

Advanced Dungeons & Dragons™
2nd Edition

Cenário de Campanha

FORGOTTEN REALMS™

OS REINOS ESQUECIDOS



SHADOWDALE

O VALE DAS SOMBRAS

Ed Greenwood, Jeff Grubb e Don Bingle

Abril
Jovem

Advanced Dungeons & Dragons™
2nd Edition

CENÁRIO DE CAMPANHA



SHADOWDALE O VALE DAS SOMBRAS



Ed Greenwood, Jeff Grubb e Don Bingle

Créditos

Criação Original dos Reinos: Ed Greenwood
Criação e Desenvolvimento do Projeto: Jeff Grubb
Criação e Desenvolvimento de Shadowdale, O Vale das Sombras: Don Bingle, Ed Greenwood e Jeff Grubb
Ilustração da Capa: Clyde Caldwell
Novos Desenhos Internos: Eric Hotz e James Crabtree
Desenhos Internos: Jeff Easley
Cartografia Colorida: Cynthia Felegy e Dennis Kauth
Cartografia Interna: Cynthia Felegy, Dave Sutherland, Dawn Murin, Dennis Kauth, Diesel e Steve Beck
Cartas Coloridas dos Símbolos: Renee Kousek
Desenhos das Fichas dos Monstros: Tom Baxa

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, FORGOTTEN REALMS
e o logo da TSR são marcas registradas da TSR, Inc., usadas sob licença.
© 1993,1995 TSR, Inc. Todos os direitos reservados.



Abril Jovem

Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990)
Diretoria: Roberto Civita, Richard Civita, Angelo Rossi, Ike Zarmati
Diretor-Superintendente: Fabio Mendia

Grupo Livros Abril Jovem
Diretor: Júlio de Andrade Filho
Editora-Chefe: Flávia Muniz
Editor: Claudinei Montes
Preparadora de Texto: Silvana de Gouveia
Chefe de Arte: Simone Leandro
Assistente de Arte: André Alves e Vandrê de Oliveira Silva
Coordenador de Produção: Ramilto Biondo
Diretor de Marketing: Walter Thomé
Gerente de Produto: Otto Mercadante Busch
Gerente de Desenvolvimento de Mercado: Ari Caleffi
Gerentes de Novos Canais: Nelson de Carvalho, Rodolpho Koch e Vivian Graf
Analista de Produto: Wanderlei dos Santos
Gerente de Comunicações e Serviços de Marketing: Maria L. Volponi
Diretor Responsável: S. Fukumoto
Produção Externa: Cristiano Dutra Batista, Lucas Augusto Meyer e Rodrigo Assirati Dias (Tradução).
Marcelo Lingerfelt e Solange Cacavelli (Revisão).
Coordenação de Tradução e Revisão Técnica: Adventurers' Guild.
Colaboradores: Alexander Dupas, Andrea Modena, Beth Gouveia, Daniela Ugayama, Fátima Campos,
Ivaldo Soares, Marcelo Mastroti, Maria Eugênia Régis e Mariângela Troncarelli.
Produção Gráfica: Desearte - Assessoria Editorial Ltda.

Impresso na Div. Gráfica da Editora Abril S.A.
Distribuído pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações.
Você poderá adquirir as demais edições desta coleção por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidor DINAP de sua cidade. Se preferir, peça diretamente à DINAP S/A - C. Postal 2505, Osasco - SP, fax (011) 810-4800, telefone (011) 810-6800, onde poderá obter informações sobre estoques, preços e prazos. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões Visa, Credicard e Diners.
Atendemos mediante disponibilidade de estoque.

ISBN - 85-7305-222-8





Índice

Vale das Sombras	6	O Outeiro do Sapo	19	Elminster	33
A História do Vale das Sombras .	7	O Outeiro dos Vigilantes	19	A Torre Retorcida	34
A Queda de Azmaer, Último		Aencar o Rei de Manto	19	Chamem os Guardas!	35
Comandante Drow da				Legenda da	
Torre Retorcida	7	As Fazendas	20	Torre Retorcida	34
Ashaba torna-se o Primeiro		Fazenda de Buldar Ulphar	20	Mapa da Torre Retorcida	
Lorde do Vale das Sombras ..	7	Fazenda de Elma Bestil	20	de Ashaba	
O Pendente de Ashaba	8	Fazenda de Halin Zhul	20	(níveis superiores)	36
Lordes Eleitos por Aclamação ...	8	Fazenda de Hyne Bestil	20	A Recompensa dos Heróis ..	38
Joadath e o Massacre de Tyryst .	8	Fazenda de Ilcult Árvore		Balistas	39
Aumry Governa em Paz	8	Élfica	21	As Masmorras da	
O Bastão do Hulk de		Fazenda de Jhaele Silvermane .	21	Torre Retorcida	40
Aumry	9	Fazenda de Korhun Lherar	21	Thabort	40
Jyordhan o Falso Lorde	8	Fazenda de Kulnar Ohane	21	Mapa das Masmorras da	
Khelben Mata Jyordhan	8	Fazenda de Luth Mlennon	21	Torre de Ashaba	41
O Período Sem Lordes	9	Fazenda de Neldock		Sob a Torre Retorcida	44
Doust Sulwood Torna-se		Árvore Élfica	21	Notas para o Mestre	44
Lorde do Vale das Sombras ..	9	Fazenda de Riist Huldane	21	Como a Aventura é	
Elminster Muda-se para o		Fazenda de Ruldor Ulphor	21	Apresentada	44
Vale das Sombras	9	Fazenda de Silas Standard	21	Começando	44
Doust Escolhe Mournrym		Fazenda de Storm Silverhand ..	22	1. Quartos para Alugar,	
Amcathra Para Suceder-lo	9	Fazenda de Sulcar Reedo	22	Rumores para Vender	45
Shaerl e Mournrym		A Fazenda da Torre	22	2. Torre Acima	50
Encontram-se e Casam-se ...	10	Fazenda de Vernon Hillstar	22	3. Verificando a Entrada	52
O Governo de Mournrym	10	A Vila do Vale das Sombras	23	Mapa das Masmorras e Túneis	
Linha do Tempo do		Mapa do Centro da		Sob a Torre Retorcida	
Vale das Sombras	11	Vila do Vale das Sombras ...	24	(Parte 1)	54
A Terra do Vale	12	Guia de Serviços	25	4. Ação, Perseguição, Traição e,	
Mapa do Vale das		Templos e Santuários	27	acima de tudo, Diversão. 56	
Sombras e Redondezas	14	Santuário de Mystra	27	Mapa da Caverna da Pedra,	
O Castelo da Derrota	12	Santuário de Tempus	27	Tesoura e Papel (4A)	58
Castelo Krag	12	Os Salões do Alvorecer		5. Secos ou Molhados	64
O Bosque dos Druidas	13	(Lathander)	28	6. Lutando às Cegas	66
O Círculo	13	A Casa da Fatura (Chauntea) .	29	7. Aliviando os Personagens ...	68
O Soterramento dos Anões	16	A Casa da Senhora (Tymora) ..	29	8. Direitos de Passagem	69
O Salto dos Elfos	16	Locais de Interesse no		Mapa das Masmorras e Túneis	
A Serra da Raposa	16	Vale das Sombras	30	Sob a Torre Retorcida	
O Outeiro dos Enforcados	17	A Taverna do Velho Crânio	30	(Parte 2)	72
O Morro dos Harpistas	17	Os Funcionários da Taverna		Mapa da Caverna do Túmulo	
O Fosso do Krag	17	do Velho Crânio	30	dos Drows (8D3)	79
A Serra das Sombras	17	Os Cômodos da		Mapa do Lago Skum (8F3) .	83
A Lagoa do Moinho e o		Velho Crânio	32	Mapa de Paredes Móveis e	
Moinho de Mirrorman	17	Mapa da Taverna do		Ponte Levadiça	
Moinhos nos Reinos	18	Velho Crânio	31	(8F6-8F8)	86
O Monte do Vale da Névoa	17	A Torre de Elminster	33	9. O Plano	85
O Velho Crânio	18	Mapa da Torre de		Mapa do Trono Drow e Salas	
A Cabana de Sylune	18			dos Tesouros (9E-9F)	91
				10. Epílogo	91



O Vale das Sombras



Vale das Sombras é uma pequena comunidade agrícola localizada no coração das Terras dos Vales — uma aliança de comunidades rurais que cercam a antiga floresta élfica de Cormanthor, ao norte das nações de Sembia e Cormyr, e ao sul do Mar da Lua. Esse é o nome tanto das livres terras que devem lealdade ao Lorde do Vale das Sombras quanto da desprotegida comunidade que é o coração deste território agrícola. O Vale das Sombras é o mais famoso dos Vales, principalmente por sua reputação de ser um refúgio para capazes e poderosos aventureiros, constituindo-se em uma comunidade atrativa para as campanhas desses heróis.

A cidade percorre a Trilha Norte, que se estende da Fenda das Sombras, do outro lado de Cormyr, à Voonlar — passagem para o Mar da Lua —, estimulando o comércio regular entre essas duas regiões. Nessa última década, o abandono de Cormanthor pelos elfos devido ao Êxodo, aumentou o interesse de exploração das proibidas florestas profundas. A área inteira que envolve o Vale das Sombras é rodeada de ruínas e passagens subterrâneas, muitas vezes ocupadas por traiçoeiras criaturas hostis ao ser humano.

O povo do Vale das Sombras também contribui para atrair aventureiros. A comunidade é primariamente rural, mas poderosos heróis a protegem dos perigos de Underdark, das florestas profundas e de outras cidades. No passado, os governantes do Vale das Sombras foram estabelecidos por aclamação e normalmente são escolhidos entre heróis e heroínas — forasteiros que executaram algum serviço. Essa proclamação é sempre confirmada pelo atual lorde, que preza pela mais pacífica linha de trabalho em uma cidade que é regularmente visitada por poderosos heróis, exércitos estrangeiros e divindades extraplanares.

Finalmente, o Vale das Sombras é um lugar propício a aventureiros, razão de ser o lar de Elminster o Sábio, o Mago do Vale das Sombras, cuja presença adiciona um nível de segurança à comunidade e atrai tanto os que procuram conhecimento como os que o tenham para transmitir. Em qualquer hora, aventureiros e nativos estarão pesquisando mapas de tesouros no salão da Taverna do Velho Crânio, e casualmente haverá um tesouro para ser encontrado.

Este livro confere uma idéia geral da área do Vale das Sombras para uso como ambiente de campanha do jogo AD&D™. Ele inclui tanto uma detalhada visão da região do Vale, bem como uma descrição de muitas estruturas importantes no local, incluindo o bar e o castelo. Também traz uma aventura completa escrita por Don Bingle, que se passa embaixo da Torre Retorcida de Ashaba. A aventura fornece um excelente ponto de partida para que os personagens comecem a perambular pelos Reinos.

O Vale das Sombras tem sido o início de muitas carreiras de aventureiros nos Reinos. Aqui está toda a informação necessária para se jogar uma campanha no coração das Terras Centrais, na cidade natal de Elminster, Mourngrym e todo o resto.

