas para este propósito (veja sua descrição na página 55). Lorde Chardath tombou Mármore sobre a forma física de Kartak e cortou a garganta dela com a lâmina. Seu sangue jorrou para os lados e sobre o lich enquanto Chardath gritava o encantamento final e jogava o corpo de Mármore no chão da câmara de ressurreição de um lich novamente restaurado.

Quando a adaga caiu sonoramente no chão, sua pedra vermelha-sangue escapou da moldura, correu pela sala e alcançou a parede. Mas em vez de ficar no chão, o rubi desapareceu com um brilho de luz vermelha.

O corpo de Kartak se convulsionou num espasmo até ficar numa posição ereta, e então caiu novamente. Seus olhos se abriram, enormes e vermelhos. Chardath, não mais conduzido pelo livro ou controlado por Kartak, saltou para trás, tropeçando e caindo no chão. Kartak empurrou Mármore para o lado como se fosse um velho e indesejado coberto e levantou-se, o sangue saciando-o como água de uma fonte fria.

Ele zombou de seu primo distante, cujos olhos estavam maiores do que moedas de ouro. “Obrigado”. O lich apanhou o fino livro das mãos de Chardath. “Você está dispensado. Ah, e leve aquele refugo com você”, disse Kartak apontando para o corpo ensanguentado de Mármore.

Chardath, intimidado e aterrorizado, levantou-se do chão. Em um transe que ele dificilmente se lembraria, foi até o sarcófago e gentilmente pegou sua irmã em seus braços. Ele deixou o outrora escondido covil, tropeçando por causa de seu fardo, mas nunca tirando seus olhos da terrível imagem diante dele. Kartak gargalhou pela primeira vez em séculos. Um rugido maligno de felicidade seguiu Chardath enquanto ele atravessava a porta. Chardath então girou nos calcanhares e correu.

O ódio pelo lich e por si mesmo conduziu Chardath escada acima, através dos corredores e até o seu quarto. Ele deitou o corpo de Mármore em sua própria cama e correu a toda velocidade para a câmara dela. Então, trancou a porta e lançou-se à cama.

E, naquela noite, ele conheceu seu desespero final. Havia assassinado Mármore, sua única carne e sangue, sua irmã. Não haveria redenção.

Isso começou a conduzir Chardath à loucura.

O DECLÍNIO DE CHARDATH

Chardath enterrou sua irmã na manhã seguinte desses terríveis eventos. Ele colocou o corpo de Mármore no jardim de rosas abaixo da janela do quarto dela – o jardim que ela adorava. O nobre transformou o quarto da irmã em um tipo de santuário, proibindo os servos de mudar qualquer coisa do aposento. Tudo permaneceu intocado, como se ela tivesse saído de férias.

Logo Chardath entrou num profundo estado de melancolia. Cheio de ódio por si mesmo e recluso do mundo, afundou-se em sua depressão e perdeu a autodisciplina que o mantinha concentrado em outras coisas. Ele reviveu aquela terrível noite várias e várias vezes em sua mente até que não pudesse pensar em mais nada. Lentamente, sua mente começou a enlouquecer.

Desesperado por distrações, Chardath decidiu abrir o castelo mais uma vez para convidados e viajantes. Pôrem, desta vez uma aura de obscuridade caiu sobre o castelo e atraiu apenas convidados de gosto e caráter duvidosos. Logo as atividades no Castelo Spulzeer rivalizaram com aqueles dias ruins de Kelamaris, cheios de depravação e excessos.

No Ano do Arco (1353 CV) o castelo estava completamente cheio de empregados e pessoas para divertir os visitantes, e uma sala de jogos foi construída no porão. Ela precisou de 15 empregados e dois anos para ficar livre de escombros e se tornasse habitável. Outras salas foram deixadas para diversões “particulares” (não especificadas). O andar de Kartak foi deixado intocável, pois Chardath nunca poderia localizá-lo novamente sem o auxílio do lich.

O cérebro de Chardath estava ainda mais indulgente e trans-



tornado, e agora começava a abraçar o mal. Apesar de Lorde Chardath ser um competente guerreiro e seus pensamentos geralmente se voltarem para a vingança, ele acreditava ser muito fraco para enfrentar seu ancestral morto-vivo. Em vez disso, simplesmente engoliu seu ódio por Kartak até que o sentimento começasse a consumir sua mente já deturpada.

AS ATIVIDADES DE KARTAK

Enquanto isso, Kartak esteve longe do castelo. Depois que Chardath deixou a câmara com o corpo de sua irmã naquela noite fatal, Kartak rapidamente instalou trancas mágicas na porta. A sala onde Mármore morreu foi deixada intacta, a adaga ensanguentada *Aggarath* permaneceu no chão, onde caiu.

Kartak se teletransportou para seu segundo covil nos Picos Kuldin, em Tethyr. De lá, ele organizou e executou sua vingança contra os rebeldes da Runa Distorcida, e de lá também enviou agentes para encontrar a jóia perdida de *Aggarath*. O lich deixou essencialmente Chardath e o Castelo Spulzeer em paz, teletransportando-se ocasionalmente para pegar alguns suprimentos, componentes de magia ou itens mágicos de seu covil.

Uma vez por ano, entretanto, no aniversário da morte de Mármore, Kartak passou a se encontrar magicamente invocado ao castelo. Ele era atraído para a sala onde Mármore morreu e não podia deixar o castelo por quaisquer meios, fossem eles mágicos ou mundanos, durante 24 horas. Ele nunca encontrou Chardath durante essas invocações anuais, já que o melancólico lorde não conseguia ficar no castelo no aniversário da morte da sua irmã e sempre fazia arranjos para estar em outro lugar nessa época.

Mais cedo naquele ano, Kartak decidiu fazer uma visita a Chardath. Já era tempo, pensou, de lembrar o lorde mortal de seu mestre.

O lich então teletransportou-se para o porão, pensando em surpreender Chardath, chegando silenciosamente e sem ser anunciado. Infelizmente, havia ficado fora de casa por muito tempo. Ele materializou-se em cima de uma mesa de jogo de dados, derrubando o que o jogador jurava ser uma jogada vencedora.

A dignidade de Kartak, entretanto, permaneceu intacta, assim como sua formidável aparência. Ele estava vestido com um longo e esvoaçante robe negro e luvas de couro justas; um chapéu de veludo negro cobria completamente seus cabelos grisalhos. Ele carregava um cajado que parecia ser uma bengala de marfim com a cabeça prateada de um cervo como suporte.

Sua aparição criou um pandemônio. Mulheres gritaram, homens sacaram suas espadas e empregados esconderam-se embaixo das mesas.

A magnífica face de Kartak não denunciou sua surpresa. Enquanto ele erguia seus longos braços para exigir silêncio, o ruído diminuiu.

“Senhoras e senhores, perdoem a minha entrada assustadora. Eu sou um humilde mago, dedicado a servir Azuth”, ele mentiu, saltando rapidamente ao chão.

“À última vez que eu retornei para casa, meu portal me deixou em um porão desordenado. E vejo que houve algumas mudanças.”

“Por favor, por favor, continuem. Comam, bebam e joguem, aproveitem o meu estabelecimento. Peço desculpas se assustei vocês, de qualquer forma”. Com uma reverência e um abano de sua capa para a multidão, ele subiu rapidamente a escadaria até o salão.

Kartak caminhou pelo salão com um falso sorriso em sua face e apontou um dedo torto para Chardath. Sem esperar para ver se estava sendo seguido, o lich se virou e continuou a subir as escadas até a biblioteca no terceiro andar.

Fúria, ódio e medo fervilharam na mente de Chardath, mas o medo venceu. Ele arrumou sua jaqueta e pediu licença para a senhorita que estava bajulando. Com tristeza, o lorde seguiu a abominação que era o seu mestre.

Kartak empurrou a porta da biblioteca para abri-la, expulsou um casal de amantes que tinham procurado refúgio ali e pediu para Chardath fechar a porta.

Ele tirou suas luvas e as atirou sobre a mesa, voltando-se para Chardath. “Parece que você tem se mantido ocupado na minha ausência”.

Chardath tremeu levemente enquanto olhava para os sapatos de Kartak. “Eu sou o Lorde Spulzeer”, ele murmurou lentamente. “Eu... eu...”.

“E eu... eu... eu..., sim, eu sei. Tome cuidado, mortal. Você está vadeando em águas profundas”. Kartak bateu a cabeça de seu cajado na palma da mão. “Isso não me chateia, você sabe. Não importa”.

Ele alcançou seu primo com o cajado e cutucou-lhe o ombro. “Eu não vim para casa a fim de ameaçar você, e aprovo o que você fez com o velho lugar. Não, eu realmente aprovo. Apenas mantenha os ‘convidados’ longe do meu laboratório e tudo ficará bem”.

Kartak pegou suas luvas e ergueu seu cajado. “Você verá que eu não estou incomodado”. E dizendo isso, ele desapareceu do castelo.

E, sem que os dois soubessem, na câmara central do covil do lich a forma coalescente do fantasma de Mármore se dissipou, não muito tempo depois da partida de Kartak (veja descrição na página 57).

CHARDATH E O DJINN

Chardath, tendo crescido no castelo, era familiar a todos os seus esconderijos e rachaduras, suas torres e seus quartos – todos eles, exceto um. No porão do castelo ficava um par de portas lacradas. Chardath, graças às manipulações mentais de Kartak, não possuía recordações de alguma vez ter passado por elas, embora se lembresse de cada evento que acontecera além das portas – Kartak não conhecia a misericórdia.

Nenhum Spulzeer havia antes passado por estas portas, e as lendas da família diziam que elas conduziam ao covil e ao laboratório de Kartak. Alguns contos falavam sobre uma grande riqueza protegida por magias cada vez mais poderosas, outras contavam sobre gritos de banshees e mortos-vivos presos em correntes, para sempre vagando pelos corredores dos mais profundos fossos do castelo. A mãe de Chardath, Kaisha,creditava que as portas simplesmente conduziam a um armazém não usado, fechado pelo fato dele ser antigo e perigoso.

Depois da visita de Kartak, Chardath se tornou obcecado pelas portas, certo de que seu destino e os meios para matar Kartak esperavam atrás delas. Ele podia visualizar a si mesmo encontrando um item mágico no covil. Talvez um anel, um pergaminho, uma bola de cristal ou qualquer outra coisa que garantisse seu status mágico como um mago de grande poder. Algo que permitisse a ele executar sua vingança contra o lich.

Certa manhã, andando sem rumo, mas com cerveja o suficiente em suas veias para deixá-lo tolo, Chardath decidiu entrar no domínio proibido debaixo de seu castelo. Ele havia dormido com suas roupas, então não havia razões para se vestir. Calçou, então, suas botas e desceu até o salão do castelo. Lá, pegou uma espada antiga e enferrujada de seu lugar, atrás do brasão da família pendurado no muro, e dirigiu-se para a cozinha. Ele passou a espada pelo cinto e pegou uma tocha, acendendo-a nas brasas que restaram do banquete da noite anterior. Satisfeito nessas condições onde tinha tudo o que precisava, ele abriu a porta para o porão e desceu confiante na direção da escuridão.

As portas para o covil de Kartak estavam seladas, mas não trancadas ou escondidas, como elas geralmente ficavam. Agora, dois pedaços de madeira apodrecida cruzavam as portas. Chardath facilmente removeu as finas pranchas. Com sua espada, ele quebrou os lacres da porta, sem perceber o símbolo impresso na cera.

Ele empurrou as duas portas, as dobradiças gemendo com a idade e a ferrugem. Um vento fétido e uma fumaça negra atingiram Chardath, cruzando o porão. Sem recuar, a espada em sua mão direita, a tocha em sua mão esquerda, ele começou a descer os degraus de madeira, que rangeram.

Dada a sorte dos tolos, a espada que Chardath havia retirado da parede havia sido encantada pelo próprio Kartak. Há muito tempo esquecida, escondida em plena vista como um mero ornamento de parede no salão, a espada era *A Chave*. Era uma *espada larga +2* especificamente encantada para neutralizar a magia de proteção de Kartak (o lich a criou para o caso de alguma vez ser privado de seus poderes e precisar entrar em seu laboratório). Logo, Chardath passou pelas proteções de Kartak como se elas nunca tivessem sido conjuradas. E se a sorte ajudou na sua entrada, mais estava por vir.

Na pequena sala ele encontrou um antigo sarcófago que outrora continha os restos mortais de seu inimigo, ainda manchado com o sangue de Mármore. Os armários e mesas também estavam onde haviam sido deixadas naquela noite fatal, há tanto tempo atrás. Mesmo a adaga manchada de sangue per-

manecia no chão, onde havia caído. O lorde, bêbado, moveu-se na direção da adaga, mas uma força mágica o impediu de pegá-la. Nauseado pela visão da mesma, deixou-a sozinha e não tentou mais recuperá-la.

Na parede oeste da sala, uma porta enfeitada estava levemente aberta. Chardath se apressou na direção da porta e a empurrou na tentativa de abri-la sobre os protestos das dobradiças há tanto tempo ociosas. Com a espada nas mãos, ele colocou a tocha na abertura.

A primeira coisa que o deteve foi tamanho do lugar. Outro nível inteiro do castelo, uma única e gigantesca sala que se estendia ao limite de sua visão. Castiçais nas paredes a cada 6 m continham tochas há muito apodrecidas, que iluminavam os trabalhos executados aqui.

Havia centenas de mesas, algumas das quais contendo esqueletos e matéria orgânica de uma variedade que Chardath não se preocupou em saber. Ao longo das paredes havia caixotes contendo todos os tipos de bens, implementos mágicos e dispositivos de tortura, tudo jogado descuidadamente dentro de seus containers, como se desafiassem qualquer noção de ordem, com uma exceção: numa estante distante estava um único item que Chardath nunca teria visto se não fosse pela suave nuvem azul que havia em seu redor.

O lorde foi até o objeto brilhante, erguendo seu pescoço para ver que maravilhas ele poderia encontrar. A cerca de meio caminho de seu objetivo, ele viu um enorme machado de batalha cuja lâmina tinha formato de uma gárgula. A arma possuía quase 1 m de cabo e parecia poder cortar um carvalho com um único golpe. Ele deixou sua arma cair ao chão e pegou o machado, confiante de que era agora um desafio para qualquer inimigo – e, de uma cera forma, ele estava certo.

Malefluente (veja a descrição na página 56) manteve-se calada e começou a se unir mentalmente ao seu novo usuário. Chardath continuou seu caminho até a estante que brilhava.

Lá, num pequeno pedestal de metal, estava uma velha e surrada lâmpada a óleo. Ela não estava acesa, mas era a fonte da brilhante luz azul. Chardath a pegou e, percebendo o que parecia ser uma inscrição na lateral, esfregou a lâmpada contra a manga de sua camisa para limpá-la. “Enfim!”, gritou uma voz poderosa. Uma nuvem azul brilhante pairou sobre a sala numa velocidade incrível, abaixando-se logo em seguida.

“Pequeno humano, mesmo os nobres gênios estão amarrados a certas regras! Você me libertou da prisão que Kartak me colocou. Antes que eu, Gentar, o encontre e o mate, eu devo a você um desejo!”. A nuvem sibilou impacientemente.

“Eu... eu não sei o que desejar, Sua Majestade, mas eu não deveria ter três desejos? Em todos os contos eles têm três desejos. Eu sei que são três... senhor”.

“Tolo!”, Gentar trovejou. “Você me fez perder tempo. Um, dois, três, o que isso importa? Tudo o que os humanos conhecem é ouro, status e inimigos mortos. Escolha algo e escolha rápido.”

Chardath mal podia esconder sua tremedeira. “Hã, eu desejo saber o que desejar para...”.



"Feito."

Lorde Spulzeer saltou. "Eu desejo que você não fale tão alto. Senhor".

"Feito", Gentar murmurou.

Chardath contorceu sua face em concentração, seus olhos vasculhando a sala. "Eu não sei... eu apenas desejo possuir metade dos poderes de Kartak".

"Feito", disse Gentar ao desaparecer, rindo histericamente.

Nas profundezas dos Picos Kuldin, Kartak, o lich, subitamente sentiu-se mais fraco. Ele cambaleou e alcançou sua mesa de trabalho para se manter de pé. Então entrou em colapso e caiu no chão da caverna.

Chardath também caiu. Quando acordou, descobriu que várias horas haviam se passado. Ele percebeu uma nova energia circulando em seu corpo. Estava mais forte, mais do que jamais esteve. Pronto para qualquer coisa, ele pensou – até mesmo Kartak.

O nobre subiu as escadas com mais segurança, sabendo que aquela sala e tudo mais pertenciam a ele. Quando alcançou a porta, Chardath reexaminou os lacres e agora descobriu que aqueles eram os símbolos de Kartak. "Eu precisarei de um símbolo", ele pensou, levantando seu pesado machado. Chardath sorriu. Um novo dia estava nascendo.

A SITUAÇÃO ATUAL

Note que Gentar reduziu o poder de Kartak (não os seus níveis) pela metade. Kartak, como um necromante de 31º nível, estava apto a conjurar centenas de magias. Como resultado da intromissão do djinn, Kartak e Chardath podem agora conjurar um total de 162 níveis de magia, essencialmente fazendo deles dois magos de 20º nível (descrições completas desses dois PDMs podem ser encontradas nas páginas 57 e 58).

Os PJs entram na história apenas algumas semanas depois de Chardath ter encontrado o djinn. O Lorde do Castelo Spulzeer, empolgado com seus poderes recém-adquiridos, vaga pelo castelo esperando Kartak aparecer para que possa matá-lo.

Já no caminho da insanidade, Chardath escorrega na direção da loucura a cada dia sob a influência de *Malefluente* – e na presença de espíritos sem descanso que agora assombram o castelo. As magias e proteções de Kartak os têm mantido angustiados, mas o estado enfraquecido do lich tem permitido que estas desafortunadas criaturas se percam. Como um Spulzeer, Chardath é imune aos danos causados pelos mortos-vivos que vagam pelo castelo (veja a tabela na página 37), mas ele ainda podevê-los e ouvi-los – e aumentar ainda mais a sua incerteza a cada dia sobre se eles realmente existem ou se são um produto de sua imaginação atormentada.

Desde o incidente com o djinn, Chardath parou de entreter os visitantes. Sua mente (ou o que sobrou dela) está focalizada somente em vingança, e seus convidados, de qualquer forma, provavelmente não passariam um bom tempo no castelo com todos esses mortos-vivos vagando pelo local.

Kartak, enquanto isso, está mais furioso. O aniversário da morte de Mármore se aproxima rapidamente e ele teme ser invocado para o castelo em sua condição enfraquecida e enfrentar o louco, vingativo e poderoso Chardath. Ele espera aumentar suas chances de sobrevivência trazendo de volta a jóia que enfeitava a empunhadura de Aggarath e usando a potente adaga em sua própria defesa.

O que nem o homem e nem o lich imaginam é que uma terceira parte espera ansiosamente pelo aniversário: Mármore. Se ambos, Kartak e Chardath, estiverem no castelo ao mesmo tempo, a mulher irá se manifestar como um fantasma (veja página 58), e possui seus próprios planos de vingança.

E é neste teatro de ódio e vingança que entram os PJs, alheios a tudo...

ENCONTRO EM ESHPURTA

*A caminho de Eshpurta, assobiando uma canção,
A caminho de Eshpurta, uma donzela de cabelos vermelhos eu vi,
Nos lábios um sorriso, o cabelo incandescente, seus olhos brilhantes
como a lua
Dizendo, “Meu rapaz, não se aproxime, o exército é desarranjado
aqui.
Eu não devia me importar, mas você parece honrado, rapaz não vá à
cidade”.*

— O Dia em que Ingressei no Exército
Balada do Exército de Amn

Este é o Ano do Escudo (1367 CV). Os heróis estão descansando em Eshpurta, uma cidade tranquila às margens de um dos tributários do Lago Esmel, em Amn. Depois de sua última aventura, um pouco de descanso é bem vindo de fato, e eles são (ou deveriam ser), capazes de aceitá-lo.

Vocês estão andando pela rua principal de Eshpurta, aprendendo os hábitos do lugar e observando o movimento. Cruzando a rua logo à frente, vocês vêem um homem muito baixo brigando com uma velha senhora vestida como uma cigana. Eles estão gritando um com o outro na frente de um lugar chamado Ervas de Bhamm. Ela tenta fugir dele, mas o homem está segurando a manga de seu vestido de modo que ela não pode escapar. O atacante está tentando apanhar com sua mão livre uma enorme bolsa de couro carregada por ela, sua capa flutuante balançando com a brisa.

Quando os PJs intervirem, o roubo será interrompido e o homem fugirá (no infeliz evento de os PJs não intervirem, force a situação e penalize-os pela covardia). O canalha é Gaspard deLouca (veja descrição na página 57), embora ele esteja no momento sob efeito da magia alterar-se para disfarçar sua identidade). Como servo de Kartak Spellseer, ele está atrás do rubi dodecagonal: a jóia da empunhadura da adaga que executou Mármore. O rubi veio até as mãos da velha senhora através de uma série de proprietários e eventos muito compridos para serem relatados aqui (essa é, como dizem, uma outra história). Apesar de inconsciente de sua importância, ela é sábia o suficiente para mantê-la longe de Gaspard.

A velha senhora se apruma, alisando sua saia de um colorido brilhante.

“Obrigado, obrigado a todos vocês”, ela diz. “Meu nome é Ellana. Eu tenho pouco dinheiro para pagar por sua gentileza, mas eu posso comprar-lhes uma xícara de chá e ler vossas fortunas”. Ela sorri para vocês. “Sou muito boa nisso”.

A mulher é Ellana, de Lar Distante (humana, LB, Clr5 de Selûne), uma clériga viajante. Ela nunca possui muitos bens, mas sempre parece ter o suficiente para pagar de seu modo e para comer três refeições por dia. Suas roupas são velhas, mas limpas e ainda utilizáveis.

O estabelecimento chamado Ervas de Bhamm possui algumas mesas do lado de fora. Os clientes devem entrar para comprar suas bebidas (chás herbais e coisas do tipo) e retornar para as mesas. Eudhis Bhamm não permite comidas e bebidas alcoólicas em sua loja.

Depois de Ellana pagar pelo chá deles e todos retornarem para as mesas, ela apresenta um jogo de 78 cartas. Alerta os PJs que eles podem notar um homem de capa com capuz que os observa do outro lado da rua.

Vocês assistem Ellana embaralhar as cartas e posicioná-las de acordo com algum padrão arcano. Assim que ela coloca a décima terceira e última carta, ela fecha seus olhos e passa suas mãos sobre elas. Subitamente a senhora para, sua face ficando pálida.

“Não, não, não pode ser”, ela suspira para si mesma. “Mude, você pode mudar? Oh!”. Seus olhos se abrem e ela fita vocês. Com uma rouquidão em sua voz que não estava lá antes, ela diz, “Me perdoem, as cartas parecem não estar falando comigo hoje. É isto, ou elas mentem, não posso dizer. Mas eu posso lhes dizer uma coisa...”. Ela para, alcança sua bolsa e retira de lá uma incomum gema vermelho-sangue, e a entrega a vocês. “Vocês vão precisar disto muito mais do que eu jamais precisei”.

Enquanto ela se levanta, seus olhos entregam seu temor. “Eu devo ir agora. Tomem cuidado, meus amigos, cuidem-se. Tudo se sabe com o tempo. Guardem esta pedra com suas vidas, pois ela pode sé-las”. E então se vai, apressada.

A gema é um dodecaedro perfeito – um poliedro com 12 faces, aproximadamente do tamanho de um dado de 12 faces. Embora o rubi não brilhe ou pareça mágico de qualquer

forma, ele é de fato encantado (como um *detectar magia* ou outra magia similar poderá revelar).

Se os heróis seguirem Ellana e pedirem para que ela se explique, ela diz a eles que não pode fazê-lo. Ela sabe apenas que um grande perigo espreita e que aquela pedra pode ajudá-los. A mulher não dirá mais nada, não importa o quanto eles a pressionem.

Caso os PJs explorem Eshpurta ou continuem com outros negócios que os levem para as ruas, de tempos em tempos eles podem notar Gaspard deLouca (não mais disfarçado) seguindo-os. Eventualmente, eles podem ir até o Gigante Atormentado, uma estalagem e taverna que oferece uma estúpida e amigável atmosfera, boa cerveja e uma excelente comida. Os preços na estalagem são moderados.

Enquanto vocês observam o interior da taverna, a porta da rua se abre, balançando quase tudo na parede com uma súbita rajada de vento. Um homem pequeno e encapuzado entra e olha furtivamente para vocês. Quando os vê, acena com a cabeça e se aproxima.

“Vocês devem ser aqueles de quem eu ouvi falar – nobres viajantes à procura de aventuras e lucro?”

Como Gaspard estava magicamente disfarçado quando interpelou Ellana, os PJs não o reconhecerão como o atacante. Se o fizerem, entretanto, ele muda a história (“Eu pensei que ela havia roubado algo”) e então se apresentará.

O homem fala com uma voz suave. “Eu sou Gaspard deLouca, servo do Lorde Spulzeer de Tethyr”.

Gaspard deseja determinar se qualquer um dos aventureiros já ouviu falar dos Spulzeers, dos Spellseers ou sua história. Se os PJs disserem a ele para continuar ou de outra forma indicarem que não possuem a menor idéia do que ele esteja falando, ele continuará.

Se qualquer um dos PJs tiver conhecimento de Kartak, Chardath ou da história dos Spulzeer e admitir isso, Gaspard irá rejeitar qualquer fato desfavorável e fofocas maldosas fora de proporção.

Já que falhou em conseguir à força o rubi de Ellana, Gaspard teve tempo de pensar e contatar Kartak (seu verdadeiro empregador). Eles decidiram que era melhor e mais simples do que se complicar com a lei em Eshpurta os próprios PJs levarem a gema até o Castelo Spulzeer – onde Gaspard poderia dispor deles mais silenciosamente. O servo de Kartak poderia então recolocar a jóia na adaga. A gema deve retornar antes do aniversário da morte de Mármore para que o plano de Kartak funcione.

“Meu mestre deseja falar com vocês. Eu tenho os meios aqui comigo, no meu bolso”. Então, dizendo isso ele alcança sua capa e lhes apresenta uma pequena bola de cristal. “Vocês irão falar com ele?”.

Sem esperar respostas, ele puxa um lenço macio e um suporte para a bola. Polindo o cristal, fecha seus olhos e murmura um encantamento que vocês não conseguem ouvir direito. O homem dobra o lenço, pondo-o na mesa e encaixando a bola no suporte.

Dentro da bola de cristal, uma imagem começa a tomar forma, serpenteando e se distorcendo em um caos cromático. Assim que o redemoinho no vidro se acalma, vocês podem perceber os contornos de um homem vestido elegantemente, com cerca de 50 anos. Ele move seus lábios, mas vocês ouvem sua voz dentro de suas cabeças.

“Cavalheiros, eu não acredito em palavras fúteis. Eu tenho uma proposta de trabalho para vocês que trará lucros para ambas as partes. Estão interessados?”

O orador é, claro, Kartak Spellseer (não Chardath). O lich possui duas preocupações: (1) no momento, ele está vulnerável e pode ser morto pela adaga Aggarath se alguém restaurar sua jóia, e (2) seu parente Chardath recentemente aumentou em poder e pode ganhar acesso ao seu laboratório e aos itens mágicos que o lich estocou lá e em outros lugares do castelo. Existem três itens em particular que Kartak gostaria de manter longe de seu primo. Ele desenvolveu um plano para resolver seus problemas de uma só vez, usando os PJs.

“Meu nome é Chardath Spulzeer, e até a poucas semanas eu era o Lorde do Castelo Spulzeer. Um primo distante, alguém que eu nunca conheci, apareceu um dia com tropas e documentos. Ele reivindicou a mim sua herança de direito, e suas tropas me deram tempo para fazer apenas uma mala antes de me expulsar de meu antigo lar. Minha raiva agora é ilimitada. As tropas partiram, mas meu primo, Kartak Spellseer, possui conexões no governo”.

A imagem no vidro se distorce por um momento, coberta por uma neblina avermelhada. Então ela volta a ficar limpa, e o orador continua.

“Existem três itens no castelo que eu não tive tempo de coleter durante minha rápida e supervisionada partida. Se vocês obtiverem tais itens para mim, eu os recompensarei generosamente com parte da minha modesta fortuna, que eu esconde em outro lugar. De fato, se concordarem em me ajudar, meu servo dará a vocês agora uma manopla de luz como pagamento parcial e amostra de boa fé.”

“Estejam avisados, entretanto, de que eu preciso ter os itens em mãos o mais brevemente possível, já que pretendo partir de Tethyr para solicitar apoio a fim de reclamar meu direito de primogênito. Você们 devem entregar os itens para Gaspard na Estalagem Spulzeer na Estrada de Tethir assim que os obtiverem.”

“Nós temos um acordo, ou eu devo encontrar aventureiros mais corajosos?”

Assumindo que o grupo concorde, ele comece a descrever os itens:

“O primeiro item é uma coroa antiga de prata, localizada

ENCONTRO EM ESHPURTA

numa grande câmara abaixo do nível do porão do castelo. Vocês devem ser muito cuidadosos com ela. Não a toquem diretamente e não conjurem magias nela, pois eu creio que a mesma possa ser perigosa. Usem a manopla de luz para manuseá-la e então a embalem com cuidado.

Kartak acredita que esta “coroa antiga” pode ser uma das peças da Regalia do Poder – especificamente, o artefato histórico conhecido como Coroa do Mal. Ele a adquiriu de um mercador calishita pouco antes de sua segunda morte. O lich ainda não teve tempo para estudá-la a fundo, mas treme em pensar o que aconteceria se ela fosse de fato aquele artefato e caísse nas mãos de Chardath (felizmente, ela não é).

“O segundo item é um anel de marfim pálido. Ele tem gravado um desenho de linhas entrelaçadas em ébano. Eu o desejo de volta, digamos, por razões sentimentais. Por favor, tomem cuidado com ele. Vocês podem encontrá-lo escondido na lareira sudeste do salão.”

O anel é um *anel do necromante*. Nas mãos de magos neutros e maus ele possui um grande poder sobre os mortos-vivos. Nas mãos de outros, serve como um *pergaminho de proteção*.

*“O terceiro objeto é um livro intitulado *Lendas dos Fantasmas e Espectros*. Eu preciso dele para algumas pesquisas que estou conduzindo. Nenhum cuidado especial precisa ser tomado com ele, apenas não o danifiquem. Vocês podem encontrá-lo na biblioteca.”*

“Eu devo avisá-los para tomar cuidado com Kartak enquanto procuram pelos itens. Ele é um mago poderoso e eu suspeito que possa estar louco.”

“Oh, há mais uma coisa que esqueci. Num quarto antes da grande câmara onde está a coroa, vocês podem encontrar uma adaga jogada no chão. Não é nada de valor, realmente, mas como Kartak indagou sobre ela especificamente, tenho a sensação que deve ser mantida longe de suas mãos. Se vocês obtiverem o punhal para mim além de outros itens, eu lhes darei um bônus na recompensa.”

“Lembrem-se – seu pagamento depende da obtenção destes itens para mim o mais rápido possível.”

A adaga, é claro, é a maior preocupação de Kartak, mas ele não quer entregar sua importância aos PJs. Os outros itens, entretanto, são também importantes e ele gostaria de recuperá-los sem ter que encontrar Chardath, se pudesse. Ele teme prudentemente a loucura e não quer negociar com um mago insano em seu atual estado e nível de poder.

Kartak não quer os heróis negociando com Chardath por temer que eles possam se voltar para o lado dele. Dando-lhes seu próprio nome, sua terrível reputação (repetida nas lendas e contos tanto em Amn quanto em Tethyr) será passada aos aventureiros se eles fizerem perguntas sobre o lich Spellseer.

Se os PJs perguntarem por detalhes específicos sobre o

valor do pagamento, Kartak os assegurará de que serão recompensados no devido tempo.

“A pouca distância do Castelo Spellseer existe uma caverna, e nesta caverna jaz um tesouro acumulado por milhares de anos. Lá há uma riqueza além dos seus sonhos. Uma vez que vocês tenham obtido os itens, Gaspard lhes dará uma chave. Você devem escolher sua própria recompensa dentro do tesouro.”

“Como eu disse, eu instruí meu servo a dar-lhes um adiantamento para provar minha boa fé, pois nós homens de Amn entendemos a necessidade de tais coisas quando entramos num entendimento. Gaspard tem a manopla de luz para vocês. Ela é uma luva encantada e ninguém hoje em dia sabe fazer outra. Ela irá servir nas mãos de vocês de acordo com seu tamanho e irá iluminar vosso caminho na escuridão – vocês podem até mesmo controlar a intensidade da luz. Ela irá também brilhar quando tocada por algo mágico e a intensidade de sua luz irá refletir o poder do objeto. Estes são itens raros e preciosos, valendo pelo menos 4.000 dantars no mercado negro. E deve também ajudar vocês em sua busca.”

PJs astutos podem captar as referências a “homem de Amn” e “Castelo Spellseer” e pensar nas referências a “Chardath” – referências a condições históricas que mudaram e pistas de que o orador possa ser quem ele clama. Se “Chardath” for questionado sobre isto, ele facilmente responderá:

“Eu me desculpo, bons nobres. Vocês vêm, minhas terras ficam na fronteira entre Amn e Tethyr. Antigamente, de fato, nós éramos amnianos de grande medida. Então não se espantem se eu falar como nativo de um ou outro lugar.”

Neste ponto, os PJs devem tomar uma decisão. Se eles decidirem não aceitar esta aparentemente lucrativa oferta, outros agentes virão, seguindo os personagens por todo o continente se necessário, com maiores promessas e cada vez mais pagamentos iniciais em ouro, até que eles aceitem. O Mestre é livre para usar PdMs de sua escolha para isto, aumentando seu poder e intensidade conforme a necessidade.

Se os personagens aceitarem agora, Gaspard irá dar-lhes a *manopla de luz*. Ele coloca a bola de cristal no bolso e se levanta.

“O pequeno e estranho homem caminha na direção da porta. Mas antes de sair, ele se volta para vocês e diz: “Não traiam a confiança de meu mestre, amigos. Ele não é um homem para ser zombado”.

“Gaspar deLouca deixa vocês com o aviso e uma pequena onda de repudia enquanto anda para a noite. Vocês ouvem uma chuva leve batendo contra o teto.”

Gaspard não acabou com os PJs: ele foi designado para segui-los. Kartak quer ter certeza que eles não irão entrar em



contato com Chardath ou qualquer um de seus agentes. Se os heróis entrarem em problemas sérios, Gaspard irá ajudá-los, mas irá se revelar apenas se eles estiverem prestes a morrer. O Mestre deve permitir os PJs vejam Gaspard de tempos em tempos, mas ele deve ser apresentado como uma figura vaga e sombria, avistada à distância, incapaz de ser identificado com certeza.

Devido à chuva e o horário, os aventureiros podem desejar ter uma boa noite de sono e partir de manhã. O Gigante Atormentado oferece acomodações confortáveis a um preço razoável e um excelente café da manhã, consistindo de toucinho, montes de bolos de frigideira e galões de melaço.

Se os PJs precisarem guarnecer-se de suprimentos ou resolver outros negócios na cidade antes de deixá-la, Eshpurta está descrita abaixo. Mesmo se o grupo deixá-la rapidamente, Namble Pernaligeira notará a presença deles.

Nota para o Mestre: Encontros dentro da cidade são deixadas ao seu cuidado, baseados nas necessidades do grupo e no que os jogadores pretendem fazer.

ESHPURTA

A cidade de Eshpurta tem uma população de cerca de 25.000 habitantes, mas na época da temporada de comércio, que está apenas começando, este número pode subir para até 42.000 pessoas. Poucos (menos de 5%) dos habitantes são outros que não humanos. Além disso, existem cerca de 6.000 soldados amnianos aquartelados no local.

O Conselho do Escudo de Eshpurta e seu “conselheiro”, o General Labak Craumerdaun (humano, N, Gue18), controlam a cidade. Craumerdaun, um general poderoso e que detém o controle é o verdadeiro poder em Eshpurta, é chefe de comando da guarnição do exército e domina a Milícia do Escudo.

A Milícia do Escudo, uma força policial de 500 homens montados e armados, mantêm a ordem interna. Se os PJs violarem qualquer uma das suas rígidas convenções da sociedade, terão que lidar com a Milícia.

A Fortaleza Dourada atua como a guarnição principal para o Conselho do Exército Amniano no leste de Tethyr, e abriga 4.300 soldados, 1.500 oficiais, 200 instrutores, conselheiros militares e equipe de apoio (armeiros, armoreiros, etc.) e 700 recrutas. Todos estão incluídos na cidade. Tanto o General Craumerdaun quanto Balacer Punho de Maça (humano, LN, Gue14), Comandante da Academia da Fortaleza Dourada, possuem a responsabilidade sobre as tropas conforme necessário.

Enquanto a milícia montada deve ser evitada a todo custo, alguns dos militares são mais aproximáveis, especialmente se houverem veteranos entre os heróis. Níveis inferiores e recrutas podem fornecer informações em troca da simples companhia de humanos que não estão no serviço.