Apreciem isto, leitores.





A História do Vale das Sombras



origem do Vale das Sombras é relativamente recente, pelo menos como um lar para humanos e aventureiros em trânsito. Sua primeira referência é a de um lugar maligno, controlado pelas comunidades drows que fazem de Underdark, o seu lar. Os túneis e cavernas, desses elfos negros e seus maldosos aliados, vieram para a superfície na região do Velho Crânio, uma erupção de granito nos arborizados montes da região. Posteriormente, o rio que fluiu da base do promontório passando através das florestas élficas, para a Orla do Dragão, se tornou navegável em todo seu trajeto. Isso fez da região um excelente terreno militar e um ponto de desembarque para ataques na superfície.

Foram os drows que construíram a primeira Torre Retorcida como uma fortaleza para proteger as grandes entradas subterrâneas, que levam desde a região do Mar da Lua até os Picos da Tempestade e além. Ela permanece como a mais antiga construção ainda em uso na área, apesar de ter sido expandida, e de novos setores terem sido construídos várias vezes. Com a Torre Retorcida, como base de operações, os drows mantiveram uma grande ocupação da superfície sobre as pequenas comunidades de escravos humanos — e de outras raças. Os drows foram totalmente conduzidos para o subsolo apenas na memória dos elfos ainda vivos e, ainda, mantêm controle sobre grande parte do subterrâneo. Foi durante essa época que a região dos Vales, dominada pelos elfos negros, ficou conhecida como O Vale sob as Sombras, depois apelidada de Vale das Sombras.

A Queda de Azmaer, O Último Comandante Drow da Torre Retorcida

As leis drows do Vale das Sombras duraram até o começo do ano 900 CV, quando a crescente população humana na área levou-os a um conflito com seus mais novos e numerosos vizinhos. Esses eram os Homens dos Vales, que há um milênio cruzaram a Orla do Dragão e fizeram um tratado de paz com os elfos de Myth Drannor, estabelecendo-se nas fronteiras das grandes florestas onde se localizava o lar dos elfos. Os drows se encontraram sob ataque contínuo e a maioria dos que dominava a superfície retrocedeu aos subterrâneos antes do massacre. O último poderoso líder foi Azmaer, o Comandante da Torre Retorcida, que em seu final de domínio comandou a retirada dos drows face à ascensão humana e liderou a cidadela contra o cerco que durou um ano. Com suprimentos e escravos trazidos de Underdark diretamente para a Torre, os drows poderiam ter permanecido por muito mais tempo, contudo, um escravo humano — histórias familiares nos Vales indicam vários possíveis indivíduos — envenenou o poço, e a cidadela foi facilmente derrotada pelas forças adversárias. O corpo de Azmaer não foi encontrado, levando alguns a acreditarem que ele escapou para as Profundezas Abaixo para reorganizar seu povo. Justamente pelo fato de que teria que explicar para seu matriarcado a perda do Vale das Sombras, se tivesse sobrevivido, Azmaer provavelmente se retirou para um exílio voluntário, escondendo-se de humanos e drows. Dado que isto ocorreu há 400 anos, pode ser que Azmaer ainda esteja vivo.

Ashaba Torna-se o Primeiro Lorde do Vale das Sombras

Depois da retomada da Torre e da extinção do domínio drow sobre o povo, os Homens dos Vales estabeleceram-se totalmente no Vale das Sombras, com seu poder centrado na Torre Retorcida. Seu primeiro lorde foi Ashaba, um mago aquático que ajudou no ataque. Ele já era de idade avançada quando ascendeu, e governou pacificamente por quarenta anos. Conta-se que, quando





O Pendente de Ashaba

O Pendente de Ashaba é um artefato mágico criado pelo mago aquático pouco antes do mesmo se juntar ao rio que recebeu seu nome. Ele tem dois poderes conhecidos.

- O Pendente, sob comando, dirá na voz do velho mago: “O possuidor deste símbolo será o único e verdadeiro herdeiro do Vale das Sombras.”
- O Pendente também tem a habilidade limitada de *Revelar Tendência* como magia, mas com muitas imitações, e ele somente detectará as mais extremas tendências — a *bondade* mais gloriosa do paladino, o *mal* do mais perverso salafário, o pacífico balanço do mais devotado druida. As tendências mais comuns são o *bem* e o *mal*, a lei e o caos encontrados entre as pessoas comuns não são detectados por este artefato — como eles devem ser revelados pela magia de mesmo nome.
- O Pendente pode ter outras habilidades, opcionais do Mestre. Contudo, essas habilidades adicionais devem ser limitadas quanto à sua natureza (sem magias de *Relâmpagos* ou *Reviver Mortos*).

Suspeita-se que esta limitação da habilidade do Pendente de *Revelar Tendência* se dá devido às limitações do próprio Ashaba, mas uma minoria incluindo o próprio Elminster defende a idéia de que esta versão de *Revelar Tendência* é mais aperfeiçoada, já que ela ignora “a monótona submissão e os vícios insignificantes do povo, prevenindo que o lorde divida o povo entre os campos do bem e do mal”.

O Pendente de Ashaba é uma lua crescente de prata, com suas extremidades voltadas para cima. Originalmente era preso em uma tira de couro, que durante o governo de Aumry foi substituída por uma simples corrente de prata feita pela bruxa Sylune.

Ashaba descobriu que estava morrendo, transformou-se em água, misturando-se ao rio. E desde aquele tempo o rio, o vau e a Torre Retorcida receberam seu nome. Antes de partir, Ashaba escolheu um de seus fiéis tenentes para ser seu sucessor, que foi apresentado ao povo como o novo lorde por aclamação.

Lordes Eleitos por Aclamação

Essa aclamação do povo formou a base para a eleição de todos os governantes do Vale das Sombras desde aquele tempo. Normalmente esse lorde irá se retirar do cargo ao contrário de morrer em serviço, e seu escolhido como sucessor será aprovado pela população em geral. Esse sistema apresentou desvantagens, como mostramos abaixo, mas, em geral, tem servido muito bem ao independente e obstinado povo do Vale, pois evita a “loteria genética que as boas burocracias e os

maus reinados têm feito” — termos de Elminster. O símbolo do governo é o Pendente de Ashaba, um objeto possuído pelo mago original e usado para determinar, por direito, o lorde do Vale.

Joadath e o Massacre de Tyrist

Os últimos 100 anos foram um exemplo dos melhores e piores lordes do Vale das Sombras. Todos têm sido estrangeiros, e fizeram da região dos Vales a sua casa. Há um século, o lorde dos Vales foi Joadath, um agnóstico que negou o poder a qualquer deus, bom ou mal, e usou de força para assegurar suas crenças. Durante aquele tempo, houve grandes perseguições religiosas no Vale, incluindo o massacre de Tyrist no Outeiro dos vigilantes. Joadath foi eventualmente morto por uma fera dos planos inferiores conjurada por desconhecidos, os quais, depois, seguiram em uma investida à cidade. A fera foi morta e o Vale das Sombras foi resgatado pelos arcanos Aumry e Sylune. Aumry foi proclamado o novo lorde.

Aumry Governa em Paz

O maior período de governo pacífico foi o do Lorde Aumry e sua esposa Sylune, mais conhecida como a Bruxa do Vale das Sombras, que governaram a comunidade por quarenta anos, um período de paz com os vales vizinhos, nações e os povos élficos. Foi essa paz e poder que transformaram o Vale em um alvo para ataques e sabotagens da Rede Negra, mais conhecida como Zhentarim. Os Zhentarim tentavam (e ainda tentam) controlar o comércio do Mar da Lua até a Costa da Espada, desejando fazer do Vale das Sombras um Estado vassalo de Forte Zhentil.

Jyordhan o Salso Lorde

Aumry foi assassinado por agentes Zhentarim, que por sua vez foram capturados e mortos pelo guerreiro Jyordhan, que se apresentou como o novo lorde com o Pendente seguro em sua mão, e foi, então, aclamado pelo povo. O que era desconhecido pela maioria do povo, é que Jyordhan era também agente Zhentarim, e todo o procedimento foi uma farsa.

Jyordhan abandonou a Torre Retorcida e se estabeleceu no Castelo Krag, a leste do Vale das Sombras. Sua corte rapidamente foi substituída por agentes da Rede Negra. Quando o povo se revoltou, o Forte Zhentil mandou forças pacificadoras para manter o governo de Jyordhan. Sylune, mesmo ciente da farsa e por ser uma pacifista convicta, procurou manter o Vale são e intacto durante o governo maligno de Jyordhan.

Khelben Mata Jyordhan

O governo de Jyordhan teve seu fim quando Khelben Arunsun, também chamado de Cetro Negro, cruzou seu caminho. A história da época conta que Jyordhan aceitou um convite de



Khelben para visitar Waterdeep, e lá contraiu uma doença e morreu. Na realidade, Jyordhan emboscou Khelben quando esse estava saindo do Vale das Sombras e Cetro Negro o matou. De qualquer forma, Khelben tomou posse do Pendente de Ashaba e retornou para Waterdeep com ele, prometendo mandar um candidato adequado ao governo do Vale. Jyordhan governou por cinco anos e, sem sua ordem, o Castelo Krag foi abandonado e as tropas do Forte Zhentil retornaram. O sucessor previamente escolhido de Jyordhan foi um melvauntiano chamado Lyran, mas sem o Pendente esse indivíduo foi considerado somente um pretendente ao trono.

O Período Sem Lordes

Durante o período em que Khelben ficou com a posse do Pendente, Sylune foi a governante do Vale das Sombras, e essa época ficou conhecida como o Período Sem Lordes. Sylune e uma companhia de aventureiros, conhecida como o Bando de Maine, foram os responsáveis pela expulsão das forças do Forte Zhentil e mantiveram sob controle os monstros da área. A Torre Retorcida permaneceu desabitada, nem Sylune e nem os aventureiros do Bando de Maine desejaram assumir o posto de liderança. Com o tempo, o Bando de Maine passou para outras terras e outras aventuras.

Doust Sulwood Torna-se Lorde do Vale das Sombras

Decorridos três invernos, Khelben encontrou um candidato adequado, ou melhor, um grupo de candidatos. Os chamados Cavaleiros de Myth Drannor, que se mostravam interessados nos territórios élficos e sua conexão com esse povo. Khelben entregou-lhes o Pendente de Ashaba em troca dos serviços prestados a ele e ao Vale das Sombras. Seu líder, o ranger Florin Falconhand, recusou a honra do governo, passando-o a Doust Sulwood, que foi o novo lorde, auxiliado por Florin e Sylune, além da ajuda secreta de Khelben.

Doust reocupou a Torre Retorcida, expulsando os agentes da Rede Negra e também restituiu muitos dos ideais democráticos de Ashaba, incluindo a Corte dos Lordes onde todos os cidadãos podiam falar livremente e demonstrar seus anseios sem repressão. Doust governou por cinco anos e provou ser um líder capaz, adorado pelo povo. A presença regular dos Cavaleiros de Myth Drannor muito contribuiu para assegurar a paz do Vale das Sombras, particularmente contra as incursões de Lyran Nanther o Pretensor.

Elminster Muda-se para o Vale das Sombras

Foi durante essa época que Elminster mudou-se para o Vale das Sombras. Um visitante semi-regular até aquele momento tomou posse de uma pequena e abandonada torre aos pés do Velho Crânio e declarou-a oficialmente como seu retiro. A natureza deste retiro varia desde o envolvimento ativo nos ca-

O Bastão do Hulk de Aumry

O Lorde Aumry do Vale das Sombras, um poderoso mago, teve vários itens mágicos, muitos dos quais foram espalhados pelos quatro cantos ou foram parar em coleções de outros. O mais singular desses itens era o bastão do hulk que, se foi criado ou adquirido por Aumry, não vem ao caso, de qualquer forma o item leva seu nome.

Esse objeto tem a habilidade de evocar um umber hulk (para descrição completa ver o *Livro dos Monstros*), que servirá ao possuidor do bastão por mais de vinte rodadas sem questionar. O monstro pode ser convocado uma vez por dia e aparece numa distância aproximada de 60 metros do evocador, em seu campo de visão. O bastão permite ao usuário comunicar-se com a criatura e dirigir suas ações. O umber hulk luta sem testar o moral. Ao final de vinte rodadas ou se for morto, ele retorna ao seu local de origem.

Umbur Hulk (1): Int. Média; Tend. Cruel; CA 2; MV 6; Ev 1-6; DV 8+8; pv 40; TACO 11; AT 3; D 3-12/3-12/1-10; AE Ver *Livro dos Monstros*; DE Nenhuma; TM G; MO 13; XP 4 000.

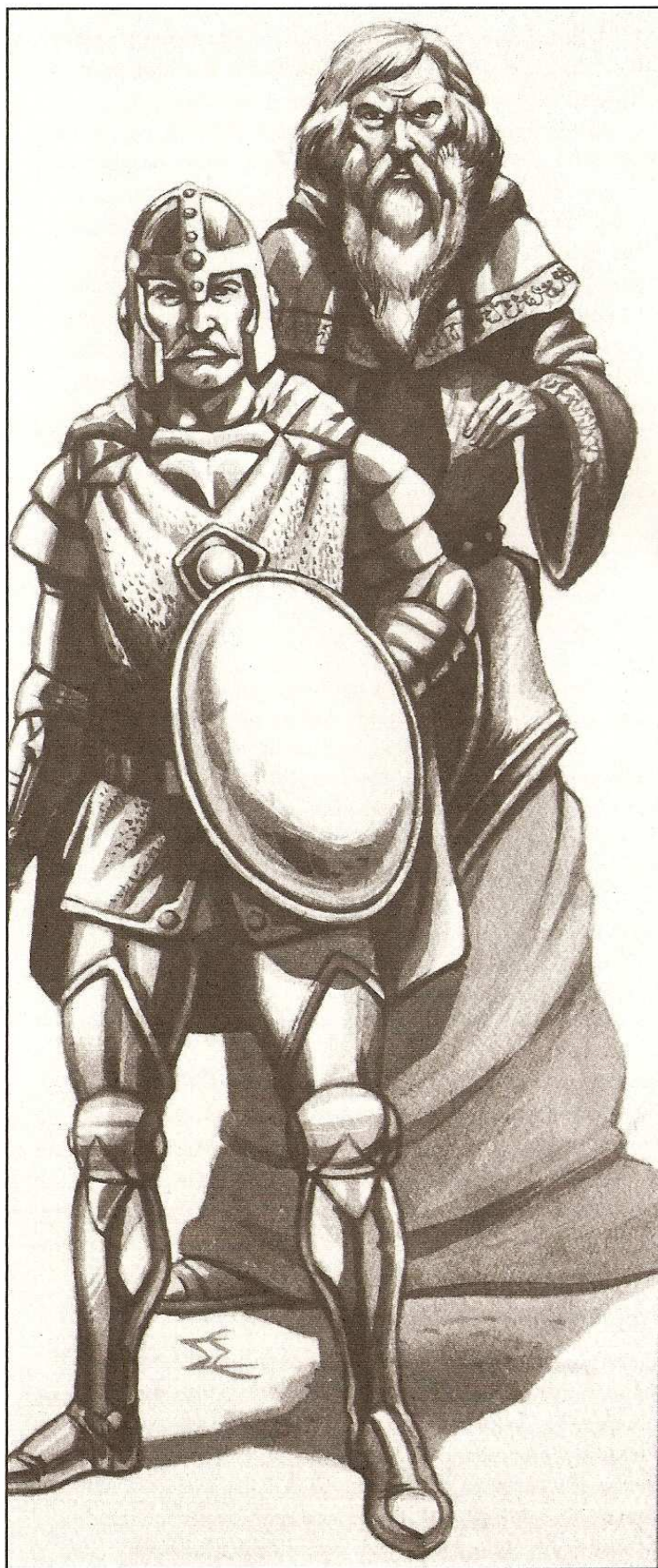
O bastão é feito de metal retorcido com uma grande garra segurando uma pedra ornada com cristais violetas que refletem as cores do arco-íris. Quando utilizados, os cristais brilham e atiram um raio purpúreo cintilante que atinge a terra, e por intermédio dessa luz o umber hulk aparece.

O bastão do hulk de Aumry serviu-o bem durante os anos, mas provou ser ineficaz contra a traição de Jyordhan. Sylune queimou o bastão junto com Aumry, mas durante o período seguinte à morte de Jyordhan o túmulo foi violado e o bastão reanimado. Seu paradeiro atual não é conhecido (consequentemente cabe ao Mestre determinar).

los locais até longas férias em outros planos. Os nativos dos Vales acabaram por entender que não podiam contar sempre com Elminster para ajudá-los em tempos de necessidade ou perigo, mas quando presente, nessas circunstâncias, a ajuda é dada.

Doust Escolhe Mourngrym Amcathra para sucedê-lo

Doust governou por cinco anos — “Pareceu um milênio” como soube-se que ele afirmou — até que o tédio da vida na corte e o anseio por aventuras o fizeram abdicar de sua posição e juntar-se aos Cavaleiros de Myth Drannor em aventuras constantes. Ele entregou o Pendente de Ashaba a um dos mais jovens Cavaleiros, um nobre waterdhaviano chamado Mourngrym Amcathra, que havia sido despachado de Waterdeep por Khelben para outros propósitos. Contudo, Doust gostou tanto de sua honestidade quanto de sua habilidade para



carregar o peso de proteger a pequena comunidade dos grandes perigos, que passou-lhe o governo do Vale das Sombras.

Shaerl e Mourngrym Encontram-se e Casam-se

As conseqüências de Khelben Arunsun na escolha dos últimos dois lordes do Vale das Sombras não foram esquecidas no poderoso vizinho do sul, Cormyr. Um agente foi mandado a fim de descobrir as verdadeiras intenções de Mourngrym e garantir a boa relação do Vale com o trono do Dragão Púrpura. Essa agente, Shaerl Manto de Romã, uma ladina mandada por Vangerdahast — ainda que todos os papéis tratando desse assunto tenham sido, curiosamente, incinerados em Suzail —, acabou por descobrir mais do que esperava e se apaixonou pelo jovem Mourngrym. Os dois casaram-se e tornaram-se os líderes do Vale das Sombras. Agora a lealdade de Shaerl é para com seu marido e para com a terra que ajuda a governar, o que, provavelmente, não era a intenção dos cormyrianos.

O Governo de Mourngrym

O governo de Mourngrym foi menos pacífico do que ele esperava. A Primeira Batalha do Vale das Sombras aconteceu no Ano do Príncipe (1357 CV) e envolveu os exércitos dos Vales contra as forças de Lyran o Pretensor. Embora significativa, essa batalha é pequena se comparada à grande batalha travada no mesmo terreno entre as forças lideradas por Bane do Forte Zhentil e as forças do Vale, durante o Tempo das Perturbações (1358 CV/0 CA). Quando tratam da batalha do Vale das Sombras (sem um número), referem-se geralmente à segunda. Além disso, Mourngrym teve que lidar com um grande número de escaramuças, incursões, explosões e diversos outros desastres.

Mourngrym e Shaerl tiveram um filho, Scotti, que tem agora 9 invernos de idade. Pelos costumes da região, ele não é considerado herdeiro legítimo, e qualquer outro guerreiro ou mago adequado pode tomar as rédeas do poder da pequena comunidade. Muitos acreditam que Mourngrym ficará de posse do Pendente até que seu filho atinja a maioridade, para abdicar em favor do jovem Scotti. Se isso acontecer, vai ser a primeira vez que o governo do Vale das Sombras é passado através de laços familiares.

Doust Sulwood e Elminster



Linha do Tempo do Vale das Sombras

Todas as datas estão no Cômputo dos Vales. O nome do ano é citado, quando aplicável.

Ano Evento

c. -200 Os futuros habitantes dos Vales cruzam a Orla do Dragão. Os habitantes dos Vales migram para as Terras dos Vales vindos de Impiltur e de Vastidão.

1 *O Ano da Aurora*
Ergue-se a Pedra do Acordo. Começa o Cômputo dos Vales.

112 *O Ano da Presa de Marfim*
Data do mais antigo mapa conhecido de Cormyr e das Terras dos Vales.

261 *O Ano das Estrelas Voadoras*
Queda de Myth Drannor.

661 *O Ano da Presa Sangrenta*
Auge de Myth Drannor.

712 *O Ano da Lança Perdida*
O Exército das Trevas começa o ataque à Myth Drannor. Drows operam na superfície de algumas áreas dos Vales.

714 *O Ano da perdição*
Queda de Myth Drannor.

c. 800 Auge da influência dos drows no Vale das Sombras.

834 O Castelo da Derrota é construído.

864 O Castelo da Derrota é destruído pelos drows.

896 *O Ano da Mão Vazia*
Grande pobreza e fome até 900 CA.

906 *O Ano do Arado*
Os drows são expulsos da Torre Retorcida. O Vale das Sombras é fundado. Seu primeiro lorde é o mago aquático, Ashaba.

913 Sembia é fundada, sob a bandeira do Corvo.

940 Ashaba, o primeiro lorde do Vale das Sombras, une-se às águas do rio.

1018 A Fúria dos Dragões.

1030 Aencar torna-se general do Vale das Batalhas.

1038 Aencar começa a unificar os

Vales e recebe o título de "O Rei de Manto".

1040 O Vale das Sombras jura feudo a Aencar.

1044 Aencar morre. O Vale das Sombras retorna ao governo local.

1161 Merith Strongbow, dos futuros Cavaleiros de Myth Drannor, nasce. Ele é o mais velho dos Cavaleiros.

1253 *O Ano do Aceno da Morte*
Ano da Peste em Cormyr, Sembia e Vastidão.

1273 *O Ano da Carroça*
Joadath apontado como lorde do Vale das Sombras.