Um relato detalhado por um Membro da Milícia do Escudo (um freguês no Gigante Atormentado) sobre o grupo

e seu encontro com Gaspard desperta a curiosidade do General Craumerdaun. O general envia um esquadrão do exército para seguir em silêncio os PJs pela cidade. Estranhamente, um oficial do Segundo Batalhão do Regimento da Água Azul de Amn, tendo ouvido por acaso o relato, oferece um esquadrão para observar os estranhos. O Segundo Batalhão nunca foi conhecido por se oferecer para serviços locais, apenas para patrulhas no leste para proteger fazendeiros dos bandos invasores de trolls.

Esquadra do Exército (4): CA 6 (brigandina); MV 12; PV 36, 33, 30, 27; TAC0 16; AT# 1; Dano 1d6 (espada curta); TM M (1,82 m de altura); MO 19; Int 8; Tend. N.

Notas: Estes quatro (dois homens, duas mulheres) irão seguir o líder de sua esquadra pelo carvão em brasa e até o Abismo se ele der a ordem.

Namble Pernaligeira: CA 0 (armadura simples); MV 12 (6); DV 9; PV 59; TAC0 12 (11 com espada longa mágica); #AT 3/2; Dano 1d8+1/1d12+1 (com espada longa mágica); TM M (1,99 m de altura); MO 16; Tend. NB; XP 1.400.

Notas: Perícia em Rastrear (17).

For 14, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 14, Car 12.

Personalidade: Vigoroso, confiável, sociável.

Equipamento Especial: Chama Negra (uma espada longa +1, +4 contra mortos-vivos).

Magias (2): 1º – curar ferimentos leves, remover medo (conjura como um clérigo de 2º nível).

Habilidades de Ladino: MS 70, ES 56.

LOCAIS DE INTERESSE

Todos os seguintes locais estão nas redondezas do Gigante Atormentado:

Equipamentos Militares do Major Cargunn

Duas portas a norte da estalagem fica a loja de Equipamentos Militares do Major Cargunn. O Major Cargunn (humano, N, Gue13) está aposentado da Milícia do Escudo e alguns dizem que ele continua envolvido em operações (nunca especificadas) que necessitem de sua experiência. A loja do major exibe itens que os personagens podem necessitar e coisas que eles possam não ter pensado. De fato, ele tem disponíveis todos os equipamentos listados no *Livro do Jogador* e no *Livro do Mestre* que custem até 500 PO.

Eervas de Bhann

Cruzando a rua ao sul do Gigante Atormentado, fica a Ervas de Bhann. Eudhis Bhann (humano, N, Mag7) é um homem pequeno e nervoso com uma língua ácida. Ele vende ervas como anunciado, mas qualquer pergunta séria sobre seus componentes mágicos são recebidos com desdém e um curto, “É

contra a lei aqui, mago espertinho". Entretanto, a persistência pode persuadir Bhamm a conduzir potenciais compradores até a sua "sala de misturas". Quase todos os componentes mágicos concebíveis estão à venda aqui – a 200% do valor listado no *Livro do Jogador*, embora Eudhis possa ser convencido a baixar o preço de alguns.

Ganso Cinzento Provisões

A porta seguinte a Ervas de Bhamm é a Loja de Provisões Ganso Cinzento. O estabelecimento é conduzido por um casal de anciões, Carn Wittsome (humano, CN, Lad10) e sua amante e parceira Nethris Perndle (humana, CN, Clr4). Os dois brigam constantemente em todos os tipos de assunto, mas se qualquer um dos heróis puder prender a atenção de ambos tempo suficiente para fazer uma compra, boas rações e suprimentos menores de viagem podem ser encontrados aqui por preços de barganha.

Templos

A cidade é lar para vários templos. Todos estão a uma curta distância da estalagem.

O templo de Ilmater em Eshputra é chamado de As Torres

do Sofrimento Voluntário. Seu solo abriga uma abadia silenciosa e subjugada. O fato é que essa igreja não existe em Amn na forma de uma arrojada mansão que demonstre opulência física. A Reverenciada Mãe da Casa é Heldatha Dhussta (humana, LB, Clr18 de Ilmater). Existem atualmente 16 clérigos ajudantes, junto com 48 seguidores.

O templo dedicado a Tempus é chamado de As Torres da Mão Vingativa. Atualmente envolvido numa sucessão de brigas, Lança do Lorde Niskam Tresdaap (humano, NM, Clr9) e a Senhora da Batalha Peris Whallnsor (humana, LN, Clr8) competem para serem nomeados herdeiros do velho prelado, Espada Confiável Jak Errins (humano, N, Clr15). O controle deste templo e o suporte político de fervorosos seguidores da guarnição militar é uma posição poderosa e lucrativa. Existem 10 clérigos inferiores aqui para servir 150 partidários.

Há também algumas pequenas capelas dedicadas a Tyr, Torm, Helm e Tempus dentro da Fortaleza Dourada. O prelado dos templos é o velho Irmão do Escudo Benitus (humano, NB, Clr12 de Helm), administra todas elas com a ajuda de clérigos mais jovens destas diversas crenças. Além disso, existem altares (alguns ocupados, alguns vazios, servidos apenas por clérigos itinerantes) para quase todos os deuses dos Reinos. Eles podem ser difíceis de encontrar, mas uma busca diligente pode produzir resultados.

TABELA DE ENCONTROS ALEATÓRIOS

A tabela seguinte pode ser usada a qualquer momento em que os personagens estejam na estrada (lembre-se de que eles devem chegar mais tarde no castelo do que Kartak deseja, logo a adaga Aggarath já terá invocado Kartak quando eles chegarem). Quando jogar os encontros ao norte de Keshla, onde o exército de Amn mantém o campo livre de bandidos e monstros, reduza pela metade o número de oponentes (note que o encontro 2 não deve ocorrer até que o grupo esteja em Casa da Lua). Por outro lado, quanto mais perto o grupo chegar do Castelo Spulzeer, mais fora-da-lei o campo se torna; aumente os números em 10% a 25%. Este aumento não reflete a inabilidade dos oficiais locais em controlar a situação, mas a influência maligna do Castelo Spulzeer, que aumenta em malevolência.

1D20 RESULTADO

- 1** **Desertores, humanos e humanas Gue3 (3d4):** CA 7; MV 12; PV 13, 12, 12; TACo 18; AT# 1; Dano 1d8; MO 12; Tend. CM; XP 65 cada. Os desertores, bem armados com espadas, escudos e corseletes de couro, atacam o grupo. Sua líder é uma antiga oficial chamada Korienna Braço Vermelho.
- Korienna Braço Vermelho, humana Gue6:** CA 0 (armadura simples e escudo); MV 12; PV 30; TACo 15; AT# 1; Dano 1d8+1 (*Mordemar*); Tend. CM; XP 420. Ela carrega uma espada chamada *Mordemar* (*espada longa +1 contra mortos-vivos*), um presente dado por seu avô. Os desertores estão atrás de cavalos e pilhagens, nesta ordem. Se puderem capturar algumas (1d4) das montarias dos heróis (assumindo que os personagens possuam montarias), eles fogem.
- 2** **Caçador da Floresta (espreitador) (1):** CA 4; MV 3, Ev 6; DV 10; PV 74; TACo 11; AT# veja abaixo; Dano veja abaixo; MO 11; Tend. N; XP 3.000. O Caçador da Floresta está enterrado embaixo da estrada ou trilha em que os aventureiros estejam viajando. O grupo possui 75% de chance de ser surpreendido e tropeçar em seus ganchos (druidas e rangers possuem 5% de chance por nível de observá-lo e identificá-lo ou identificar seus ganchos). Caçadores da floresta possuem 1d20+5 ganchos venenosos. Vítimas devem realizar um teste bem sucedido contra veneno ou serão paralisados por 2d20 turnos.
- 3** **Corvo Falante Enorme (1):** CA 6; MV 1, Vn 27 (C); DV 1-1; PV 6; TACo 20; AT# 1; Dano 1d2; MO 12; Int 18; Tend. N; XP 35. A ave desce de uma árvore alta, pousando em uma rocha diante dos PJs. Ele diz "O mal pode se chamar de vários nomes, mas continua sendo o mal. Uma rosa negra desabrocha no sol da primavera ou no frio do inverno? Algumas mentiras são verdadeiras. Aprendam ou andem na direção de sua ruína".

continua na próxima página

TABELA DE ENCONTROS ALEATÓRIOS

- 4** Os PJs chegam na clareira de uma floresta. Eles podem ver os escombros de uma grande fundação; um templo já existiu aqui. Eles são imediatamente atacados por 1d10 guardiões de Bane.
Guardiões de Bane: CA 7; MV 12; DV 4+4; PV 33; TACo 15; AT# 1; Dano 1d6; AE conjura mísseis mágicos a cada 3 rodadas a partir da ponta de seus dedos, causando 1d4+4 pontos de dano; DE píscar, como a magia, uma vez por turno; FE expulsos como aparições; armados com espadas ou maças; MO 12; Tend. N; XP 975. Os guardiões de Bane sofrem dano de armas cortantes, fogo, magias e água benta. Clérigos de Bane os criaram para guardar este templo. Quando a estrutura for destruída, ninguém se lembrou de libertar estes esqueletos.
- 5** **Desertores**, como no encontro 1, exceto que estão unidos a robgoblins.
Rougoblins (2d6): CA 5; MV 9; DV 1+1; PV 7; TACo 19; AT# 1; XP 35. Todos estão equipados com corseletes de couro, espadas e lanças (60% deles) e maças estrela (40% deles). Todos estão atrás de cavalos, ouro e armas.
- 6** **Gnolls (2d6):** CA 5; MV 9; DV 2; PV 16; TACo 19; Dano 2d4; MO 11; Int 5; Tend. CM; XP 35. Gnoll Chefe com 3 DV (XP 35). Este bando de guerra gnoll embosca os PJs apenas por esporte.
- 7** Uma milícia de fazendeiros, retornando de um alarme falso sobre um ataque orc, confunde os heróis com desertores e os atacam. A milícia é formada de guerreiros de 1º nível (50%) e guerreiros de 3º nível (50%).
Milícia de fazendeiros (2d6): Gue1
Milícia de fazendeiros (2d6): Gue3
- 8** O grupo é surpreendido por um bando de goblins.
Goblins (4d6): CA 6; MV 6; DV 1-1; PV 7; TACo 20; AT# 1; Dano 1d6; MO 10; Int 5; Tend. LM; XP 15.
Sub-chefe goblin (2): XP 35 cada.
Chefe goblin: XP 65.
 Debaixo da luz do sol, os goblins sofrem uma penalidade de -1 nas suas jogadas de ataque.
- 9** O grupo é atacado por um bando de guerra robgoblin.
Rougoblins (2d10): veja as estatísticas do encontro 5. Adicione chicotes e arcos às armas.
- 10** Um bando misto de goblins e robgoblins (veja encontros 8 e 9) ataca os heróis.
- 11 – 20** Nenhum encontro.

A JORNADA COMEÇA

Kartak necessita que os personagens jogadores completem sua missão tão cedo quanto possível. Ele quer a adaga *Aggarath* segura em suas mãos antes que ela o invoque ao castelo no aniversário da morte de Mármore.

Isto não é, entretanto, o que você precisa fazer como Mestre. O grupo deve chegar ao Castelo Spulzeer mais tarde do que o planejado, no momento que Kartak tenha sido invocado, já que será o momento em que as coisas se tornarão interessantes. Sua presença no castelo permite que o fantasma de Mármore apareça; ele também é essencial para o confronto final.

Um número de encontros na estrada está incluso aqui, bem como uma tabela de encontros aleatórios ([veja página XX](#)), para ajudar a retardar o grupo durante sua jornada. Mas não importa quando os aventureiros cheguem, não será cedo o suficiente: Kartak é invocado ao castelo logo que os PJs vejam o castelo da estrada.

Consulte o mapa da região que o grupo terá que viajar para chegar ao Castelo Spulzeer.

A ESTRADA PARA KESHLA

Ajornada para o Castelo Spulzeer começa na Estrada Sul, para fora de Eshpurta, em direção ao sul na direção ao Vau do Troll e às suaves e onduladas colinas além da cidade. A estrada entre Eshpurta e Vau do Troll é conhecida localmente como Caminho do Troll e é usada por posições estratégicas militares rápidas e por tropas em exercício. Ela está, portanto, em excelentes condições.

No Vau do Troll, a Estrada Sul cruza o Rio Amstel. Este é o único vau seguro entre as colinas do sul por 22 km. O Amstel é fundo e rápido acima e abaixo do Vau do Troll. Entretanto, as colinas escarpadas retardam as correntes rápidas e protegem sua travessia rasa. Todo grupo de viajantes com mais de três pessoas devem ser escoltados por tropas, e um pagamento de 3 PP é ordenado pelo privilégio.

É dito que em tempos antigos, esta área era o centro de uma civilização troll, antes de terem sido forçados a se dispersar e

fugir para as montanhas. Existem lendas de tesouros mágicos perdidos e enterrados, artefatos dos trolls, todos escondidos nas colinas Qadim. Ninguém nunca encontrou nada, mas os contos persistem.

Leia o seguinte para os jogadores assim que o grupo se aproximar do portão sul em seu caminho para fora de Eshpurta:

Assim que o portão sul se aproxima, um esquadrão vestindo os trajes militares do Exército Conselheiro Amniano se aproxima a pé. O líder, um homem elegante e excessivamente alto, para diante de vocês.

Ele grita um breve “Alto!”, enquanto ergue sua mão para o alto. Olhando para vocês com seus olhos azuis, as sobrancelhas dobradas e uma pequena cicatriz na testa pulsando como se fosse uma artéria, o líder continua.

“Ninguém pode deixar esta cidade pela Estrada Sul sem uma escolta militar. O custo é de 3 peças de prata. Nós somos sua escolta.”

Esta é a mesma tropa, liderada por Namble Pernaligeira, que seguiu os heróis através de Eshpurta. Entretanto, os soldados possuem suas próprias ordens e estão prestes a revelá-las aos PJs.

Se o grupo tentar fugir, a tropa o persegue e tenta apreendê-lo. Mesmo que os “Azuis” queiram algo dos PJs, os aventureiros irão passar a noite presos por desobedecer as ordens de um oficial em serviço. Se o grupo escapar por meios mágicos, Namble procurará por eles na estrada para Keshla com um mago de 6º nível pronto para conjurar *dissipar magia*. Se os personagens obedecerem a sua ordem, Namble será cortês e agradável. Ele é um homem amável, mas não obrigará os personagens a se divertirem com ele.

A despeito dos PJs passarem ou não a noite numa prisão militar amniana, Namble precisa conversar com eles. Uma vez dada oportunidade, leia o seguinte para os jogadores:

“Ah... eu sou Namble Pernaligeira, Líder do Esquadrão da Água Azul de Amn, Segundo Batalhão. Você possuem um curandeiro em seu grupo?”, ele pergunta, súbita e bruscamente, como se o pedido fosse doloroso.

Se não houver nenhum clérigo com magias de cura no grupo, Namble os agradece, escolta-os através do vau, coleta o

pagamento e segue com os seus negócios. Daqui, o grupo pode continuar em qualquer direção que desejar. Use a tabela de encontros aleatórios na da página 19 se encontros na estrada forem desejados; então, continue com a próxima seção, **O Forte da Colina de Keshla**, na página 25. Se, entretanto, a resposta à pergunta de Namble for “sim”, ele começa sua história. Leia o seguinte em voz alta para os jogadores:

“Eu tenho uma pequena história para lhes contar. Eu peço que vocês a escutem inteira e decidam se irão nos ajudar. Cinco anos atrás o meu batalhão, o Segundo Batalhão do Regimento da Água Azul de Amn, foi enviado em patrulha para as colinas a cerca de 15 km a leste da cidade. Lá, havia relatos de trolls atacando os fazendeiros da região. Quando nós chegamos, encontramos uma aldeia que não aparecia em nenhum mapa, a aldeia de Casa da Lua. E nós, de alguma forma, nos apaixonamos por ela.”

“Vocês devem estar se imaginando o porquê. Isto não é tão estranho. A ameaça troll era muito menor do que esperávamos e não demorou muito para caçarmos e expulsarmos as criaturas. Mas o que havia em abundância lá eram as doces e gentis pessoas. Este povo se apaixonou por nós também. Enquanto permitíamos que nossos feridos se recuperassem antes de retornar para Eshpurga, nos fizemos úteis; consertamos coisas quebradas, ajudamos nas plantações, construímos celeiros, qualquer coisa que precisaram. Enquanto fazíamos isto, começamos a considerar o local nosso lar. E naturalmente, nosso cuidado para com as pessoas de Casa da Lua aumentou. Até mesmo alguns de nós cortaram e se casaram com suas filhas. As coisas estavam indo bem.”

“Com o tempo, tivemos que retornar ao trabalho, mas sempre que estávamos livres do serviço, Casa da Lua era o lugar para se ir. Muitos de nós possuímos família lá, mesmo aqueles que não apreciam a atmosfera de quietude e paz do local. Ela é nosso lar de verdade agora, apesar de nós só podermos visitá-la quatro semanas por ano.”

Namble para neste ponto, parecendo buscar seus pensamentos, que estão obviamente confusos. Descreva aos jogadores como ele parece olhar para os heróis com satisfação em seus olhos, então continue lendo o seguinte em voz alta:

“Cerca de seis meses atrás, Sharill Beloforte, a irmã mais nova de minha noiva, Arayea, foi escolhida como Filha de Selûne. Casa da Lua é uma aldeia muito religiosa e ela foi escolhida para ocupar esta posição no próximo ano. A ‘Filha’, como acreditam os aldeões, será o avatar da deusa e é celebrada como tal durante o ano inteiro.”

“Alguns meses depois de ter sido escolhida, entretanto, ela começou a se comportar de maneira imprópria – com uma fúria selvagem em um momento e penitente e chorosa em outro. Hoje sua pele está pálida e incolor e ela parece ter abandonado a deusa, bem como nós. Ela se recusa a usar seu símbolo sagrado, gritando se qualquer um se aproximar dela com ele. Nada mais a estimula; ela dorme o dia todo e só parece estar disposta duran-

te a noite.”

“Há aqueles quem digam, ‘Bem, Selûne é a deusa da lua, então Sharill responde às fases da lua’, mas sua irmã Arayea e eu não estamos certos disto; nós acreditamos que alguma doença ou algo pior tenha caído sobre ela e precisamos de alguém versado nas artes da cura para tratá-la.”

“Além disso, tem havido desaparecimentos. Três pessoas desapareceram até a última vez que visitamos a aldeia. Meus homens e eu procuramos, mas não encontramos mais do que o condestável local encontrou. Estou certo de que as duas coisas não estão ligadas, mas precisamos de ajuda de fora, com pontos de vista diferentes. Talvez heróis como vocês possam entender melhor estes estranhos acontecimentos.”

“Nós somos simples soldados, felizes com nossas vidas simples em Casa da Lua. Estes eventos estão além de nossa compreensão. Precisamos de sua ajuda. Por favor, venham até Casa da Lua conosco. Nós poderemos lhes pagar. Possuímos algum dinheiro.”

Ele estala os dedos e um livro de registros aparece da cota de malha de um subalterno. Lendo, ele diz:

“Nós podemos oferecer como pagamento a vocês 10 PO, 10 PP e 27 PC. E, é claro, renunciaremos ao pedágio. Nós temos montarias e lhes daremos escolta até o Forte da Colina de Keshla, mas não entraremos lá.”

Namble trouxe cavalos o suficiente para equipar todo o grupo na esperança de que possa convencê-los a ajudar a aldeia de Casa da Lua. Se os personagens recusarem a proposta ou requisitarem mais dinheiro, ele olha tristemente para eles por um momento, parecendo quase implorar para que reconsiderem, então crispa sua boca numa expressão facial contorcida. O homem não aborrece os PJs de forma alguma, mas deve ser óbvio para os jogadores que ele considera os heróis insensíveis e esnobes egoístas. Ele os escolta brevemente através do vau, requisitando 3 PP de pedágio e então retorna sem olhar para trás. Aponte para os jogadores de qualquer tendência boa, principalmente clérigos, que este não é um comportamento apropriado e que sua divindade patrona certamente está franzindo as sobrancelhas por tal falta de generosidade. Qualquer penalidade fica por sua conta.

CASA DA LUA

Casa da Lua fica 80 km a leste do Vau do Troll, e a jornada dura a maior parte do dia. É fácil viajar pelas colinas levemente inclinadas e o grupo chega ao isolado vilarejo ao anoitecer.

Este minúsculo vilarejo pastoril, aninhado num vale escondido aos pés de uma colina arborizada, se parece com o sonho de um pintor de rua. Uma única rua divide duas fileiras de estabelecimentos comerciais, cada uma com moradias privadas acima.

No lado sul da Rua da Lua (a única rua do vilarejo) ficam vários estabelecimentos, incluindo A Forja Vermelha (uma ferraria que também faz implementos agrícolas), Hampner (um

estábulo que vende cavalos e animais de carga), Padaria do Croder, O Poço Enferrujado (a única taverna de Casa da Lua) e Alimentos e Grãos da Rua da Lua. No lado norte da rua fica o Templo da Donzela da Lua (dedicado a Selûne), Trajes de Defna (que vende roupas rígidas de trabalho), A Roda Faminta (uma loja de cerâmica), Pelo Quintal (que oferece miudezas) e um salão recentemente pintado.

Não há nenhuma estalagem, pois visitantes são raros e as pessoas do vilarejo preferem que as coisas permaneçam assim. Membros do Segundo Batalhão que não possuem suas próprias casas, bem como outros convidados, geralmente se hospedam nas casas dos aldeões. De outra forma, alojamento pode ser encontrado nos estabulos. Não há negócios competitivos. Este é um lugar onde cada um armazena de acordo com o que é oferecido, nunca pedindo por mais, nunca aceitando menos. Não há grandes riquezas em Casa da Lua, mas não há miséria também. Existem cerca de 250 pessoas no vilarejo em qualquer dia.

A lei, ou pelo menos um bom comportamento, é outro simples fator na vida da cidade. A comerciante de tecidos local, Defna Plasseir (humana, LB, Gue8) é também a condestável nas raras ocasiões em que a imposição da lei é necessária. Uma vez por mês ela pode ter que arrastar um fazendeiro embriagado do Poço Enferrujado, mas ela apenas garante que ele se dirija para sua casa. Não há prisão em Casa da Lua. O dinheiro é freqüentemente deixado nas bancas das lojas para pagar por bens quando o proprietário estiver fora. O dinheiro sempre está lá quando ele retorna, nunca com um cobre a menos sequer.

Apesar da vida parecer tranqüila, nem tudo está bem em Casa da Lua. No último quarto de ano, cidadãos têm desaparecido a uma taxa de um ou dois por mês. Defna está constrangida e não sabe o que fazer. Até agora, a mais séria das investigações de crimes em nove anos de seu exercício no cargo envolveu os irmãos Brod, que moveram a casinha do Clã Warder cerca de 1 m até ela cair na fossa, no meio da noite. Ela os multou por sua travessura e os fez pintar o salão do vilarejo. Mas estas desaparições a derrubaram, principalmente quando envolviam amigos. Ela aceitará qualquer ajuda que conseguir.

Leia o seguinte para os jogadores conforme os personagens cavalgam em direção a Casa da Lua pela primeira vez:

Talvez a característica mais impressionante de Casa da Lua seja o tamanho diminuto do lugar. Namble cavalga diretamente para a loja Trajes de Defna. Assim que apeia do cavalo ele faz um aceno para sua tropa, dispensando-os para cuidarem de seus negócios pessoais. Namble entra na loja e espera pela companhia de vocês.

Dentro da loja, vocês avistam Defna, uma mulher pequena e sorridente com um rosto duro e abatido. Ela deseja-lhes um bom dia e Namble faz as introduções, dando a ela seus nomes e profissões.

“Enfim, Selûne sorri”, ela diz. “Obrigado, Namble. Por que

todos vocês não me seguem até a sala dos fundos? Estaremos mais confortáveis lá”.

Na sala dos fundos, Defna agita sua mão na direção das cadeiras e de uma mesa grande. “Por favor, sentem-se”.

Permita que os PJs tenham a chance de fazer perguntas sobre qualquer coisa que tenham visto até agora em Casa da Lua, mas uma vez que eles começem a questionar Defna sobre os estranhos eventos, ela começa a sua história. Leia o seguinte em voz alta para os jogadores:

“Todo mês, pelos últimos três, na semana anterior à lua cheia, alguém desaparece. Nenhum rastro é deixado, nenhuma pista é encontrada, a pessoa simplesmente se vai. O primeiro foi um fazendeiro que foi para a cama com sua esposa certa noite e na manhã seguinte não estava mais lá. O segundo foi um desaparecimento duplo. Gard Poulter, proprietário d'A Roda Faminta, foi pescar por alguns dias, deixando o operador de forno, Rafn Harck, e seu aprendiz Nerin, filho de Harck, no comando da loja. Quando retornou, o forno ainda estava quente e os artigos de couro estavam prontos para ir ao fogo, sobre as estantes, mas não havia sinal de Rafn e Nerin”.

Ela conclui: “O terceiro incidente aconteceu três noites atrás. Uma Clériga das Estrelas itinerante foi vista entrando no Templo da Donzela da Lua, mas não foi mais vista desde então”. Ela suspira e olha para o grupo. “Eu não sou uma solucionadora de quebra-cabeças, e sim uma costureira. Espero que vocês tenham algumas idéias”.

Os jogadores podem ou não perguntar imediatamente por mais informações sobre o templo, Sharill e suas atividades estranhas. Uma vez que eles façam isso, leia o seguinte em voz alta:

Defna franze as sobrancelhas quando Sharill é mencionada e balança sua mão em reprovação.

“Oh, isso. Sharill vem agindo estranhamente, pode ter certeza, mas eu acho que não é nada mais do que uma febre. Nada que um curandeiro competente não possa resolver. Logo ela estará boa como nova”. O olhar preocupado de Defna parece desmentir suas palavras.

É claro, os dois eventos estão ligados, um fato que não deve demorar aos PJs descobrirem. Os aldeões nunca viram um vampiro, ainda mais um do tipo oriental. Eles pensam que ela sofre de alguma doença desconhecida. A garota foi transformada em uma vampira oriental quando um homem clamando ser um itinerante Clérigo de Selûne Banhado Pela Lua a atacou em seu próprio quarto no porão do templo. Quando ele terminou o terrível ato, gritou alegremente, gargalhando e dizendo “Ouça a risada de Shar”, transformou-se em morcego e voou para fora do templo.

A despeito do que os heróis fizerem para investigar todos os acontecimentos estranhos de Casa da Lua, não existem pistas



a serem encontradas a não ser no Templo da Donzela da Lua e na tumba de Sharill, que é o porão inteiro abaixo do templo – local consagrado com sangue respingado na ocasião da sua morte.

A condição de Sharill quando os personagens a encontrarem é dependente da hora do dia. Durante a noite, é claro, Sharill estará no máximo de seu poder. Além disso, vampiros orientais, um tipo dos quais os PJs podem nunca ter tido contato antes, não podem utilizar suas habilidades de *dominação* e *forma ectoplásica*, mas podem simplesmente esmaecer até ficarem invisíveis. Os PJs, Namble e sua tropa podem perder tempo evitando seu olhar quando não há nada a temer. A vampiresca irá apenas desaparecer.

Durante o dia, é mais fácil lidar com Sharill, mas os aldeões causarão problemas (200 ou mais Guerreiros de 0º a 3º nível, LG, NB e CB). Se os PJs simplesmente “estacarem” Sharill durante o dia, os aldeões, longe de estar agradecidos, vêm atrás deles munidos de enxadas, ancinhos, forquilhas e quaisquer outras ferramentas. Dependendo das circunstâncias, Namble e suas tropas podem estar aptos a restaurar a calma e permitir aos personagens explicar suas ações ou pelo menos deixar o vilarejo sem ser molestados, mas eles com certeza nunca mais serão bem-vindos em Casa da Lua novamente; nenhum dos cidadãos apreciará a maneira urgente adotada pelos PJs para solucionar o problema.

Em ambos os casos, Defna insiste em acompanhar os heróis. O templo é uma estrutura simples, com 30 m de comprimento por 15 m de largura. Existem duas fileiras de assentos separados por um corredor largo no centro. No final oeste do corredor, sob uma clarabóia aberta para deixar a luz da lua entrar quando o tempo está limpo, fica um altar. Longe dele, à sua esquerda e direita existem portas. A da direita leva para a Sacristia da Filha, a da esquerda leva para os quartos no porão.

Dentro da sacristia existe uma pequena biblioteca de agendas de rituais, folhas com preces, três pergaminhos e alguns textos sacros. Dois dos três pergaminhos contém uma magia divina cada, *ressurreição* e *conto das rochas*. O terceiro é uma receita de sopa de ave canora pertencente à mãe de Sharill.

Já que a Filha era escolhida anualmente pelo vilarejo e não havia treinamento formal, a maioria dos textos preparava-lhe para seu papel e eles eram usados como referências constantes (o 3º nível de status d'A Filha como clériga é um presente secreto dado pela própria deusa, uma recompensa aos sinceros fazendeiros cheios de fé de Casa da Lua).

Em um dos armários, escondido atrás de alguns livros velhos que pertenceram a uma “Filha” anterior, está uma pequena garrafa rotulada ‘Poção Incompleta de Controle de Mortos-Vivos’. A poção está incompleta porque é uma poção específica e o que é necessário para ativá-la é um pedaço de um morto-vivo do qual se tem a intenção de usar contra – uma mecha de cabelo, uma unha ou um pedaço de pele.

A porta da esquerda conduz para um lance de escadas tão estreito que pessoas gordas precisariam entrar de lado para descer. Na base das escadas, um porão sujo e mais extenso que

o templo se estende na escuridão. No canto oeste, embaixo do altar há uma cozinha pequena e confortável. Há uma mesa vazia e algumas cadeiras diante de um fogão de ferro aparentemente muito grande para ter sido trazido pelas escadas. Ao lado dele existem armários, e uma busca neles revela louças e o símbolo sagrado da Clériga das Estrelas, que está escondido sob um prato de louça virado.

BUSCA SOB A LUZ DO DIA

Se os PJs vierem aqui durante o dia, eles não têm problema em encontrar Sharill dormindo em uma cama de palha pouco além da cozinha. Caso *Chama Negra* (a espada de Namble Pernaligeira) chegar a 3 m da garota, a espada explode em crepitantes chamas negras, mesmo se estiver embainhada. As chamas são geladas e não podem ferir Sharill ou o grupo, mas a ação da espada deveria alertar os aventureiros do que estão confrontando. Até Defna e Namble estão convencidos, olhando para a criatura pálida que dorme com manchas de sangue em sua camisola branca.

A decisão sobre o que fazer está com os PJs. Eles podem empalá-la com uma estaca, mas se discutirem a possibilidade, Defna os alertará com o seguinte, para ser lido em voz alta para os jogadores:

“Estas são pessoas simples, bons senhores. Vocês e eu e Namble, nós sabemos o que Sharill é, podemos sentir a corrupção brotando dela. Mas que provas nós temos? Onde estão os corpos daqueles que desapareceram? O que nós temos é esta espada estranha que parece emitir algum tipo de fogo negro maligno e uma garota dormindo, com manchas em seu vestido, o que pode ser o resultado de uma galinha morta para o jantar.”

Se os heróis decidirem estacá-la mesmo assim, Defna sente a obrigação de contar aos aldeões, e dentro de uma hora os PJs serão perseguidos pelo vilarejo por uma turba, provavelmente liderada pela noiva de Namble, Arayea, a irmã mais velha de Sharill, e por Defna, que precisa ficar ao lado dessas pessoas.

Namble e seus homens mantêm sua promessa e cavalgam com os PJs até o Forte da Colina de Keshla, garantindo sua sobrevivência. Se eles não o fizerem, ou se somente houver menos de três deles, os homens pegam os cavalos que empregaram aos aventureiros e retornam para Eshputra.

BUSCA NOTURNA

Se os PJs decidirem visitar Sharill durante a noite, Namble e Defna, junto com meia dúzia de aldeões carregando tochas, vão com eles (a menos que circunstâncias digam o contrário; nesse caso, o encontro deve ser alterado de acordo). Leia o seguinte em voz alta para os jogadores quando os personagens entrarem no porão:

Sob a entrada do templo escuro, os aldeões carregando tochas

se espalham para iluminar o local por completo. Namble insiste em tomar a liderança, com a espada desembainhada.

Assim que ele começa a andar pelo corredor central, 9 m adiante sua espada Chama Negra irrompe em dançantes chamas negras. No limite de iluminação das tochas há uma mulher vestindo roupas simples.

"Por que vocês vieram? Por que portam armas neste local sagrado? Vocês se atrevem a trazer a malevolência de Shar até aqui?"

Se ninguém responder, ela continuará na mesma disposição, com peso na voz, fazendo o papel de Filha de Selûne. Sharill pergunta se eles pretendem profanar o “Templo de sua Mãe”, ou se ela tem sido infiel para o vilarejo ou qualquer outra pergunta feita para imbuir culpa nos aldeões – alguns deles ouvem e partem, enquanto outros se voltam furiosos para os PJs. Lembre-se que a garota está fazendo tudo que pode para jogar nos aldeões o amor de Selûne; ela não possui nenhuma habilidade de *dominação*, a despeito do que os aventureiros possam acreditar.

Conjuradores têm a melhor chance neste estágio; caso o grupo tente afugentá-la ou atacá-la com *Chama Negra*, ela simplesmente desaparecerá e aparecerá novamente 4,5 m atrás do local onde estava. Sharill não assume a forma de morcego a menos que esteja a perigo de ser destruída (próximo de 0 pontos de vida). Ela ainda está muito confusa e parte dos seus desejos é defender seu templo contra aqueles que ela acredita que iriam destruí-lo – o outro lado, o novo lado de sua personalidade, está faminto.

Sharill Beloforte, “Filha de Selûne” (vampira oriental):
CA 1; MV 12, Vn 18 (C); DV 8+3; PV 51; TAC0 11; AT# 1;
Dano 1d6+4 (pancada); DE afetada somente por armas +1 ou melhores, regenera 3 PV por rodada, imune a *sono, encantamento, immobilizar, veneno e paralisia*; TM M (1,45 m de altura); MO 16; Tend. CM; XP 9.000.

For 18/76, Des 14, Con 14, Int 11, Sab 11, Car 5.

Notas: Sharill pode desaparecer em plena vista à vontade, tornando-se invisível e ganhando todos os bônus, tais como este estado normalmente forneceria, incluindo uma penalidade de -4 nos ataques contra ela. Ela não projeta reflexos e nem sombras, e move-se em pleno silêncio. Ela recebe um bônus de ataque de +2 e um bônus de dano de +4. Magias baseadas em frio e eletricidade causam apenas metade do dano em Sharill. Ela pode *alterar forma* e também possui a habilidade de *patas de aranha* que permite que ela escale superfícies lisas, como paredes.

Se for reduzida a 0 pontos de vida, ela irá “morrer”, a menos que morra e seja levada de sua tumba. A “tumba” de Sharill é o chão imundo de seu porão.

Sharill foi uma daquelas pessoas simples com um coração tão grande que brilhava através de seus traços. A maioria das pessoas de Casa da Lua a chamaria de bela, a despeito de seu

nariz torto e suas orelhas grandes demais. Baixa e magra, ela parece uma mendiga, embora tenha 20 anos de idade. Sua aparência infantil apenas aumenta a beleza que os aldeões vêem nela e foi por isto que ela foi escolhida como “Filha”. Sharill não está feliz com sua nova existência; de fato, ela preferiria que o clérigo de Shar a tivesse matado. Ela não é suicida, entretanto, e irá se defender se atacada.

Uma vez que ela comece a exibir seus poderes incomuns, mesmo que escape, os aldeões agora saberão o que Sharill se tornou. Se o grupo precisar retornar ao templo no dia seguinte, ela pode ser morta ou mesmo restaurada. É possível devolver Sharill aos aldeões como sua clériga se ela primeiro for estacada (deve estar morta) e a magia divina de 7º nível, *ressurreição*, ou o *pergaminho de ressurreição* (encontrado na sacristia, escada acima) forem usados.

Entretanto, desde que o porão inteiro é sua “tumba”, se ela for meramente estacada, irá regenerar depois de 12 horas, mesmo se a estaca ainda estiver em seu coração. Sharill deve ser decapitada e, de preferência, corpo e cabeça devem ser removidos do porão e enterrados em locais diferentes.

Se ela não for ressuscitada ou devidamente destruída, Avadreal Beloforte, seu apaixonado pai que não acredita em vampiros, não enterrará sua filha com uma estaca no coração. Ele remove o objeto do peito de Sharill. Depois de se recuperar, a vampira atacará seu pai e os dois irão caçar o grupo de aventureiros.

A despeito do acontecido, os aldeões estão aliviados e satisfeitos com as tentativas dos PJs, assumindo que eles testemunharam a verdadeira natureza de Sharill primeiro. Se Sharill for destruída, os cidadãos levantam 15 moedas de ouro como um agradecimento para o grupo. Se os heróis forem bem sucedidos em restaurar a clériga deles, os aldeões abrem seus cofres de boa vontade e os aventureiros deixam o vilarejo com 150 PO, com a eterna amizade das pessoas de Casa da Lua e dos Azuis e a gratidão de Selûne.

Namble e sua esquadra cumprem com sua palavra e se desfazem de sua modesta coleção de moedas. Eles também escoltam os heróis até o Forte da Colina de Keshla. Se eles tiverem restaurado a vida de Sharill, Namble também os presenteia com *Chama Negra* como seu profundo agradecimento.