1280 *O Ano da Manticora*
Construção da Taverna do Velho Crânio.

1297 *O Ano do Canto da Caveira*
Joadath executa o massacre sobre os seguidores de Tyrist do Outeiro dos Vigilantes.

1300 *O Ano da Estrela Cadente*
Joadath do Vale das Sombras morre.

Aumry e Sylune tornam-se lorde e dama do Vale das Sombras.

1317 *O Ano da Serpente Vagante*
Espalha-se a Grande Peste do Mar Interno, também conhecida como Peste do Dragão.

1323 *O Ano das Teias dos Sonhos*
Declara-se o fim da Grande Peste.

1325 *O Ano das Grandes Colheitas*
A cerveja e o vinho deste ano são lendários.

1331 *O Ano do Golfinho Saltitante*
Storm Silverhand faz seu lar no Vale das Sombras.

1339 *O Ano das Lágrimas da Lua*
Aumry é assassinado. Jyordhan torna-se lorde do Vale das Sombras.

1344 *O Ano da Queda da Lua*
Começa o Êxodo dos elfos de Cormanthor.

1345 *O Ano da Sela*
Jyordhan é assassinado por Khelben Arunsun.

O Período Sem Lordes (até 1348).

1348 *O Ano das Esporas*
Khelben entrega o Pendente de Ashaba aos Cavaleiros de Myth Drannor. Doust Sulwood é escolhido para ser o lorde do Vale das Sombras.

1350 *O Ano da Maça-Estrela*
Elminster muda-se para o Vale das Sombras.

1353 *O Ano da Abóboda*
Doust Sulwood muda-se para Arabel. Mourngrym torna-se lorde do Vale das Sombras.

1354 *O Ano do Arco*
Colheita próspera nos Reinos. A Casa da Dama (Tymora) situa-se no Vale das Sombras.

1355 *O Ano da Harpa*
O Êxodo dos elfos de Cormanthor atinge o seu auge. Shaerl Manto de Romã é mandada para o Vale das Sombras por Vangerdahast. Shaerl e Mourngrym casam-se.

1356 *O Ano do Verme*
Lashan do Vale da Cicatriz tenta invadir os Vales e é derrotado. Lyran ataca o Vale das Sombras. Revoada de Dragões sobre os Vales e o Mar da Lua. Morte de Sylune do Vale das Sombras.

1358 *O Ano das Sombras*
Tempo das Perturbações. O Vale das Sombras é atacado pelo Forte Zhenkil. Mourngrym e Shaerl têm um filho, Scotti.

1360 *O Ano da Torre*
Voluntários das Terras dos Vales juntam-se à cruzada de Azoun de Cormyr contra a Horda.

1367 *O Ano do Escudo*
O ano que terminou há pouco. O ano passado.

1368 *O Ano da Bandeira*
O ano atual.



A Terra do Vale



Vale das Sombras é um largo conjunto de pequenos montes e jovens florestas, sob a sombra de Cormanthor, a floresta élfica, ao seu leste. É formado por fazendolas e vilas. Sua única área metropolitana é a comunidade sem muros do Vale das Sombras.

O Vale das Sombras é bem maior que a área mostrada no mapa “O Vale das Sombras e Arredores”: há mais fazendas ao norte e a oeste. As florestas escasseiam para o oeste, abrindo uma planície. Os pequenos grupos de famílias que habitam essa área juram feudo ao lorde do Vale das Sombras, embora, pela tradição dos Vales, eles mantenham toda a liberdade pessoal, ajudando a comunidade apenas quando um grande mal ameaça a todos.

O Vale das Sombras está situado no cruzamento da Trilha Norte — parte de um sistema de estradas e trilhas que liga Cormyr ao Mar da Lua — com uma estrada norte-sul, e o centro da comunidade é no local onde a Trilha Norte cruza o Rio Ashaba. A maior parte do tráfego ocorre pela Trilha Norte, com um ou outro barco viajando para o Vale da Névoa, ao sul. A estrada que leva ao sul logo torna-se pouco mais que uma trilha e também leva ao Vale da Névoa. Já a estrada que vai para o norte simplesmente evapora quando a floresta termina — mas foi usada com tanta regularidade pelas forças Zhentarim que uma plataforma de defesa permanente foi erigida na Fazenda da Torre.

O Castelo da Derrota

O Castelo da Derrota foi construído por volta de 800 CV — como um posto avançado contra bandos de drows saqueadores vindos da Torre Retorcida — pelo Bando Brilhante, uma companhia de aventureiros a quem foi oferecida a missão de “domesticar a terra e repelir as hordas da escuridão”. Esse posto durou trinta anos, um testamento à grande força de vontade e ao imenso poder de magia do Bando Brilhante. Seu nome original era Castelo da Empreitada, mas ele ganhou o nome atual no curso de suas três décadas, quando ataques infundáveis o derrubaram.

Com o tempo, o castelo não conseguiu suportar os múltiplos assaltos drows e nem suas infiltrações pelo subterrâneo; o Bando Brilhante caiu em combate, tendo seus tesouros e magias poderosas divididos pelos drows em seus lares em Underdark. O prédio foi parcialmente destruído por explosões nesta batalha final e, com a passagem dos anos, seções inteiras desabaram.

Ao norte das ruínas do castelo encontra-se Cavenauth, uma entrada para Underdark sob o Vale das Sombras através de uma caverna. Com a tomada da Torre Retorcida em 906 CV, porções do complexo subterrâneo de Cavenauth foram separadas do resto de Underdark, e a área ficou segura contra futuras incursões dos drows.

Não se sabe se o complexo ainda continua separado de Underdark, ou se novas entradas foram cavadas para o território drow. Criaturas errantes da floresta geralmente usam Cavenauth como lar e diz-se que alguns wyverns por lá habitam. Quanto ao Castelo da Derrota, suas paredes inclinam-se em ângulos perigosos e a maior parte dos suportes de madeira e dos telhados desintegraram-se com o tempo. O castelo não tem nenhum habitante, e nenhum herdeiro do Bando Brilhante o reclamou, mas o povo da vila certamente gostaria que algum candidato efetuasse os reparos necessários — e que fosse suficientemente tolo para morar tão perto de uma entrada para Underdark.

Castelo Krag

Construído em uma leve subida no sopé do Outeiro dos Vigilantes, o Castelo Krag era, originalmente, um posto avançado dos drows, nos dias negros antes da fundação do Vale. Quando Jyordhan subiu ao poder e tomou o castelo, restaram apenas os alicerces. Mas sob essas ruínas, Jyordhan reergueu o Castelo Krag, abandonando a Torre Retorcida para sentar-se ao trono de poder que ele mesmo havia construído.





A intenção original de Jyordhan era tornar o Castelo Krag um edifício tão imponente quanto a Fortaleza Negra, a oeste de Cormyr. A realidade veio na forma de recursos escassos da parte de seus mestres Zhentarim e de uma rebelião liderada por Sylune e o Bando de Maine, mudando seu objetivo para apenas manter o controle, deixando o castelo bem menor que o plano inicial.

A maior proteção do Castelo Krag era o próprio Jyordhan, mas com o seu desaparecimento e a notícia de sua morte, o castelo perdeu o seu maior suporte. Seus seguidores procuraram manter o controle, mas sem Jyordhan, os habitantes do castelo acabaram se revoltando. Sob o comando do Bando de Maine e da Bruxa Sylune, o local foi ocupado e incendiado, e os seguidores de Jyordhan fugiram para vizinhanças mais seguras.

O castelo transformou-se em uma ruína abandonada até hoje. Uma única torre permanece em pé e, com uma boa reforma, poderia tornar-se novamente habitável. A área ao seu redor foi ocupada pelo mato, assim como a estrada que leva ao sul para a Trilha Norte.

O Castelo Krag do Vale das Sombras não deve ser confundido com o castelo de nome similar, o Castelo Crag, que fica ao sul do Desfiladeiro dos Gnolls, nas novas terras ocupadas por Cormyr.

O Bosque dos Druidas

Situado na floresta logo ao sul da Fazenda de Storm Silverhand, o Bosque dos Druidas possui uma clareira pontilhada por diversos menires, dispostos de uma forma quase circular. Os carvalhos do bosque são extremamente ricos em visco — uma pequena planta parasita —, mas não se sabe se isso é uma consequência da longa atividade druídica na floresta ou se a região foi escolhida pelos druidas por ser rica em visco.

Os menires do Bosque dos Druidas já existiam anteriormente à fundação do Vale das Sombras e, acredita-se, muito antes de os drows assumirem o controle da região. Dizia-se que os menires eram todos cobertos por runas e proteções mágicas, mas agora eles estão quase lisos, gastos pelo tempo.

Os druidas do Vale das Sombras e de suas cercanias usam o bosque tanto para conferências quanto para cerimônias. Um grupo conhecido como “O Círculo” tem sido responsável pelo bosque, pela clareira e pelos menires nos últimos anos. Um grupo de humanos *neutros* ou *bondosos*, se afastou da civilização e interferiu apenas quando a floresta ou a própria existência da comunidade foi ameaçada. Por exemplo, durante a queda do Castelo Krag, os membros do Círculo estavam presentes, não com a intenção de ajudar algum dos lados, mas sim para impedir que as chamas se espalhassem pela floresta que o cercava.

O Círculo

Um grupo conhecido como o Círculo tem sido responsável pelo Bosque dos Druidas nos últimos anos. Durante o Tempo das Perturbações os membros do Círculo eram:

Mourntarn “O Mestre” (N hm SA12): Severo e parcimonioso com as palavras, normalmente quieto em reuniões, Mourntarn é um dos nove Druidas de Cormanthor, a organização baseada no litoral do Mar das Estrelas Cadentes. Mourntarn geralmente comparece às reuniões dos poderosos dos Vales, mas sua presença raramente é notada, graças à sua quietude. Uma de suas formas favoritas é a de uma coruja gigante com chifres.

Deltra (N hf D5): Deltra é a filha de Eimair. Diz-se que seu pai é Jyordhan, mas pode ser apenas especulação. Nem Deltra nem Eimair comentam o assunto, muito menos Mourntarn, que já é normalmente quieto.

Eimair (N hf D9): Companheira e auxiliar de Mourntarn, Eimair geralmente o serve como porta-voz, quando ele acha que há a necessidade de se pronunciar. Ela preside os cultos no bosque.

Feldel (N mef D5): É a mais nova do Círculo e companheira de aventuras de Deltra.

Orben (N hm D9): Desapareceu durante o Tempo das Perturbações, embora a natureza exata de seu sumiço nunca tenha sido completamente esclarecida. Desde então, ninguém ocupou o seu lugar.

Veshar (N mem D9): Um dos mais velhos do Círculo. Diz-se que Veshar serviu a Aencar o Rei de Manto. Agora velho e extremamente frágil, Veshar geralmente esquece das pessoas com quem conversa e, ao contrário de Elminster, tal atitude não é fingimento.