O FORTE DA COLINA DE KESHLA

Keshla se localiza cerca de 145 km de Casa da Lua. Se desejar, use um ou dois confrontos daqueles listados na **Tabela de Encontros Aleatórios** na página XX durante a viagem. Em dois dias completos de viagem (excluindo-se os encontros) o grupo estará a 1,5 km dos portões de Keshla. Leia o seguinte em voz alta para os jogadores logo na chegada dos personagens, assumindo que Namble e sua tropas ainda estão com os PJs:

Os portões de Keshla são visíveis a cerca de um quilômetro e meio de distância. Namble, na dianteira como sempre, levanta suas mãos para dar alto ao grupo inteiro.

Apeando, ele diz, "Isto é o mais distante que podemos ir. Eu e meus homens devemos retornar, com os cavalos, eu temo, para Eshpurta. Vocês podem encontrar montarias à venda no forte da colina".

Se qualquer um dos PJs perguntar o porquê destas tropas não entram no forte, já que são do mesmo exército, Namble murmura que o Segundo Batalhão não é bem vindo em Keshla e os agradece novamente pela ajuda. Se o grupo lhe pedir informações sobre o resto de sua jornada, ele simplesmente encolhe os ombros e sugere que eles perguntem em Keshla. Montando novamente, Namble empina seu cavalo, abana seu chapéu em um adeus e galopa para o norte, com sua esquadra correndo para alcançá-lo.

A verdade é que nenhum exército pessoal entra voluntariamente no forte de Keshla. Este é o local para onde os maus recrutas, soldados inadequados e oficiais corruptos são mandados como punição. Uma vez designado para o Forte da Colina de Keshla, não há retorno. As tropas da guarnição são compostas de homens e mulheres que são a escória do exército, abrangendo desde o 1º ao 6º nível. A ironia é que este forte é o último posto de defesa de Amn. Ele abriga 400 soldados e 35 oficiais, com espaço para mais de 900 tropas se necessário.

Para piorar as coisas, o oficial em comando é o Capitão Arbas Rosznar (humano, CM, Gue9). Arbas é um oficial rígido e brutal, completamente odiado por qualquer um que tenha tido contato com ele. Rumores dizem que ele era um oficial promissor, crescendo nas fileiras por virtude de seu mérito. Um dia, de férias, matou o amante de uma senhora muito influente. Sua vida foi poupadada, mas ele foi banido para Keshla e sua existência tem se tornado amarga desde então.

O forte da colina é exatamente o que alguém esperaria. Uma estrutura fortificada com troncos sólidos, vedados com lama e reforçados por terraplanagem. Os muros do forte possuem 4,5 m de altura por 1 m de espessura – e constantemente necessitam de reparo.

Se os personagens perguntarem às pessoas certas (em outras palavras, para alguns dos poucos indivíduos que não estão constantemente procurando por uma briga, especialmente com estrangeiros), podem colher algumas migalhas de informação sobre cada uma das rotas para Trilha da Pedra que pode ajudá-los a determinar qual caminho é a melhor escolha.

A ESTRADA SUL

A Estrada Sul vira para oeste, para fora de Torbold, e a distância é de cerca de 160 km. Apesar de a Estrada Sul levar o grupo cerca de 120 km para fora de seu caminho (a distância de Torbold até Trilha de Pedra), é, ao menos, uma estrada através das colinas rochosas. Ela pode ser mais rápida do que a rota direta.

A Estrada Sul para Torbold é aplinada, mas cheia de perigos. O isolado Refúgio Negro de Cyric jaz a 56 km a leste de Torbold e nem este forte da colina e nem o forte de Keshla estão alertas de sua existência. Cada um acredita que o território ocupado pelo Refúgio é defendido pelo outro forte. Por outro lado, os clérigos de Cyric no Refúgio desejam permanecer escondidos e vão deixar os heróis em paz.

Há também os gigantes Esmaga-Crânio, que estão escavando as Colinas Tejarn, e devido à inércia e recusa do Conselho dos Seis, que rege Amn, para reforçar Torbold, eles permanecem uma ameaça real. Os soldados do forte têm obtido vitórias contra esses gigantes da colina, mas quando são derrotadas as criaturas simplesmente desaparecem em seus esconderijos ou dirigem-se para áreas mais desprotegidas, como Dente Pequeno ou Brost. Quando fora do alcance do exército, eles recrutam novos membros para a tribo. De fato, a maioria dos membros dos Esmaga-Crânio são originalmente membros de três diferentes tribos de gigantes da colina que formam uma federação livre. Estas tribos são originárias de Dente Pequeno. Devido à natureza caótica de suas idas e vindas, as chances de um ataque parecem ser mínimas.

A ROTA DIRETA

Esta rota mais curta é uma jornada fisicamente mais exigente. Se o grupo seguir para o sul de Keshla, Toraloth fica a cerca de 120 km, na Estrada de Tethir, e então uma jornada de mais 48 km para oeste até Trilha de Pedra, antes de ir para o sul novamente para o Castelo Spulzeer. Apesar de todas as conversas ao longo dos séculos sobre a construção de uma nova estrada de Keshla até Toraloth para unir a Estrada Sul à Estrada de Tethir, nada foi feito ainda. Isto é ruim, pois significa um longo passeio por terra no lombo de um cavalo, ou pior, a pé.

Se os aventureiros não possuírem ou adquirirem montaria e forem forçados a marchar a pé, perdem 1 ponto de Constituição por dia devido ao terreno montanhoso e rochoso. Um dia de descanso recupera 1 ponto de Constituição. Mesmo com cavalos, há 10% de chance por dia de o animal ficar manco por escorregar numa rocha ou cair numa ravina. As montarias estão em grande perigo nas colinas rochosas. Depois disso as colinas se tornam menos rochosas, porém mais escarpadas e difíceis de escalar.

A topografia não é o único problema. A falta de uma estrada de Keshla até o sul significa poucas (se houver) patrulhas militares ou mesmo uma patrulha de reconhecimento. Mesmo no campo mais ao sul, fazendeiros aprenderam a se defender. Eles estabeleceram um sistema de Cavaleiros de Tochas, homens montados que alertam qualquer um na área quando alguém é atacado. E existem ataques; hordas de robogoblins infestam essa área, bem como tribos de gnolls, goblins e até mesmo desertores dos fortes das colinas – homens descontentes que preferem a vida de bandidagem ao serviço militar.

Bandas de desertores freqüentemente se aliam às tribos humanóides da região para um propósito em comum – matar

e saquear. Os gigantes da colina os ignoram, apesar das sondagens feitas por certos bandos. O Refúgio Negro ocasionalmente os utiliza como espiões ou assassinos, mas os despreza de outra forma.

A ESTRADA SUL PARA TORBOLD

Problemas irão atingir o grupo, não importa qual rota eles escolham. Se o grupo decidir pegar a Estrada Sul para Torbold, você pode escolher um ou todos os encontros desta seção. Se os heróis escolherem cruzar o campo, vá para “**A Rota pelo Campo**” na página 29. Em ambos os casos, conflitos adicionais podem ser adicionados ou substituídos pela tabela de encontros aleatórios na página 19 se você preferir.

OS LÍDERES DO CONFLITO

Leia o seguinte em voz alta para os jogadores quando os heróis estiverem a cerca de 48 km de Torbold:

A paz tem sido breve nesta estrada militar, embora vocês não tenham visto outros viajantes desde que deixaram o forte da colina. Há muita caça nas florestas ao redor e o som gorgolejante de um córrego pode ser ouvido vindo de algum lugar fora da estrada. Subitamente, a cerca de 90 m estrada abaixo, uma grande esfera surge e se aproxima. Então, um crânio com olhos flamejantes torna-se visível nela. Chamas negras caem em cascadas da coroa do crânio como uma longa e maligna crista.

O que os aventureiros estão vendo é o resultado da magia *crânio dos segredos* (veja a descrição na página 28). A esfera e o crânio podem ser destruídos com um *dissipar magia* ou com o toque da *manopla da luz*. Se os heróis não fizerem nada, o crânio deixará uma mensagem e então lançará um cone de fogo diretamente no grupo.

A esfera e o crânio escondido param a cerca de 2,5 m de vocês e uma voz começa a falar. “Aqui há morte. Estejam avisados”. Um jato de chamas disparado pelo crânio vai direto na direção de vocês.

Cada PJ na linha de fogo deve realizar um teste de resistência contra magia; heróis que passarem no teste sofrem somente metade do dano; aqueles que falharem são atingidos pelo jato de fogo, sofrendo 3d4 pontos de dano e todos os equipamentos inflamáveis (incluindo roupas) começam a queimar. A esfera continua a avançar para o leste, estrada abaixo, até que se dissipa em faixas de fumaça negra.

Os PJs se encontram com um bando de líderes do conflito, especialmente clérigos de Cyric. Tennar Jorfe Mão de Cyric lidera o pequeno bando de líderes do conflito Ruína Perdoável,

noviços que estão em uma missão de campo para colher ervas e outros itens para componentes de magia. Vestidos discretamente (para não chamar atenção), eles se parecem mais com rangers do que com servos de um deus maligno.

Jorfe espera que o terror do *crânio dos segredos*, especialmente para aqueles que nunca o viram antes, seja suficiente para afugentar o grupo. É imperativo que a existência do Refúgio Negro, para não citar sua localização, permaneça em segredo absoluto. O líder do conflito foi afortunado por ver o grupo antes que eles os vissem. O que aconteceria se estes estrangeiros os tivessem seguido até a torre negra do Refúgio? Sendo assim, Jorfe Mão de Cyric conjurou sua magia favorita.

Os clérigos do Refúgio estão escondidos atrás de uma pequena elevação cerca de 68 m adiante dos PJs. Se o grupo avançar em outra direção, os clérigos continuam com sua busca original e não perturbam mais o grupo. Se os personagens decidirem investigar, há uma chance de 50% de um dos heróis notar um brilho de luz solar refletindo nas braçadeiras prateadas usadas por um dos clérigos da Ruína Perdoável. Se os aventureiros desafiarem os Cyricistas, eles estarão preparados tanto para uma batalha mágica quanto física. Todos os clérigos carregam espadas e sabem como usá-las.

Tennar Jorfe, humano Clr7 de Cyric: CA 4 (*braçadeiras da defesa CA 4*); MV 12; PV 38; TAC0 16 (15 com bônus de For, 13 com *espada longa +2*); AT# 1; Dano 1d8+2 (*espada longa +2*); DE +1 nos testes de resistência contra ilusão/magia fantasma, não é afetado por medo ou outra magia que altere emoções; TM M (1,83 m de altura); MO 17; Tend. LM; XP 2.000.

For 17, Des 9, Con 10, Int 13, Sab 14, Car 8.

Personalidade: Astuto, desonesto, orgulhoso.

Esquipamento Especial: *espada longa +2, braçadeiras da defesa CA 4, anel de escudo mental.*

Magias (3/3/2/1): 1º – comando, curar ferimentos leves, remover medo; 2º – ajuda, garra negra, martelo espiritual; 3º – curar doenças, dissipar magia; 4º – crânio dos segredos.

Noviços da Ruína Perdoável, humanos(as) Clr2 de Cyric (2d6): CA 6 (*braçadeiras da defesa CA 6*); MV 12; PV 30 cada; TAC0 15; AT# 1; Dano 1d8 (*espada longa*); AE lutam como Gue6; DE +1 nos testes de resistência contra ilusão/magia fantasma, não é afetado por medo ou outra magia que altere emoções; TM M (1,83 m de altura); Int 12; MO 15; Tend. CM; XP 120 cada.

Esquipamento Especial: *braçadeiras da defesa CA 6.*

Magias (2 cada, o Mestre escolhe a partir das seguintes): 1º – benção, constrição, comando, curar ferimentos leves, detectar o mal, fogo das fadas, luz, pedra encantada, remover medo.

Os noviços, mesmo apenas no 2º nível de clérigo, são formidáveis espadachins. Selecionados por sua força bem como sua sabedoria, passaram por um treinamento que inclui três horas de trabalho com espadas e outras armas por dia. Os clérigos da Ruína Perdoável agem então como guerreiros de 6º nível quan-

do em combate.

Os aventureiros precisam sobreviver mais ou menos intactos a este encontro. Se eles se complicarem, entretanto, e parecer que estão prestes a serem mortos ou capturados, Gaspard de Louca virá em seu auxílio.

Se Gaspard aparecer durante a batalha, parte imediatamente ao final da mesma. Ele chama sua aparição de “feliz coincidência” e diz ter negócios urgentes no leste. O homem trota na direção leste até que suma de vista, então muda de direção e continua a seguir o grupo. Se os PJs forem bem sucedidos sem a ajuda de Gaspard, ele continua a segui-los, e um crescente respeito por eles começa a surgir em sua mente.

O FORTE DA COLINA DE TORBOLD

O forte da colina de Torbold é do mesmo tamanho e contém os mesmos elementos do forte da colina de Keshla, mas é bem diferente. Em primeiro lugar, mesmo a 1,5 km de distância o forte parece limpo e novo. Bandeiras tremulam ao vento nos torreões dos cantos. Os portões são guardados por homens orgulhosos com uniformes limpos. Os guardas são animados e exibem um orgulho óbvio de si e de suas unidades.

A diferença entre Torbold e Keshla se deve ao seu comandante. O Major Tharundar Olehm (humano, LN, Gue15/Clr2 de Waukeen), um aventureiro que usou seu próprio dinheiro e a influência de sua família para atingir este posto, tem se mostrado um bom líder para os homens e um guerreiro de grandes proezas. Enquanto seus métodos têm sido não-ortodoxos (“Não militares, na maioria não militares”, resmunga o Capitão Arbas de Keshla), seus resultados têm sido espetaculares.

Por mais de uma década, Olehm e seus homens têm lutado contra os gigantes da colina, ganhando vantagem aos poucos. As incursões de verão dos gigantes continuam, mas as tropas do major ganham mais batalhas do que perdem. Ao poucos, os gigantes estão sendo expulsos para as Montanhas Dente Pequeno. O Major Olehm cuidou disto quase que com suas próprias mãos, sem receber nenhuma ajuda de Keshla ou do Forte da Colina de Ishla. Recebendo somente sua verba regular de graduados da Fortaleza Dourada a cada ano, Olehm tem conseguido subjugar forças maiores, fazendo seus próprios soldados melhores. Suas tropas são bem treinadas; a maioria é de guerreiros de 4º a 7º nível e seus oficiais são guerreiros de 8º nível.

MAGIAS CYRICISTAS

As seguintes magias utilizadas neste encontro pertencem ao suplemento *Faiths & Avatars [Crenças & Avatares]* dos REINOS ESQUECIDOS. Elas estão detalhadas aqui para a sua conveniência.

Garra Negra

(Alteração, Necromancia)

Esfera: Necromacia

Nível: 2º

Alcance: 0

Componentes: V, G

Duração: 1 rodada/nível

Tempo de Execução: 5

Área de Efeito: Um dos braços do conjurador

Resistência: Nenhuma

Esta magia transforma temporariamente o braço do conjurador em um membro flexível e retrátil que pode se estender a até uma distância de 3 m e ser usado para atingir inimigos com um bônus de +1 nas jogadas de ataque. O braço termina em uma garra cortante que causa 1d4 pontos de dano físico e 1d4 pontos de dano mágico por frio (dano total de 2d4) quando o ataque é bem sucedido (um teste de resistência contra magia rende metade do dano por frio; mortos-vivos são imunes a esse dano). O conjurador não pode conjurar outra magia envolvendo componentes gestuais com o braço nesta

condição. Pode ser conjurado apenas uma vez por dia.

Crânio dos Segredos

(Invocação / Evocação)

Esfera: Guardiã

Nível: 2º

Alcance: 4,5 m/nível

Componentes: V, G

Duração: Variável

Tempo de Execução: 7

Área de Efeito: Especial

Resistência: Nenhuma

Esta magia cria a imagem intangível de um crânio flutuante que deixa um rastro de chamas negras. O crânio possui taxa de deslocamento de 9 m por rodada e flutua numa esfera de 6 m de diâmetro. Ela pode ser destruída apenas por *dissipar magia*.

O crânio deixa uma mensagem de 22 palavras ou menos e pode cospir uma língua de fogo, em um cone de 0,3 m largura por 3 m de comprimento. O cone infinge 3d4 pontos de dano a qualquer carne exposta e incendeia qualquer coisa inflamável. A mensagem e a língua de fogo ocorrem quando disparadas por uma condição expressa no momento da conjuração. Uma vez que ambas as ações forem executadas, o crânio lentamente desaparece.

Raros são os pedidos de transferência para fora de Torbold. O Conselho dos Seis tem acusado Olehm de criar um exército privado leal apenas a ele. Isto não é verdade. Ele alcançou essa posição através da observação de outros; o Major Olehm quer apenas fazer seu trabalho.

Há uma grande estalagem dentro dos muros de Torbold, chamada Parada de Bruder. A estalagem serve comidas excepcionais a preços razoáveis, possui bons quartos com lençóis limpos e entretenimento noturno em sua taverna. Um templo fornece serviços religiosos: o grande Salão dos Guardiões, construído sob a influência do Major Olehm e dedicado a Helm. Este é um dos poucos lugares que restam em Faerûn onde Helm ainda é forte. O Salão dos Guardiões é um templo militar e muitas das tropas têm seguido seu major junto com os Companheiros da Visão Verdadeira, a ordem Helmita de clérigos, guerreiros e cruzados.

Há também uma combinação de ferreiros e estábulos no forte, duas lojas de suprimento, um alfaiate que serve primariamente aos oficiais Amnianos e um herbalista que vende temperos e ervas para todos os propósitos junto com componentes de magia com um preço de mercado 10% acima do normal.

Não há estrada conectando Torbold à Estrada de Tethir, mas há uma trilha bem desenvolvida. Umas das primeiras ações que o Major Olehm tomou quando assumiu o comando do forte da colina foi ordenar suas tropas a cortar uma trilha larga através das rochas pelas colinas. Isto serviu para dois propósitos. Primeiro, ela foi construída por soldados fortes porque o trabalho foi duro. Segundo, permitiu-lhes responder aos ataques vindos daquele lado do forte com um considerável aumento de velocidade do que era possível antes. Uma vez passado o terreno rochoso, ele continuou a trilha, suavizando os pontos mais ásperos por todo o caminho até a Estrada de Tethir, cerca de 72 km adiante. Os habitantes locais chamam a trilha de Passagem de Olehm e ela salvou muito tempo e moe das das caravanas.

Os heróis e qualquer um viajando nesta trilha podem pedir por uma escolta; elas são fornecidas gratuitamente para cidadãos sozinhos ou grupos pequenos, e a taxa é razoável para caravanas. Se os aventureiros escolherem uma escolta, haverá 2d8 soldados (LN humanos(as) Gue4) liderados por um sargento (humano, N, Gue6) que os acompanham por todo o caminho até a Estrada de Tethir.

OS ESMAGA-CRÂNIO

Por mais de uma década, as tropas em Torbold têm se engajado em batalhas contínuas contra a tribo de gigantes da colina dos Esmaga-Crânio. Seu rei, um certo Fedduk, é bastante inteligente, pelo menos para um gigante da colina. Ele conseguiu unir as tribos de sua raça de Dente Pequeno em uma federação livre de invasores sob seu apoio pessoal.

Ele desfrutava da vantagem de conhecer cada centímetro das Colinas Tejarn como conhecia suas próprias cicatrizes. Mas depois de anos de guerra, o Major Olehm aprendeu muito

sobre este terreno, e suas tropas encontraram e destruíram a maioria dos esconderijos dos gigantes nas colinas. Olehm e suas forças estão começando a empurrar as criaturas de volta para Dente Pequeno.

A despeito de os personagens possuírem ou não uma escolta, um bando de 2d10 gigantes da colina dos Esmaga-Crânio e 2d4 lobos atrozes os atacam tão logo eles saiam da vista do forte da colina. Os Esmaga-Crânio são espertos, mas não muito inteligentes. Este grupo em particular, entretanto, é liderado pelo Rei Fedduk, que foi pego no ato de executar um pequeno ataque na parte mais fraca do lado sul de Torbold para testar as defesas de Olehm no local. O encontro não deve surpreender nenhum dos lados. Os gigantes podem ver o grupo chegando e os heróis podem ouvir a aproximação dos gigantes pisando pesadamente entre as árvores.

Rei Fedduk (gigante da colina): CA 0 (armadura simples); MV 12; DV 13; PV 99; TAC0 7; AT# 1; Dano 2d6+7; AE arremesso de rochas que causa 2d8 pontos de dano; TM E (5,13 m de altura); MO 16; Int 10; Tend. CM; XP 4.000.

Equipamento Especial: A armadura de Fedduk foi feita especialmente para ele por um grupo de anões ferreiros capturados.

Gigantes da Colina (1d8): CA 3 (gibão de pele); MV 12; DV 12+2 PV; TAC0 9; AT# 1; Dano 2d6+7 (armas variadas); AE arremesso de rochas que causa 2d8 pontos de dano; TM E (4,88 m de altura); MO 13; Int 7; Tend. CM; XP 3.000.

Lobos Atrozes (2d4): CA 6; MV 18; DV 4+4; TAC0 15; AT# 1; Dano 2d8; TM E (3,66 m de comprimento); MO 10; Int 4; Tend. N; XP 175.

Gaspard novamente observa por trás dos arbustos, ajudando com magias discretas, se necessário. Se as coisas começarem a ir mal para os gigantes da colina, Fedduk não perde tempo e recua. Ele veio aqui para patrulhar as tropas inimigas, não lutar contra elas até a morte. Ele é esperto e sabe quando não se engajar em combate com seus inimigos, então a menos que os PJs possuam algum meio extraordinário de capturar ou matar o líder dos gigantes da colina, ele deve escapar e continuar a atormentar a vida das tropas.

Uma vez que o grupo termine o encontro com os gigantes da colina, prossiga para "Na Estrada de Tethir", na [página XX](#).

A ROTA PELO CAMPO

Se os aventureiros decidirem ir pela rota direta de Eshputra para Toralath (e então ir para oeste pela Estrada de Tethir até Trilha de Pedra), eles ficarão com as mãos ocupadas. Os primeiros 32 km são de um território extremamente difícil e rochoso, reduzindo o deslocamento pela metade. Depois disso, as colinas íngremes cobram o seu preço, reduzindo o desloca-

mento em 25% do normal.

Esta é uma região sem lei; a falta de uma estrada e o terreno excessivamente difícil evita que caravanas façam este caminho. Nenhuma caravana repassa lucros para o Conselho dos Seis, então não há nenhuma patrulha militar aqui. A única coisa que se aproxima de uma força de ordem é uma milícia pouco organizada de fazendeiros e seu sistema de alerta, os Cavaleiros de Tochas. Mesmo com esta milícia esparsa, esta parte do país não é conquistada nem controlada e, portanto, perigosa. De fato, há um ditado em Keshla que descreve precisamente esta região: “Não vá para o sul sem 30 companhias armadas. Melhor ainda, não vá para o sul”.

A GINO-ESFINGE

Quando os PJs saírem do terreno mais rochoso (os primeiros 32 km ou mais), eles estarão em uma colina olhando para o sul. O chão pode ser mais macio, mas não é menos desafiador. Eles podem enxergar uma boa distância, e não vêem nada mais que colinas. A maior parte do terreno é arborizada, mas há um cultivo terraplanado em um dos lados da colina. Uma pequena trilha sai de lá na direção sul. Deixe os heróis viajarem sem incômodos por uns 16 km, então leia o seguinte em voz alta para os jogadores:

Parada no meio do caminho pouco visível está uma criatura muito incomum. O lustroso corpo de leão está tenso, como se estivesse a ponto de pular, enquanto suas asas estão estendidas. Ao mesmo tempo, sua face é de uma atraente mulher humana e está com uma expressão atenta. Claramente esta besta teve a sua quota de sofrimentos. Ela não parece nem um pouco amigável. Um som suave vem de sua garganta, algo entre um resmungo e um ronronar.

Qualquer personagem que saiba sobre gino-esfinges vai saber que ela está distante do norte, sua terra habitual. Se questionada sobre isso, ela murmura algo sobre “um exílio injustificado”, mas não revela nenhum detalhe. Ela fita os personagens com olhos sombrios e sardônicos e diz, “Se vocês me derem uma pedra iônica, eu lhes contarei um segredo”.

Se qualquer um no grupo entregar uma das pedras mágicas para a gino-esfinge, ela lhes contará seu “segredo” e os deixará passar: “Ele que é uma coisa, é totalmente outra, e assim, o contrário também é verdade”. A frase se refere a Kartak e Chardath.

Se os PJs não tiverem nenhuma pedra iônica para dar, devem barganhar. Ela não aceitará nenhuma outra jóia ou bugiganga, mas requisitará e aceitará um poema (o qual deve ser recitado), sobre algum conhecimento que ela não saiba, ou um enigma. Se o grupo lhe der qualquer uma dessas coisas, ela os recompensará com seu pequeno conhecimento sobre a situação deles e lhes permitirá passar. A criatura não responde perguntas.

Se os heróis não lhe derem nada, ela dá uma última chance permitindo-lhes responder um enigma seu. Leia o seguinte em

voz alta aos jogadores se seus personagens não puderem fornecer nada para trocar com ela:

“Muito bem então”, ela funga. “Eu lançarei um enigma para vocês, e vocês devem responder. Se estiverem errados, eu não almocei, então eu os devorarei”. Seus olhos brilham enquanto ela dita o enigma: “Há uma caixa sem dobradiças, chave ou tampa. Ainda bem fundo, um tesouro dourado ela esconde. O que é?”.

A resposta, claro, é um ovo. Se os aventureiros adivinharem corretamente, ela cede a passagem em direção ao sul. Se enão adivinharem, ela perde a paciência e ataca com toda sua fúria.

Andeeylopardii (gino-esfinge): CA -1; MV 15, Vn 24 (D); DV 18; 59 PV; TAC0 13; AT# 2; Dano 2d4/2d4; AE habilidades similares a magia; TM G (2,13 m de comprimento); MO 17; Int 18; Tend. N; XP 3.000.

Notas: Devido à sua alta inteligência, a gino-esfinge utiliza suas magias de forma criativa. Por exemplo, se o grupo recuar para se agrupar e discutir planos, ela irá espioná-los conjurando claraudiência.

Magias (cada uma usada uma vez por dia): *detectar invisibilidade, detectar magia, ler magias, compreensão da linguagem, localizar objetos, dissipar magias, claraudiência, clarividência, remover maldição e lendas e histórias.*

TORALTH

Os aventureiros devem adentrar Toralth ao anoitecer. Esta é uma cidade escura e vazia, um lugar de imagens noturnas, de sombras que tomam forma de gárgulas e outras formas mais assombradas. Assim que os heróis chegam, uma chuva suave começa a cair. A cidade é escura e aparentemente deserta, salvo o brilho avermelhado de luz vindo das janelas de uma hospedaria melancólica.

A hospedaria se chama Taverna de Maskar. Ela oferece alguns quartos, pão e guisado (“servidos a qualquer hora”), e um grande salão público. Se os PJs entrarem no salão público, escutarão a seguinte conversa entre o estalajadeiro e um grupo de fazendeiros rudes que bebem cerveja.

“Eles dizem que o distúrbio em Riatavin matou 30”, diz o primeiro, dando um gole de sua caneca. “E não é só isso”, a voz dele se torna um sussurro, “Eles dizem que o símbolo de Kartak foi entalhado na porta do Templo de Mystra”.

Outro, de barbas grisalhas, acena. “Um mau presságio, isso”. “Sim”, intervém um sujeito com jeitão de vovô. “É tempo de acabar com os Spulzeers de uma vez por todas”.

“E como vocês propõem fazer isto?”. O primeiro homem ri. “Um é um feiticeiro morto que anda e o outro é um terror vivo que não anda”. Ele ri. “O próprio Elminster levaria um bom tempo para fazer isto. Eles dizem que existem fantasmas sordidos naquele castelo, também”.

O estalajadeiro, quieto até agora, olha por cima de seus ócu-

los quadrados. “Eu não estou tão certo. Sobre a invasão em Riatavin, eu digo”. Ele diz lentamente, mas com autoridade, “Eu vi Kartak aquela noite, ao mesmo tempo em que Riatavin era atacada”.

Os fazendeiros olham incrédulos. “Não, eu sei o que vocês estão pensando, mas eu o vi plenamente como eu vejo vocês. Ele estava tentando conseguir algumas tiras de couro, disse que era para uma couraça. Eu o enviei até Cluny. Não foi Kartak que atacou Riatavin, mas o prefeito do lugar não quer ouvir isto”.

Se os aventureiros se unirem aos homens e pagarem uma rodada, eles descobrirão que houve um ataque na cidade de Riatavin, no qual monstros e mortos-vivos de vários tipos apareceram naquele lugar, destruíram e mataram quantos puderam, molestaram e feriram o resto, e então desapareceram com o orvalho da manhã.

De fato, a invasão em Riatavin foi um feito de Chardath. Incapaz de buscar aliados não-malignos através de meios normais, organizou a incursão em nome de Kartak, chamando mortos-vivos malignos para exercer sua ordem com seus novos poderes. Quando ele e seu grupo de guerra estavam a ponto de partir da cidade, teve uma idéia. Mostrar a identidade do carrasco das pessoas. Ele então usou um relâmpago para queimar o nome de Kartak nas portas do Templo de Mystra (felizmente para Chardath, a magia funcionou sem infortúnios). Foi um ato projetado puramente para enfurecer o povo de Riatavin e levantá-los contra o lich.

Mais nenhum evento acontece em Toralh.

NA ESTRADA DE TETHIR

A Estrada de Tethir foi construída há mais de mil anos atrás e permanece uma das melhores rodovias de toda Faerûn. A estrada também define a divisa entre Amn e Tethyr. Manter esta estrada antiga aberta e com bons reparos durante o ano todo tem sido o ponto principal do orgulho Amniano. Embora poucas patrulhas militares passem por este caminho, exceto para ocasionais escoltas de patrulha, há pouca necessidade deles por lá. As várias autoridades municipais lidam com a maioria dos problemas que surgem, e a população humanóide de nesta área foi pacificada há muito tempo.

A despeito de qual direção os aventureiros escolheram para chegar aqui, Trilha de Pedra está logo adiante.

TRILHA DE PEDRA

Trilha de Pedra marca a última parada antes do Castelo Spulzeer. Este lugar é uma verdadeira cidade; uma cidade bem jovem, com certeza, mas a uma boa distância de Eshpurta e dos fortés da colina. O orgulho é mostrado nas janelas das bem conservadas lojas e nas pedras limpas das calçadas.

A cidade de Trilha de Pedra foi construída ao redor da Hospedaria Spulzeer. A hospedaria foi estabelecida no Ano da Espora (1348 CV) pela família Spulzeer, quando a sorte deles estava em baixa e seu tamanho e influência tinham diminuído. Rafe Spulzeer tinha encabeçado a decisão da família, convencendo os outros de que sem o castelo os Spulzeer necessitavam de uma base de operações a partir de onde poderiam reconstruir sua fortuna. Que lugar melhor do que uma hospedaria na Estrada de Tethir, uma parada natural para caravanas e comerciantes em direção ao sul?

Enquanto a maioria das pessoas em Amn considera Trilha de Pedra nada mais que um “poço” a caminho de Riatavin e Tethyr, a cidade prosperou e cresceu, principalmente devido à sua localização. A atitude de seus vizinhos Amnianos fez pouco para encarecer Amn aos cidadãos de Trilha de Pedra. Os cidadãos desenvolveram uma perspectiva independente em relação à cidadania. A população é atualmente de aproximadamente 420 pessoas, incluindo as fazendas periféricas.

Trilha de Pedra é uma cidade de arquitetura modesta e pequenas lojas. Não há nenhum marco principal aqui, mas vários estabelecimentos mostram promessa. Qualquer coisa que os aventureiros queiram pode ser encontrada em Trilha de Pedra. O que se segue é uma lista rápida dos estabelecimentos mais notáveis da cidade.

A Nova Hospedaria Spulzeer

A Nova Hospedaria Spulzeer é um edifício grande de dois andares que atende viajantes ricos, comerciantes e mercadores de caravanas. Depois de quase 20 anos, ela ainda é conduzida por seu fundador primário, Rafe Spulzeer (humano, NB, Gue8). Sua especialidade, uma das melhores idéias de Rafe, é uma coleção de nove salas de reunião privadas, sem janelas, onde negócios são feitos, bens são barganhados, contratos são assinados e segredos são trocados como as bolas de gude de um garoto. Orbes encantadas com luz contínua e suspensas no teto fornecem iluminação para os negócios conduzidos dentro destas paredes. As salas de reunião não possuem fechaduras do lado de fora, trancadas somente por dentro para garantir a privacidade. Os preços dos quartos são altos, mas nenhum outro lugar se equipara no tocante aos serviços. Qualquer um que ficar aqui pode deixar suas roupas do lado de fora da sua porta, e elas serão devolvidos pela manhã, limpas e frescas.

No interesse de transformar uma única hospedaria em uma comunidade crescente, Rafe decidiu não incluir uma taverna nos projetos de seu edifício. Ele deixou esta possibilidade para outros, esperando incentivar a construção de tais estabelecimentos perto da hospedaria.

Estalagem Fim da Trilha

A Estalagem Fim da Trilha é um reflexo da hospedaria Spulzeer. Carnat Trender (humano, NM, Lad6) é um aventureiro aposentado com pouca imaginação. A Fim da Trilha se

assemelha vagamente com a hospedaria Spulzeer, mas é pelo menos metade do tamanho da original. Carnat não oferece muitos serviços. Ainda assim, o lugar é limpo e moderadamente valorizado.

A Estalagem Tartaruga Dragão

A Estalagem Tartaruga Dragão é a maior estrutura em Trilha de Pedra, próxima aos corredores errantes dos Spulzeer. De fato, se o terceiro andar da Tartaruga for levado em conta, é o maior edifício em Trilha de Pedra.

A Tartaruga é de fato a Hospedaria Spellseer original, fundada em 1316. Um incêndio em 1326 danificou muito da construção, obrigando os proprietários a construirem uma nova hospedaria ali perto. Vários anos depois, um empresário restaurou o edifício e o reabriu como a Hospedaria Tartaruga Dragão.

A Tartaruga se esforça para criar uma atmosfera náutica no centro isolado do mar ao sul de Amn, e obtém sucesso. As venezianas das janelas do primeiro andar, por exemplo, são de fato feitas de pedaços de cascos de tartaruga dragão cimentadas. A placa oscilante em frente à hospedaria foi trazida de uma taverna do cais de Athkatla, repintada com seu novo nome e então exposta às intempéries para parecer enferrujada.

Apesar do humor planejado do lugar, ele é totalmente confortável e oferece muitas amenidades. Há até mesmo duas salas no segundo andar dedicadas a banhos quentes. Os preços aqui são moderados e a comida, excelente.

Taverna Shaundakul

A Taverna Shaundakul é uma hospedaria confortável e bem equipada que serve o que é considerado o melhor guisado de coelho de Faerûn. O nome do lugar é derivado do pedaço de imã que serve como a bancada do bar. É dito que veio de um templo arruinado do deus das caravanas. O dono é Mier Ompson (humano, N, Gue0), a qualidade da comida é boa e os preços são bastante baixos para atrair condutores de caravanas e oficiais da guarda.

O Covil do Texugo

A taverna Covil do Texugo se localiza no lado miserável da cidade. Enquanto os preços são baratos, a qualidade da comida e da bebida é a melhor possível. É melhor sempre evitar este lugar, mesmo sendo o maior ninho de fofocas de Trilha de Pedra. A Covil do Texugo é freqüentada por condutores de caravanas rudes e guardas brutos que adoram dar surras. Mesmo assim, a atmosfera é amigável. O perna-de-pau Colis Queda de Ouro (humano, N, Lad1) conduz este lugar com a ajuda de suas filhas, Jehan (humana, N, Gue1, For 18/27) e Marila (humana N Gue1, For 18/40) ambas com mais de 1,80 m de altura, um alto valor de força e apenas 16 anos de idade. Se os heróis visitarem a Covil do Texugo, ouvirão guardas de caravanas decepcionados discutindo a baixa qualidade das

armas e armaduras do Senhor Ossis (veja abaixo).

Provisões Nastral

A família Vinson conduz a maior loja de equipamentos de Trilha de Pedra, mas que se diga, ela não é tão grande assim. Nastral Vinson (humano, NM, Lad4), porém, tenta oferecer uma grande variedade de bens. Os Vinsons são pessoas quietas, ficando longe das atenções o máximo possível. Há rumores sobre o pai de Nastral, agora morto, e algumas difamações sobre um suposto envolvimento com o Conselho dos Seis Amniano, mas aqui ninguém se preocupa. Ainda assim, os Vinsons preferem o conforto da obscuridade tranquila.

Garras de Urso e Hálito de Bebê

Escondida atrás da fachada respeitável de herbalista e parteira, Raseckel Ansteler (humana, LN, Mag5) vende componentes de magia, parafernálias alquímicas e suprimentos a 150% do preço padrão. Raseckel não gosta muito das pessoas, então escolheu um nome que a mistificará, confiando que seus poucos conhecidos difundiriam a palavra dentro da comunidade mágica. Eles o fizeram, mas ela cobra tanto que essas pessoas raramente fazem compras lá – o que é bom para Raseckel. Qualquer suprimento que heróis usuários de magia necessitem pode ser encontrado aqui.

Braços do Cavaleiro Nobre

Há um arsenal, chamado Braços do Cavaleiro Nobre, conduzido por um ancião de barba grisalha e músculos maciços que se autodenomina Senhor Ossis (humano, LN, Gue16) e que se diz armeiro. Entretanto, sua aparência física nada mais é que um resquício de sua mocidade: esses músculos volumosos estão atrofiados há tempos, deixando somente um reflexo da sua força. Suas armas e brilhantes armaduras parecem leves e maravilhosas, e ajustam-se perfeitamente. Infelizmente, sua fraqueza o força a usar um aço inferior com uma liga de um metal bom e brilhante que ele descobriu nas Colinas Tejarn. Ele mantém o local e a existência do metal como um segredo. Ossis faz toda a mineração do mesmo.

Os preços de Ossis são baixos. Na realidade, a maioria dos guerreiros pensa que estão roubando dele – até que as compras sejam colocadas à teste. As espadas do Senhor Ossis possuem 50% de chance de quebrar no primeiro golpe e uma chance de 25% a cada golpe seguinte. Suas armaduras não são muito melhores, exceto que há um pouco mais de área de superfície para dissipar a força dos golpes. Elas fornecem uma CA 1 ponto menor que o normal, mas isto não pode ser identificado até o momento em que a armadura for golpeada pela primeira vez. Os elmos e placas peitorais, das costas, das pernas e dos braços das armaduras do Senhor Ossis possuem 35% de chance de falharem na primeira vez que sofrerem golpes, e uma chance de 10% a cada golpe seguinte.

Se os heróis visitarem a Covil do Texugo, ouvem um guarda de caravana decepcionado discutindo a qualidade das armas do Senhor Ossis. Se não, deixe os compradores avisados.

Outros Locais de Interesse

Há aproximadamente outras quinze lojas pequenas em Trilha de Pedra, embora este número flutue com velhos negócios que caem e novos que os substituem. Atualmente, há três padeiros, quatro barbeiros, dois tecelões e toda sorte de oleiros, vidraceiros, joalheiros e herbalistas. Há até um cartógrafo.

RUMORES

Trilha de Pedra é o lugar ideal para colher informações sobre a família Spellseer/Spulzeer e sobre o castelo. O Mestre pode espalhar rumores ao longo da cidade, e encorajar o grupo a fazer perguntas aos aldeões (embora muitas perguntas possam gerar suspeita entre as pessoas que pensam que é melhor que o assunto fique esquecido).

O Mestre deve usar os detalhes encontrados no *A Desafortunada Casa dos Spellseer* para criar rumores, fofocas e contos locais. Algumas histórias deveriam ser precisas e outras falsas, de forma que o grupo receba a informação válida misturada com mentiras sinceras. Locais e pessoas diferentes têm explicações e verdades diferentes. Seguem alguns exemplos.

Se os heróis visitarem Rafe Spulzeer na expectativa de obter informações significativas e recentes, estão rumando para uma deceção. A família não teve contato com os parentes do castelo por uma geração, e ele não sabe de nada. Ultimamente, dados os rumores, Rafe tem pensado que poderia ser uma boa idéia mudar a família de nome novamente – para algo como Padeiros ou Ferreiros ou Estalajadeiros. Qualquer coisa menos Spulzeer.

Na Taverna de Shaundakul, os PJs podem encontrar contos mais substanciais. Se perguntarem ao dono, Mier Ompson, ele dará de ombros; Mier se mantém fora dos problemas locais, já que só liga para o lucro. Seu atendente do bar, entretanto, é mais receptivo.

“É, comprem mais de minha cerveja, e euuento procês. É verdade também, direitinho da boca d’um lich”. O velho homem ri como um maníaco. “Kartak? Ele é mau, aquele lá. Me disseram que virou lich. Tá atrás de algum tipo de anel. Saltando daqui pr’ali e de volta outra vez. Realmente devia morrer, aquele lá”.

“Claro, ele n’um é pior que o primo, talvez seja até melhor. Primo, descendente, seja lá o que for. Lorde Chardath Spulzeer, é como se chama. Pra mim, aquele que é o problema.”

Se qualquer um dos aventureiros perguntar por que, o atendente do bar responde. Se não o fizerem, ele limpa os copos até a próxima pergunta.

“Chardath, ele é louco – mente de lêmure e volta no nó, como se diz, não muito brilhante nem racional. Inveja, penso eu, e obsessão. Entrou aqui umas vezes, esse Chardath. Francamente, espero nunca mais vê-lo de novo.”

“Ele tava com sua caneca, vejam bem, murmurando sobre Kartak. Então disse, rindo, ‘eu peguei ele e o poder dele. Agora tenho que mantê-lo’. Então ele perde a compostura, se é que vocês me entendem, começando a chorar, lamentando que sua irmã (eu nunca soube que ele tinha uma), tava morta e ele fez isso porque Kartak obrigou. E assim vai.”

“Talvez sim, talvez não. Liches não se preocupam conosco. Fazem suas coisas de lich, fazem suas magias, mas normalmente só nos matam sem seus próprios punhos, sabem? Pobres mortais feito eu e vocês não somos importantes dentro de seus estratagemas. Eu digo, imortais têm pensamentos imortais, né?”

“Querem saber o que eu penso?”. Ispicando e esfregando uma mancha imaginária da beira de um copo, ele o ergue contra a luz, piscando. “Querem?”. Ele continua sem incitar, “Eu penso que Chardath organizou a invasão a Riatavin para lançar suspeita e rancor sobre Kartak. Kartak não é estúpido, esculpindo seu símbolo nas portas do templo, certo? Liches são inteligentes, Chardath não, e aquele é o nome daquela cantiga em especial. Castelo Spulzeer? Vocês não querem saber. Agora dêem o fora daqui. Eu não tenho mais nada a dizer”.

A história é muito parecida nas outras tavernas. Deve haver muitas contradições nos contos ouvidos pelos PJs para que eles não estejam completamente seguros sobre o que esperar quando alcançar o castelo. Se eles revelarem seu destino, serão recebidos com temor misturado com desprezo. Aqueles que buscam o Castelo Spulzeer nestes dias, ou são maus, ou tolos corajosos.

A ESTRADA DO DESTINO

A estrada decadente de Trilha de Pedra até o castelo é um resquício arruinado de dias antigos. E não é a única coisa que mudou: quanto mais o grupo se aproxima do Castelo Spulzeer, mais destruída e arruinada a paisagem se torna. As plantas e criaturas da região são distorcidas, transformadas em algo pouco coerente com o esquema natural das coisas.

“Vocês seguem na direção sul do que outrora foi uma estrada bem conservada. Ela é agora pouco mais que um par de trilhas de roda de carroças que seguram a água parada e um montículo central de uma grama preta-esverdeada corrompida.

“O campo circunvizinho é estranho, quase como se fosse de outro mundo. A menos de 1,5 km de fora da Trilha de Pedra, as árvores perderam a maioria de suas folhas, ou talvez nunca as tivessem. Névoas sobem da floresta, e o sol parece ter perdido seu calor. O ar aqui é gelado e dá calafrios.

“De repente, uma dúzia ou mais de criaturas saltam na sua direção, vindas do chão, das árvores mortas e das pedras escuras.

Eles atacam uma vez, mordendo com dentes corroídos, mas ainda assim afiados. Talvez uma vez tivessem sido esquilos ou ratos – suas caudas longas retêm algumas manchas eriçadas e os imundos pêlos de seu corpo são tuhos esparsos. Tão rápido quanto apareceram, desaparecem.

As criaturas afundam seus dentes em qualquer porção de carne não coberta por ao menos uma armadura de couro, e se vão tão rapidamente quanto apareceram. Cada PJ sem armadura sofre 1d2 pontos de dano (sem direito a teste de resistência), mas em caso algum um único personagem sofre mais de duas mordidas. O ataque termina tão rápido que qualquer resposta por parte dos personagens é ineficiente, tardia demais.

Quanto mais os heróis viajam, mais inconvencional e bizarra a natureza se torna. Por mais duas vezes ao longo da estrada os PJs são atacados por aberrações grotescas (sem sofrer dano, entretanto). O próximo ataque vem de um enorme rebanho de borboletas horrendas que batem as asas curtas e espessas. Elas mergulham na direção dos personagens, entrando por qualquer abertura em suas roupas. As borboletas são uma doentia sombra de branco com grandes antenas nodosas e longas línguas pretas que saem e entram de suas bocas quase humanas. Elas não podem causar dano, mas o horror espantoso destas criaturas horrendas que rastejam ao redor e dentro das vestes do PJs, nublando a vista daqueles que usam elmos e batendo contra o rosto de todos os personagens deveria ser chocante o bastante para enchê-los de desejo de tomar um banho.

Uma nuvem final de pestes terríveis desce na direção do grupo assim que eles se aproximam da extremidade do chão estéril que cerca o castelo. Não está claro o que estas criaturas foram um dia; talvez fossem pixies ou alguma forma diminuta de elfos nunca antes encontrados.

Agora uma terceira ameaça vem até vocês, vindas do céu. Criaturas cor-de-lama que lembram humanóides, embora malformados e com barrigas expandidas e desiguais, membros e asas que não combinam. Cada uma tem cerca de 50 cm de comprimento e um par de chifres sujos de marfim na cabeça. Os chifres parecem crescer de maneira oposta à ordem natural das coisas: O ponto mais estreito deles se localiza na base da testa e a parte mais larga aonde seria o topo. Estranhamente, as criaturas estão cobrindo suas bocas com ambas as mãos.

E então vocês as ouvem: um grito alto e estridente que parece que vai partir seus crânios e enlouquecê-los. O barulho doloroso vem de todas as direções conforme as criaturas se agitam ao redor de vocês.

Os gritos das infelizes criaturas não causam nenhum dano, mas são dolorosos de ouvir. PJs perspicazes podem encher suas orelhas com pano ou couro fino para reduzir o barulho; porém, a ação se configura mais em resistir ao lamento e esperar os minúsculos monstros passarem, ou avançar adiante para a zona morta que cerca o castelo.

CASTELO SPULZEER

Uma vez que os personagens entrem no castelo, recorra ao mapa que acompanha esta aventura. Antes de começar esta parte da aventura, o Mestre deveria ler completamente a seção **Encontros Contínuos** abaixo. Não importa quando os heróis cheguem, eles perderam há pouco o prazo final fixado por Kartak. Eles adentram o lugar no aniversário da morte de Mármore, quando os eventos começam a se tornar realmente interessantes no Castelo Spulzeer. Além disso, se o grupo chegar à noite, todos os efeitos, pontos de dano e penalidades nos testes de resistência são dobrados.

ENCONTROS CONTÍNUOS

Qualquer castelo que valorize suas muralhas tem ao menos um ou dois espíritos que abastecem histórias de fantasmas locais e sonhos de aventureiros. O Castelo Spulzeer, entretanto, testemunhou tantas atrocidades que seus quartos virtualmente zumbem com atividade mágica e sobrenatural. Incidentes locais específicos são apontados debaixo das descrições de áreas individuais; porém, algumas surpresas excedem os limites das salas.

O Mestre deve encorajar os heróis a explorar o resto do castelo antes de alcançar o nível de Kartak, já que a conclusão da aventura ocorre na **área 41**. Assumindo que os aventureiros explorem o castelo completamente antes de chegar à sala ceremonial, eles devem encontrar a maioria das entidades e situações seguintes mais de uma vez.

LORDE CHARDATH

O insano Lorde Spulzeer jaz esperando por Kartak – e qualquer aliado que o lich possa ter. Enquanto o djinn lhe garantiu uma quantia significativa da habilidade mágica de Kartak, ele não o comprehende completamente, nem pode mantê-lo por muito mais tempo. Então, é o mais terrível dos inimigos: o com poderes incríveis que não pode controlar ou racionalmente decidir quando usá-los.

Chardath começa esta seção da aventura com uma chance

de 23% de falha de magia arcana (a magia não funciona) e uma chance de 40% de contratempos na magia (a magia não funciona como planejada). Ambas as porcentagens aumentam 7% cada uma por cada magia conjurada até que ele perca a habilidade de conjurar completamente e permaneça somente um guerreiro de 8º nível. Veja na página 58 para mais informações sobre as habilidades de conjuração de magias de Chardath.

Supõe-se que o grupo encontre Chardath três vezes antes do confronto final. Cada encontro deveria ser um pouco mais angustiante que o seguinte. O primeiro acontece na **área 26**, a biblioteca, embora o Mestre possa mudá-lo para outro lugar do castelo à vontade.

O local e ação do segundo e terceiros encontros ficam por conta do Mestre. Sugerimos que cada um aconteça em um andar diferente. Use o primeiro como um modelo, aumentando a violência a cada cena. Talvez Chardath grite com os aventureiros na segunda cena, e conjure uma magia ou duas neles no terceiro.

Consulte a página 58 para uma descrição completa de Chardath.

KARTAK

Kartak é invocado ao castelo logo antes de os PJs serem vistos da estrada (não importa que horas eles cheguem, a aproximação deles coincide com o aniversário de morte de Mármore). O lich aguarda os heróis na **área 41**, a sala ceremonial. Ele espera persuadi-los a apanhar a adaga *Aggarath*, substituindo sua pedra na empunhadura e dando-a a ele antes de Mármore ou Chardath aparecerem.

Note que Kartak ganha de volta seus poderes mágicos roubados assim que Chardath os perde. A cada vez que a falha de magia arcana de Chardath aumenta 7% (veja acima), Kartak tem um nível de experiência restabelecido. Quando o infeliz Lorde Spulzeer perder toda a habilidade de conjuração de magias, o lich será uma vez mais um necromante de 31º nível.

Gaspard deLouca, o criado de Kartak, foi instruído a encontrar seu mestre na sala ceremonial depois de assegurar que os aventureiros entrem no castelo.

Consulte a página 57 para uma descrição completa de Kartak.



MÁRMORE

O espírito de Mármore se tornará um fantasma quando os PJs testemunharem a representação espectral do assassinato dela. Enquanto isso, o grupo deve avistar aparições dela em várias partes do castelo.

O primeiro encontro com a aparição de Mármore acontece na **área 3**, a escadaria no salão (**área 2**). Posteriormente, o Mestre deve usar sua sabedoria para espalhar mais visões enquanto os PJs caminham pelo edifício. Em todas as aparições, Mármore atrai o grupo até o quarto dela no terceiro nível (**área 21**). Os aventureiros deveriam segui-la (ou entrar no quarto no curso de sua própria exploração), para então testemunhar uma rerepresentação do seqüestro e assassinato de Mármore lá.

Se os aventureiros não a seguirem, ela deverá aparecer (além do que mais estiver lá) em toda sala e corredor que eles entrarem. Se o grupo continuar ignorando Mármore, ela molesta os PJs até que eles obedeçam sua invocação.

Depois de testemunhar a cena na **área 21**, os aventureiros podem investigar outros locais no castelo enquanto estão fazendo progressos na direção do nível de Kartak e a adaga que Mármore procura. Mármore quer que os PJs recuperem a pedra da empunhadura e abandonem a adaga para que ela possa usá-la como o instrumento de sua vingança contra Kartak e Chardath – parece ser o mais apropriado.

Para uma descrição completa de Mármore, veja a página XX.

OUTRAS APARIÇÕES

Cada nível é permeado por um resíduo das ações malignas que aconteceram naquele andar. Esse resíduo toma a forma de infinitas recreações fantasmagóricas de tormentos sofridos pelas vítimas do castelo. As aparições são ajustadas para áreas específicas, como dito nas descrições das salas.

ARMADILHAS DA ESCADARIA

A escadaria escondida no canto nordeste de cada nível foi originalmente idéia de Tregas Spellseer. Em um momento de perspicácia presciente, ele percebeu que lá poderia haver momentos no futuro em que os membros da família precisassem viajar sem o conhecimento de criados ou convidados. Quando Marinessa, a Estrábica, somou o terceiro andar ao prédio, continuou com o projeto e adicionou uma escadaria secreta até aquele nível. Estes degraus podem ser encontrados caso alguém procure portas secretas.

Duas armadilhas em cada andar protegem a escadaria. A primeira é uma ilusão, algo para amedrontar visitas indesejadas que tropeçem na escadaria escondida. A outra, uma armadilha física no segundo degrau de cada nível, é mais séria: um escorregador que conduz a um fosso com afiadas estacas de madeira no centro do buraco mais fundo do castelo. *Dissipar magia* pode eliminar a ilusão, e um teste bem sucedido de

encontrar armadilhas para encontrar a armadilha irá revelar o escorregador da morte. Um teste bem sucedido de resistência contra magia poupará o herói, mas um fracasso significará morte certa.

Cada membro da família, desde a infância, é ensinado que “os Spulzeers saltam o segundo degrau”. Isso não é uma filosofia, é uma advertência.

MORTOS-VIVOS ITINERANTES

Note que em qualquer sala do Castelo Spulzeer os aventureiros podem encontrar mortos-vivos. Estes espíritos inquietos são principalmente vítimas de atrocidades cometidas no castelo por Kartak e pela família Spellseer/Spulzeer ao longo dos séculos (alguns podem ser até mesmo os espíritos de antepassados malignos). As proteções mágicas de Kartak mantiveram as criaturas sob controle, mas a condição enfraquecida do lich permitiu que eles se levantassem e caminhassem. Embora Chardath possa vê-los e ouvi-los, seu status como lorde do castelo o tem protegido de danos físicos (as criaturas, porém, exigiram vingança – em seu estado mental).

O Mestre deve jogar 1d8 quando o grupo entrar no castelo: o resultado é o número de salas que os PJs vão visitar antes de encontrar um residente morto-vivo (o Mestre pode usar sua sabedoria para variar o número de criaturas que aparecem de acordo com a força do grupo). Quando os aventureiros chegam no quarto apropriado, o Mestre joga novamente para determinar o próximo, e assim por diante.

A tabela na [página XX](#) indica o tipo de morto-vivo encontrado. Se o cômodo já estiver ocupado, a criatura é acrescentada àquela já residente no local.

O EXTERIOR DO CASTELO

Até cerca de 90 m do castelo, nada cresce. O perímetro estéril é uma testemunha muda das mortes brutais que tantos encontraram dentro dessas paredes. Nenhuma vida selvagem antinatural virá para este cinturão estéril; a única vida aqui está no Castelo Spulzeer.

Consulte o mapa na [página XX](#) e leia o texto seguinte em voz alta para os jogadores.

As proximidades do castelo fazem parecer como se um dos desertos do sul tivesse sido poluído e então transplantado para cá. O chão estéril e arenoso não contém nenhuma vida, entretanto alguns troncos magros e mortos que uma vez pertenceram a árvores lutam para mostrar sua presença.

O fosso, seco há tempos, está coberto em alguns lugares por musgo crescido de origem incerta. A ponte levadiça está permanentemente abaixada, e não parece ser bastante segura para a passagem de carroças ou criaturas de tamanho maior que o humano.

MORTOS-VIVOS ITINERANTES

1d8

CRIATURA

- 1 Poltergeist:** CA 10; MV Vn 12 (A); DV 0; AE pânico; DE invulnerabilidade; RM veja abaixo; TM M (1,83 m de altura); MO 20; Int variável; Tend. variável; XP 0.
Notas: Um poltergeist é um espírito morto-vivo relativamente inofensivo de uma pessoa que morreu traumáticamente, uma imagem translúcida da vítima no momento de sua morte. Poltergeists podem falar, mover-se através de objetos e decidir quando e para quem eles serão visíveis. Eles não podem ser atingidos (“acertos” passam através de seus corpos) e nem podem atingir outros. Freqüentemente confundidos com fantasmas ou assombrasões, poltergeists causam a todos que os virem pânico, a menos que realizem um teste de resistência contra paralisia, ou as vítimas saíram correndo.
RM – Visão da verdade revela uma imagem branca e borrada de um poltergeist invisível. *Expulsão, banimento, desejo, repulso* ou *palavra sagrada* enviam o poltergeist ao seu local de derradeiro de descanso. Ele é imune a todas as outras magias.
- 2 Esqueletos (3d6):** CA 7; MV 12; DV 1; PV 7; TACo 19; AT# 1; Dano 1d6. TM M (1,83 m de altura); MO 20; Int nenhuma (0); Tend. N; XP 65 cada.
Notas: Estes esqueletos são o resultados do experimentos de Chardath na tentativa de descobrir seus novos poderes mágicos. Eles nunca precisam fazer testes de Moral, já que Chardath ordenou que eles lutem contra intrusos até o fim. Esqueletos são imunes a magias de *enfeitiçar, medo, immobilizar* e *sono*; ataques baseados em frio não surtem efeito. Armas cortantes e perfurantes causam apenas metade do dano. Água benta causa 2d4 pontos de dano por frasco.
- 3 Aparição:** Veja página XX.
- 4 Criatura da Cripta:** Veja página XX.
- 5 Banshee:** CA 0; MV 15; DV 7; PV 53; TACo 13; AT# 1; Dano 1d8 (toque); AE grito mortal; DE só podem ser atingidos por armas +1 ou melhores; RM 50%; TM M (1,83 m de altura); MO 13; Int 16; Tend. CM; XP 4.000.
Notas: Pode emitir o grito mortal uma vez por dia; qualquer criatura distante 9 m do banshee deve realizar um teste bem sucedido de resistência contra morte mágica ou morrerá.
- 6 Fantasma:** CA 0 (8 no Plano Etereo); MV 9; DV 10; PV 76; TACo 11; AT# 1; Dano de idade 1d4x10 anos (toque); AE *recipiente arcano*; DE só podem ser atingidos por armas de prata (para metade do dano) ou armas mágicas +1 ou melhores (para dano completo); TM M (1,52 m de altura); MO 20; Int 13; Tend. LM; XP 7.000.
Notas: A visão de um fantasma faz com que humanos e humanóides envelheçam 10 anos e fujam em pânico por 2d6 rodadas a menos que sejam bem sucedidos em um teste de resistência contra magia. Clérigos acima de 6º nível são imunes a este efeito; outros acima de 8º nível adicionam +2 aos seus teste de resistência. Criaturas dentro de 55 m de um fantasma estão sujeitos ao seu ataque de *recipiente arcano*; se o fantasma falhar, ele ataca com seu toque. Fantasmas podem ser expulsos por clérigos de 7º nível ou maior e feridos por água benta quando na forma semimaterial.
- 7** Jogue novamente; o resultado é o dobro do morto-vivo selecionado.
- 8** Jogue mais duas vezes; cada resultado produz um monstro naquela sala. Se um 7 for obtido, sobre os resultados.

O próprio castelo começou a ruir. A torre sul jaz parcialmente desmoronada, deixando resquícios que lembram uma presa gigantesca. Algumas janelas estão quebradas, deixando o tempo frio e úmido entrar no castelo.

Um guincho alto, seguido por outro, quebra o silêncio antinatural. O som vem de cima, de onde dois wyverns esticam correntes que os seguram na cumeira do telhado. As correntes separam e eles mergulham para baixo, na direção de vocês.

Os wyverns foram capturados e algemados ao telhado por Lorde Chardath em um de seus primeiros testes mágicos do

poder roubado de Kartak. As criaturas funcionam como um sistema de alarme antecipado: de alguma maneira, Chardath imaginou que mesmo se Kartak voltasse, ele simplesmente caminharia pela avenida. O nobre encantou as algemas dos wyverns para se libertarem se um lich se aproximasse a cerca de 275 m do castelo. Porém, não contava com a força natural das bestas, que quebraram os grilhões. Elas têm fome, pois Chardath as manteve subnutridas na convicção que elas atacariam Kartak para se alimentar.

Wyverns (2): CA 3; MV 6, Vn 24 (E); DV 7+7; PV 60;

TAC0 13; AT# 2; Dano 2d8/1d6 (mordida/ferrão); AE ferrão injeta veneno (tipo F); TM A (12 m de comprimento); MO 14; Int 7; Tend. NM; XP 1.400.

Notas: As vítimas do ferrão do wyvern devem obter sucesso num teste de resistência contra veneno ou morrerão. Em um ataque de mergulho aéreo, um wyvern tentará agarrar seu inimigo do chão, causando 1d6 pontos de dano com cada garra. Uma vez que alce vôo com sua vítima, o wyvern recebe um bônus de +4 para atacar.

Gaspard DeLouca, continuando sua vigilância discreta, pode ajudar se o wyverns estiverem derrotando o grupo ao ponto deles não poderem lidar com Chardath. De qualquer modo, deLouca admira as enormes e couráceas bestas aladas e gosta de assistir sua atuação.

O JARDIM DE ROSAS

Se os PJs explorarem o exterior, descobrirão que as paredes do castelo mostram sinais de idade, o solo está coberto com ervas daninhas e amoreiras-pretas, e um fedor de decadência permeia no ar. A única área de interesse é o jardim de rosas, o jazigo de Mármore.

Este terraço cercado já foi uma vez um refúgio calmo, mas agora parece um pesadelo. Rosas negras atrofiadas sobrevivem no topo de talos murchos e mortos há muito tempo. Amoreiras-pretas cobrem o solo estéril como um tapete grotesco. Um banco de pedra rachado e em ruínas jaz no centro. Onde outrora a luz do sol dançou pelas fendas das paredes de hera, névoas escondem a alvenaria decomposta e imagens estranhas oscilam na neblina.

Não há nada de valor aqui. Se o Mestre desejar, porém, pode mudar o primeiro encontro com a aparição de Mármore (veja área 3) para este local. A imagem da escadaria na área 3 se tornaria, então, a segunda visão de Mármore enquanto ela os conduz através do castelo.

TÉRREO

O primeiro andar do castelo já foi sua parte mais opulenta, apresentando uma câmara de audiência, um grande salão, uma sala de honra e quartos para convidados de vários tamanhos e confortos. Tudo isso mudou durante os anos, embora o grande salão permaneça.

I. ENTRADA

Duas portas enormes fixas em ganchos se abrem para o grande salão.

Vocês param diante da entrada do castelo. As maciças portas de carvalho não estão trancadas, pois as fechaduras há muito

tempo enferrujaram e as chaves estão perdidas no tempo. Uma das portas parece ligeiramente entreaberta, como se fosse um convite...

Na realidade, as portas estão magicamente trancadas, e uma ilusão cria a imagem da porta aberta. Porém, as portas estão apodrecidas. Como os residentes deste castelo decomposto, elas possuem somente decadência em seu centro. Qualquer guerreiro obstinado que esmague as portas com um machado ou uma espada deve quebrá-las no primeiro ou segundo golpe. A força do golpe evita a *tranca arcana* e cria uma nova entrada.

Se a força bruta falhar, os personagens ainda podem quebrar a *tranca arcana*, mas apenas por magias de 20º nível.

Se os aventureiros encontraram o pergaminho de *conto das rochas* no Templo da Senhora da Lua, podem usá-lo para aprender toda a história do castelo, seus moradores atuais e segredos. Os muros de pedra na entrada ou de qualquer lugar em contato com o castelo podem relatar praticamente qualquer informação detalhada na seção “**A Desafortunada Casa dos Spellseer**” (páginas 7 a 14) e a localização específica dos itens que os PJs foram contratados para encontrar. As paredes não podem, no entanto, revelar que Kartak é o verdadeiro empregador do grupo ou relatar atividades que ocorreram fora dos domínios do castelo.

Obviamente, estas são muitas informações para os aventureiros digerirem de uma vez. O Mestre deve repartir os detalhes, talvez fazendo com que as pedras respondam apenas perguntas específicas.

Gaspard observa a entrada dos PJs através da magia *clariaudiência* de seu esconderijo na mata. Apesar de ansioso para entrar no castelo (irá encontrar seu mestre na área 41), ele não fará qualquer movimento até que o grupo penetre os gélidos muros de pedra.

2. O SALÃO PRINCIPAL

Assim que o grupo passar através da entrada, leia ou parafraseie o texto a seguir.

Vocês adentraram o andar térreo do castelo. Este não é um forte comum, nem agora nem em qualquer época. Sim, armas e escudos adornam as paredes, mas apesar de uma vez terem inspirado coragem, heroísmo e vida, em seu estado degradado eles agora parecem representar covardia, desonra e morte.

De onde vocês estão, com a entrada à suas costas, podem observar que no passado esta foi uma grande propriedade. Vocês estão no salão principal, cujo teto chega a quase 6 m de altura. Há quatro enormes lareiras nos pontos cardinais desta enorme sala, todas grandes o suficiente para permitir a entrada de um humano. Portas distantes levam a outros locais deste andar. No centro da sala há uma larga e espiralada escadaria que conduz ao nível de cima e ao de baixo.



O anel que o grupo procura está nesta sala, escondido em uma pedra falsa atrás do suporte da lareira a sudoeste. Infelizmente para os heróis uma grande chama começa a arder no interior da lareira – e uma harpia golem chamada G'nell grita para os heróis.

G'nell, harpia golem (golem de carne): CA 9; MV 8; DV 9; PV 40; TAC0 11; AT# 2; Dano 2d8/2d8 (2 pancadas); AE canto; DE ferida somente por armas mágicas; TM G (2,2 m de altura); MO 20; Int 4; Tend. N; XP 2.000.

Notas: A canção de harpia de G'nell pode *enfeitiçar* humanos e alguns semi-humanos que ouvirem-na. Elfos são imunes à canção; anões possuem uma chance de 10% de resistir. Ao ouvir a canção, as vítimas devem obter sucesso em um teste de resistência contra magia com um bônus de +2 (isto porque a canção de G'nell não é tão poderosa quanto a de uma harpia de verdade). Aqueles que faltarem no teste serão atraídos pela canção para direção de G'nell apenas para serem destroçados por ela. Magias baseadas em fogo e gelo apenas causam lenta-dão em G'nell durante 2d6 rodadas; ataques elétricos restauram 1 ponto de vida de G'nell.

A harpia do Castelo Spulzeer é um golem de carne único, criado em um experimento por Kartak e agora controlado por Chardath. Feita para parecer a harpia das lendas, o golem tem a parte superior de uma mulher e asas. Seus atributos são juvenis, mas grotescos, com cabelos sujos e desgrenhados e dentes apodrecidos e pontiagudos. A criatura pesa sólidos 160 quilos, mas não demonstra qualquer gordura. Ela veste um imundo vestido marrom rasgado e exala um odor desprezível. G'nell não está aqui para proteger o *anel do necromante*, mas como a primeira linha de defesa interna de Chardath (ele desconhece a existência do anel). Se os aventureiros derrotarem ou desativarem G'nell, podem usar a *manopla de luz* ou a magia *detectar magia* para descobrir a pedra que oculta o anel atrás de si.

Após cerca de 7 m, o grande salão se estreita. A velha câmara de audiência e o salão de honra foram desfeitos para expandir o grande salão (mais espaço para convidados pagantes jogarem). Os aventureiros devem passar pelo estreitamento ao norte do salão, ativando, então, uma aparição:

Música fantasmagórica preenche a sala. Ao redor de vocês, figuras pálidas envoltas em uma densa névoa bailam pela sala. Os casais dançantes vestem trajes de corte de outro século, outra era. Enquanto os dançarinos flutuam sobre o chão, parece que algo não está certo. Todas as suas cabeças aparentam estar inclinadas em um ângulo impossível para pescoços humanos normais... a não ser que estejam quebrados.

Apesar de assustador e sobrenatural, a aparição é de qualquer outra forma, inofensiva. Ela continua enquanto alguém permanecer na sala.

3. ESCADARIA COMUNAL

Esta elegante escadaria em espiral é larga o suficiente para seis pessoas caminharem lado a lado sem se esbarrar. Durante o auge da ultima fase de entretenimento do castelo, o tráfego aqui era grande (é dito que Chardath certa vez conduziu um cavalo para o nível de refeições acima, apenas para provar que podia cavalgar ali). As escadas conduzem acima para a **área 16** e abaixo para a **área 28**. Leia ou parafraseie o seguinte texto para introduzir Mármore. O Mestre pode querer limitar esta visão inicial para um ou dois personagens particularmente observadores.

Vocês avistam a imagem fantasmagórica de uma mulher na parte superior da escadaria. Ela estende o braço na sua direção, a mão acenando para que a sigam enquanto ela graciosamente desliza os degraus acima, desaparecendo da sua visão.

Se os PJs seguirem a aparição de Mármore escada acima, ela os leva para seus aposentos no terceiro andar da mansão (área 21). Ao invés de permitir que o grupo siga Mármore diretamente até lá, o Mestre deveria fazer com que a aparição sumisse e reaparecesse várias vezes enquanto os PJs sobem para os andares de cima do castelo.

Se os personagens não a seguirem, ela aparece em todas as salas e salões que eles entrarem, em adição a qualquer coisa que lá houver. Mármore sempre acenará para eles, sem jamais falar nada. Se os heróis continuarem a ignorá-la, eventualmente (uma vez que sua forma fantasmagórica venha a se aglutinar) ela pode se enfurecer e os atacar.

4. ESCADARIA PARTICULAR

A escadaria neste andar é protegida pela ilusão de um bebilith: um horrendo aracnídeo disforme com 4,5 m vindo do Abismo. Apenas a visão deste “horror farpado” cheio de presas requer que o personagem passe num teste de moral ou fuja escadaria abaixo. A armadilha física é a mesma armadilha escorregadia que existe em todos os andares. (Veja a página 36 para saber mais sobre as armadilhas na escadaria particular).

A escadaria leva acima para a **área 17** e abaixo para a **área 31**.

5. QUARTOS DE HÓSPEDES

Os quartos de hóspedes estão decorados para agradar o gosto extravagante dos convidados mais recentes do castelo. Não há nada de interesse neles, mas se forem invadidos, um coro de vozes lamuriosas preenche o respectivo aposento visitado. A localização exata das vozes não pode ser apontada.

6. QUARTO DE HÓSPEDES ESPECIAIS

Estes três quartos eram reservados aos “altos cacificos” das mesas de jogo e certas pessoas que valorizavam seu anonimato. Se alguém fizer uma busca completa nesses cômodos, 15



gemas com valor total de 75 PO (quinquilharias deixadas ou perdidas pelos antigos ocupantes) podem ser encontradas nas gavetas e sob os travesseiros.

7. COZINHA E DESPENSA

A cozinha parece não ter sido usada por semanas. Chardath possuía servos que realizavam diversas tarefas pelo castelo, mas quando os mortos-vivos começaram a assombrar os salões todos fugiram.

8. ELEVADOR DE PRATOS

Este dispositivo, grande o suficiente para quatro pessoas cabem, é elevado e abaixado por cordas ligadas a um sistema de polias. A grande plataforma leva ao segundo andar, onde enormes aparatos para banquetes já entretiveram multidões. O poço do elevador é assombrado por um espírito lamurioso. (espíritos lamuriosos não possuem poder algum, mas ouvir um requer um teste bem sucedido de moral. Aqueles que faltarem correm aos berros em direções aleatórias durante uma rodada).

9. SALA DA GUARDA

No passado, esta sala acomodava guardas, mas hoje acomoda muita poeira e sujeira. Há uma armadura completa descorada e esquecida de tamanho humano (no valor de 7.000 PO) em um canto da parede.

10. ARSENAL

Esta sala está vazia.

SEGUNDO ANDAR

O Segundo piso abrigava originalmente os aposentos privados da família e quartos para guardas e servos. Este andar possuía seu próprio salão principal e um passadiço de guarda externo que circundava o castelo.

11. SALA DE JANTAR

A maior parte deste nível era utilizada como um grande salão de refeições. Os pratos servidos estavam entre os mais requintados (e mais incomuns) de Faerûn. A aparição fantasmagórica de um destes banquetes se inicia sozinha e recomeça repetidamente.

Banqueteadores semitransparentes estão sentados em volta de mesas em todo lugar visível, batendo sem som algum nas mesas com punhos, adagas e garfos de duas pontas. De trás das mesas, visíveis de todos os lados e cantos da sala, três fantasma-

gócicos e evasivos elfos cobertos apenas por mantos caros são cutucados por trás por guardas orcs. Um meio-gigante, com uma adaga de açougueiro e um cutelo de trinchar nas mãos, espera passivamente atrás de um par de grilhões para mãos e pés horizontais, montados sobre uma mesa com 3 m de comprimento. A mesa é talhada com profundos canais que desembocam em uma saída afunilada que leva a barris abertos em cada ponta.

O primeiro elfo, um jovem, é obrigado a se levantar sem resistência, seus olhos vidrados. Seu manto é arrancado; ele é aprisionado nos grilhões, que são fechados em volta de seus tornozelos e punhos. O açougueiro se prepara para o trabalho enquanto observadores espectrais esperam com talheres prontos para receber o prato principal. Serviços fantasmagóricos enchem jarros com o líquido dos barris e os convidados fantasmagóricos gritam em aprovação. O próximo elfo é trazido à frente. A imagem falha e então tudo recomeça.

12. ELEVADOR DE PRATOS

O largo elevador (ver área 8) trazia comidas, bandejas e servos até este nível.

13. SACADA

A sacada ainda dá acesso à vista do grande salão abaixo. Chardath a achava útil para observar pessoas que ele não gostaria de conhecer pessoalmente.

14. PASSEIO

Virtualmente nada foi feito ao passadiço da guarda exceto mudar seu nome. Já que havia uma bela vista de todos os pontos elevados por sua extensão. É um toque único de romantismo no castelo. Atualmente possui um telhado preso ao terceiro andar.