Além disso o Círculo possui alguns rangers, que são:

Briadorn (B hf R9)

Rathagol (H hm R8)

Reptar (H em R6)

Selvan (H mef R5)

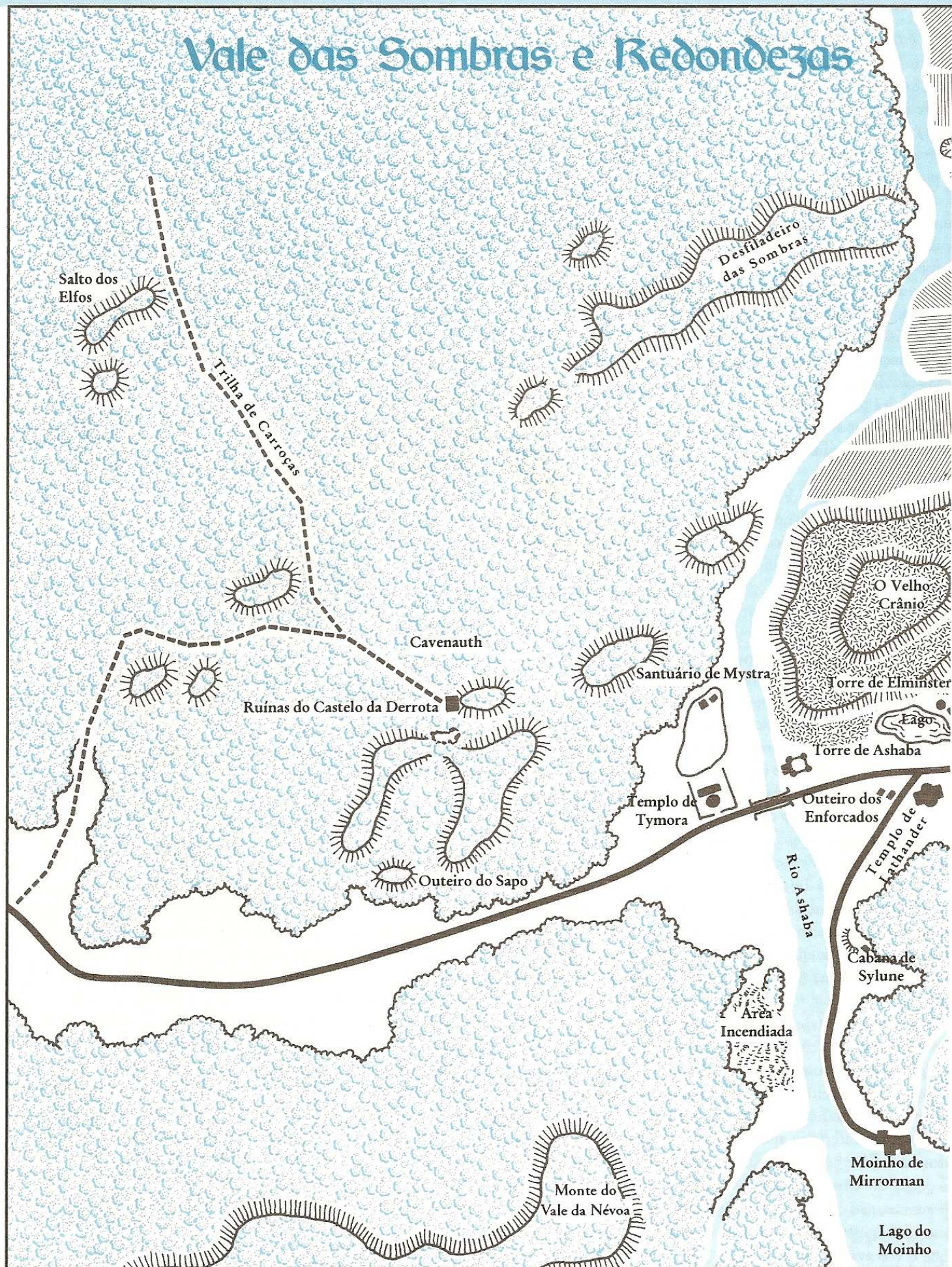
Temis (B hm R5)

Logo após o Tempo das Perturbações o Círculo decidiu abandonar o bosque e procurar um outro lugar mais calmo. Essa atitude foi, em parte, pelos problemas enfrentados pelo Vale das Sombras nessa época — deuses em guerra, invasões de exércitos e um grande fluxo de aventureiros, mas também porque o Vale das Sombras estava se tornando mais civilizado e afastado da natureza. O motivo principal foi a construção de um templo a Chauntea, a deusa da natureza, em plena cidade.

Para o Mestre, o Círculo providencia uma organização de indivíduos neutros e bondosos, que pode ser usada com personagens que sejam druidas ou rangers, particularmente druidas que precisem desafiar outros da mesma classe para subirem de nível. O Círculo pode ou não voltar ao Vale das Sombras — o Mestre deve ajustar esse acontecimento de acordo com a campanha, podendo resolver que, por exemplo, os membros dessa organização se espalharam pelo mundo ou fundaram o Círculo em outro lugar, cabendo aos personagens procurá-los.



Vale das Sombras e Redondezas



Lago do Moinho

Moinho de Mirrorman

Cabana de Sylune

Outeiro dos Enforcados

Torre de Ashaba

Torre de Elminster

O Velho Crânio

Templo de Tymora

Santuário de Mystra

Cavenauth

Ruínas do Castelo da Derrota

Outeiro do Sapo

Área Incendiada

Monte do Vale da Névoa

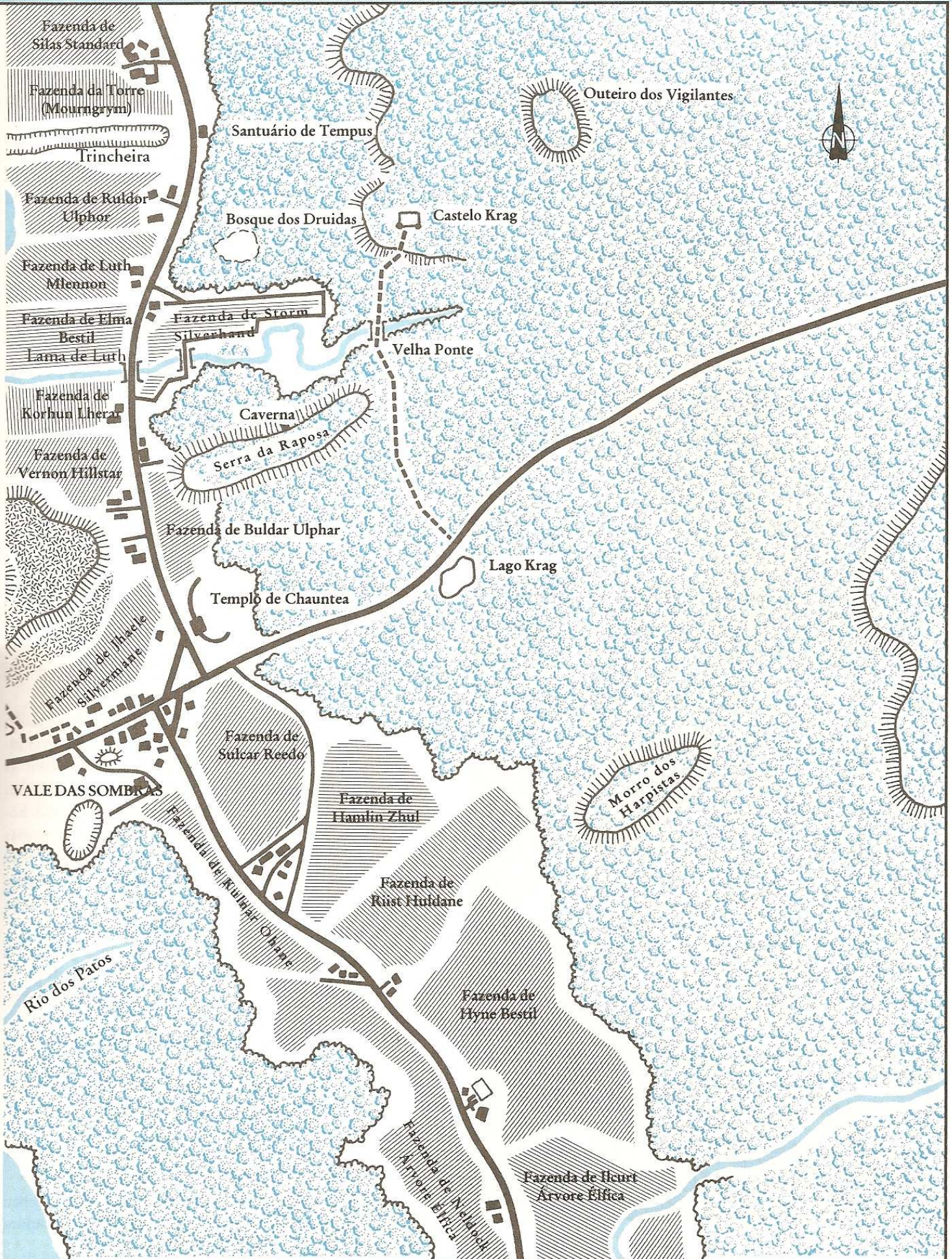
Rio Ashaba

Templo de Athander

Salto dos Elfos

Trilha de Carroças

Desfiladeiro das Sombras





O Soterramento dos Anões

Originalmente uma pequena mina na propriedade de Beregon Hillstar, esta área foi a fonte da maior parte dos trabalhos em pedra da região. Beregon arrendou a mina para uma família de anões, que ali vivia, em troca de seu trabalho.

Entretanto, forças desconhecidas — e aqui as teorias variam: alguns culpam os drows, outros os Zhentarim, outros os membros do Culto do Dragão — infiltraram-se na mina e mataram os anões. Apenas a ação rápida de um bando de aventureiros que passava a noite na Taverna do Velho Crânio preveniu a invasão da cidade — pelo menos foi o que o bando contou. Suas ações, entretanto, incluíram o uso de *Bolas de Fogo* e *Relâmpagos*, de forma que a entrada da escavação e todas as minas cavadas pelos anões desabaram, matando os supostos invasores. Por causa disso, a fenda se espalhou, levando com ela a maior parte da fazenda de Beregon.

A partir dessa época, a comunidade usou a fenda como um depósito de lixo, mudando mais tarde para um depósito de terra, particularmente a terra escavada na construção dos novos templos. As patrulhas noturnas param próximas ao desabamento, regularmente, mas até o momento nada saiu do buraco para ameaçar as riquezas do Vale das Sombras.

O Salto dos Elfos

Uma subida a noroeste do Outeiro do Sapo e do Castelo da Derrota — esse montículo tem encostas íngremes ao sul e a leste. É aqui que, de acordo com as lendas, os últimos membros do Bando Brilhante morreram. Um casal de elfos rangers, casados há apenas algumas horas pelo sacerdote do bando, fugiu do castelo em chamas para esse local, onde foram cercados pelos drows. Ao receberem a ordem de rendição do comandante drow, o casal se beijou, desembainhou suas armas e saltou para a morte nas lanças dos atacantes.

É o que diz a lenda, um dos contos épicos popularizados há uns 300 anos que continua conhecido até os dias de hoje. O fato de não existirem testemunhas para contar a história é ignorado, graças ao seu toque romântico.

Entretanto, há rumores correntes de assombrações ou banshees no Salto dos Elfos, sejam elas os espíritos dos amantes ou dos drows que eles mataram antes de perecerem pelas lanças de seus inimigos. A verdade deve ser determinada pelo Mestre.

A Serra da Raposa

Essa pequena serra, a nordeste da comunidade, recebeu esse nome por ser cheia de raposas, um problema comum



para os fazendeiros do Vale das Sombras. A face norte é uma encosta da altura de um homem, toda esburacada, com entradas que vão de tocas a cavernas.

Diz-se que a entrada maior leva para uma velha tumba que data de antes do tempo dos drows e que tem sido usada por aventureiros e por outros como um depósito de armas, ouro e comida. Mais ao fundo, há uma caverna conhecida como Golfo do Moinho, onde pedregulhos voadores passeiam em uma dança mágica e destruidora. Elminster e Florin Falconhand examinaram essa parte da caverna há uma década, mas meramente determinaram que ela não apresenta nenhum perigo imediato e, portanto, não prosseguiram.

O Outeiro dos Enforcados

Uma leve subida onde a estrada para o Moinho de Mirrorman junta-se à estrada principal, o Outeiro dos Enforcados recebeu esse nome nos dias de Joadath, que ali erigiu uma forca para executar “ladrões, salteadores e seguidores insignificantes de todos os deuses”; mesmo com a partida desse antigo lorde, o nome continua. Lorde Mourngrym detém os direitos sobre essas terras e pode reconstruir a forca, caso julgue necessário.

O Morro dos Harpistas

Situado a leste da comunidade, dentro do abrigo da floresta élfica, o morro foi um ponto de encontro regular entre os membros dos Harpistas e os elfos da Corte Élfica, e local de diversas festas antes do Êxodo.

Depois do Êxodo, ele ganhou uma beleza abandonada e misteriosa. Ainda é usado pelos Harpistas, como Storm Silverhand, para treinos e meditação. A maior parte das pessoas da cidade ainda evita a área, uma tendência que remete aos tempos em que os elfos cuidavam dos intrusos.

O Fosso do Krag

Situado onde a trilha do Castelo Krag junta-se com a Trilha Norte, o fosso foi a principal defesa do povoado durante a Batalha do Vale das Sombras, que ocorreu durante o Tempo das Perturbações. Foi lá que os Zhentilar — as forças do Forte Zhentil — foram dizimados por árvores invisíveis lançadas sobre eles, depois de terem sobrepujado as primeiras defesas.

A área ao redor do fosso continua limpa, já que a floresta ainda não se recuperou completamente do desmatamento. O local também tem pedras retiradas do Castelo Krag para servir de trincheiras e ameias temporárias.

A Serra das Sombras

Localizada do outro lado do Rio Ashaba, onde ele cruza as fazendas do norte do Vale das Sombras, a Serra das Sombras é coberta de arbustos densos e videiras, teixos e framboeseiros. Além das crianças, que às vezes vêm nadar no rio ou colher framboesas, essa área é raramente visitada pelo povo do Vale.

Caso o Mestre deseje um local para colocar uma masmorra ou uma área subterrânea, a Serra das Sombras é o lugar perfeito. A área subterrânea pode estar facilmente ligada aos povoados drows que existem sob o Vale das Sombras, ou ter portais e teleportadores que levem a lugares muito distantes da natureza calma do Vale.

A Lagoa do Moinho e o Moinho de Mirrorman

Localizado ao sul do Vale das Sombras, esse pequeno moinho opera graças ao fluxo do Córrego do Pato, que junta-se ao Rio Ashaba para compor a Lagoa do Moinho, uma lagoa natural, formada pelo alargamento do Rio Ashaba.

O moinho foi construído pelo primeiro Mirrorman, um homem amável e forte que fundou o moinho nos tempos de Aumry e Sylune, a pedido da Bruxa do Vale das Sombras. Após sua morte, ele foi substituído pelo filho, um jovem maldoso que servia de espião para Jyordhan e os Zhentarim. Com a queda de Jyordhan, o jovem Mirrorman desapareceu, embora alguns digam que ele foi morto pelos Cavaleiros de Myth Drannor.

O local atualmente encontra-se desocupado, embora a comunidade sinta a falta de um moinho regular, porém, quando um se faz necessário, Mourngrym manda suas tropas para guardar e operar o moinho, moendo o trigo e o milho plantados no Vale. Ele faz isso gratuitamente pelo povo, razão pela qual não há nenhuma pressa para repor o monopólio de Mirrorman. Ainda existem algumas pedras de moinho usadas ao redor da lagoa.

O Monte do Vale da Névoa

O Monte do Vale da Névoa recebeu esse nome graças à lenda que diz: num dia claro, pode-se ver do topo do monte a fumaça vinda das lareiras em Ashabenford. Graças a essa região, foram detectados muitos incêndios; ela também proporciona uma visão excelente das encruzilhadas do Vale das Sombras.



Moinhos nos Reinos

Existem quatro tipos de moinhos nos Reinos. Qual é usado em determinada área depende dos recursos naturais disponíveis. Em todos os casos, o fazendeiro que quiser moer seu milho ou seu trigo deve pagar ao dono do moinho uma porcentagem em sacas de farinha. A maior parte dos moleiros da Costa da Espada à Orla do Dragão usa a regra de “uma em sete”: para cada sete sacas de farinha, cobra-se uma — arredondando para cima. Alguns podem pegar uma a cada oito, com fregueses antigos, enquanto outros chegam a pegar uma a cada cinco, com credores em suas portas. Como proprietário oficial do Moinho de Mirrorman, Mourngrym nada cobra dos fazendeiros do Vale, embora esteja procurando por alguém que ocupe e mantenha o moinho funcionando durante o ano todo.

Moinhos d'água: Moinhos d'água estão geralmente localizados próximos a quedas d'água ou cachoeiras, embora existam alguns que fiquem adjacentes a rios. O fluxo da água gira a roda do moinho, fazendo com que ela caia em cachoeiras sobre si mesma. A roda de moinho, por sua vez, move as pedras, que moem o trigo e o milho, transformando-os em farinha.

Moinhos de vento: Moinhos de vento são similares aos moinhos d'água, exceto que aqueles usam a força dos ventos em vez da força das águas. O vento bate em enormes pás que giram, movendo as pedras de moer. Os moinhos de vento são usados em terras com ventos fortes e contínuos, como a maior parte das costas marítimas.

Moinhos de roda: Os moinhos de roda usam força humana ou animal para mover as pedras. O girar da roda empurra uma pedra de encontro a outra, causando a moagem. Dadas as limitações das forças motoras vivas, esses moinhos são geralmente usados para serviços menores, como o de moagem para pequenas fazendas, ou em locais onde uma grande força de trabalhadores (escravos) esteja disponível.

Moinhos mágicos: Existem diversos tipos de moinhos mágicos, indo de pedras de moer animadas magicamente a moinhos manipulados por golens. Tais moinhos são usados apenas quando nenhum outro tipo é viável, e a comunidade ainda tem a sorte de contar com um mago paciente e com poder suficiente para os encantamentos necessários. Esses moinhos são mais comumente encontrados em lendas vindas de lugares distantes, como Halruua e Thay.

A área queimada no sopé da montanha marca o local da morte de Sylune, há seis anos, pelas mãos de um dragão vermelho. O dragão morreu na batalha, mas Sylune “teve a morte de Aencar” — morreu ao matar seu oponente. Embora outras queimadas tenham sido cobertas rapidamente pela vegetação, essa região permanece enegrecida e sem vida.

O Velho Crânio

O Velho Crânio é um promontório de granito que observa do norte a comunidade do Vale das Sombras, aninhando-se entre ela e o Rio Ashaba. Comparado com a região fértil

que o cerca, o Velho Crânio é uma espora de rocha vulcânica coberta por musgo e tufo de grama que encontraram um pouco de terra em suas numerosas fendas e rachaduras. O nome do morro veio de sua pedra esbranquiçada — visível na maior parte —, pelo fato de ser pouco coberto por vegetação e de sua forma arredondada.

O Velho Crânio é usado como pasto para ovelhas, para a secagem de roupa e ocasionalmente como local de encontros — não serve para mais nada. Suas contribuições mais notáveis foram: dar o nome para a taverna local e receber a presença de Elminster o Sábio, que mudou-se para um moinho de vento no flanco sul do Velho Crânio. A outra única edificação do local era uma cabana ao norte, usada como abrigo pelos pastores de ovelhas, mas que desabou.

Também sobre o Velho Crânio repousa a tumba de Joadath, o governante teimoso do Vale no século passado. Diz-se que sua tumba é composta de pedra sólida, magicamente encantada para acomodar o seu corpo, e que fica em algum lugar no quadrante sudeste do Crânio. Joadath foi enterrado sem tristeza e sem nada de valor que pudesse tentar ladrões e, talvez por isso, não foi perturbado desde sua morte. A maior parte dos nativos do Vale das Sombras não saberia dizer exatamente onde fica a tumba, se não fosse por uma pequena depressão que a marca e por uma inscrição coberta de musgo que narra, tão brevemente quanto possível, os acontecimentos na comunidade durante o seu governo.

A Cabana de Sylune

Hoje, essa cabana vazia e sem teto não possui nada de interessante, mas ela já foi a residência da Bruxa do Vale das Sombras, Sylune, esposa do falecido Lorde Aumry e irmã de Storm Silverhand. A cabana bem como a floresta que a cerca eram consideradas território de Sylune e, governantes posteriores, como Doust e Mourngrym, deram-lhe uma grande liberdade de ação, já que ela poderia ter reclamado o título de governante para si própria.

O temperamento de Sylune era tal que ela não se importava com as coisas terrenas, mas sim com a natureza da magia. Assume-se que em sua cabana existiam diversos portais interdimensionais, que permitiam que ela fosse para onde desejasse.

Sylune morreu no ano que precedeu o Tempo das Perturbações, matando e sendo morta por um dragão vermelho de imenso poder. Presume-se que suas cinzas foram depositadas junto às de seu marido, Lorde Aumry, no Outeiro dos Vigilantes.

A propriedade das terras de Sylune, como as terras de Mirrorman passaram para o Lorde Mourngrym, que negou diversos pedidos de ocupação, plantio ou construção nelas, que permanecem na mesma condição em que ficaram logo após o ataque do dragão. Quando perguntado, Mourngrym responde que quando a proprietária retornar, ele as devolverá. Sobre isso, ele não diz mais nada.



O Outeiro do Sapo

Localizado 2 quilômetros a oeste da ponte sobre o Rio Ashaba, o Outeiro do Sapo recebeu esse nome graças a uma fonte de água intermitente que tende a transbordar, fazendo com que o solo da base do outeiro seja pantanoso, atraindo muitos sapos e rãs. As árvores dessa área foram derrubadas há algum tempo, quando ela passou a ser habitada.