15. TORRES DE GUARDA

Nunca realmente necessárias, as torres de guarda eram parte da estrutura original – Tregas Spellseer as achava impressionantes. Atualmente estão arruinadas, como a maior parte da estrutura.

16. ESCADARIA COMUNAL

Estes largos degraus levam à área 3 abaixo do nível do solo e acima para a área 18 no terceiro andar.

17. ESCADARIA PARTICULAR

Neste andar, a ilusão é um dragão vermelho com garras expostas, pronto para atacar. A armadilha escorregadia é a mesma que existe em todos os andares. (veja a página 36 para saber mais sobre as armadilhas na escadaria particular). As escadas



levam para cima até a área 19 e para baixo até a área 4.

NOVO (TERCEIRO) ANDAR

Ninguém sabe exatamente porque Marinessa construiu o terceiro andar. Quando questionada sobre isso, resmungava algo sobre querer um novo lar, mas nunca foi mais específica. Foi para este andar que ela mudou a biblioteca e os quartos da família.

18. ESCADARIA COMUNAL

Esta rota não é muito pública, utilizada apenas por aqueles privilegiados a entrar nos aposentos privados de seu mestre, Chardath. A escadaria é estreita, permitindo que apenas uma pessoa passe por vez. Marinessa construiu este lance de escadas com um olho voltado a uma possível defesa final. As escadas levam abaixo até a área 16.

19. ESCADARIA PARTICULAR

A ilusão deste andar é uma sólida parede de pedras. A mortal armadilha escorregadia é a mesma que existe em todos os outros níveis, mas está fechada. Chardath, durante o auge do circo de fanfarras do Castelo Spulzeer, pregou o segundo degrau; ele temia que algum de seus favorecidos, que eram trazidos aqui frequentemente, caísse no fosso. A escadaria se inicia na área 17 e termina dentro do quarto principal (área 20).

Mármore

20. QUARTO PRINCIPAL

Chardath possui um gosto horrível para decoração e uma espantosa falta de respeito pela arte. Este quarto é preenchido com uma mistura de exótico e banal. Pinturas medonhas estão penduradas sobre belas tapeçarias, pregos atravessando tecidos e a parede atrás. Vasos e mesas baixas tumultuam o chão, uma cama de quatro colunas, enorme e adornada com tapeçarias ao redor de cada lado. Cada um dos vinte castiçais de parede (5 por parede) é diferente e não se combinam.

21. QUARTO DE MÁRMORE

Se os PJs seguiram Mármore até aqui desde o salão principal,

leia ou parafraseie o texto abaixo:

Com um último olhar suplicante, a figura desliza através de uma porta e desaparece, deixando rastro algum.

Descreva este cômodo e então leia ou parafraseie o texto na caixa abaixo, não importando quando o grupo chegou.

Este é um quarto simples, coberto agora apenas por pó, que reflete o gosto simplista de Mármore enquanto era viva – uma cama simplória, uma cadeira de madeira e um baú modesto.

No entanto, a tapeçaria de um unicórnio

está pendurada na parede oposta à porta. Feita e assinada pela quase mítica elfa tecelã Lady Menillia Lua Áurea, a tapeçaria vale 5.000 PO no mercado aberto de qualquer cidade grande o suficiente para atrair pessoas que saíam reconhecer seu verdadeiro valor.

Entretanto, se Mármore notar a peça em posse dos PJs, ela os atacará por roubarem o único tesouro de sua infância. Ela saberá que eles estão com a peça, mesmo que esteja escondida em uma bolsa ou envolta por roupas.

Ilustração por Daniel Ramos

Uma mulher semitransparente dorme ruidosamente na cama. Ela parece ser a aparição que vocês viram anteriormente. Uma figura fantasmagórica, bem vestida, porém obscura, se arrasta para dentro do quarto. Ela caminha furtivamente até a cama e gentilmente ergue a mulher adormecida sobre seus ombros. Seus contornos parecem se modificar quando a figura se move através de diferentes partes do castelo, enquanto vocês permanecem em seus lugares.

Vocês a vêem descer vários lances de escada e então se esconder num porão. Ele passa por um labirinto de mobília antiga, cômodas de carvalho e baús até alcançar uma parede.

Ele põe a mulher em pé, que agora está acordada e alerta. A mão do sequestrador rodopia, fazendo passes mágicos no ar, seus lábios se movem silenciosamente em um mantra. Lentamente, a imagem ondulante de uma enorme porta dupla aparece. Os braços do homem levantam-se em direção ao porão, enquanto sua boca se abre no que deve ter sido um grande grito. As portas tomam forma sólida e abrem-se. Então, o homem agarra a mulher rudemente, empurrando-a para a sua frente e para dentro da poeira além das majestosas portas. Ele amarra a mulher a uma cadeira.

A figura caminha em seguida para um grande caixão de pedra e remove sua tampa. O corpo lá dentro, entretanto, demonstra poucos sinais de putrefação, dividido em seis peças separadas: Cabeça, dorso e quatro membros. O homem ajeita os



pedaços e inicia um estranho ritual que envolve besuntar ungüentos e óleos no cadáver parcialmente mumificado.

Logo, o corpo começa a se unir. Tendões se entrelaçam e se unem. Seções quebradas e secas da pele se dilatam e se agrupam. Até dedos e unhas começam a crescer, enquanto ossos aumentam em força.

O seqüestrador conduz a indiferente mulher para o lado do caixão e saca uma adaga com uma reluzente gema vermelha no cabo. Ele a inclina sobre a lateral do sarcófago e corta a garganta da mulher com o lado afiado da lâmina. Seu sangue esguicha na lateral e sobre o agitado cadáver. Com o terrível ato consumado, ele joga a adaga ao chão enquanto a moça cai a seus pés. O cadáver no caixão tem convulsões, contraindo-se até ficar em uma posição sentada. Ele possui a face de um homem que vocês conhecem como "Chardath".

Dê aos jogadores alguns minutos para reagir a estas revelações antes de continuar:

A cena começa novamente, porém desta vez de forma falha. Sobreposta a ela há uma figura fantasmagórica – a mulher assassinada.

"Ajudem-me", ela diz, mantendo sua mão direita na direção de vocês. Abaixo da mão uma imagem toma forma – é o punhal prateado e adornado usado para matá-la. Ela gira lentamente e então pára, sua ponta apontada para vocês.

"Vocês devem pegar a adaga, restaurar seu poder e trazê-la de volta a mim. Eu os ajudarei a lidar com estes dois". Ela acena para o ato de violência tomando forma silenciosamente em segundo plano.

Mármore quer levar os PJs até o andar de Kartak com o intuito de pegar a adaga. Ela sabe onde a arma está, mas (assim como Kartak e Chardath) não pode tocá-la a não ser que a gema tenha sido devolvida ao cabo. Se os PJs aceitarem seguir Mármore, provavelmente encontrarão Chardath no caminho. O louco e imprevisível lorde poderia ter qualquer tipo de reação ao ver sua irmã flutuando pelo castelo, mas se os aventureiros revelarem qualquer pista de onde estão sendo conduzidos, ele entra em pânico e tenta chegar lá primeiro.

Os aventureiros podem investigar outras localidades do castelo contanto que estejam fazendo progresso em direção ao andar de Kartak e à adaga que Mármore procura. Se eles não forem rápidos o suficiente na opinião dela, ela os encorajará suplicando antes que continuem.

22. ANTIGO QUARTO DE CHARDATH

O aposento permanece da mesma maneira que estava quando Kaisha morreu, e memórias de vários estágios da vida de Chardath estão espalhadas por todo o quarto. Não há nada de grande valor além de uma besta e uma aljava de dardos que podem se tornar utilizáveis.

23. QUARTO VAGO

Itens comuns ao vestiário feminino estão espalhados neste espaçoso cômodo. Não há nada de valor aqui. No entanto, uma anotação caiu há muito tempo entre a parede uma cômoda de gavetas. Está escrito:

Não esquecer do aniversário de Marinessa. Anel? Prova de Tregas? Camafeu?

24. QUARTO VAGO

Estranhamente, enquanto este quarto possui uma bacia de rosto e abriga uma cômoda de gavetas e um pequeno sofá, não há cama. Este quarto pertenceu a Dunslan, um mago que foi ajudante e confidente de Marinessa. Ele se teletransportava para dentro e para fora deste quarto, em nome da discrição, mas nunca dormiu aqui.

Se os aventureiros vasculharem cuidadosamente a cômoda, podem descobrir o fundo falso da segunda gaveta. De tempos em tempos o mago deixava coisas aqui. Dentro do compartimento secreto está um largo anel de ouro e uma mensagem, que diz:

Para Marinessa,

De fantasmas a carnícias até coisas que se arrastam pela noite, isto a defenderá. Lembre-se de mim. Sempre, D.

O anel é um *anel de proteção contra mortos-vivos* de Dunslan com 3d8+3 cargas

25. SACADA

A sacada circunda o castelo, e seu piso fornece um telhado para o corredor abaixo. Marinessa costumava caminhar aqui quando não conseguia dormir. Chardath não esteve na sacada desde que se tornou o lorde da mansão.

26. BIBLIOTECA

Há alguma organização aqui. Cadeiras estão espalhadas, deixadas da mesma maneira que seus últimos usuários as deixaram. Muitos livros de magia descansam nas prateleiras, misturados aos antigos cadernos de contabilidade e diários de viagem dos Spellseers que foram a outras terras. Existe até algumas anotações sobre Maztica, aquela estranha e diferente terra do outro lado do oceano. Houve uma vez em que os Spellseers quiseram criar uma companhia mercante para explorar aquelas novas terras.

Misturado com todos os livros está a *Coleção de Lendas de Aparições e Fantasmas*. A *manopla de luz* pode ajudar os heróis a encontrá-lo.

Uma vez que todo o grupo tenha entrado na sala, leia ou parafraseie o texto a seguir:

Um estrondo se faz ouvir atrás de vocês. Na entrada há um homem desgrenhado, com um olhar selvagem. Seus cabelos despenteados estão arrepiados em ângulos improváveis, e ele se parece com alguém que dormiu com as mesmas roupas durante semanas. Ele carrega um machado grande e parece que sua única vontade é de usá-lo contra vocês. Com um grito sem som ele investe contra vocês, com o machado levantado – mas antes de alcançá-los, ele pára, balança a cabeça em desconcerto, se volta e sai resmungando algo que vocês não conseguem distinguir.

Se o grupo já esteve no quarto de Mármore (área 21), pode reconhecer Chardath como o seqüestrador da aparição – no entanto, anos de perversão, penúria e loucura o transformaram na carcaça do homem que ele já foi.

Com seu estado mental alterado, Chardath não tem certeza se os aventureiros são pessoas vivas normais ou apenas alguns espíritos mortos-vivos que o vêm assombrando. Se os PJs atacarem-no, ele se defenderá com Malefluente ou conjurará um par de magias contra eles. Se o grupo não atacar, ele simplesmente vague para fora, timando uma direção qualquer.

27. ESCADARIA PARA O TELHADO

Não há nada no telhado, a não ser que os wyverns tenham escapado do grupo anteriormente. Eles costumavam ser alimentados aqui.

ANDAR DAS MASMORRAS

O andar das masmorras, o mais baixo do castelo, é o que sofreu as maiores modificações. Em um período passou um grande salão ceremonial, uma sala de tortura, celas, oficinas e despensas.

Chardath considerou este andar sua maior realização como Lorde Spulzeer. De uma escura e imunda área de armazenamento, ele fez seus empregados criarem uma magnífica sala de mesas de jogos, “cubículos de entretenimento” e bares onde qualquer consumível estava disponível, um “paraíso de maldade” incomparável em Faerûn.

28. ESCADARIA COMUNAL

Esta escadaria vem do salão principal no andar térreo (área 2). Castiçais ornamentados na parede a deixam claramente iluminada.

29. SALÃO DE JOGOS

Nenhum gasto foi poupadão nesta sala enorme. Ela ostenta mesas para jogos de dados, jogos de cartas e uma roda da fortuna gigante. Todo jogo de azar era jogado aqui: jogos com runas, xadrez e jogos de vida ou morte. No topo de tudo isto, contra a parede leste próximo à escadaria secreta (área 31), há um trono sobre uma plataforma elevada. Era aqui que

Chardath Spulzeer mantinha sua corte e cuidava de seu “império”.

Elaborados papéis de parede orientais cobrem o tapume de madeira que Chardath colocou sobre a rocha fria. A opulência está em todo lugar: Mesas esculpidas à mão e cadeiras estofadas estão espalhadas pela sala, e há candelabros de velas para prover luz para os jogos e outras atividades que aconteciam aqui. Vários bares decorativamente entalhados ofereciam qualquer coisa que a mente possa imaginar ou que a imaginação possa descrever. A sala toda parece um sonho Calishita que se tornou realidade.

30. CUBÍCULOS DE ENTRETENIMENTO

Quanto menos se falar sobre o “entretenimento” que ocorria aqui, melhor. Poucos humanos foram tão perversos e malévolos quanto aqueles que se divertiram aqui, e menos ainda foram tão atormentados quanto aqueles com os quais eles brincavam.

Uma silenciosa e grotesca performance toma forma nesta sala. Uma roda da fortuna gira, reluzindo luzes fantasmagóricas. Estirada sobre a roda, açoitada e amarrada com tiras de couro, jaz a aparição de uma jovem mulher se debatendo. Um atirador de adagas espectral e mascarado lança adagas de arremesso enquanto a pequena multidão observa. O atirador provoca, atirando perto o suficiente para rasgar o vestido branco da mulher, contornando a mulher giratória com a ponta de suas armas. Logo ele inicia o assassinato. A primeira adaga perfura sua coxa. A audiência vibra cada vez que uma lâmina espirra seu sangue sobre o círculo que gira. O drama continua até que ela esteja pendurada, mole, de boca aberta e ensopada de sangue, enquanto cada um dos observadores pega uma lâmina e adiciona suas marcas junto às do atirador. A cena desvanece e então reinicia.

31. ESCADARIA PARTICULAR

Neste andar a ilusão é uma naga negra, posicionada para atacar. Mesmo inofensiva, a naga ilusória ajudava a mandar bêbados e jogadores exaltados gritando para longe da escadaria. A armadilha escorregadia é a mesma que existe em todos os níveis. (Ver página 36).

A escadaria conduz acima para a área 4.

32. SALA DO TESOURO

Esta sala é escondida por uma porta secreta que sempre se mantinha fechada. A antiga riqueza da família é guardada aqui em tonéis, baús e barris. Ela possui aproximadamente 1d100 x 250 PO em moedas de ouro e prata, jóias e gemas preciosas.

Uma terrível surpresa, no entanto, aguarda qualquer um que abra a porta. Yargdaar, um yugoloth guardião, aguarda do outro lado protegendo a entrada. Kartak o conjurou anos atrás



para impedir que o resto da família Spulzeer acessasse o tesouro que ele considerava seu por direito. O plano funcionou – a família preferiu ficar empobrecida a lidar com a criatura-javali.

Yargdaar (yugoloth, guardião menor): CA 1; MV 9; DV 8; PV 51; TAC0 13; AT# 3; Dano 1d6/1d12/1d12 (mordida/garra/garra); AE sopro; DE ferido somente por armas +2 ou melhores, imune a *encantamentos*, *paralisia*, *sono*, *metamorfose*, *medo* e ataques baseados em fogo; FE devem permanecer próximos a até 27 m da sala do tesouro ao qual é guardião; TM G (2,1 m de altura); MO 16; Int 12; Tend. NM; XP 4.000.

Notas: pode usar seu sopro 3 vezes por dia, em um cone de 9 m de comprimento com uma base de 3 m de diâmetro, causando 5d6 pontos de dano por ataque. Um teste de resistência contra sopro reduz o dano pela metade.

33. ENTRADA SECRETA PARA O ANDAR DE KARTAK

Esta seção da parede esconde a porta dupla para o lar de Kartak. A fachada de madeira não é mágica, mas as portas em si possuem proteções próprias.

ANDAR DE KARTAK

O laboratório arcano de Kartak se encontra sob o andar das masmorras. Uma parede falsa construída por Chardath fecha a entrada, além das proteções mágicas postas lá pelo lich. Logo à frente das portas encantadas há escadas que levam abaixo até uma ante-sala (**área 36**). Depois disso há a câmara central (**área 38**), aonde o lich necromante conduzia seus experimentos, e a sala ceremonial (**área 41**), onde Chardath ressuscitou Kartak usando Mármore como sacrifício.

Kartak pode se teletransportar para estas salas à vontade e sem o conhecimento de Chardath. No entanto, hoje ele foi trazido involuntariamente, como acontece todos os anos no aniversário de morte de Mármore. Ele e seu servo Gaspard esperam os aventureiros na **área 41**. Este andar esconde uma enorme fortuna – nem Kartak faz idéia do valor total das coisas armazenadas aqui. Jóias e metais preciosos são abundantes, mas os itens mágicos que ele acumulou valem muito mais do que todas as pedras preciosas, ouro e prata.

Nota: Se os aventureiros tiverem sucesso em alcançar esta sala de tesouros mágicos, qualquer coisa que eles tomem pode resultar em um desequilíbrio na campanha do Mestre. Por isso, com exceção da adaga que eles vieram procurar e a escolha do Mestre por 1d4 itens mais, qualquer item removido deste lugar arde em chamas (se inflamável), quebra-se ou simplesmente desaparece no momento em que eles deixarem o castelo.

34. ENTRADA SECRETA

Chardath cobriu esta entrada anos atrás. A fachada é simplesmente um fino painel de madeira que esconde as portas da observação casual e não possui qualquer propriedade mágica.

35. PORTA DUPLA

Esta porta foi lacrada novamente por dentro por Kartak, antes de se teletransportar para o seu esconderijo nos Picos Kuldin. Cada porta está sob efeito da magia *tranca arcana*, e magias *cerrar portas* foram conjuradas por toda a entrada.

36. ANTE-SALA E PORTA PARA O LABORATÓRIO

Apesar da sala no sopé das escadas permanecer vazia de objetos tangíveis, uma aura de maldade infesta o lugar. De tal forma, ela está tão densa no ar que vocês podem quase tocá-la e senti-la pressionar seu tórax.

A porta para a câmara central está sob efeito da magia *tranca arcana*.

37. CELAS

Esta área contém 10 celas. Cada uma possui algemas suspensas por correntes presas a placas de metal. As placas foram atreladas à sólida parede de pedra com pregos de aço resistente, largos e compridos.

Há esqueletos inanimados em duas das celas; em todas podem ser encontrados espíritos doentes daqueles que aqui morreram – 2d6 aparições e 1d100 espíritos lamuriosos que não possuem força alguma nas vozes de suas lágrimas, ainda escravizados dentro das paredes pelos horrores de suas mortes (espíritos lamuriosos não possuem poderes, mas escutar um requer da vítima uma jogada bem sucedida no teste de proteção contra a morte ou correrá em uma direção aleatória gritando durante uma rodada. Faça uma jogada para cada 20 espíritos). Além disso, 15 guardiões da cripta assombram esta área, que guardam os muitos corpos enterrados sob o chão.

Como sempre é escuro aqui, estes espíritos permanecem sempre ativos.

Guardiões da Cripta (15): CA 3; MV 12; DV 6; PV 45 cada; TAC0 15; AT# 1; Dano 1d8 (garra); AE teletransporte; DE imunes a magias de *encantamento*, *paralisia* e *sono*, não podem ser expulsos; TM M (1,8 m de altura); MO 18; Int 11; Tend. N; XP 975.

Notas: Um guardião da cripta irá realizar seu primeiro ataque com sua habilidade de teletransporte, que pode ser usado apenas uma vez por grupo de aventureiros. Vítimas devem obter um sucesso num teste de resistência contra magia ou serão teletransportados para fora do castelo e deixados a uma altura de 7,5 m do fosso seco.

Aparição (2d6): CA 4; MV 12, Vn 24 (B); DV 5+3; PV 39 cada; TAC0 15; AT# 1; Dano 1d6 (toque chocante); AE dreno de energia; DE ferido somente por armas de prata ou +1 ou melhores, imune a veneno e paralização, *encantamentos, paralisia, sono, morte* e ataques baseados em frio; FE água benta causa 2d4 pontos de dano por frasco, *reviver os mortos* irá destruí-los se o teste de reistência contra magia falhar; TM M (1,8 m de altura); MO 15; Int 12; Tend. LM; XP 2.000.

Notas: Cada toque causa 1d6 pontos de dano por frio (mesmo em criaturas imunes a tal dano) e drena um nível de experiência de cada vítima (incluindo pontos de vida e habilidade). O dano por frio pode ser curado, salvo por restauração mágica, os pontos de experiência têm de ser aprendido novamente.

38. CÂMARA CENTRAL

Alguns dos itens mágicos aos cuidados comuns da Runa Distorcida são estocados aqui, assim como centenas de parafernálias mágicas, equipamentos e livros dos Spellseer/Spulzeer. A sala aparenta ser uma bagunça. Existem frascos e armas espalhadas, jarros de componentes mágicos, vidros de laboratório – um completo laboratório alquímico para aqueles que sabem utilizar seus equipamentos. No centro há uma grande mesa de trabalho com tampo de granito preto polido. Próximo à mesa estão três fornalhas. A primeira é um forno de revérbero, para a chama branda e lentamente aquecedora, necessária em alguns processos mágicos. Ao lado, há uma pequena fornalha separada (descendente), usada para líquidos. A ultima fornalha é a de banho-maria. O pequeno forno contém uma caixa d'água com anéis de metal fixos de diversos tamanhos de frascos e tubos. A substância a ser dissolvida é colocada em um dos tubos e suavemente aquecida até se liquefazer. Sobre a mesa em si há uma balança analítica de escala, uma centrifuga de mão e um globo de alquimista. Por fim, há uma aparição nesta sala:

Uma figura maltrapilhe utilizando uma capa vaga pela sala, despejando líquidos estranhamente coloridos em vários frascos e tubos. Sobre uma das mesas está o que parece ser o cadáver fresco de uma jovem mulher. De tempos em tempos, a figura de capa caminha até o corpo, remove pedaços de pele, cabelo e unhas e os adiciona aos seus preparados. Em certo momento durante seu repulsivo experimento, ele se volta na direção de vocês o suficiente para que possam ver sua face. Ele aparenta ser o mestre de Gaspard deLouca, o homem que os contratou para vir aqui.

A figura é Kartak. Os PJs, no entanto, podem ainda acreditar que ele seja Chardath (como ele se identificou originalmente), dependendo de com quem eles falaram e quais pistas ele juntaram até este ponto.

39. PRATELEIRAS DE ARMAZENAGEM

Apesar do aparente caos nestas prateleiras, Kartak sabe a localização exata de cada elemento, pedra ou pedaço de vidraria não importando o quanto pareça insignificante. Estas prateleiras guardam coisas esquecidas, artefatos inofensivos e pelo menos um artefato (entre as várias peças que Kartak acredita que o sejam). A coroa que os PJs procuraram está aqui. Mas não é a mágica *Coroa do Mal* que Kartak pensava ser, mas um adorno que vale cerca de 10.000 PO apenas pelo ouro e jóias.

Em meio ao exótico está o mundano. Alambiques, vidrarias, bêqueres e frascos dividem espaço com livros, velas usadas e pedras de origem incerta. Centenas de tubos de vidro em grades de metal ou madeira estão espalhados, alguns até limpos. Outros contêm resíduos de alquimia antiga.

Livros abundam nestas prateleiras: grimórios para conjuradores, tomos sobre centenas de assuntos, volumes para clérigos, *librams* para magos e manuais para guerreiros e ladrões. A biblioteca no andar superior do castelo é ofuscada pelos tesouros daqui.

40. ESCADARIA PARTICULAR

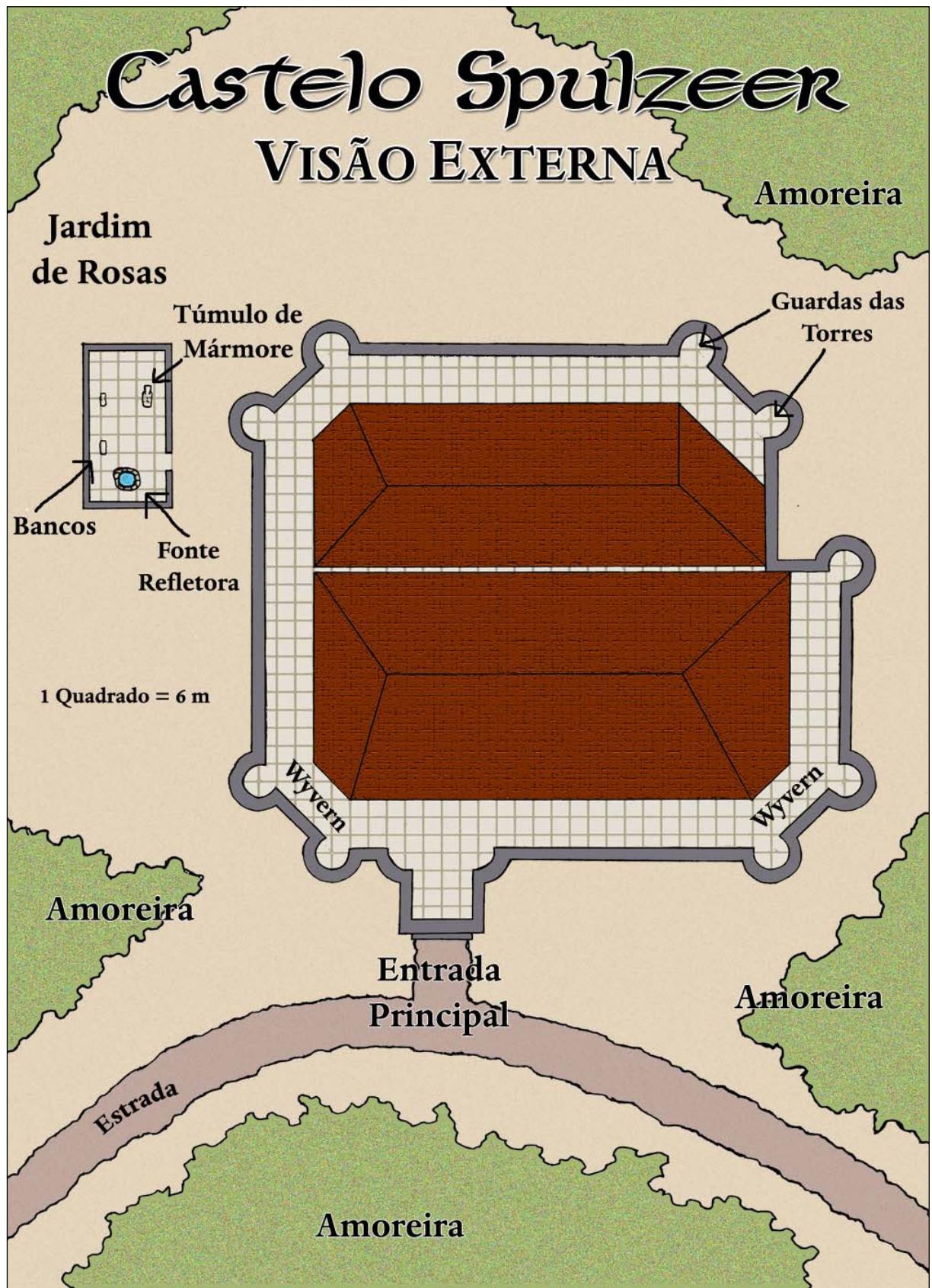
Mesmo sendo duvidoso que algum estranho encontrasse este andar, há uma armadilha de ilusão de um lobisomem feroz e uma armadilha física igual às outras armadilhas dos andares superiores, a armadilha escorregadia.

Antigamente, apenas Kartak sabia que a escadaria particular se estendia até este andar. O enfraquecimento de seus poderes mágicos, no entanto, quebraram as proteções e paredes ilusórias que bloqueavam a visão deste lance.

41. SALA CERIMONIAL

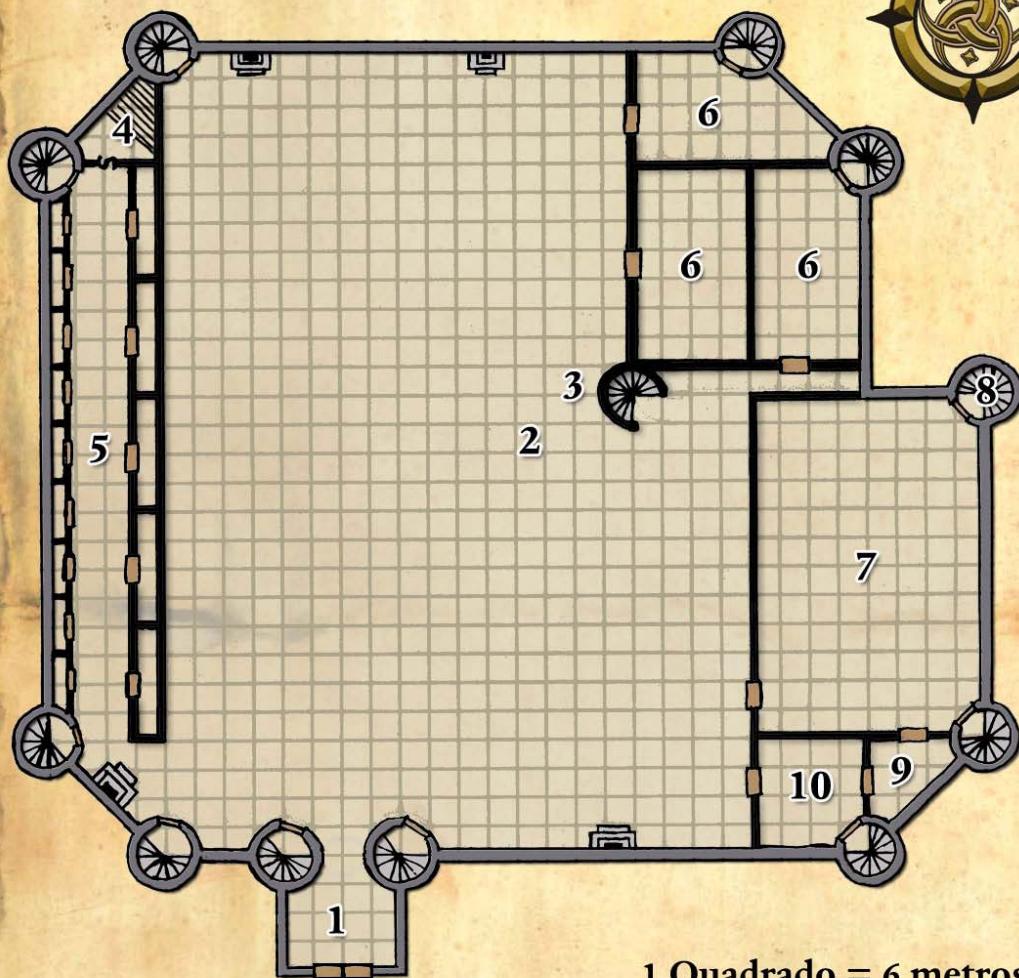
Aqui está localizado o sarcófago de Kartak. No chão está Aggarath, a adaga ceremonial que assassinou Mármore. Todos os três envolvidos (Mármore, Kartak e Chardath) querem pôr suas mãos nela – após os heróis terem recuperado o rubi, que é a pedra do cabo, que eles receberam de Ellana.

Este é o local em que o clímax da aventura ocorre. Uma vez que os PJs cheguem, vá ao “Confronto Final”.



1º Andar Térreo

N



Escadas Espirais



Porta



Porta Secreta



Lareira

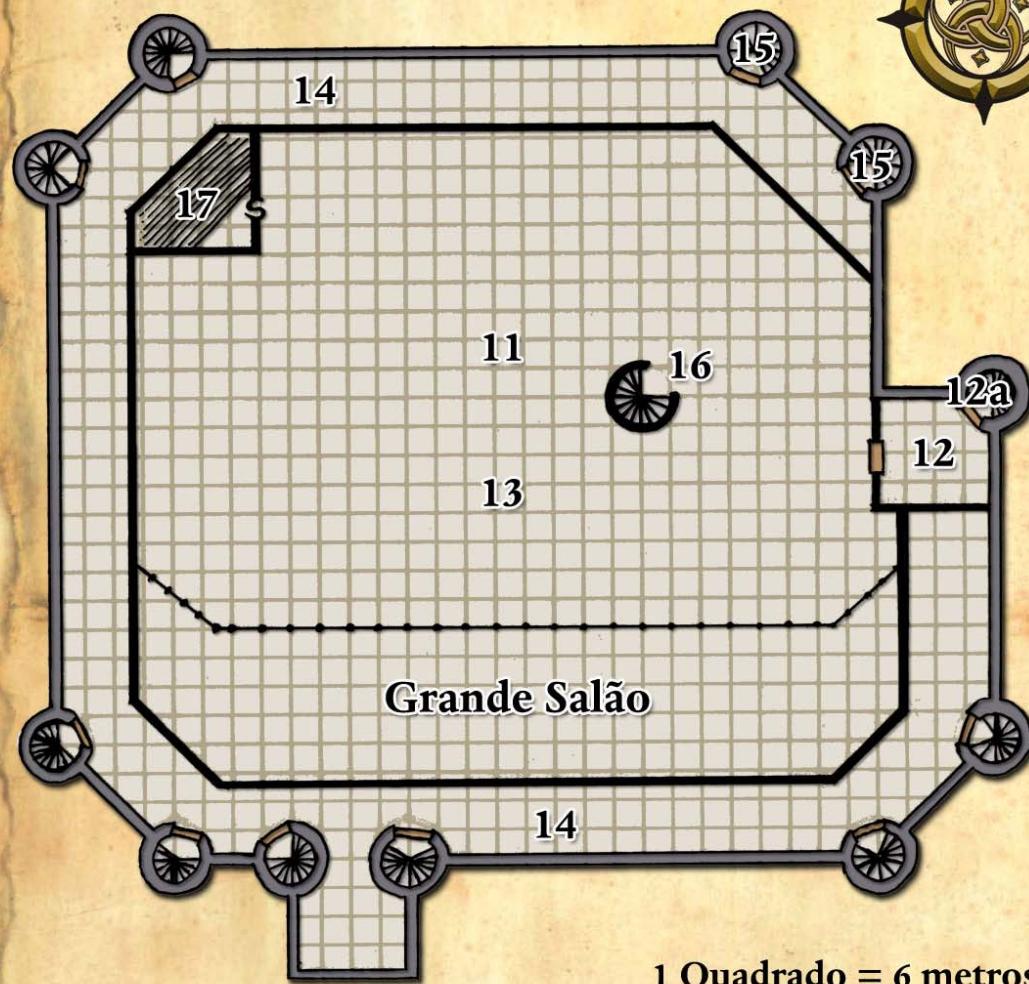


Portas Duplas



2º ANDAR

N



1 Quadrado = 6 metros



Escadas Espirais

Porta



Porta Secreta



Lareira

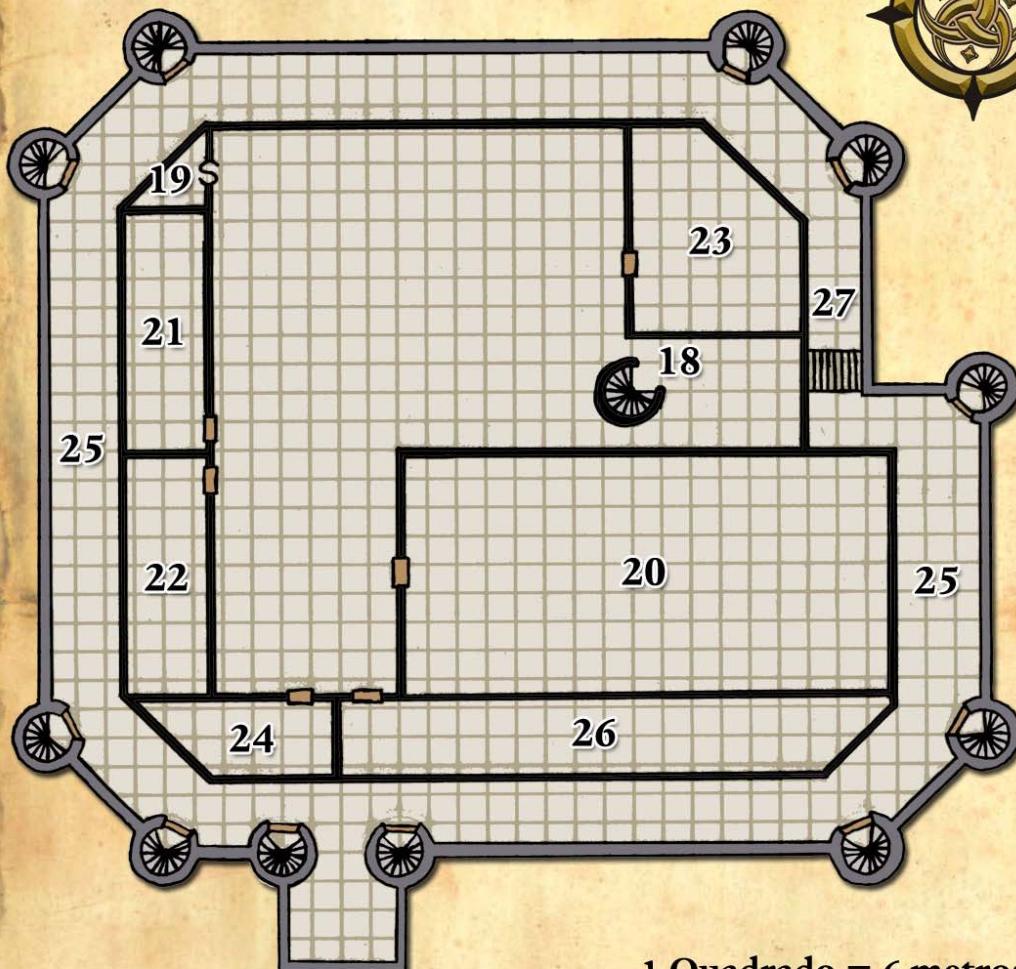


Portas Duplas

3º ANDAR



N



Escadas Espirais

■ Porta

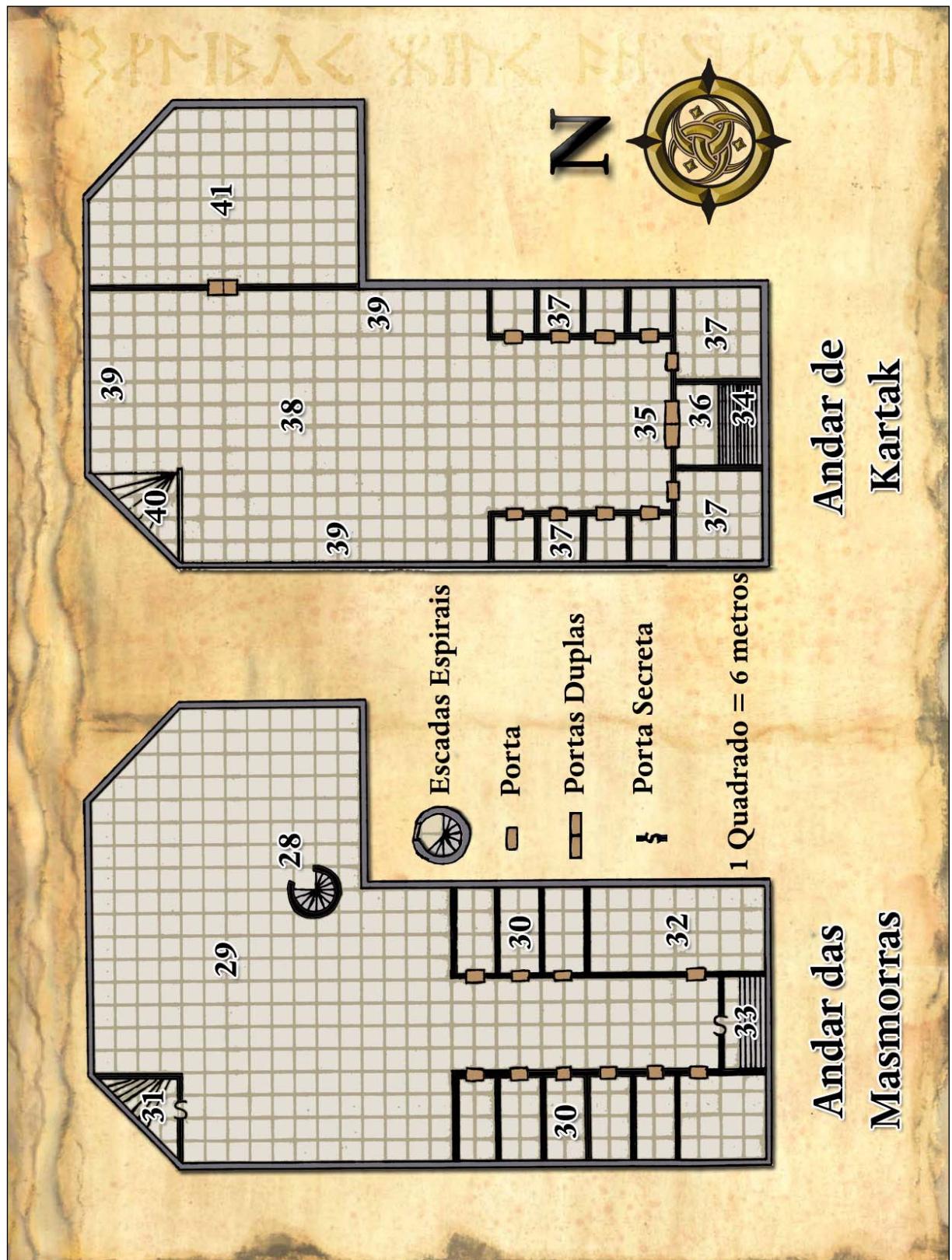
↓

Porta Secreta



Lareira

■■■ Portas Duplas





O CONFRONTO FINAL

Kuando os aventureiros entrarem na sala de cerimônias (área 41), encontrarão Kartak e Gaspard esperando por eles. Neste ponto, podem ou não perceber que Kartak é o lich (ao invés do Lorde Chardath, como ele alegou quando lhes falou através da bola de cristal).