O Outeiro dos Vigilantes

O Outeiro dos Vigilantes é um monte de bom tamanho, com uma grande clareira no seu topo. Destaca-se por um grande pilar ao centro, que se inclina dramaticamente ao norte. Esse pilar, fácil de escalar, é usado como posto de observação desde os tempos de Aencar o Rei de Manto.

Há setenta anos, o Outeiro dos Vigilantes foi palco de um massacre religioso nunca visto antes no Vale. Isso ocorreu durante o governo de Joadath, que era um agnóstico inflexível. Durante o seu governo todas as formas de religião foram proibidas e seus editos foram mantidos por guardas que compartilhavam de suas idéias. Os seguidores de Tyr reuniam-se e faziam cultos em segredo no Outeiro dos Vigilantes, até que os espiões de Joadath os descobriram. Há certeza de que vinte — mas talvez quarenta — pessoas tenham morrido nas neves daquela manhã gelada de inverno. Para Joadath, foi o começo do fim, uma vez que essas ações eventualmente o levariam à sua própria destruição.

O Outeiro dos Vigilantes também é o local onde foram enterrados o Lorde Aumry, sucessor de Joadath, e sua esposa Sylune. Quando Aumry foi assassinado — por Jyordhan —, tão grande era o respeito que ele inspirava, que uma força combinada de anões, elfos e humanos cavou sua tumba na pedra. Seu corpo foi cremado, como ele desejava, e suas cinzas foram colocadas em um caixão de madeira, sobre o qual foram depositados sua capa e seu cajado mágico. Durante o governo de Jyordhan, a tumba foi invadida e o cajado roubado, mas se eram verdadeiros os rumores sobre a imensa maldição que seria lançada nos ladrões do cajado, eles não devem ter ido longe. Com a morte de Sylune, há sete anos, suas cinzas foram enterradas ao lado das cinzas de seu amado.

O Outeiro dos Vigilantes é hoje uma curiosidade visitada por elfos, membros da religião de Tyr — que deixam flores — e jovens amantes que procuram por um lugar tranquilo. Apenas na iminência de uma grande ameaça, o outeiro voltaria a ser usado para seu antigo propósito, como no caso de uma invasão vinda do Norte.

Aencar o Rei de Manto

A pesar da natureza independente dos Vales, eles chegaram a estar sob o governo de um único indivíduo uma vez nos últimos 500 anos. Esse governante foi Aencar, também chamado de o Rei de Manto, que uniu os Vales — ou pelo menos a maior parte deles — há 300 anos.

Aencar era um guerreiro nobre que governava o Vale das Batalhas. Naquela época havia contínuas ameaças de forças de monstros, que planejavam invadir os Vales por todos os lados, tanto que durante a maior parte do seu reinado de quinze anos, Aencar passou movendo-se de uma guerra para outra, estendendo a sua proteção para qualquer Vale que a quisesse e concordasse em contribuir com soldados e fundos para proteger os outros Vales. A maior parte da cooperação, que existe atualmente entre os Vales, deve-se a esse grande líder. Seus tenentes eram membros do governo da maioria dos Vales, tanto como governantes como conselheiros militares. Um habitante dos Vales por natureza, ele não quis usurpar o poder, mas sim liderar uma união coesa de comunidades independentes.

Na verdade, Aencar poderia ter conseguido formar uma nação unida similar a Cormyr e a Sembia, se não fosse por um tremendo golpe do destino. Em suas viagens e guerras, acabou por contrair ou uma doença fatal, ou uma maldição mágica — as canções diferem nesse ponto — que reduziram seu corpo e aparência aos de um cadáver, passando a esconder-se sob uma máscara que encobria grande parte de seu rosto. Foi a partir desta prática que ganhou o nome de Aencar, o Rei de Manto. A maioria das pessoas, com exceção dos seus tenentes mais próximos, ignorava sua desgraça. Foi durante essa época, os últimos seis anos de sua vida, que Aencar conseguiu controlar boa parte das Terras dos Vales.

O disfarce foi quebrado durante uma festa em Essembra, o local do trono de Aencar. Agentes do mal, acompanhados de magos e mortos-vivos convocados incluindo um dragão lich, atacaram o encontro, esperando matar o Rei de Manto e seus tenentes. Na batalha, a máscara de Aencar foi arrancada, revelando a todos, inclusive à sua horrizada noiva, a carne apodrecida de seu rosto. Muitos fugiram, mas seus tenentes uniram-se à sua volta e derrotaram os invasores. Porém, a vitória teve seu preço, pois o dragão lich conseguiu arrancar a carne de Aencar, deixando-o permanentemente morto.

Todas as tentativas de ressuscitar Aencar falharam, e seus tenentes o cremaram com o castelo e dispersaram-se para seus Vales de origem. As canções dizem que a noiva de Aencar consumiu-se com ele nas chamas, mas isso pode ser apenas fantasia romântica.

O legado de Aencar permanece nos Vales até os dias atuais. A cooperação entre os Vales reflete-se no atual Conselho. O Vale das Batalhas não teve nenhum centro de poder desde o incêndio do castelo e o atual líder, o chanceler de guerra, é um descendente direto do principal auxiliar de Aencar. Ainda assim, o sonho de Aencar em ver os Vales unidos ainda permanece, e é vivido algumas vezes por alguns governantes, incluindo, mais recentemente, Lashan Aumersair, do Vale da Cicatriz.



As Fazendas



área à volta do Velho Crânio é abençoada com uma rica terra. Há muito tempo, o curso do rio possivelmente era diferente, ou um bloqueio poderia ter inundado o local com um lago raso, com isso o firme solo da região é agora perfeito para uma grande variedade de plantio de milho, trigo e aveia, além de algumas verduras. Há também abóbora, feijão, morango e uva. A pomicultura é rara nessa parte das Terras dos Vales.

Os fazendeiros do Vale das Sombras são divididos em duas variedades — habitantes e retirantes. Os Homens dos Vales são descendentes dos pioneiros que cruzaram a Orla do Dragão e fizeram um acordo com os elfos de Myth Drannor. Eles eram confiantes, decididos e independentes por natureza, mas também tinham um grande senso de comunidade e solidariedade com seus compatriotas. Eram calados com estrangeiros educados, mas sabiam como expulsar aventureiros que comessem a lutar como loucos na área. Dada a natureza do Vale das Sombras e o recente e turbulento passado, todos os fazendeiros são hábeis tanto com a espada e a foice, e podem ser considerados como se tivessem de 2 a 12 pontos de vida.

Os retirantes são aventureiros que decidiram-se estabelecer na área e levar uma vida normal. Infelizmente para os personagens que fazem farra com o povoado, eles são indistinguíveis dos outros fazendeiros, a não ser por algumas coisas como cabelo diferente, cor dos olhos, ou alguma lembrança do passado à vista. A maioria escolhe permanecer assim, a não ser que o Vale das Sombras seja ameaçado. A mera atração do ouro não é suficiente para tirá-los da cama. Embora tenham o poder — e a palavra é poder — de estarem dispostos a compartilhar seu conhecimento e experiência de suas antigas vidas, isto só acontecerá em troca de serviços, e não por ouro — o serviço pode ser arrumar um telhado ou trabalhar na colheita, em vez de um pagamento monetário.

Visitantes do Vale das Sombras são avisados para serem educados com os habitantes nativos, já que uma boa relação com a área é fundamental para comércio e aventuras, e também porque o fazendeiro todo sujo debruçado no bar, possivelmente foi, há vinte anos, um mago matador de dragões que ainda não perdeu seus poderes.

As fazendas mais perto do Vale das Sombras e da Torre Retorcida são:

Fazenda de Buldar Úlphar

Um influente fazendeiro na área, Buldar administra sua fazenda com a esposa Neena, o filho Marest e a filha April. Atualmente está numa competição com seu irmão Ruldor.

Fazenda de Elma Bestil

Borst Bestil, marido de Elma, morreu na Segunda Batalha do Vale das Sombras. Recusando a oferta de seu irmão Hyne para morarem juntos, ela administra a fazenda sozinha. Confiante e capaz, tornou a fazenda muito mais rentável que seu marido imaginou. Ela é ajudada por mais três irmãos — Moran, Guentar e Breggar — e também mais dois empregados, um homem e uma mulher na colheita.

Fazenda de Hamlin Zhul

O jovem Hamlin Zhul, com a ajuda de um empregado, Thurl, plantou trigo e um próspero jardim de vegetais nos seus campos. Ele tem uma esposa, Blena, e dois garotos, Casron e Polimar.

Fazenda de Hyne Bestil

Hyne Bestil foi um indignado e lamentoso homem, irritante para sua família e vizinhos. Contudo, o Tempo das Perturbações parece ter provocado uma mudança nele, tanto que agora é generoso,



camarada e bem-intencionado em ajudar o povo que tem problemas. Ele é um dos mais queridos habitantes da comunidade e freqüentemente serve como confessor para todos os pequenos assuntos da cidade. Hyne vive com sua esposa, Merna, e três filhos, Britaria, Huld e Krayan. A irmã de Hyne, Bestil, disse uma vez: “Eu sei que os deuses quando descem à terra causam muitos problemas, mas se eles são responsáveis por Hyne agir mais humanamente, então muito melhor”.

Sazenda de Ilcort Árvore Élfica

Ilcort é irmão de Neldock, e cortam do mesmo tecido. Ele é casado com uma mulher tenthiana chamada Lasha. Eles têm um filho, Brennan, e duas filhas, Demeira e Illisty. Illisty Elventree provou ter habilidades mágicas e depois de alguns ensinamentos, dados por um mago vigente procurando um favor de Elminster, provou possuir algumas habilidades (J hf M2).

Sazenda de Jhaele Silvermane

Jhaele mantém a Taverna Velho Crânio; sua fazenda é administrada pelo seu filho mais velho, Durgo. O resto da família Silvermane está espalhada como aventureiros e mercadores, incluindo as filhas Belestas e Raith, e os filhos Purn e Brau, o mais novo. Para maiores informações sobre Jhaele, leia o que se refere à Taverna Velho Crânio no capítulo Locais de Interesse no Vale das Sombras.

Sazenda de Korhun Lherar

Korhun Lherar foi um azedo e cínico homem que lutou bem e morreu na Primeira Batalha do Vale das Sombras. Sua terra foi declarada como propriedade do Vale e entregue a Turst Rhellogar, um dos empregados de Korhun. Turst foi morto na Segunda Batalha do Vale das Sombras. A terra atualmente é administrada por Vernon Hillstar, vizinho ao sul de Korhun. Vernon está a procura de alguém para comprar a terra e recuprar a velha fazenda.