Kartak considera que eles ainda acreditam que seja Chardath, e se dirige ao grupo como tal.

“Meus amigos! Fico aliviado de ver que vocês chegaram até aqui em segurança. O lich Kartak capturou-me e magicamente prendeu-me aqui com meu servo Gaspard enquanto rondava o castelo a procura de vocês. Mas agora que estão aqui, poderão nos resgatar.”

Se os PJs questionarem a identidade de Kartak, ele usará seu carisma e modos suaves para persuadi-los a ficarem com ele, recorrendo a uma magia *enfeitiçar* ou *sugestão*, se necessário (apesar de querer reservar o máximo de seu reduzido poder mágico para o caso de encontrar Chardath antes que consiga escapar). Kartak pode usar uma ou mais das seguintes histórias (ou outra criada pelo Mestre) para conquistar os PJs como seus aliados:

- “Kartak” (na verdade Chardath) invocou um encanto para trocar suas aparências, fazendo-o (Kartak, passando-se por Chardath) parecer com o lich em visões.
- Kartak ocultou sua identidade porque pensou que estes tivessem medo de trabalhar para um lich. Mas eles provaram ser bravos heróis e agora precisa de sua ajuda contra Chardath, a verdadeira ameaça à região.
- Chardath é um necromante maligno e Kartak é simplesmente o amaldiçoado resultado de um de seus experimentos (que os PJs testemunharam no quarto de Mármore). Kartak quer somente quebrar a maldição e deixar o castelo em paz.

Kartak dirá qualquer mentira necessária para levar os aventureiros a fazer o que ele quer: restaurar a gema da empunhadura na adaga Aggarath para ele. Mas mesmo se não puder pôr as mãos na adaga, uma vez que o rubi for recolocado, Kartak será libertado de sua influência e recuperará sua habilidade de

deixar o castelo antes do habitual período de 24 horas terminar.

Seus esforços de persuasão continuam:

“Eu creio que o punhal no chão poderá nos ajudar a escapar todos desta casa dos horrores – somente se a pedra da empunhadura não tenha se perdido no tempo. Eu ouvi que a arma possuía um rubi magicamente encantado para combater o mal.”

Enquanto os PJs pensam em uma resposta, Chardath entra na sala, com cabelos e roupas ainda desalinhados, carregando o machado grande *Malefluente*. Seus olhos parecem selvagens quando fitam Kartak – e se estreitam com um único propósito na mente.

“Kartak”, ele diz, praticamente cuspido o nome, suas mãos brandindo o machado. “Este dia demorou demais a chegar”.

“Sim... demorou demais, meu irmão”, diz uma voz feminina. A figura espectral de uma mulher se materializa. Ela é a garota que acenou para vocês mais cedo, vestida em uma longa e branca camisola manchada com sangue que flui do seu pescoço. Sua face se contorce em fúria.

Chardath se volta contra a parede com olhos arregalados. Ele aperta o machado contra o peito fortemente. “Você fala, Mármore?”, ele sussurra.

Mármore o ignora, e se volta para vocês. “Encontraram a adaga?”.

O DRAMA SE DESDOBRA

Cada um dos protagonistas – Kartak, Chardath e Mármore – querem a adaga Aggarath, mas nenhum pode tocá-la até que a pedra da empunhadura seja recolocada. Todos os três encorajarão os PJs (usando todas as táticas, de súplicas a ameaças, dependendo da resistência do grupo) para devolver o rubi à empunhadura, se o grupo já não o tiver feito.

Uma vez que o rubi tenha sido recolocado, a adaga torna-se a arma a qual todos os três maiores PdMs são vulneráveis – e cada um deseja usá-la contra os outros dois, ou ao menos mantê-la longe das mãos dos inimigos. Os PJs estão no meio da disputa. Kartak, Mármore e Chardath usarão diferentes táticas para tomar Aggarath deles, mas cada um crescerá em fúria se a



adaga for dada para um dos outros.

Se Mármore tiver conquistado a simpatia dos aventureiros pela visão de sua morte, irá agir para manter os PJs como aliados.

A figura espectral de Mármore olha para vocês, com sua bela face agora rígida de fúria. "Viram os assassinatos traiçoeiros que estes dois cometem?", ela indaga.

"Dêem-me a adaga, para que eu possa reclamar o direito de derramar o sangue deles, em retorno ao meu que foi derramado!"

Chardath suplica por inocência para todos os PJs e para Mármore, clamando que todo o mal foi realizado por Kartak.

"Perdoe-me, Mármore", grita Chardath. "Eu não sabia do que se tratava". Ele se volta para vocês. Seus olhos estão racionais como quando vocês o viram antes. "Eu juro que não fui eu. Aquele lich traiçoeiro forçou-me a cometer aquele ato abominável. Isto me assombra desde então. Por favor, dêem-me a adaga, e somente ai eu poderei ter minha vingança contra esta desprezível criatura. Eu lhes suplico!".

Kartak tenta convencer os aventureiros que Chardath é o grande mal, apontando *Malefluente* e o uso das magias de Chardath como evidência (a fim de parecer menos ameaçador, o lich evitaria lançar qualquer um de seus feitiços – exceto em autodefesa – até os PJs decidirem a quem entregarão a adaga). Ele também dirá que Mármore é uma aliada de Chardath.

"Ele mente. O experimento foi idéia unicamente dele", Kartak diz, apontando para Chardath. "Olhe para ele! Lorde Chardath é um louco perigoso. Ele irá nos destruir a todos – ele e sua irmã trabalham em dupla! Ele irá usar todas as magias que possui e dar cabo dos sobreviventes com aquele machado. Então, ele e aquela fantasma aterrorizarão toda Tethyr".

Ele se volta para vocês. "Mas eu não posso impedí-los. A adaga que vocês carregam pode fazer isto, mas somente eu sei como usá-la. Dêem-na para mim, e nós conseguiremos sair todos daqui em segurança".

AS CONSEQUÊNCIAS DA ESCOLHA

Uma vez que a adaga deixar as mãos dos PJs, a sala sacudirá com os poderosos inimigos concluindo seus antigos ressentimentos – e envolvendo o grupo na batalha. O Mestre deverá deixar a luta correr feroz por algum tempo, mas deve rumar para "Resolução" (página 53) antes que Mármore, Kartak ou Chardath sejam mortos (Veja páginas 57 a 59 para as estatísticas de Chardath, Kartak, Mármore e Aggarath).

A dinâmica da batalha irá variar de acordo com quem possua a adaga.

O GRUPO

Pode acontecer que o grupo demore em fazer a escolha ou decidir guardar Aggarath para si mesmos e Mármore, Chardath, Kartak e Gaspard ataquem todos os PJs – é mais fácil arrancar a adaga de um morto que de um vivo.

Chama Negra (se houverem obtido a espada em Casa da Lua) e Aggarath poderão ser fortes armas defensivas, mas os heróis não serão páreo para os quatro enormes adversários. Se, quando a batalha começar eles mudarem de idéia e derem a adaga para um dos PdMs, a luta continuará como descrita abaixo.

KARTAK

Se os heróis derem a adaga a Kartak, ele os ignorará, a menos que estes o ataquem ou a Gaspard. Ele e seu servo se concentrarão na luta contra Chardath e Mármore, tentando enfraquecer os com magias antes de finalmente usar Aggarath.

Mármore e seu irmão lutarão em resposta com a mesma fúria, atacando não somente Kartak e Gaspard, mas também os PJs (porque se os heróis deram a adaga para Kartak, eles os consideram aliados do lich). Eles irão lutar como uma equipe: Chardath ingenuamente confiará em Mármore, que pretende se voltar contra ele quando seus outros inimigos estiverem mortos.

CHARDATH

Se os PJs derem a adaga para Chardath, ele irá desferir uma estocada em Kartak com ela. Gaspard irá ajudar Kartak. Mármore, que quer vingança tanto contra o lich quanto contra o irmão, irá deixá-los se enfraquecerem. Ela ocasionalmente atacará um ou ambos, mas se concentrará em Gaspard, o associado de Kartak, e aqueles que agora considera aliados de Chardath – os PJs. Kartak também considerará os PJs aliados de Chardath e irá atacá-los (e instruir seu servo a fazê-lo) assim que a oportunidade surgir.

MÁRMORE

Os aventureiros provavelmente estarão mais inclinados a entregar Aggarath para Mármore (especialmente se entraram nesta área sofrendo danos sérios por conta dos outros encontros). Dos três implicados, somente Mármore irá fazer um esforço para proteger os PJs se a adaga for dada a ela.

Mármore irá primeiro partir para cima de Kartak e Gaspard. Chardath irá ajudá-la em seus esforços, não percebendo que sua irmã pretende atacá-lo em seguida. Kartak e Gaspard irão considerar todos na sala como inimigos.

RESOLUÇÃO

Repentinamente, acima dos sons de batalha, vocês ouvem uma gargalhada sinistra e misteriosa. O som da voz de Mármore causa calafrios, apesar do ar já frio do castelo. Ela não é um fantasma comum. Mármore flutua pelo teto, olhando para baixo e para todos.

“Eu estou impaciente para ter minha vingança!”. Ela grita e joga sua cabeça para trás. Um lamento baixo sai de sua boca e começa a aumentar, acima das escadas, até atingir um volume ensurdecedor.

Kartak olha para Gaspard. “Corra!”, ele grita. “Ela está lançando seu grito!”. O lich desaparece em uma luz bruxuleante.

Kartak se teletransporta para seu lar nos Picos Kuldin, deixando seu fiel servo – e o grupo de aventureiros – sob o efeito do grito de Mármore.

O grito tem um alcance de 9 m. Quando Mármore atinge sua nota mais alta, o topo da escala, todos os que estiverem no alcance de 9 m (mesmo os não-conjuradores) sofrerão os efeitos da magia *enfraquecer o intelecto*, que somente as magias *cura completa* e *desejo* podem curar. Personagens que obterem sucesso num teste de resistência contra magia (com um bônus de +1 para clérigos, uma penalidade de -4 para magos humanos e uma penalidade de -2 para todos os outros) evita os efeitos da magia.

Chardath obterá sucesso no seu teste de resistência automaticamente (para efeitos da aventura), mas perderá todos os poderes mágicos que tinha, e permanecerá somente com suas habilidades de guerreiro de 8º nível.

Chardath, com Malefluente empunhado em uma posição de ataque, grita inteligivelmente para Mármore e balança seu grande machado na direção de sua irmã morta-viva. O fantasma contra-ataca arremessando a fina adaga no coração de seu irmão.

Neste ponto, se o Mestre desejar transportar o grupo para o cenário de Ravenloft e continuar a aventura em *The Forgotten Terror [O Terror Esquecido]* (um produto subsequente), ele poderá se dirigir para o “Final Ravenloft”. Se preferir manter a campanha nos Reinos, deve ir para o “Final Forgotten Realms – Os Reinos Esquecidos”.



Chardath Spulzeer com a adaga Aggarath e Malefluente

O FINAL RAVENLOFT ®

Este fim transporta o castelo e tudo nele para o Semiplano do Terror.

Nenhum dos dois acerta o ataque.

As lâminas das duas armas chocam-se no ar, emitindo um sobrenatural clangor que ecoa pela câmara. Mármore grita uma fina gargalhada que fere seus ouvidos.

A sala balança quando o chão sob seus pés começa a tremer. As paredes parecem borrar, como uma miragem do deserto ou o calor saindo de uma poça no verão. A temperatura na sala cai vertiginosamente e a afiada adaga Aggarath flutua alguns centímetros sobre o piso.

A adaga começa a girar, devagar no começo, depois adquirindo velocidade. Quando vocês percebem, não é a arma que gira, mas vocês, e Chardath e a sala, e aparentemente todo o castelo. Vocês são pegos em um furacão, um tornado do qual Aggarath é o centro, que gira mais e mais rápido.

O furacão ergue-se no ar, levando abaixo a adaga flutuante. Ao ficar acima de Aggarath ele desce, parecendo ser sugado para a pedra da empunhadura da adaga. O som de espíritos lamuriosos, há tempos aprisionados no castelo, preenche o ar – e a voz mais alta de todas é a de Mármore.

O redemoinho que era o Castelo Spulzeer entra na pedra vermelho-sangue, carregando tudo que havia dentro. Vocês estão se movendo tão rápido que podem ver apenas borões. Tudo que podem ouvir é uma orquestra de sons discordantes – agonia, risos e gritos.

O Castelo Spulzeer – com os PJs dentro dele – é transportado para o Reino das Brumas, deixando somente um grande buraco no solo. Ele e a adaga Aggarath deixam de existir em Faerûn.

O FINAL FORGOTTEN REALMS ®

Era a última noite de Eleint. Eu estava abatendo um de meus porcos e por isto estava lá. O Castelo Spulzeer não desapareceu de repente. Por dias, houve várias atividades estranhas e sinais por toda a área, e eu sei disso porque observei da estrada! Então aquele nevoeiro esquisito começou a sair das fundações do castelo. Foi quando um

Ilustração por Daniel Ramos

bando de pessoas correu para fora do castelo, como se o próprio Bane estivesse atrás delas. Depois disso, a névoa cresceu até o topo das torres e tudo foi envolvido em uma grande mão que se fechou em torno do castelo e o arrancou para o nada! Eu juro pela mão direita de Tyr que estou dizendo a mais honesta verdade!”.

– Lenda local, em uma de suas várias versões.

Este fim irá deixar os heróis no cenário de Forgotten Realms – Os Reinos Esquecidos. Chardath, Mármore, Gaspard, Aggarath e o castelo irão desaparecer.

Mármore erra o ataque. Chardath, porém, não.

O fantasma grita, “Saiam! Saiam ou se juntarão aos condenados!”, diz com os rasgos abertos em seu pescoço. A sala começa a girar.

Não importa o quanto rápido os heróis se movam, não será rápido o bastante para Mármore. Ela irá pairar sobre eles, com o sangue escorrendo de seu pescoço, gritando para que corram mais rápido.

Se os heróis fugirem em 20 rodadas (2 minutos), com ou sem os tesouros que acumularam no castelo, irão sobreviver. Se ainda estiverem no castelo quando o redemoinho aumentar e ganhar velocidade durante a 21º rodada (ao fim de 2 minutos), cada um deverá fazer um teste de resistência contra sopro. Aquele que falhar será levado pela força do vórtice; aqueles que obtiverem sucesso serão atirados pelo rodamoinho e cairão de 30 m no chão, recebendo 30d6 pontos de dano.

Se os heróis sobreviverem, testemunharão o fim do Castelo Spulzeer da estrada:

O castelo gira no ar, e uma gargalhada é ouvida lá dentro. Ele se ergue aos céus com o vento açoitando em volta. Abaixo, a adaga Aggarath flutua no ar.

Então o funil de vento na ponta do tornado aponta diretamente acima da adaga. Mais rápido que um virote de besta, a massa é absorvida para a pedra de empunhadura da adaga.

Um estrondo de trovões sacode seus timpanos. A adaga desaparece de sua visão – levando o castelo e todos que estavam dentro dele.

Tudo o que resta do Castelo Spulzeer é uma cratera no chão. Seguindo a estrada, pássaros começam a cantar.

APÊNDICE I

Esta seção contém descrições compiladas de personagens importantes e itens mágicos para referência rápida do Mestre.

ITENS MÁGICOS

Os itens mágicos listados aqui são novos ou detalhados em outras fontes que o Mestre pode não ter. Eles foram reunidos aqui para a sua comodidade. Os únicos itens mágicos mencionados na aventura e que não estão descritos nesta seção são o que estão no *Livro do Mestre*.

Aggarath

Valor em XP: não avaliado **Valor em PO:** não avaliado

Aggarath é a adaga de prata que Chardath usou para sacrificar Mármore. Ela foi feita de um pedaço de um estranho metal vindo de um meteoro, por um mestre de grande habilidade. Uma lenda da Runa Distorcida diz que o próprio Bane pediu sua criação para usá-la em sacrifícios para si próprio. Outros, entretanto, como os Magos Vermelhos de Thay, acreditam que a adaga pode ser ainda mais antiga.

Aggarath têm um único poder: administrar a justiça. Uma vez usada para um ato injusto, ela torna-se totalmente impulsionada a vingar a(s) vítima(s). Quando usada contra alguém envolvido em um crime, funciona como uma *espada +2 ladra das nove vidas*.

Na horrível noite em que Mármore encontrou a sua morte, *Aggarath* foi energizada com o seu sangue e vontade. Ela pode ser usada contra qualquer um dos protagonistas: Kartak, Chardath e Mármore (se usada contra Mármore, levando a justiça garantindo o descanso que foi negado a ela). A adaga só mostra seus poderes se for usada contra um destes protagonistas. Se usada contra qualquer outro não envolvido no assassinato de Mármore, comporta-se como uma adaga de prata não-mágica.

O poder de *Aggarath* vem de um rubi vermelho-sangue de 12 faces engastado no botão do punho da adaga. Ela não pode ser usada como um instrumento de justiça a menos que sua pedra de empunhadura esteja no lugar. Foi a própria adaga, na noite do assassinato de Mármore, que enviou a pedra da empunhadura em uma jornada de 18 anos a fim de encontrar um campeão para Mármore. Somente um forasteiro pode recolocar a pedra na empunhadura; nenhum dos protagonistas pode tocar a adaga a menos que a pedra esteja no lugar.

Kartak é invocado pela adaga uma vez por ano, no aniversário da morte de Mármore. Ele é automaticamente teletransportado para a sala de cerimônias do Castelo Spulzeer e não pode deixar o solo do castelo por nenhum meio, mágico ou mundano, por 24 horas. Este elo pode ser quebrado somente se a pedra da empunhadura for recolocada na adaga.

No início da aventura, *Aggarath* jaz na sala de cerimônias (área 41) do Castelo Spulzeer. A pedra de empunhadura está em posse de Ellana de Lar Distante, que o grupo encontra em Eshpurga.

Anel do Necromante

Valor em XP: 2.000 **Valor em PO:** 11.000

Se usado por um personagem que não seja um mago ou clérigo neutro ou maligno, este anel (uma vez por semana) cria uma esfera de proteção igual em efeito e duração à criada por um *pergaminho de proteção*. O anel deve ser usado por uma semana inteira antes de cada uso e não pode ser removido, caso contrário o usuário deve iniciar novamente a contagem, utilizando o anel por uma semana inteira antes de acessar o seu poder.

Quando usado por um mago neutro ou maligno, entretanto, o anel funciona como uma *poção de controle de mortos-vivos* uma vez por dia, e os mortos contra os quais for utilizada não têm direito a jogada de proteção. Uma vez por semana ela poderá *animar os mortos*. Uma vez por mês pode invocar uma única criatura do tipo morto-vivo para servir o portador do anel por um dia (exceto liches). Entretanto, antes que seu poder possa ser usado, uma criatura viva, inteligente e consciente deve ser sacrificada ritualmente para o anel. O ato deve ser repetido a cada vez que seu poder final é utilizado.

Quando a aventura começa, este item está escondido em um tijolo da lareira sudoeste do grande salão (área 2) do Castelo Spulzeer.

Anel de Proteção contra Mortos-Vivos de Dunslan

Valor em XP: 2.500 **Valor em PO:** 7.500

Este anel foi confeccionado pelo mago Dunslan como um pre-

sente para Marinessa quando ela pensou ser assombrada por Tregas Spellseer por ter se atrevido a colocar um terceiro andar em “seu” castelo.

O anel é simples e liso, não possuindo nenhuma decoração. Quando é usado na presença de mortos-vivos irá “dizer” a palavra de comando (“Dunslan”) ao usuário. Se este repetir a palavra de comando e ativar o item, o anel irá prevenir que o personagem seja atacado por qualquer morto-vivo naquela rodada (independente do número) e permanecerá ativo, utilizando uma carga por rodada de proteção, até que os mortos-vivos sejam destruídos ou deixem a área. O anel irá cessar sua defesa se for removido. Ele contém 3d8+3 cargas.

No início da aventura, este anel está localizado em uma dos quartos para hóspedes (área 23) do Castelo Spulzeer.

Anel do Teletransporte

Valor em XP: 2.000 **Valor em PO:** 15.000

O *anel do teletransporte* é usado por Kartak como ferramenta para fugas de emergência: quando tudo mais falha, ele desaparece (é claro, raramente ele o usa). O anel atualmente contém 27 cargas, mas nunca chega abaixo de 5.

A pedra do anel tem a forma de fuso e vale 500 PO como uma gema comum. O anel funciona quando a pedra é separada do conjunto do anel e deixada no lugar para onde o usuário deseja se teletransportar mais tarde. Kartak deixou a pedra em seu covil nos Picos Kuldin. Gastando uma carga ele pode se *teletransportar sem erro* a até 1,5 m da pedra. A pedra em fuso pode ser recolocada no anel e removida para ser usada novamente.

Bola de Cristal, Clariaudiente

Valor em XP: 2.000 **Valor em PO:** 10.000

A *bola de cristal* de Kartak é incomum por permitir uma comunicação de duas vias. Em outros aspectos, é semelhante a descrita no *Livro do Mestre*.

No início da aventura, esta bola de cristal clariaudiente está em posse de Gaspard. Ele a usa quando se aproxima do grupo em Eshpurta.

A Chave

Valor em XP: 2.200 **Valor em PO:** 11.000

A *Chave* é uma *espada larga +2*, especialmente encantada para neutralizar a magia de proteção de Kartak. Antiga e coberta de ferrugem, a espada torna difícil ver no item o valor como item mágico que ele possui.

Séculos atrás, Kartak encantou sua espada e a “escondeu” em um adorno nas paredes do castelo. Ele a criou para dispersar suas próprias proteções mágicas em caso de se encontrar enfraquecido e precisar entrar no seu laboratório secreto abaiixo do castelo.

A *Chave* pode ser encontrada no chão da câmara central

(área 38) de Kartak, onde Chardath a deixou cair para pegar *Malefluente*.

Chama Negra

Valor em XP: 4.100 **Valor em PO:** 27.500

Chama Negra é uma espada negra +1/+4 contra mortos-vivos. Quando está a 3 m de uma criatura do tipo morto-vivo, ela é engolfada por chamas negras e frias. As chamas propriamente não causam dano, mas servem como um alerta ao possuidor da espada.

No início da aventura, *Chama Negra* está em posse de Namble Pernaligeira, líder da equipe que se aproxima do grupo quando este deixa Eshpurta.

Coleção de Lendas de Aparições e Fantasmas

Valor em XP: 2.000 **Valor em PO:** 20.000

Este livro de feitiços foi escrito pelo mago Evard. Ele contém as seguintes magias: *montaria fantasmagórica*, *armadura fantasma*, *vento fantasma*, *tentáculos negros de evard* e *forma ectoplásica*.

O livro pode ser encontrado na biblioteca (área 26) do Castelo Spulzeer.

Malefluente

Valor em XP: não avaliado **Valor em PO:** não avaliado

Malefluente é um *machado de batalha inteligente +2/+5 contra criaturas espirituais de qualquer tendência*. Uma arma vorpal altamente superior a qualquer tipo de lâmina afiada, *Malefluente* se delicia em partir cabeças. Use a tabela abaixo para verificar se uma jogada de ataque foi boa o suficiente para separar a cabeça dos ombros de alguém:

Oponente é: Valores Modificados para Separar

Normal/utilizando armadura	18-23
Maior que o tamanho humano	19-23
Metal ou rocha sólida	20-23

Como uma arma inteligente, *Malefluente* possui Inteligência 17, fala e possui capacidades telepáticas, ego 21, e é caótica e maligna. Fala comum, élfico e orc: pode *detectar o bem* em um raio de 3 m e *detectar magia* em um raio de 3 m. O machado é telepático em um raio de 18 m. Ele também possui dois poderes extraordinários: pode *criar uma ilusão com alcance de 110 m* como se fosse uma *varinha da ilusão* duas vezes por dia, e pode conjurar *força* em seu usuário uma vez por dia (duração de oitos turnos).

Quem fez esta arma monstruosamente maligna é desconhecido. Se inquirido, *Malefluente* irá dizer somente que criou a si mesmo. Somente a morte ou um mago de 30º nível pode separar esta arma do infeliz ser que o empunhar.

O uso desta arma é decididamente um ato maligno. No

cenário de Ravenloft, um teste de corropção deve ser feito a cada vez que *Malefluente* for usado.

No começo da aventura, Lorde Chardath Spulzeer possui *Malefluente* (e este o possui).

Manopla de Luz

Valor em XP: 1.000 **Valor em PO:** 4.000

Itens comuns no passado de Águas Profundas, as *manoplas de luz* são artigos raros nos dias de hoje, pois o segredo de sua confecção foi perdido. A luva encantada serve em qualquer mão que a vestir. Tecida em fibras metálicas, ela pode manusear objetos cortantes e passar pelo fogo e por calor intenso sem causar dano ao usuário. Com um comando, a *manopla de luz* brilha, iluminando passagens escuras como seu usuário desejasse que estivessem iluminadas. Se tocada por qualquer item mágico, a *manopla de luz* irá brilhar; quanto maior for a intensidade, maior será o poder do item. As habilidades da *manopla de luz* são ativadas por um comando mental.

O grupo recebe a *manopla de luz* de Gaspard no início da aventura como um gesto de boa vontade por aceitar a oferta de Kartak.

Poção Incompleta do Controle de Mortos-Vivos

Valor em XP: 700 **Valor em PO:** 2.500

Esta poção não estará pronta para ser usada quando for encontrada. É uma poção específica que deve ser usada contra um tipo específico de morto vivo. Para isto deve-se adicionar um pequeno pedaço do corpo da criatura nela. Pode ser um pouco de cabelo, a ponta de um nariz ou pedaços de pele. A peça não deve ser adicionada até momentos antes do uso.

Uma vez adicionado o ingrediente, a poção funciona como a *poção de controle de mortos-vivos* descrita no *Livro do Mestre*. Ela irá funcionar em qualquer morto-vivo alvejado com sucesso, e as criaturas não possuem direito a jogadas de proteção. Entretanto, os efeitos terminam em 2d4 turnos e uma segunda dose é ineficaz.

O grupo encontra esta poção entre os pertences de Sharill Beloforte, a vampira oriental em Casa da Lua.

PDMs PRINCIPAIS

Os seguintes Personagens do Mestre são os mais importantes na aventura. Suas descrições detalhadas aparecem aqui para a sua conveniência.

Gaspard deLouca

Informações de Jogo: LM hm M(N)10; AC 5 (*braçadeiras da defesa CA 5*); MV 12; PV 30; TAC 0 17; AT# 1; Dano 1d4 (adaga); TM M (1,67 m de altura); MO 15; XP 3.000; For 9, Des 8, Con 12, Int 11, Sab 10, Car 9.

Magias: 1º – detectar mortos-vivos, enfeitiçar pessoas, ler magias, toque macabro, 2º – alterar-se, flecha ácida de Melf, mão espectral, teia; 3º – clarividência/clariaudiência, imobilizar mortos-vivos, morte aparente; 4º – escudo de fogo, praga; 5º – animar mortos-vivos.

Descrição: baixo e atarracado, careca e com um bigodinho incomum, Gaspard tem cara de avô. Sua conduta esconde seu lado sombrio, assim como seus olhos azuis brilhantes escondem o núcleo de sua personalidade maligna.

Notas: Gaspard tem estado a serviço de Gaspard por apenas um mês. Entretanto, ele teme e respeita o lich. Fanaticamente leal à sua aliança, Gaspard não irá trair por nada seu mestre, que para ele é um membro da Runa Distorcida.

Kartak Spellseer

Informações de Jogo: CM lich M10 (M 31); AC 0; MV 6; DV 31; PV 143; TAC 0 9; AT# 1; Dano 1d10 (toque macabro); AE; DE atingido somente por armas +1 ou melhores, imune a magias de encantamento, sono, enfraquecimento, metamorfose, frio, electricidade, insanidade e morte; FE pode ser expulso por clérigos de 8º nível ou paladinos de 10º, TM M (1,82 m de altura); MO 17; XP 3.000; For 10, Des 11, Con 16, Int 18, Sab 16, Car 14.

Magias (estas não foram roubados por Chardath): 1º – aterrorizar, enfeitiçar pessoas, força fantasmagórica, ler magias, toque macabro; 2º – escuridão 4,5 m, esfera flamejante, força fantasmagórica maior, invocar enxames, mão espectral; 3º – clarividência/clariaudiência, força espectral, imobilizar mortos-vivos, morte aparente, sugestão; 4º – conjuração de sombras, detectar vidência, medo, parede de fogo, praga; 5º – enviar mensagem, evocação de sombras, explosão, imobilizar monstro, recipiente arcano; 6º – encantar item, lendas e histórias, névoa mortal, reencarnaçao; 7º – controlar mortos-vivos, mão poderosa de Bigby, palavra de poder atordoar; 8º – clone, enfeitiçar monstros em massa, permanência; 9º – drenar energia.

Equipamentos Especiais: Existem dois itens mágicos dos quais Kartak nunca se separa: um *anel de reverter magia* e um *anel de teletransporte*.

Descrição: Kartak tinha apenas 54 anos quando ganhou sua forma atual. Belo em vida, ela ainda retém sua boa aparência na forma atual. Seu aspecto mais distintivo é o seu nariz, nobre, orgulhoso e aristocrático. Existe uma atmosfera em torno dele que esconde a criatura maligna que é – um ar de dignidade e altivez. Ele se veste muito bem, e pode ser confundido como parte da nobreza mesmo em plena luz do dia. Kartak não parece dissecado, mas um lich recém-criado. Ele geralmente não se associa aos outros mortos-vivos. Orgulhoso e arrogante, gosta de impressionar as pessoas com seu porte e importância.

Notas: Como um lich, Kartak possui uma aura de poder mágico tão forte que, ao encontrá-lo em pessoa, quaisquer personagens abaixo do 5º nível (ou criaturas com menos de 5 Dados de Vida) devem realizar uma jogada de proteção contra magia ou fugirão de terror por 5d4 rodadas. Além disso, víti-

mas do toque macabro de Kartak devem se submeter a uma jogada de proteção contra parálisia ou ficarão impossibilitadas de se mover até que o efeito seja de alguma forma dissipado.

Kartak caiu do 31º para o 20º nível quando Chardath roubou seu poder com a ajuda do djinn. Entretanto, na medida em que Chardath usar (ou tenta usar) os feitiços que roubou, Kartak recupera seu poder: um nível por tentativa de conjuração por parte de Chardath. No final desta aventura, Kartak estará de volta ao 31º nível (ainda que não tenha uma oportunidade de memorizar novamente as magias roubadas até o término da aventura) e Chardath será reduzido ao seu estado anterior.

Chardath Spulzeer

Informações de Jogo: CM hm G8/M20; AC 7 (*anel de proteção +3*); MV 12; PV 48; TACO 11 (*Malefluente*); AT# 3/2 (corp ao corpo), 1 (magia); Dano 1d8+2 (ver bônus adicional na descrição de *Malefluente*, página XX); TM M (1,83 m de altura); MO resoluto (12); For 14, Des 9, Con 12, Int 16, Sab 6, Car 8.

Magias (roubadas de Kartak): 1º – aumentar pessoa, detectar mortos-vivos, mísseis mágicos, truque, ventriloquismo; 2º – esfera flamejante, globo da invulnerabilidade menor, levitação, névoa fétida, poeira ofuscante, reflexos; 3º – bola de fogo, forma ectoplasmica, meteoros instantâneos de Melf, relâmpago, toque vampírico, vôo; 4º – drenar temporário, invisibilidade maior, invocar monstros II, muralha de gelo, parede ilusória; 5º – animar mortos-vivos, cone glacial, criação maior, evocação de sombras, repulsão; 6º – círculo da morte, contingência, corrente de relâmpagos; 7º – cubo de energia, dedo da morte, reverte magia; 8º – aprisionar alma, metamorfosear objetos, prisão; 9º – aprisionamento, chuva de meteoros.

Descrição: Chardath lembra vagamente uma doninha. Seu nariz pontudo, boca pequena e queixo estreito e fino se combinam para formar a semelhança. Seus olhos profundos, fronte franzida e cavanhaque esparsos apenas incrementam sua imagem bestial.

Chardath tem um cabelo longo, cor de areia, que cai sobre suas orelhas salientes e desce do seu colarinho até o centro de suas costas. Seus dedos são longos e cheios de cicatrizes. Seus olhos fundos permanentemente olham o mundo exterior com desconfiança devido ao que a vida neste lugar sombrio fez ao seu espírito.

Notas: Chardath tem o status de um mago de 20º nível que lhe foi dado por Gentar, o djinn que ele inadvertidamente libertou. Por causa dos feitiços serem magicamente obtidos, ele não precisa memorizá-los a cada dia – mas, uma vez que os invoque (mesmo que a tentativa fracasse), ele os perde para sempre.

Quando os PJs o encontram pela primeira vez, Chardath tem 23% de chance de falha em suas magias (elas não funcionam em sua plenitude) e 40% de chance de erro (a magia não funciona como deveria). O Mestre deve jogar os dados uma vez para ver se o feitiço foi lançado; só depois, jogará mais uma vez para ver se um erro ocorre (a natureza do erro fica por

conta do Mestre). Ambas as porcentagens aumentam à taxa de 7% por feitiço lançado até Chardath perder completamente a capacidade de conjurar e permanecer somente um guerreiro de 8º nível. Chardath irá conjurar várias magias esperando que ao menos uma funcione.

Mármore

Clima/Terreno: Qualquer

Freqüência: Única

Organização: Solitária

Ciclo de Atividade: Gatilho (ver abaixo)

Dieta: Nenhuma

Inteligência: Excepcional (15)

Tesouro: Nenhum

Tendência: LM

Quantidade/Encontro: 1

Classe de Armadura: -2/4 (ver abaixo)

Movimento: 9, Vn 30 (B)

Dados de Vida: 9 (69 PV)

Thac0: 11

Nº de Ataques: 1

Dano/Ataque: 1d2

Ataques Especiais: Toque do envelhecimento (1d4x15 anos), lamento (alcance de 9 m)

Defesas Especiais: Atingida somente pode armas +2/+1 ou melhores (veja abaixo)

Resistência à Magia: 30%

Tamanho: M (1,72 m de altura)

Moral: Campeã (16)

Valor em Xp: 14.000

Naquela horrível noite anos atrás, quando o sangue e a vida de Mármore foram derramados no cadáver reconstruído de Kartak, ela jurou vingança contra seu assassino. Tão forte foi o seu ódio do lich e do seu irmão Chardath, tão poderosa foi a sua vontade, que ela se tornou um fantasma único de enorme poder.

Mármore é um fantasma mutável. Sua consciência pode manifestar firmeza estrutural em alguns membros de seu corpo. Em outras palavras, ela pode se materializar se desejar e pegar objetos, lutar e usar habilidades de toque. Ela também pode tornar-se incorpórea a sua vontade, atravessando paredes e portas ou simplesmente desaparecendo diante de olhos surpresos.

Mármore está presa ao castelo até que a sua morte seja vingada – ou por ela ou por alguém. Depois disto ela será livre para partir ou encontrar a paz em sua tumba. A menos que os PJs interfiram com sua missão ou a enfureçam, ela não se voltará contra eles. Se os heróis fizerem algo para enfurecer-lá irão fazer uma poderosa inimiga.

Mármore tem a aparência que possuía na noite em que foi traída. Seu vestido longo e branco está manchado com o sangue que fluiu do talho profundo em seu pescoço. A mancha e

a ferida parecerem ter sido feitas recentemente.

Gatilho: Apesar da consciência de Mármore permeiar todo o Castelo Spulzeer desde a sua morte, ela pode materializar-se como um fantasma somente quando Chardath ou Kartak estão no castelo ao mesmo tempo, por um período longo o suficiente para que ela consiga se materializar (aproximadamente uma hora). Algo assim nunca havia acontecido – até o dia que os PJs chegaram. Uma vez materializada, entretanto, ela permanecerá até sua morte ser vingada.

Combate: Mármore tem CA -2 ou 4, dependendo da situação. Ela tem CA -2 quando está etérea e sendo atacada por seres não etéreos como os PJs; sob estas condições, somente armas mágicas +2 ou melhores podem atingi-la. Ela tem CA 4 quando está materializada ou se atacada por um inimigo também etéreo; nestas circunstâncias, ela pode ser atingida por armas mágicas +1 ou melhores.

Mármore ataca com seu toque do envelhecimento. Vítimas que falham em uma jogada de proteção contra feitiço envelhecem 1d4x15 anos. Clérigos de 9º nível ou superior obtém automaticamente sucesso na jogada de proteção. Outros personagens no 11º nível ou acima recebem +2 de bônus em suas jogadas de proteção. Se ela realmente tentar atacar alguém, seu golpe causa meros 1d2 pontos de dano.

A mais formidável arma no arsenal de Mármore é seu lamento. Duas vezes por dia ela pode emitir um grito horrendo e sobrenatural que causa o enfraquecimento do intelecto (como a magia), em todas as criaturas a 9 m de distância que falhem em uma jogada de proteção contra magia. Por causa de seu ódio veemente contra Kartak, sua habilidade será focalizada no lich.

Ela pode tornar-se invisível quando desejar, e pode concentrar suas energias para causar mudanças em objetos físicos e ao seu redor (esta habilidade funciona como um híbrido de *metamorfosar objetos* e magias de *ilusão*). Ela somente precisa pensar na forma desejada. Nenhum componente é necessário e a duração é contínua enquanto ela estiver presente).

Mármore é imune a todas as magias que afetem criaturas biológicas. Ela também tem a habilidade de se revitalizar. Isto é, ela pode curar-se instantaneamente, mas deve descansar por 20 minutos antes de usar outras habilidades exceto a de tornar-se incorpórea novamente.

Vulnerabilidades: Uma das mais efetivas armas contra Mármore é a água benta, que causa 1d6 pontos de dano por frasco. Uma jogada de ataque é requerida (sempre contra CA 4).

Mármore pode ser expulsa por clérigos, mas com -1 de penalidade para a jogada de 1d20 de expulsão do clérigo. Se outro morto-vivo estiver presente, jogada que decidirá quantos Dados de Vida de criaturas do tipo morto-vivo serão afetados também receberá uma penalidade de -1.

Símbolos sagrados são inúteis contra ela.

Repulsa: Aggarath, a adaga que tirou a vida de Mármore, ainda está na sala ceremonial (**área 41**) do covil de Kartak abai xo do antigo nível da masmorra do castelo. Mármore não pode

estar a 3 m da adaga, na qual falta a pedra da empunhadura, um rubi vermelho de 12 faces.

Uma vez que a pedra for recolocada, no entanto, Mármore poderá tocar e usar Aggarath. Porém, a adaga permanece uma poderosa arma contra ela, mas também a mais poderosa arma a ser usada por ela contra Chardath e Kartak (para uma descrição completa de Aggarath, veja página 55).

APÊNDICE 2: ADAPTAÇÕES PARA D&D 3.5

As regras de jogo do livro original do *Castelo Spulzeer* são baseadas no antigo AD&D. Neste apêndice apresentamos uma série de conversões que possibilita o uso do livro para o sistema D&D 3.5. As estatísticas estão divididas nos seguintes tópicos: Personagens, Magias, Itens Mágicos e Criaturas. Foram apenas realizadas as conversões das estatísticas que não foram atualizadas na nova edição de D&D, as que foram estão destacadas em cada tópico relevante. Por isso, além dos três livros básicos (*Livro do Jogador*, *Livro do Mestre* e *Livro dos Monstros*), serão necessários outros livros da terceira edição como fonte para algumas estatísticas. Os seguintes livros são citados:

FCC = *Forgotten Realms Cenário de Campanha*

LNE = *Livro dos Níveis Épicos*

LT = *Linhagens e Tomos*

MFR = *Monstros de Faerûn*

MGF = *Magia de Faerûn*

MM3 = *Monster Manual III*

GJF = *Guia do Jogador de Faerûn*

NÍVEIS DE DESAFIO DA AVENTURA

Esta aventura contém muitos encontros de diferentes níveis. É recomendado que ela seja aplicada para quatro PJs (de 10º ou 11º níveis) ou para seis PJs (de 9º ou 10º níveis). No conflito final entre os três personagens chave do castelo não é recomendado que os PJs combatam algum deles (principalmente Kartak), mas se o mestre o assim quiser basta que ele reduza consideravelmente os níveis de Kartak usando por exemplo os dados do lich no *livro dos monstros* na página 183. O mesmo deve acontecer com Chardath, seus níveis de mago devem ser reduzidos para 10, assim ele ficaria com ND 13 devido ao fato dele não possuir os talentos, perícias e outras características que um mago de nível 10 teria naturalmente.

PERSONAGENS

Abaixo são apresentadas as estatísticas para os personagens que estão presentes ao longo do *Castelo Spulzeer*. Eles foram convertidos de acordo com o manual de conversão

do AD&D para a 3ª edição, e com base em outros livros de D&D e *Forgotten Realms*.

CHARDATH SPULZEER

ND 8

Humano, Guerreiro 8

CM humanóide Médio

Inic. +4; Sentidos Observar +6, Ouvir +6

Idiomas Comum, Chondathan, Alzhedo e Illuskan

CA 13 (toque 13, surpresa 13)

PV 57 (8d10+8 DV)

Fort +7, Ref +2, Von +1

Deslocamento 9 m (6 Quadrados)

Corpo a Corpo Malefluente +13/+8 (1d8+4/dec. 20, x3)

Face 1.5 m por 1.5 m; Alcance 1.5 m

BBA +10/+5 (À Distância: +8/+3); Agr +10

Oções de Ataque Ataque Poderoso

Habilidades For 15, Des 10, Con 12, Int 16, Sab 8, Car 9

Talentos Ataque Poderoso, Combate Montado, Especialista em Combate, Foco em Arma: Espada longa, Foco em Arma: Machado de batalha, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos de Combate, Usar Armadura: leve, Usar Armadura: média, Usar Armadura: pesada, Usar Armas Simples, Usar Escudo, Usar Escudo de Corpo.

Perícias Adestrar Animais +3, Cavalgar +7, Conhecimento (Local - Amn) +6, Conhecimento (Local - Tethyr) +5, Conhecimento (Nobreza e Realeza) +7, Diplomacia +3, Escalar +3, Intimidar +4, Natação +3, Saltar +4.

Equipamento Malefluente (machado de batalha vorpal e anti-criatura (mortos-vivos) +2), Anel de Proteção +3.

CHARDATH SPULZEER

ND 23*

Humano, Guerreiro 8/Mago 20

CM humanóide Médio

Inic. +4; Sentidos Observar +6, Ouvir +6

Idiomas Comum, Chondathan, Alzhedo e Illuskan

CA 13 (toque 13, surpresa 13)

PV 129 (8d10+20d4+28 DV)

Fort +15, Ref +10, Von +13

Deslocamento 9 m (6 Quadrados)

Corpo a Corpo Malefluente +23/+18/+13 (1d8+4/dec. 20, x3)

Face 1.5 m por 1.5 m; Alcance 1.5 m

APÊNDICE 2: ADAPTAÇÕES PARA D&D 3.5

BBA +20/+15/+10 (À Distância: +18/+13/+8); Agr +16

Opções de Ataque Ataque Poderoso

Magias Preparadas de Mago (4/5/5/5/4/4/4/4/4/4, NC

20º):

- 6º - Círculo da Morte (CD 19), Contingência, Corrente de Relâmpagos (CD 19), Criar Mortos-Vivos.
- 5º - Cone Glacial (CD 18), Criar Itens Temporários, Evocação de Sombras, Invocar Mortos-Vivos V.
- 4º - Drenar Temporário, Invisibilidade Maior, Invocar Criaturas IV, Parede Ilusória (CD 17).
- 3º - Bola de Fogo (CD 16), Forma Gasosa, Relâmpago (CD 16), Toque Vampírico, Vôo.
- 2º - Esfera Flamejante (CD 15), Levitação, Névoa, Poeira Ofuscante (CD 15), Reflexos.
- 1º - Aumentar Pessoa, Detectar Mortos-Vivos, Misericórdia, Sono (CD 14), Ventriloquismo.
- 0 - Abri/Fechar, Detectar Magia, Globos de Luz, Mãos Mágicas.

Habilidades For 15, Des 10, Con 12, Int 16, Sab 8, Car 9

Talentos Ataque Poderoso, Combate Montado, Escrever Pergaminho, Especialista em Combate, Foco em Arma: Espada longa, Foco em Arma: Machado de batalha, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos de Combate, Usar Armadura: leve, Usar Armadura: média, Usar Armadura: pesada, Usar Armas Simples, Usar Escudo, Usar Escudo de Corpo.

Perícias Adestrar Animais +3, Cavalgar +7, Conhecimento (Local - Amn) +6, Conhecimento (Local - Tethyr) +5, Conhecimento (Nobreza e Realeza) +7, Diplomacia +3, Escalar +3, Intimidar +4, Natação +3, Saltar +4.

Equipamento Malefluente (machado de batalha vorpal e anti-criatura (mortos-vivos incorpóreos) +2), Anel de Proteção +3.

* A ND de Chardath é reduzida em 5 pontos, pois ele não possui as perícias e os talentos que um mago teria normalmente nesse nível.

CHEFE GOBLIN

ND 5

Goblin, Guerreiro 5

LM humanoide Pequeno (Goblinóide)

Inic. +5; **Sentidos** Visão no Escuro 18 m, Observar +3, Ouvir +3

Idiomas Goblin, Comum

CA 18 (toque 11, surpresa 18)

PV 37 (5d10+5 DV)

Fort +5, **Ref** +2, **Von** +0

Deslocamento 6 m (4 Quadrados)

Corpo a Corpo espada curta +1 +8 (1d4+3/dec. 19-20, x2)

Face 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

BBA +6 (À Distância: +7); **Agr** +1

Habilidades For 11, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 6

Talentos Especialização em Arma: Espada curta, Foco em Arma: Espada curta, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos de Combate, Usar Armadura: leve, Usar Armadura: média, Usar Armadura: pesada, Usar Armas

Simples, Usar Escudo, Usar Escudo de Corpo.

Perícias Arte da Fuga -5, Cavalgar +6, Equilíbrio -5, Escalar -4, Esconder-se -1, Furtividade -1, Intimidar +3, Natação -6, Saltar -12.

Equipamento Espada curta +1, Cota de Talas (obra-prima), Escudo Pequeno de Aço (obra-prima).

DESERTORES

ND 3

Humanos, Guerreiro 3

N humanoide Médio

Inic. +0; **Sentidos** Observar +4, Ouvir +4

Idiomas Comum

CA 15 (toque 10, surpresa 15)

PV 21 (3d10 DV)

Fort +3, **Ref** +1, **Von** +1

Deslocamento 6 m (4 Quadrados)

Corpo a Corpo Espada longa +4 (1d8/dec. 19-20, x2)

Face 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

BBA +3 (À Distância: +3); **Agr** +3

Habilidades For 10, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10

Talentos Ardiloso, Ataque Desarmado Aprimorado, Combate Montado, Foco em Arma: Espada longa, Prontidão, Usar Armadura: leve, Usar Armadura: média, Usar Armadura: pesada, Usar Armas Simples, Usar Escudo, Usar Escudo de Corpo.

Perícias Arte da Fuga -3, Cavalgar +3, Equilíbrio -3, Escalar -1, Esconder-se -3, Furtividade -3, Intimidar +5, Natação -1, Obter Informação +2, Saltar -9, Sentir Motivação +2.

Equipamento Espada longa, Couro batido, Escudo Grande de Aço.

ESQUADRA DO EXÉRCITO

ND 3

Humanos, Combatente 4

N humanoide Médio

Inic. +1; **Sentidos** Observar +3, Ouvir +3

Idiomas Comum, Chondathan

CA 16 (toque 11, surpresa 15)

PV 34 (4d8+12 DV)

Fort +7, **Ref** +2, **Von** +2

Deslocamento 6 m (4 Quadrados)

Corpo a Corpo Espada curta +8 (1d6+3/dec. 19-20, x2)

Face 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

BBA +7 (À Distância: +5); **Agr** +7

Habilidades For 16, Des 13, Con 16, Int 13, Sab 12, Car 10

Talentos Combate Montado, Foco em Arma: Espada curta, Tolerância, Usar Armadura: leve, Usar Armadura: média, Usar Armadura: pesada, Usar Armas Simples, Usar Escudo.

Perícias Adestrar Animais +3, Arte da Fuga -3, Cavalgar +5, Conhecimento (Local - Amn) +3, Conhecimento (Local - Tethyr) +3, Equilíbrio -3, Escalar +0, Esconder-se -3, Furtividade -3, Intimidar +2, Natação +0, Saltar -6.

Equipamento Espada curta, Brunea (obra-prima), Escudo Pequeno de Aço.

GASPARD DELOUCA**ND 10**

Humano, Mago 10	
LM humanóide Médio	
Inic. +1; Sentidos Observar +7, Ouvir +7	
Idiomas Comum, Alzhedo, Illuskan, Nexalan	
CA 15 (toque 11, surpresa 14)	
PV 37 (10d4+10 DV)	
Fort +4, Ref +4, Von +8	
Deslocamento 9 m (6 Quadrados)	
Corpo a Corpo adaga do sangramento +1 +5 (1d4/dec. 19-20, x2)	
Face 1.5 m por 1.5 m; Alcance 1.5 m	
BBA +4 (À Distância: +6); Agr +4	
Magias Preparadas de Mago (4/5/5/4/3/2, NC 10º):	
5º - Forma Espectral, Invocar Mortos-Vivos V.	
4º - Escudo de Fogo, Pele Rochosa, Praga (CD 21).	
3º - Clariaudiência/Clarividência, Imobilizar Mortos-Vivos (CD 20), Morte Aparente, Toque Vampírico.	
2º - Cegueira/Surdez (CD 19), Flecha Ácida de Melf, Mão Espectral, Mortalha da Pós-Vida, Teia (CD 15).	
1º - Detectar Mortos-Vivos, Enfeitiçar Pessoa (CD 14), Misericórdia Mágica, Toque Macabro, Transformação Momentânea.	
0 - Consertar, Detectar Magia, Ler Magias, Mão Mágica.	
Habilidades For 9, Des 12, Con 12, Int 16, Sab 12, Car 11	
Talentos Ardiloso ^{FCC} , Criar Varinha, Escrever Pergaminho, Estender Magia, Foco em Magia Maior: Necromancia, Foco em Magia: Necromancia, Magia Sem Gestos, Magia Silenciosa.	
Perícias Concentração +13, Conhecimento (Arcano) +14, Conhecimento (História) +7, Conhecimento (Local - Amn) +8, Conhecimento (Mortos-vivos) +6, Conhecimento (Nobreza e Realeza) +8, Diplomacia +2, Identificar Magias +17, Intimidar +2, Observar +7, Obter Informação +2, Ofícios (Alquimia) +3, Ouvir +7, Sentir Motivação +3.	
Equipamento Adaga do Sangramento +1, Braçadeiras da Armadura +4, Anel da Contramágica.	
Grimório magias preparadas e mais vinte magias do Livro do Jogador à escolha do mestre.	

G'NELL**ND 10**

Harpia (Meia-Golem de Carne), Guerreira 3	
N humanóide monstruoso Médio	
Inic. +5; Sentidos Visão no Escuro 18 m, Observar +7, Ouvir +7	
Idiomas Comum	
CA 17 (toque 11, surpresa 16); RD 5 / Prata	
PV 72 (7d8+3d10+20 DV)	
Imunidades Magia	
Fort +9, Ref +7, Von +6	
Deslocamento 6 m (4 Quadrados) ou vôo (Média) 24 m	
Corpo a Corpo 2 garras +14 (1d3+3/dec. 20, x2)	
Face 1.5 m por 1.5 m; Alcance 1.5 m	
BBA +13/+8 (À Distância: +11/+6); Agr +13	

Ações Especiais Canção Hipnótica**Habilidades** For 16, Des 13, Con 14, Int 1, Sab 10, Car 11**Qualidades Especiais** Bônus racial de +2 nos testes de Fortitude, CA Natural +5**Talentos** Ataque Natural Aprimorado: garra, Foco em Arma: garra, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Usar Armadura: leve, Usar Armadura: média, Usar Armadura: pesada, Usar Armas Simples, Usar Escudo, Usar Escudo de Corpo.**Perícias** Blefar +4, Intimidar +3, Saltar -3.**Canção Hipnótica (Sob):** Todas as criaturas (exceto outras harpias) numa dispersão de 90 m devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 13) ou ficarão hipnotizadas. Caso obtenha sucesso a criatura fica imune a canção de G'nell durante 24 horas. Este efeito dura enquanto a harpia estiver cantando +1 rodada.**KARTAK SPELLSEER****ND 22**

Humano (Lich), Necromante 15 / Arquimago 5

CM morto-vivo Médio

Inic. +2; **Sentidos** Visão no Escuro 18 m, Observar +11, Ouvir +11**Aura** Aura de Medo**Idiomas** Comum, Chondathan, Illuskan, Nexalan e ShaaranCA 23 (toque 12, surpresa 21); **RD** 15 / Magia ou Concussão

PV 139 (15d12+5d12 DV)

Imunidades Efeitos de morte, dreno de energia, dreno de habilidade, sucesso decisivo, paralisão, ataques baseados em testes de Fortitude, parálisia, reencarnação, reviver, efeitos de sono, veneno, morte por dano maciço, dano em habilidade, transformação, frio, dano não-lethal, eletricidade, doenças, ataques mentais**Resistências** Expulsão +4**Fort** +8, **Ref** +10, **Von** +16**Deslocamento** 9 m (6 Quadrados)**Corpo a Corpo** Bordão da Batalha +15/+10 (1d6+3/dec. 20, x2)Face 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m**BBA** +12/+7 (À Distância: +14/+9); **Agr** +10**Ações Especiais** Toque Paralisante, Fogo Arcano (5d6 + 1d6 p/nível da magia canalizada, alcance de 180 m)**Magias Preparadas de Mago** (4+1/6+1/6+1/6+1/6+1/4+1 /4+1/3+1/4+1/3+1, NC 21º):9º - Absorção^{LT}, Chuva de Meteoros (CD 28), Grito da Banshee (CD 28), Símbolo da Dor [acelerado] (CD 28).8º - Criar Mortos-Vivos Maior, Evaporação (CD 27), Muralha Prismática (CD 26), O Punho Cerrado de Bigby (CD 27), Retalhar^{GIF} (CD 27).

7º - Controlar Mortos-Vivos (CD 26), Dedo da Morte (CD 26), Dissipar Magia [acelerada], Reverter Magia.

6º - Campo Antimagia, Carne para Pedra (CD 24), Desintegrar (CD 24), Globo de Invulnerabilidade, Tempestade de Ácido^{GIF} (CD 25).

5º - Bola de Fogo [potencializada] (CD 24), Cone Glacial

APÊNDICE 2: ADAPTAÇÕES PARA D&D 3.5

(CD 24), Olhos Observadores, Onda da Fadiga (CD 24), Teletransporte.

4º - Âncora Dimensional, Criar Mortos-Vivos Menor, Esfera Resiliente de Otiluke (CD 23), Esferas de Energia de Tirumael^{MGF}, Rogar Maldição (CD 23), Tentáculos Negros de Evard (CD 22), Vidência.

3º - Bola de Fogo (CD 22), Círculo Mágico contra o Bem (CD 21), Clariaudiência/Clarividência, Dissipar Magia, Idiomas, Raio da Exaustão (CD 21), Tenente dos Mortos-Vivos^{MGF}.

2º - Armadura da Morte^{MGF}, Aterrorizar (CD 20), Comandar Mortos-Vivos (CD 20), Detectar Pensamentos (CD 20), Flecha Ácida de Melf, Invocar Criaturas II, Nuvem do Atordoamento^{MGF} (CD 21).

1º - Apodrecer o Espírito^{MGF} (CD 19), Área Escorregadia (CD 19), Detectar Portas Secretas, Escudo Arcano, Misseis Mágicos, Raio do Enfraquecimento (CD 20), Reconhecer Proteções^{MGF}.

0 - Abri/Fechar, Detectar Magia, Ler Magias, Mãos Mágicas, Toque da Fadiga (CD 19).

Habilidades For 11, Des 14, Con —, Int 27, Sab 18, Car 16

Qualidades Especiais Características de morto-vivo

Talentos Acelerar Magia, Ampliar Magia, Criar Bastão, Criar Item Maravilhoso, Dominar Magia(4), Escrever Pergaminho, Foco em Magia: Evocação, Foco em Magia: Necromancia, Foco em Perícia: Identificar Magias, Forjar Anel, Magias em Combate, Potencializar Magia.

Perícias Concentração +23, Conhecimento (Arcano) +28, Conhecimento (Arquitetura) +13, Conhecimento (Geografia) +10, Conhecimento (História) +15, Conhecimento (Local - Águas Profundas) +13, Conhecimento (Local - Amn) +14, Conhecimento (Local - O Norte) +15, Conhecimento (Local - Tethyr) +13, Conhecimento (Mortos-vivos) +13, Conhecimento (Os Planos) +9, Decifrar Escrita +11, Identificar Magias +35, Procurar +10, Profissão (Escríba) +8, Sentir Motivação +7.

Equipamento Bordão da Batalha^{MGF}, Bastão de Absorção, Amuleto da Armadura Natural +5, Braçadeiras da Armadura +6, Anel de Movimentação Livre, Cajado da Necromancia (30 cargas), Anel de Refletir Magias, Tiara do Intelecto +6.

Grimório magias preparadas mais 100 magias do Livro do Jogador e mais 20 magias do Magias de Faerûn à escolha do mestre.

Alta Arcana de Arquimago: Alcance Arcano, Fogo Arcano, Maestria da Contramágica, Maestria dos Elementos, Poder Mágico (+1). Kartak eliminou uma magia dos níveis 9º, 8º, 5º e duas de 7º para adquirir estas habilidades.

KARTAK SPELLSEER

ND 32

Humano (Lich), Necromante 25 / Arquimago 5

CM morto-vivo Médio

Inic. +2; Sintidos Visão no Escuro 18 m, Observar +15,

Ouvir +15

Aura Aura de Medo

Idiomas Comum, Chondathan, Illuskan, Nexalan e Shaaran

CA 23 (toque 12, surpresa 21); RD 15 /Magia ou Concussão

PV 195 (25d12+5d12 DV)

Imunidades Efeitos de morte, dreno de energia, dreno de habilidade, sucesso decisivo, paralisão, ataques baseados em testes de Fortitude, paralisia, reencarnação, reviver, efeitos de sono, veneno, morte por dano maciço, dano em habilidade, transformação, frio, dano não-lethal, eletricidade, doenças, ataques mentais

Resistências Expulsão +4

Fort +13, **Ref** +15, **Von** +21

Deslocamento 9 m (6 Quadrados)

Corpo a Corpo Bordão da Batalha +20/+15 (1d6+3/dec. 20, x2)

Face 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

BBA +17/+12 (À Distância: +19/+14); Agr +10

Ações Especiais Toque Paralisante, Fogo Arcano (5d6 + 1d6 p/nível da magia canalizada, alcance de 180 m)

Magias Preparadas de Mago (4+1/6+1/6+1/6+1/6+1/5+1

/5+1/3+1/4+1/4+1, NC 31º):

9º - Absorção^{LT}, Chuva de Meteoros (CD 28), Grito da Banshee (CD 28), Parar o Tempo, Símbolo da Dor [acelerado] (CD 28).

8º - Criar Mortos-Vivos Maior, Evaporação (CD 27), Muralha Prismática (CD 26), O Punho Cerrado de Bigby (CD 27), Retalhar^{GJF} (CD 27).

7º - Controlar Mortos-Vivos (CD 26), Dedo da Morte (CD 26), Dissipar Magia [acelerada], Reverter Magia.

6º - Campo Antimagia, Carne para Pedra (CD 24), Desintegrar (CD 24), Dissipar Magia Maior, Globo de Invulnerabilidade, Tempestade de Ácido^{GJF} (CD 25).

5º - Bola de Fogo [potencializada] (CD 24), Cone Glacial (CD 24), Invocar Criaturas V, Olhos Observadores, Onda da Fadiga (CD 24), Teletransporte.

4º - Âncora Dimensional, Criar Mortos-Vivos Menor, Esfera Resiliente de Otiluke (CD 23), Esferas de Energia de Tirumael^{MGF}, Rogar Maldição (CD 23), Tentáculos Negros de Evard (CD 22), Vidência.

3º - Bola de Fogo (CD 22), Círculo Mágico contra o Bem (CD 21), Clariaudiência/Clarividência, Dissipar Magia, Idiomas, Raio da Exaustão (CD 21), Tenente dos Mortos-Vivos^{MGF}.

2º - Armadura da Morte^{MGF}, Aterrorizar (CD 20), Comandar Mortos-Vivos (CD 20), Detectar Pensamentos (CD 20), Flecha Ácida de Melf, Invocar Criaturas II, Nuvem do Atordoamento^{MGF} (CD 21).

1º - Apodrecer o Espírito^{MGF} (CD 19), Área Escorregadia (CD 19), Detectar Portas Secretas, Escudo Arcano, Misseis Mágicos (x2), Raio do Enfraquecimento (CD 20), Reconhecer Proteções^{MGF}.

0 - Abri/Fechar, Detectar Magia, Ler Magias, Mãos Mágicas, Toque da Fadiga (CD 19).

Habilidades For 11, Des 14, Con —, Int 31, Sab 18, Car 16

Qualidades Especiais Características de morto-vivo

Talentos Acelerar Magia, Acelerar Magia Automático^{LNE}, Ampliar Magia, Criar Bastão, Criar Bastão Épico, Criar Item Maravilhoso, Dominar Magia(4), Duplicar Magia, Enganador, Escrever Pergaminho, Foco em Magia: Evocação, Foco em Magia: Necromancia, Foco em Perícia: Identificar Magias, Forjar Anel, Iniciativa Aprimorada, Magia Espontânea^{LNE}: *Viagem Planar*, Magia Temática^{MGF}, Magias em Combate, Potencializar Magia.

Perícias Concentração +33, Conhecimento (Arcano) +43, Conhecimento (Arquitetura) +15, Conhecimento (Geografia) +15, Conhecimento (História) +22, Conhecimento (Local - Águas Profundas) +17, Conhecimento (Local - Amn) +16, Conhecimento (Local - O Norte) +17, Conhecimento (Local - Tethyr) +15, Conhecimento (Mortos-vivos) +18, Conhecimento (Nobreza e Realeza) +15, Conhecimento (Os Planos) +14, Decifrar Escrita +17, Diplomacia +7, Disfarces +5, Esconder-se +5, Falsificação +12, Furtividade +5, Identificar Magias +48, Observar +15, Ouvir +15, Procurar +14, Profissão (Escríba) +14, Sentir Motivação +12.

Equipamento *Bordão da Batalha*^{MGF}, *Bastão de Absorção*, *Amuleto da Armadura Natural* +5, *Braçadeiras da Armadura* +6, *Anel de Movimentação Livre*, *Cajado da Necromancia* (30 cargas), *Anel de Refletir Magias*, *Tiara do Intelecto* +6.

Grimório magias preparadas mais 100 magias do *Livro do Jogador* e mais 20 magias do *Magias de Faerûn* à escolha do mestre.

Alta Arcana de Arquimago: *Alcance Arcano*, *Fogo Arcano*, *Maestria da Contramágica*, *Maestria dos Elementos*, *Poder Mágico* (+1). Kartak eliminou uma magia dos níveis 9º, 8º, 5º e duas de 7º para adquirir estas habilidades.

KORIENNA BRAÇO VERMELHO**ND 6**

Humana, Guerreiro 6

CM humanóide Médio

Inic. +7; **Sentidos** Observar +3, Ouvir +4

Idiomas Comum, Chondathan

CA 19 (toque 10, surpresa 19)

PV 50 (6d10+12 DV)

Fort +7, **Ref** +7, **Von** +2

Deslocamento 6 m (4 Quadrados)

Corpo a Corpo *espada longa* +1 +10/+5 (1d8+5/dec. 19-20, x2)

Face 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

BBA +8/+3 (À Distância: +9/+4); **Agr** +8

Habilidades For 15, Des 16, Con 14, Int 12, Sab 10, Car 11

Talentos Ataque Poderoso, Corrida, Especialização em Arma:

Espada longa, Foco em Arma: Espada longa, Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Saque Rápido, Usar Armadura: leve, Usar Armadura: média, Usar Armadura: pesada, Usar Armas Simples, Usar Escudo, Usar Escudo de Corpo.

Perícias Adestrar Animais +2, Arte da Fuga -6, Cavalgar +7, Conhecimento (Local - Amn) +4, Equilíbrio -6, Escalar -4, Esconder-se -6, Furtividade -6, Intimidar +5, Natação -6, Saltar -12.

Equipamento *Espada longa anti-criatura (mortos-vivos)* +1, Meia Armadura, Escudo Grande de Aço.

MÁRMORE**ND 13**

Humana (Fantasma), Aristocrata 12

LM morto-vivo incorpóreo (avançado) Médio

Inic. +1; **Sentidos** Visão no Escuro 18 m, Observar +15, Ouvir +15

Idiomas Comum, Chondathan e Alzbedo

CA 11 (toque 11, surpresa 10)

PV 102 (12d12 DV)

Imunidades Efeitos de morte, dreno de energia, dreno de habilidade, sucesso decisivo, paralisão, ataques baseados em testes de Fortitude, paralisia, reencarnação, reviver, efeitos de sono, veneno, morte por dano maciço, dano em habilidade, transformação, frio, dano não-lethal, eletricidade, doenças, ataques mentais

Resistências Expulsão +4

RM 24

Fraquezas Água Benta (50% de chance)

Fort +4, **Ref** +5, **Von** +11

Deslocamento 9 m (6 Quadrados)

Corpo a Corpo Adaga (obra-prima) +9/+4 (1d4-1/dec. 19-20, x2)

Face 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

BBA +8/+3 (À Distância: +10/+5); **Agr** +8

Ações Especiais Manifestação, Raio Gélido, Toque do Envelhecimento^{MFR}

Habilidades For 9, Des 12, Con —, Int 15, Sab 13, Car 18

Qualidades Especiais Traços raciais de morto-vivo, Restauração

Talentos Cosmopolita, Diligente, Educação, Foco em Perícia: Atuação (Canto), Prontidão, Usar Armadura: leve, Usar Armadura: média, Usar Armadura: pesada, Usar Armas Simples, Usar Escudo, Vontade de Ferro.

Perícias Atuação (Canto) +13, Atuação (Oratória) +12, Avaliação +4, Blefar +8, Cavalgar +8, Conhecimento (Geografia) +5, Conhecimento (História) +10, Conhecimento (Local - Amn) +9, Conhecimento (Local - Tethyr) +7, Conhecimento (Nobreza e Realeza) +10, Diplomacia +10, Obter Informação +9, Ofícios (Costura) +5, Sentir Motivação +17.

Equipamento Adaga (obra-prima).

Manifestação (Sob): Mármore, sendo um fantasma, ingressa parcialmente no Plano Material, tendo 50% de chance de ignorar qualquer dano material. Ela pode também atravessar objetos sólidos quando desejar, ignorar armaduras e se desloca em silêncio.

Raio Gélido (Sob): Doze vezes por dia Mármore é capaz de disparar um raio de luz gélida que afeta uma criatura há uma

distância de no máximo 27 m. Se ela obter sucesso num ataque de toque à distância, o alvo sofrerá 2d6 pontos de dano temporário de Constituição. A vítima deve fazer um teste de Vontade (CD 20), se falhar sofrerá os efeitos da magia *lentidão* durante 12 rodadas.

Toque do Envelhecimento (Sob): Caso obtenha sucesso num ataque de toque corporal Mármore causa 1d4 pontos de dano de Força e 1d4 pontos de Constituição (ambos temporários) caso a vítima falhe num teste de Fortitude (CD 20). Se o ataque for um sucesso decisivo o dano será permanente.

Restauração (Sob): Se for destruída Mármore será capaz de se restaurar em 2d4 dias caso tenha sucesso num teste especial (1d20+12 contra CD 16). No entanto se Chardath ou Kartak forem destruídos Mármore finalmente encontrará o descanso eterno.

MILÍCIA DE FAZENDEIROS

ND 2

Humanos, Combatente 3

N humanóide Médio

Inic. +1; **Sentidos** Observar +4, Ouvir +4

Idiomas Chondathan e Comum

CA 16 (toque 11, surpresa 15)

PV 20 (3d8+3 DV)

Fort +6, **Ref** +2, **Von** +1

Deslocamento 6 m (4 Quadrados)

Corpo a Corpo Espada longa +5 (1d8+2/dec. 19-20, x2)

Face 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

BBA +5 (À Distância: +4); **Agr** +5

Habilidades For 15, Des 13, Con 13, Int 12, Sab 11, Car 11

Talentos Grande Fortitude, Prontidão, Tolerância, Usar Armadura: leve, Usar Armadura: média, Usar Armadura: pesada, Usar Armas Simples, Usar Escudo.

Perícias Adestrar Animais +5, Arte da Fuga -4, Cavalgar +7, Equilíbrio -4, Escalar -2, Esconder-se -4, Furtividade -4, Intimidar +2, Natação -3, Profissão (Fazendeiro) +2, Saltar -9.

Equipamento Espada longa, Brunea, Escudo Pequeno de Aço.

NAMBLE PERNALIGEIRA

ND 9

Humano, Ranger de Mielikki 9

NB humanóide Médio

Inic. +5; **Sentidos** Observar +11, Ouvir +10

Idiomas Chondathan e Comum

CA 16 (toque 11, surpresa 15)

PV 62 (9d8+18 DV)

Fort +8, **Ref** +7, **Von** +5

Deslocamento 9 m (6 Quadrados)

Corpo a Corpo espada longa +1 +13/+8 (1d8+3/dec. 19-20, x2)

Face 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

BBA +11/+6 (À Distância: +10/+5); **Agr** +11

Magias Preparadas de Ranger (—/2/1, NC 4º):

2º - Curar Ferimentos Leves.

1º - Passos sem Pegadas, Suportar Elementos.

Habilidades For 14, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 14, Car 12

Talentos Caçador Treinado, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Corrida, Foco em Arma: Espada longa, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Rastrear, Tolerância, Usar Armadura: leve, Usar Armas Simples, Usar Escudo.

Perícias Adestrar Animais +5, Cavalgar +6, Concentração +6, Conhecimento (Local - Amn) +3, Conhecimento (Natureza) +5, Cura +4, Escalar +5, Esconder-se +13, Furtividade +13, Identificar Magias +3, Natação +3, Saltar +3, Sobrevida +14.

Equipamento Espada longa anti-criatura (mortos-vivos) +1, Couro batido (obra-prima), Amuleto da Armadura Natural +2.

Características de Ranger: Rastrear, Empatia com a Natureza (1d20 + 9 + 1), Inimigo Predileto (Goblins e Orcs), Estilo de Combate (Duas Armas), Tolerância, Companheiro Animal (não possui), Caminho da Floresta, Rastreador Eficaz, Evasão.

NOVIÇOS DA RUÍNA PERDOÁVEL

ND 2

Humanos, Clérigo de Cyric 2

N humanóide Médio

Inic. +0; **Sentidos** Observar +4, Ouvir +4

Idiomas Chondathan e Comum

CA 16 (toque 10, surpresa 16)

PV 17 (2d8+4 DV)

Fort +5, **Ref** +0, **Von** +6

Deslocamento 6 m (4 Quadrados)

Corpo a Corpo Espada longa +2 (1d8+1/dec. 19-20, x2)

Face 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

BBA +2 (À Distância: +1); **Agr** +2

Ações Especiais Expulsar ou Fascinar Mortos-Vivos (3 / dia)

Magias Preparadas de Clérigo (4/3+1, NC 2º):

1º - Bênção, Comando (CD 14), Infilar Ferimentos Leves^D (CD 14), Invocar Criaturas I.

0 - Consertar, Ler Magias, Luz, Resistência.

D: Magias de Domínio (Destruição); Destruir 1 / dia (+4 no ataque e +2 no dado).

Habilidades For 12, Des 11, Con 14, Int 11, Sab 16, Car 11

Talentos Elevar Magia, Usar arma comum: Espada longa, Usar Armadura: leve, Usar Armadura: média, Usar Armadura: pesada, Usar Armas Simples, Usar Escudo.

Perícias Arte da Fuga -7, Concentração +5, Conhecimento (Local - Amn) +1, Conhecimento (Religião) +3, Equilíbrio -7, Escalar -6, Esconder-se -7, Furtividade -7, Identificar Magias +3, Natação -6, Saltar -12.

Equipamento Espada longa, Cota de Talas.

REI FEKKU

ND 8

Gigante das Colinas, Guerreiro 1

CM Gigante Grande

Inic. +3; **Sentidos** Visão na Penumbra, Observar +6, Ouvir +5

Idiomas Gigante, Comum

CA 24 (toque 8, surpresa 24)
PV 116 (12d8+1d10+52 DV)
Fort +12, Ref +3, Von +4

Deslocamento 7.5 m (5 Quadrados)

Corpo a Corpo Rocha +16 (2d6+10/dec. 20, x2) ou
Corpo a Corpo 2 pancadas +16 (1d4+7/dec. 20, x2) ou
Corpo a Corpo Machado de batalha +17/+12 (2d6+7/dec. 19-20, x3)

Face 3 m por 3 m; **Alcance** 3 m
BBA +16/+11 (À Distância: +8/+3); **Agr** +21

Ações Especiais Arremessar Rochas (incremento de distância de 36 m)

Habilidades For 25, Des 8, Con 19, Int 6, Sab 10, Car 7

Qualidades Especiais Apanhar Rochas

Talentos Ataque Natural Aprimorado: pancada, Auto-Suficiente, Foco em Arma: Machado de batalha, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Sucesso Decisivo Aprimorado: Machado de batalha, Tolerância, Usar Armadura: leve, Usar Armadura: média, Usar Armadura: pesada, Usar Armas Simples, Usar Escudo, Usar Escudo de Corpo.

Perícias Arte da Fuga -8, Conhecimento (Local - Amn) +2, Cura +2, Equilíbrio -8, Escalar +0, Esconder-se -12, Furtividade -8, Natação +0, Saltar +0, Sobrevivência +2.

Equipamento Machado de batalha, Meia Armadura.

SHARILL BELOFORTE**ND 5**

Humana (Vampira), Plebeu 4
CM morto-vivo Médio
Inic. +6; Sentidos Visão no Escuro 18 m, Observar +7, Ouvir +8

Idiomas Chondathan e Comum

CA 18 (toque 12, surpresa 16); **RD** 10/Magia ou Prata
PV 26 (4d12 DV); Cura Acelerada 5

Imunidades Efeitos de morte, dreno de energia, dreno de habilidade, sucesso decisivo, paralisação, ataques baseados em testes de Fortitude, paralisia, reencarnação, reviver, efeitos de sono, veneno, morte por dano maciço, dano em habilidade, transformação, frio, dano não-lethal, eletricidade, doenças, ataques mentais

Resistências Explosão +4, Frio 10, Eletricidade 10

Fraquezas Água Benta, Água Corrente, Alho, Estaca de Madeira, Espelho, Luz solar, Símbolo Sagrado

Fort +1, Ref +5, Von +4

Deslocamento 9 m (6 Quadrados)

Corpo a Corpo pancada +5 (1d6+4/dec. 20, x2)
Face 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m
BBA +5 (À Distância: +4); **Agr** +5

Ações Especiais Filhos da Noite, Cria, Dominação, Drenar Energia, Drenar Sangue

Habilidades For 16, Des 14, Con —, Int 12, Sab 12, Car 14

Qualidades Especiais Características de Morto-Vivo, Forma Gasosa, Patas de Aranha, Alterar Forma

Talentos Corrida, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Prontidão,

Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Tolerância, Vontade de Ferro.

Perícias Conhecimento (Local - Amn) +4, Esconder-se +5.

Alterar Forma (Sob): Sharill pode se transformar em mocengo ou morcego atroz, lobo ou lobo atroz em uma ação padrão.

Cria (Sob): Se alguma criatura humanóide tiver seus níveis reduzidos a 0 por Sharill ela se tornará uma cria vampírica em 1d4 dias depois de seu sepultamento.

Dominação (Sob): Se Sharill ativar esta habilidade (uma ação padrão) ela poderá dominar uma criatura que a fite seus olhos. A vítima deverá ser bem sucedido num teste de Vontade (CD 14) ou será controlada pela vampira da mesma forma como a magia *dominar pessoa* (12º nível de conjurador).

Drenar Energia (Sob): Os ataques de pancada de Sharill que tiverem êxito podem provocar 2 níveis negativos nas vítimas. Cada nível imposto concede 5 PV temporários a Sharill. Esta habilidade só pode ser usada uma vez por rodada.

Drenar Sangue (Sob): Se Sharill for bem sucedida num teste de Agarrar ela poderá usar suas presas para drenar o sangue de suas vítimas. Se conseguir prender o oponente ela drenará 1d4 pontos de Constituição da vítima a cada rodada. Para cada ataque bem sucedido ela adquire 5 PV temporários.

Filhos da Noite (Sob): Uma vez por dia Sharill pode invocar 1d6+1 enxame de ratos, 1d4+1 enxames de morcegos ou uma matilha de 3d6 lobos usando uma ação padrão. Eles podem chegar em 2d6 rodadas e servirão a ela por 1 hora.

SUB-CHEFE GOBLIN**ND 2**

Goblin, Guerreiro 2
LM humanóide (Goblinóide) Pequeno
Inic. +1; Sentidos Visão no Escuro 18 m, Observar +3, Ouvir +3

Idiomas Goblin, Comum

CA 16 (toque 12, surpresa 15)
PV 18 (2d10+2 DV)
Fort +4, Ref +1, Von -1

Deslocamento 9 m (6 Quadrados)

Corpo a Corpo Espada curta +4 (1d4/dec. 19-20, x2)
Face 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m
BBA +3 (À Distância: +4); **Agr** -2

Habilidades For 11, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 6

Talentos Esquiva, Foco em Arma: Espada curta, Prontidão, Usar Armadura: leve, Usar Armadura: média, Usar Armadura: pesada, Usar Armas Simples, Usar Escudo, Usar Escudo de Corpo.

Perícias Arte da Fuga -1, Cavalgar +5, Equilíbrio -1, Escalar +0, Esconder-se +3, Furtividade +3, Natação -2, Saltar -2.

Equipamento Espada curta, Couro batido, Escudo Pequeno de Aço.

TENNAR JORFF**ND 7**

Humano, Clérigo de Cyric 7

LM humanóide Médio

Inic. +0; Sentidos Observar +4, Ouvir +4

APÊNDICE 2: ADAPTAÇÕES PARA D&D 3.5

Idiomas Chondathan, Comum

CA 12 (toque 10, surpresa 12)

PV 35 (7d8 DV)

Fort +5, Ref +2, Von +7

Deslocamento 9 m (6 Quadrados)

Corpo a Corpo espada longa +2 +11 (1d8+5/dec. 19-20, x2)

Face 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

BBA +8 (À Distância: +5); **Agr** +8

Ações Especiais Expulsar Mortos-Vivos (3/dia)

Magias Preparadas de Clérigo (6/5+1/4+1/2+1/1+1, NC

7º, 8º para magias malignas):

4º - *Invocar Criaturas IV, Nuvem Profana^D* (CD 16).

3º - *Círculo Mágico contra o Bem^D* (CD 15), *Curar Ferimentos Graves, Invocar Mortos-Vivos III*.

2º - *Curar Ferimentos Moderados, Dissimular Tendência, Infilar Ferimentos Moderados, Invocar Criaturas II, Profanar^D*.

1º - *Causar Medo* (CD 13), *Comando* (CD 13), *Curar Ferimentos Leves, Detectar o Bem, Escudo Entrópico, Proteção contra o Bem^D* (CD 13).

0 - *Consortar, Criar Água, Detectar Venenos, Ler Magias, Luz, Orientação*.

D: Magias de Domínio (Mal); pode conjurar magias malignas com +1 em NC.

Habilidades For 17, Des 10, Con 10, Int 13, Sab 14, Car 10

Talentos Foco em Arma: Espada longa, Magias em Combate, Potencializar Magia, Usar arma comum: Espada longa, Usar Armadura: leve, Usar Armadura: média, Usar Armadura: pesada, Usar Armas Simples, Usar Escudo.

Perícias Concentração +10, Conhecimento (Arcano) +3, Conhecimento (Local - Amn) +4, Conhecimento (Religião) +5, Cura +3, Identificar Magias +10.

Equipamento *Espada longa* +2, *Braçadeiras da Armadura* +2, *Anel de Escudo Mental*.

YARGDAAR

ND 6

Yugoloth (Mezzoloth^{MM3})

NM Planar (Mal, Extra-Planar, Yugoloth) Médio

Inic. +5; **Sentidos** Visão no Escuro 18 m, Observar +13, Ouvir +13

Idiomas Abissal, Dracônico, Infernal

CA 19 (toque 11, surpresa 18); **RD** 10/Bem

PV 95 (10d8+50 DV)

Imunidades Veneno, Ácido

RM 22

Resistências Frio 10, Fogo 10, Eletricidade 10

Fort +12, **Ref** +8, **Von** +7

Deslocamento 12 m (8 Quadrados)

Corpo a Corpo 2 garras +14 (1d4+3/dec. 20, x2)

Face 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

BBA +13/+8 (À Distância: +11/+6); **Agr** +13

Habilidades Similares a Magia (NC 10º):

Sem Limite - *Causar Medo* (CD 13), *Escuridão, Profanar, Criar Chamas, Ver o Invisível*.

2/dia - *Teletransporte Maior* (NC 14º), *Névoa Mortal* (CD 17), *Dissipar Magia*.

Habilidades For 16, Des 12, Con 21, Int 7, Sab 10, Car 14

Qualidades Especiais Telepatia 30 m

Talentos Ataque Natural Aprimorado: garra, Foco em Arma: garra, Iniciativa Aprimorada, Sucesso Decisivo Aprimorado: garra, Usar Armas Simples.

Perícias Conhecimento (Os Planos) +11, Escalar +5, Esconder-se +11, Furtividade +11, Intimidar +13, Saltar +9

Telepatia (Sob): Yargdaar pode se comunicar com qualquer criatura inteligente a uma distância máxima de 30 m.

MAGIAS

Este tópico refere-se a todas as magias encontradas ao longo do Castelo Spulzeer. As únicas duas magias presentes no livro já se encontram atualizadas nos livros atuais de D&D. Abaixo segue uma lista dessas magias com sua respectiva localização atual nos livros da 3ª edição.

Crânio dos Segredos: ver *Magia de Faerún* página 91.

Garra Negra (Black Talon): ver *Guia do Jogador de Faerún* página 100.

ITENS MÁGICOS

Nesta parte do Apêndice nós apresentamos os itens mágicos encontrados no Castelo Spulzeer. Eles estão divididos em Itens Já Atualizados e Itens Convertidos.

ITENS JÁ ATUALIZADOS

Alguns itens mágicos presentes no Castelo Spulzeer já se encontram atualizados nos livros atuais de D&D e Forgotten Realms. Abaixo segue a relação destes itens com sua respectiva localização.

Bola de Cristal Clariaudiente: troque pela *Bola de Cristal com Telepatia*, ver *Livro do Mestre* página 248.

ITENS CONVERTIDOS

Os itens apresentados abaixo foram convertidos para as regras do D&D 3.5 de acordo com as instruções contidas no *Livro do Mestre* e da série de artigos *Criando Itens Mágicos* escrito por Skip Williams. O *Anel do Necromante* tem agora o nome *Anel de Invulnerabilidade à Magias* neste Apêndice.

Aggarath

Aggarath é uma adaga de prata que Chardath usou para sacrificar

Mármore. Ela foi feita de um pedaço de um estranho metal vindo de um meteoro, por um mestre de grande habilidade. Uma lenda da Runa Distorcida diz que o próprio Bane pediu sua criação para usá-la em sacrifícios para si próprio. Outros, entretanto, como os Magos Vermelhos de Thay, acreditam que a adaga pode ser ainda mais antiga. Aggarath têm um único poder: administrar a justiça. Uma vez usada para um ato injusto, ela torna-se totalmente impelida a vingar a(s) vítima(s).

Na horrível noite em que Mármore encontrou a sua morte, Aggarath foi energizada com o seu sangue e vontade. Ela pode ser usada contra qualquer um dos protagonistas: Kartak, Chardath e Mármore (se usada contra Mármore, levá-lo a justiça garantindo o descanso que foi negado a ela). A adaga só mostra seus poderes se for usada contra um destes protagonistas. Se usada contra qualquer outro não envolvido no assassinato de Mármore, comporta-se como uma adaga de adamante não-mágica.

O poder de Aggarath vem de um rubi vermelho-sangue de 12 faces engastado no botão do punho da adaga. Ela não pode ser usada como um instrumento de justiça a menos que sua pedra de empunhadura esteja no lugar. Foi a própria adaga, na noite do assassinato de Mármore, que enviou a pedra da empunhadura em uma jornada de 18 anos a fim de encontrar um campeão para Mármore. Somente um forasteiro pode recolocar a pedra na empunhadura; nenhum dos protagonistas pode tocar a adaga a menos que a pedra esteja no lugar.

Kartak é invocado pela adaga uma vez por ano, no aniversário da morte de Mármore. Ele é automaticamente teletransportado para a sala de cerimônias do Castelo Spulzeer e não pode deixar o solo do castelo por nenhum meio, mágico ou mundano, por 24 horas. Este elo pode ser quebrado somente se a pedra da empunhadura for recolocada na adaga.

Efeito: nas mãos de qualquer criatura Aggarath é apenas uma adaga de adamante. Mas se usada para matar Kartak Spellseer, Mármore ou Chardath Spulzeer ela se transforma numa adaga do furto de vidas +5. Ao obter um sucesso decisivo esta adaga impõe um nível negativo. Para cada nível imposto o portador ganha 1d6 pontos de vida temporários que duram apenas por 24 horas. Depois de um dia, os alvos atingidos devem realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 16) para cada nível perdido ou perderão um nível de personagem.

Necromancia (forte); NC 17º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *drenar temporário*; Preço de Mercado 50.395 PO; Custo 25.197 PO + 1.896 XP.

Anel de Invulnerabilidade à Magias

Um bonito anel dourado possui algumas inscrições em dracônico. Ele foi concebido por magos antigos para proteger não-conjuradores numa guerra que envolva magia.

Efeito: pode ativar um *globo de invulnerabilidade* 3 vezes por dia apenas ao usuário.

Abjuração (moderada); NC 11º; Forjar Anel, *globo de invulnerabilidade*; Preço de Mercado 71.566 PO; Custo 35.783 PO + 2.862 XP.

Anel de Proteção Contra Mortos-Vivos de Dunslan

Este anel foi confeccionado pelo mago Dunslan como um presente para Marinessa quando ela pensou ser assombrada por Tregas Spellseer por ter se atrevido a colocar um terceiro andar em “seu” castelo. O anel é simples e liso, não possuindo nenhuma decoração. Quando é usado na presença de mortos-vivos irá “dizer” a palavra de comando “Dunslan” ao usuário. Se este repetir a palavra de comando o item será ativado.

Efeito: este anel pode reproduzir os mesmos efeitos da magia *proteção contra o mal*, sendo que o usuário recebe um bônus de +4 de deflexão na CA e nos testes de resistência contra os mortos-vivos ao invés de apenas +2.

Abjuração (moderada); NC 10º; Criar Item Maravilhoso, *proteção contra o mal*; Preço de Mercado 45.572 PO; Custo 22.786 PO + 1.823 XP.

Anel de Teletransporte

Este anel possui a propriedade de teletransportar o usuário e seus aliados para um outro local pré-determinado. Existem três tipos de anel. Cada um possui uma intensidade diferente de teletransporte.

Efeito: o *Anel de Teletransporte I* pode reproduzir a magia *porta dimensional* 3/dia, transporta o usuário e mais quatro criaturas voluntárias de tamanho médio consigo. O *Anel de Teletransporte II* pode reproduzir a magia *teletransporte* 3/dia, transporta o usuário e mais quatro criaturas voluntárias de tamanho médio consigo. E o *Anel de Teletransporte III* reproduz a magia *teletransporte maior* 3/dia, transporta o usuário e mais quatro criaturas voluntárias de tamanho médio consigo.

Transmutação [teletransporte] (forte — *teletransporte I*) ou Conjuração [teletransporte] (forte — *teletransporte II e III*); NC 12º (I e II) e 13º (III); Forjar Anel, *porta dimensional* (I), *teletransporte* (II), *teletransporte maior* (III); Preço de Mercado 57.831PO (I), 72.289 PO (II), 109.638 PO (III); Custo 28.915 PO (I), 36.144 PO (II), 54.819 PO (III) + 2.313 XP (I), 2.891 XP (II), 4.385 XP (III).

Chama Negra

Esta espada feita de aço negro foi desenvolvida para destruir mortos-vivos. Quando está a 3 m de uma criatura do tipo morto-vivo, ela é engolida por chamas negras e frias. As chamas propriamente não causam dano, mas servem como um alerta ao possuidor da espada. No início da aventura ela está em posse de Namble Pernaligeira.

Efeito: ela é uma *espada longa anti-criatura (mortos-vivos) +1*.

Conjuração (moderada); NC 8º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *invocar criaturas I*; Preço de Mercado 9.815 PO; Custo 4.907 PO + 320 XP.

A Chave

A Chave é uma espada especialmente encantada para neutralizar a magia de proteção de Kartak. Antiga e coberta de ferrugem, a espada torna difícil ver no item o valor como item mágico que ele possui. Séculos atrás, Kartak encantou sua espada e a “escondeu” em um adorno nas paredes do castelo. Ele a criou para dispersar suas próprias proteções mágicas em caso de se encontrar enfraquecido e precisar entrar no seu laboratório secreto abaixo do castelo.

Efeito: ela é uma *espada longa +2* que pode dissipar as proteções mágicas do laboratório de Kartak como um *dissipar magia* faria, sem limite de uso. Não é necessário um teste de dissipar, pois o efeito funciona automaticamente.

Abjuração (moderada); NC 6º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *dissipar magias*; Preço de Mercado 40.730 PO; Custo 20.365 PO + 1.616 XP.

Malefluente

A origem dessa terrível arma é incerta. Malefluente é um machado desenvolvido para destruir mortos-vivos, principalmente os incorpóreos. Ela é inteligente e se delicia com a violência. Se inquirido, Malefluente irá dizer somente que criou a si mesmo. Somente a morte ou um mago de 30º nível pode separar esta arma do infeliz ser que o empunhar. O uso desta arma é decididamente um ato maligno. No começo da aventura, Lorde Chardath Spulzeer possui Malefluente (e este o possui).

Efeito: é um *machado de batalha vorpal e anti-criatura (mortos-vivos) +2*; Tend. CM; Int 17, Sab 10, Car 17; Fala (comum, élfico, orc), telepatia; visão no escuro e audição 36 m; Ego 20.

Poderes Menores: Detectar o bem (sem limite diário), detectar magia (sem limite diário) e imagem maior 1/dia.

Poderes Maiores: Força do touro 3/dia (apenas no usuário).

Necromancia e Transmutação [Mal] (forte); NC 18º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *círculo da morte, detectar o bem, detectar magia, força do touro, imagem maior, lâmina afiada*; Preço de Mercado 120.290 PO; Custo 60.145 PO + 4.800 XP.

Manopla de Luz

Itens comuns no passado de Águas Profundas, as *manoplas de luz* são artigos raros nos dias de hoje. A luva encantada serve em qualquer mão que a vestir. Tecida em fibras metálicas, as habilidades da *manopla de luz* são ativadas por um comando

mental.

Efeito: a manopla concede ao usuário resistência a fogo 20 e os efeitos da magia *suportar elementos* de forma contínua. Além disso, quando a manopla é tocada por algum item mágico ela brilhará reproduzindo os efeitos da magia *luz*, embora o usuário também possa ativar a *luz* quando desejar.

Abjuração (moderada); NC 10º; Criar Item Maravilhoso, *detectar magia, luz, resistência a elementos, suportar elementos*; Preço de Mercado 73.710 PO; Custo 36.855 PO + 2.948 XP.

CRIATURAS

As criaturas encontrados ao longo do *Castelo Spulzeer* estão descritos nesta parte do Apêndice e estão divididos em Criaturas Já Atualizadas e Criaturas Convertidas.

CRIATURAS JÁ ATUALIZADAS

Abaixo segue a relação das criaturas encontrados no *Castelo Spulzeer* que foram atualizados nos livros recentes de D&D e Forgotten Realms com sua respectiva localização.

Aparição: ver *Livro dos Monstros* página 21.

Banshee: ver *Monster Manual II* página 30.

Caçador da Floresta (espreitador): ver o artigo *Espreitador* no site do UDG na seção Dungeons & Dragons.

Criaturas da página 34 (A Estrada do Destino): substituir por ratos atrozes, *Livro dos Monstros* página 16.

Esqueletos: usar o esqueleto combatente no *Livro dos Monstros* página 117.

Fantasma: ver *Livro dos Monstros* página 123.

Gigante da colina: ver *Livro dos Monstros* página 139.

Gino-esfinge: ver *Livro dos Monstros* página 115.

Gnoll: ver *Livro dos Monstros* página 145.

Goblins: ver *Livro dos Monstros* página 148.

Golem de Barro (harpia): ver *Livro dos Monstros* página 150.

Guardião da Cripta: no original Crypt Thing, ver o livro *Fiend Folio* página 36.

Guardiões de Bane: ver *Monstros de Faerûn* página 20.

Lobos atrozes: ver *Livro dos Monstros* página 16.

Robgoblins: ver *Livro dos Monstros* página 224.

Wyvern: ver *Livro dos Monstros* página 259.

CRIATURAS CONVERTIDAS

Abaixo estão apresentados as criaturas com suas estatísticas convertidas para o D&D 3.5 de acordo com os procedimentos do *Livro dos Monstros*.

CORVO FALANTE

ND 8

Besta Mágica (Animal) Enorme

Inic. +3; Sentidos Visão no Escuro 18 m, Observar +21,

Ouvir +21
Idiomas Celestial, Comum, Silvestre
CA 19 (toque 11, surpresa 16)
PV 133 (14d10+56 DV)
Fort +8, Ref +12, Von +15
Deslocamento 6 m (4 Quadrados) ou vôo 24 m (médio)
Corpo a Corpo Bicada +20 (2d6+8/dec. 20, x2) e
Corpo a Corpo 2 garras +18 (1d8+4/dec. 20, x2)
Face 4.5 m por 4.5 m; Alcance 4.5 m
BBA +20/+15/+10 (À Distância: +15/+10/+5); Agr +30
Habilidades For 26, Des 16, Con 19, Int 20, Sab 18, Car 16
Qualidades Especiais Presságio, Visão na Penumbra, Visão no Escuro 18 m
Talentos Acuidade com Arma, Arrebatar, Ataques Múltiplos, Inversão, Investida Aérea.
Perícias Blefar +6, Conhecimento (Natureza) +22, Diplomacia +12, Equilíbrio +6, Esconder-se +3, Observar +21, Ouvir +21, Procurar +10, Saltar +2, Sentir Motivação +12.
Ambiente Florestas Temperadas
Organização Solitário
Tesouro Nenhum
Tendência Sempre Neutro
Progressão 15-28 (Imenso); 29-50 (Colossal)
Ajuste de Nível —

Este gigantesco pássaro negro aparenta ser de natureza maligna, no entanto, é uma criatura tranquila, possui um intelecto e pode falar.

Diferente de sua versão menor, os corvos falantes são seres misteriosos e muito raros que vivem em colinas rodeadas de floresta. Não se sabe ao certo qual a sua origem, pois alguns acreditam que são seres mágicos embora não se tenha como comprovar isso. Os corvos falantes são tão sábios e astutos que preferem vislumbrar os acontecimentos para obter informações e assim refletir sobre elas. É muito difícil um corvo falante atacar alguém se um bom motivo, eles não são agressivos. Eles só dão satisfação a outros seres inteligentes quando algo precisa ser feito para preservar a natureza. Portanto eles usam a sua habilidade de Presságio.

Eles tem do bico até a cauda 7,5 m e possuem uma envergadura de 18 m. Sua dieta é apenas onívora, pois diferente dos corvos comuns eles não são necrófagos. Geralmente se fazem presentes no início da manhã e perto do anoitecer.

Presságio (Sob): Uma vez por dia um corvo falante pode tentar saber de algo sobre o futuro de forma semelhante a magia *adivinhação*. Assim ele pode determinar o que pode dar azar ou sorte. Por exemplo, se um grupo de aventureiros estiver investigando uma série de ataques que estiver ocorrendo nas caravanas o corvo falante pode dizer para tomar cuidado com alguém trajado de vermelho. Essa pista pode ser referente a algum vilão que se veste de vermelho ou a algum comparsa seu que seja poderoso e possa fazer mal ao grupo. Ou pode

ser alguém do grupo que pretenda traí-los, ou até mesmo uma criatura disfarçada tentando despistar os aventureiros da verdade. Algumas vezes o Presságio acontece espontaneamente sem que o corvo falante tenha-o ativado. Nem ele próprio comprehende porque isso acontece.

POLTERGEIST (FANTASMA)

ND 5

Humano (Manifestação Fantasmagórica - Aparência Normal), Plebeu 5

Planar (Incorpóreo) Médio

Inic. +0; Sentidos Sentir Corpo Físico*, Visão na Penumbra, Observar +5, Ouvir +5

Idiomas Comum

CA 12 (toque 12, surpresa 12)

PV 14 (5d4 DV)

Imunidades Efeitos de morte, dreno de energia, dreno de habilidade, sucesso decisivo, paralisão, ataques baseados em testes de Fortitude, parálisia, reencarnação, reviver, efeitos de sono, veneno, morte por dano maciço, dano em habilidade, transformação, frio, dano não-lethal, eletricidade, doenças, ataques mentais

Fraquezas Água Benta (50% de chance)

Fort +1, Ref +1, Von +1

Deslocamento 9 m (6 Quadrados)

Face 1.5 m por 1.5 m; **Alcance** 1.5 m

BBA +2 (À Distância: +2); **Agr +2**

Habilidades For 10, Des 10, Con —, Int 10, Sab 10, Car 10

Qualidades Especiais Anatomia Não-Discernível (Ext)*, Alma Desencarnada (Ext)*, Corpo Ectoplásmico (Ext)

Talentos Mão Fantasmagórica*, Deflexão Aprimorada*, Mão de Poltergeist*

Perícias Conhecimento (Local - Amn) +4, Procurar +3.

Ambiente Qualquer

Organização Solitário, gangue (2-4) ou turba (7-12)

Tesouro Nenhum

Tendência Qualquer

Progressão +5

Ajuste de Nível —

Deflexão Aprimorada O poltergeist tem um bônus de +1 de deflexão na CA.

Mão Fantasmagórica Esse talento permite ao poltergeist mover objetos da mesma forma que a magia *mãos mágicas*. Não é necessário manter concentração, mas esta habilidade só pode mover um objeto por vez.

Mão de Poltergeist Usando uma ação padrão, o poltergeist pode mover uma quantidade de objetos igual ao seu modificador de Carisma da mesma forma que a magia *mãos mágicas*. Não é necessário manter concentração.

Manifestação (Sob): Um poltergeist ingressa parcialmente no Plano Material, tendo 50% de chance de ignorar qualquer dano material. Ele pode também atravessar objetos sólidos quando desejar, ignorar armaduras e se desloca em silêncio.

Restauração (Sob): Se for destruído o poltergeist capaz de se restaurar em 2d4 dias caso tenha sucesso num teste especial

(1d20+5 contra CD 16).

* Veja o livro *Ghostwalk* para mais detalhes destas características.

NOTAS

A baixo seguem algumas instruções sobre alguns detalhes encontrados na aventura.

- Em **Encontro em Espurta**, na página 15, os PJs podem realizar um teste resistido de Observar contra o Esconder-se de um homem de capa com capuz que os observa do outro lado da rua.
- Em **Encontro em Espurta**, um teste de sentir motivação pode revelar que Kartak está mentindo sobre a recompensa oferecida.
- Armadilhas da Escadaria: essas armadilhas reproduzem ilusões geradas pela magia *imagem permanente* e possuem os seguintes dados abaixo:

Fosso Com Estacas: ND 5*; mecânica; gatilho local; reativação automática; Reflexos (CD 25) para evitar; 12 m de profundidade (4d6, queda); alvos múltiplos (primeiro alvo em dois espaços adjacentes de 1,5 m); estacas (ataque corporal +10, 1d4 estacas por alvo, dano 1d4+4 por estaca); Procurar (CD 21); Operar Mecanismo (CD 20); *preço de mercado*: 14.000 PO.

* Considere ND 6 para o 2º andar (6d6 de dano por queda) e ND 7 (8d6 de dano por queda).

- **Portas da Entrada do Castelo:** as portas encontradas no tópico 1 contém uma miragem arcana (NC 20º) e estão travadas pelo efeito da magia *tranca arcana*.
- **Portas:** as portas encontradas nos tópicos 1, 35 e 36 do castelo são de madeira e reforçadas (Dureza 5, 20 PV, CD 33 para quebrar, ou CD 23 se a *tranca arcana* que age sobre elas for dissipada).
- **Espíritos:** no tópico 37 do castelo considere que os espíritos são fantasmas de ND 3 e possuem *manifestação*, *gemido aterrador* e *telecinésia*.
- **Poção Incompleta do Controle de Mortos-Vivos:** considere este item uma *poção de comandar mortos-vivos* caso algum PJ consiga terminá-la.
- **Coleção de Lendas de Aparições e Fantasmas:** considere este item um grimório com as seguintes magias: *forma gasosa*, *mão espectral*, *montaria fantasmagórica*, *som fantasma*, *tentáculos negros de Evard* e *vento sussurrante*.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have suffi-

cient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

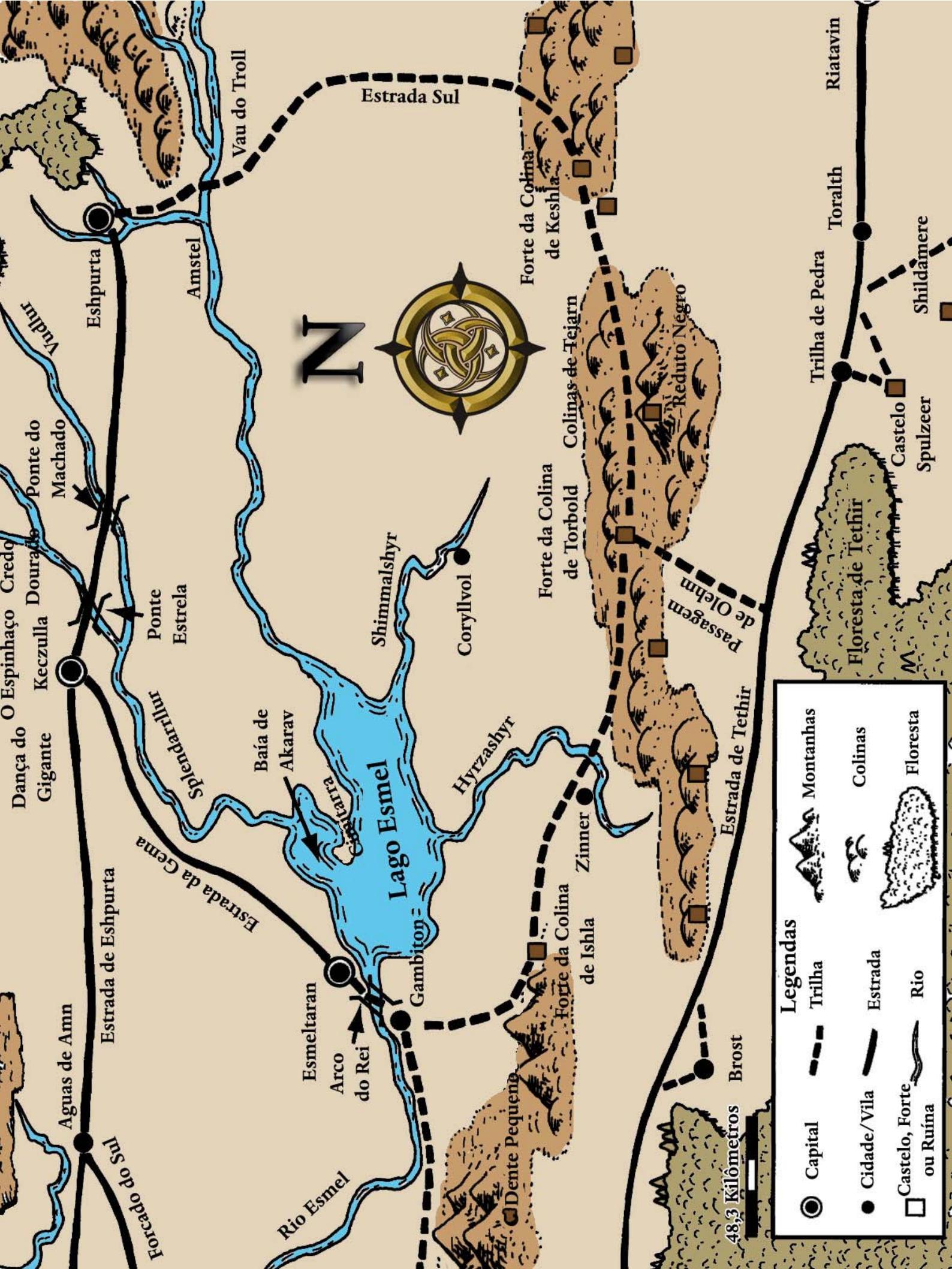
12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Apêndice 2: Adaptações para D&D 3.5, Os Últimos Dias de Glória© 2007.





Advanced Dungeons & Dragons

CASTELO SPULZEER

POR DOUG STEWART

Um encontro misterioso com uma vidente acaba por enviar um grupo de aventureiros em uma jornada de mais de 300 quilômetros através das Terras da Intriga. Enquanto viajam através das cidades e terrenos (detalhados aqui pela primeira vez) que ficam em seu caminho, os aventureiros ouvem rumores e descobrem pistas acerca de sua missão. Seu destino final é o Castelo Spulzeer, uma vez um belo forte que acabou por se tornar um covil de horrores.

Quando os heróis adentram o forte assombrado, deparam-se com um horripilante trio de residentes: um louco armado com poderes mágicos roubados, um lich cujo laboratório secreto abriga horrores e tesouros sem fim, e um furioso fantasma empenhado em uma vingança. Estes três envolvem o grupo em sua luta pessoal sobre a posse de uma antiga arma. Nenhum dos três parará por nada até conseguirem-na. Os heróis deverão escolher com qual dos três irão se aliar – e a escolha errada poderá levá-los à ruína.

Castelo Spulzeer é uma aventura completa. Entretanto, como é uma história cruzada, oferece ao Mestre a escolha entre dois finais. O primeiro final mantém os personagens nos Reinos. O segundo transporta os personagens para o Semiplano do Terror, onde o enredo continua na aventura do Cenário de Campanha de RAVENLOFT® entitulada The Forgotten Terror [O Terror Esquecido].

Versão em Português:



www.ultimosdias.tk