Sazenda de Kulnar Ohane

Kulnar é um típico Homem do Vale — taciturno, inteligente, esperto o suficiente para saber quando surgem problemas, e sábio o bastante para cair fora. Ele é o segundo, perdendo apenas para Beregon Hillstar, em relação ao respeito do povo. Ele tem esposa, Lest, uma filha, Riita, e dois filhos, Chruce e Arnblas. Kulnar é ajudado na fazenda por Blaesgard, um poderoso e loiro guerreiro (J hm G6). Blaesgard aparenta ser um fazendeiro comum, o que indica o perigo de pensar que todos os fazendeiros são fracos.

Sazenda Luth Mlennon

Um fazendeiro semi-retirado que gasta a maior parte do seu tempo contando histórias na cidade ou na Taverna Velho Crânio, Luth planta ervas, repolhos, melões e tomates, enquanto

o resto de suas terras fica sem uso. Ele é conhecido por ser campeão em contar histórias — um sincero mentiroso — e é bem-intencionado em trocar seu conhecimento por alguns tragos. O largo e lamacento caminho para as terras de Elma Bestil, conhecido como Lama de Luth, ganhou esse nome depois de uma particular tarde que Luth contou histórias, o que resultou com ele acordando na lama sem a mínima idéia do que havia acontecido ali. Luth também é um excelente vidraceiro.

Sazenda de Neldock Árvore Élfica

Os irmãos Árvores Élfica são recém-chegados, o que para os Homens dos Vales significa mais ou menos trinta anos atrás. Eles eram originalmente da cidade de mesmo nome, e limpavam o sul da vila das terras do Vale das Sombras, onde as fazendas de Neldock e Ilcort estão agora. Os dois são considerados sinceros, honestos e valorosos. A esposa de Neldock morreu há vinte anos, e ele tem dois filhos, Meltan e Neld, que administram a fazenda, além de uma filha, Imura, que desde os Tempo das Perturbações procurava formar sua própria fortuna como guerreira no sul (Imura, se encontrada, será J hf P12).

Sazenda de Riist Huldane

Riist é um Homem do Vale feliz e de boa natureza, amaldiçoado por um golem de pedra — sempre existem histórias circulando sobre esse acontecimento que se abateu sobre Riist e outros em volta dele. Esses incidentes raramente são fatais ou causam algum dano, mas aparentemente Riist evoca má sorte a cada quarto de lua — janelas quebram, telhados caem, animais se perdem, e a lama aparece toda vez que ele está por perto. Felizmente, a esposa de Riist parece ser imune a esses efeitos.

Sazenda de Ruldor Ulphor

Um dos mais influentes fazendeiros da comunidade do Vale das Sombras, Ruldor está em constante atrito com seu irmão Buldar — até o jeito em que pronunciam seu último nome. Ruldor é dinâmico e tagarela, uma característica comum em sua família — a esposa chama-se Lana e os filhos Ulmam, Jalnar e Bertil.

Sazenda de Silas Standard

Essa fazenda era originalmente de um Belomuth, que morreu com sua família no avanço dos exércitos Zhentarim durante os Tempo das Perturbações. Mais tarde, Silas Standard, um refugiado do Vale do Arco, tomou a propriedade e pediu o consentimento para o Lorde Mourngrym. Um recém-chegado à área, Silas é mais que um pequeno deslumbrado com o número de poderosos aventureiros na área e as bizarras coisas que acontecem quando eles estão



por perto. Silas tem uma esposa, Marga, e dois filhos adolescentes Golta e Drenn.

Fazenda de Storm Silverhand

Storm Silverhand (B hf B22) é o mais poderoso dos aventureiros aposentados que escolheram o Vale das Sombras como seu lar, com exceção possivelmente de Elminster — somente se você puder dizer que Elminster é realmente aposentado. Ele exerce uma poderosa influência numa organização secreta conhecida como os Harpistas e quase sempre não está na sua fazenda, mas às vezes volta para lá em busca de paz e quietude. Seu capataz, Lular, toma conta do lugar quando ele não está, o que inclui o cuidado e a alimentação de um pequeno grupo de grandes cães que ele vem criando. Esses cães garantem a privacidade de Storm quando ele está em casa. As estatísticas e habilidades completas de Storm podem ser achadas no livro *Conquistando os Reinos*.

Fazenda de Sulcar Reedo

Sulcar é descrito com sua família no capítulo A Vila do Vale das Sombras, já que sua fazenda é adjacente às propriedades do Vale.

A Fazenda da Torre

A fazenda da Torre é tradicionalmente o lugar dos ocupantes da Torre Retorcida e é usada como refúgio por aqueles que sofrem pressões da vida na corte. Beregon Hillstar toma conta da colheita na fazenda da Torre do Lorde do Vale das Sombras. A parte sul dela foi desraigada e transformada em fosso e trincheira de defesa. Essa trincheira foi usada pelos Homens dos Vales como posição defensiva na Segunda Batalha do Vale das Sombras.

Fazenda de Vernon Hillstar

Vernon é o irmão mais novo de Beregon Hillstar. Ele parece ter se desviado de todo o azar que se abateu sobre seu irmão mais velho. Sua família cultivava a terra ao norte do Velho Crânio e a oferece para pastores criarem seus rebanhos. A esposa de Vernon é Adlma e ele tem duas filhas, Selence e Mara. Mara estabeleceu seu heroísmo nas duas Batalhas do Vale da Sombra (J hf G2). Vernon tem um filho, a ovelha negra da família, chamado Helmark (I hm L3), que deixou o Vale para o norte, depois que seus roubos foram descobertos e tornados públicos.



A Vila do Vale das Sombras



O centro cívico do Vale das Sombras é nada mais nada menos do que algumas construções triplas espalhadas ao longo da estrada principal, a Trilha Norte, a leste da Torre de Ashaba. Aqui são encontradas a taverna principal e a pensão, o comerciante e o salão de festas, assim como um número superficial de pessoas negociando e distribuindo sua clientela entre fazendeiros nativos e viajantes ao longo da estrada.

A maioria das construções da vila do Vale das Sombras é de madeira, erigida sobre uma base de pedra. Celeiros são comuns, apesar de alguns serem propícios à inundações durante a primavera. As estruturas são de armação de madeira com argamassa de lama e barro como remendo, e uma ou duas casas de tijolos ou pedras. Incêndios são comuns e a fumaça torna-se espessa pelo Vale em dias mais frios. Tetos são de telhas, nas mais antigas e importantes construções como a Taverna Velho Crânio, e palha trançada nas mais novas. Em geral, as casas são construídas pensando-se no mais longo e frio inverno. Janelas são comuns, mas muitas são de folhas grossas e firmemente seguras mesmo em pleno verão.

A comunidade proporciona um quieto e tranqüilo estilo de vida para aqueles que não estão envolvidos com matança de dragões e caçadas a orcs. Muitos aventureiros são atraídos de suas atividades para aposentarem-se, temporariamente ou não, em quietas comunidades como essa. O dia mais importante da semana é o dia do mercado, quando as áreas em frente ao Velho Crânio e à sombra da Colina do Enforcado são ocupadas com barracas e mercadorias, tanto do local como de outros lugares.

As construções e pessoas descritas aqui ocupam os pontos mencionados no mapa do Vale das Sombras. Consulte o mapa para ter idéia de quem vive lá. Todos são humanos de nível 0 a não ser quando indicado (ou quando o Mestre decidir outra coisa).

Beregion Hillstar: Beregon é um fazendeiro retirado que teve um ataque de infortúnios. Ele tem um jeito muito quieto que garantiu-lhe o respeito dos seus companheiros da vila, tanto que é o porta-voz de delegações do povo da cidade que vão à corte de Mourngrym. A esposa de Beregon morreu no Ano do Verme (1356 CV). Seu filho Lhurt foi morto na Batalha do Vale das Sombras. Beregon vive com sua irmã Milda e sua filha Pelda, e as duas o ajudam no cultivo da Fazenda da Torre. Ele vendeu parte de suas terras para o Templo de Lathander e abandonou o resto quando a Corrupção Anã abateu-se sobre ele. Beregon também tem o título sobre as terras em que estava a casa de Erek o Alquimista.

O Estábulo de Beregon: Também parte das terras de Beregon, o estábulo não é usado desde o Tempo das Perturbações. Ele está pensando em vender esta propriedade.

Bronn Selgard: Ferreiro da cidade por gerações, Bronn é reconhecido por sua grande força (18/00, embora não tenha nível ou outras habilidades). Ele mantém um negócio muito rentável e ativo percebendo que precisa tanto do Vale como dos viajantes que por lá passam. Ele e sua mulher, Leath, têm muitos filhos, vários dos quais são ensinados para o negócio da família. Bronn tem três oficiais ferreiros — a filha Aleena, a mais velha, e os filhos Surd e Doans — e também alguns aprendizes, incluindo sua filha Traith e os filhos Berr e Janth. Outros dois filhos, Silmur e Helve, foram mortos na Primeira Batalha do Vale das Sombras e a filha Maela morreu na Segunda Batalha. Bronn também pegou dois aprendizes sem parentesco, Flakil e Mera, para manterem seu negócio. Bronn e o ferreiro da torre, Gunthor, têm um acordo — ele não pega serviços da Torre e Gunthor deixa o comércio local para ele.

A Encruzilhada e o Poste de Mensagens: Situado na encruzilhada em frente à Taverna Velho Crânio, o Poste de Mensagens é um recurso comum na maioria das pequenas comunidades que buscam movimento fora da cidade. Mensagens pessoais, avisos e ofertas de emprego podem ser encontrados aqui.





A Fossa de Erek: Este buraco foi antigamente a casa e a loja de Erek o Alquimista, um pequeno mago cujo anúncio dizia: "Poções e Remédios, Fornecedor e Fabricante". Há algum tempo, uma de suas poções escapou de suas mãos, vindo a explodir estilhaçando sua casa e espalhando os pedaços pelo vilarejo. Numa investigação dos restos encontrou-se uma identificação do que ocorreu, e alguns poucos fragmentos do trabalho de Erek foram reivindicados por Mourngrym e passados para Elminster. Sua terra é mantida oficialmente por Beregon Hillstar.

Casa de Bucko Mão de Martelo: Bucko Mão de Martelo, o carpinteiro local, é um sarcástico, inteligente, teimoso e bem-intencionado tipo de pessoa capaz de dizer o tolo que é, para em seguida tentar corrigir isso. Sua esposa e ele não têm filhos, mas Mão de Martelo pegou um grande número de aprendizes durante os anos, dos quais cuida. Dos aprendizes atuais incluem-se Skulp, Fennir, Naith e Typyas. Todos são homens jovens com exceção de Typyas, que é uma jovem mulher que fingia-se de homem para aprender algo com o chauvinista Mão de Martelo.

Quando Mão de Martelo descobriu a farsa, ficou pálido e

ameaçou colocá-la para fora caso ela não se tornasse sua melhor estudante. Typyas é atualmente a principal oficial ferreira de Mão de Martelo e tomará conta do negócio, com prazer, caso ele se aposente.

Marcenaria de Mão de Martelo: Este é o local de negócios de Mão de Martelo e onde seus aprendizes dormem — exceto Typyas, que tem seu próprio quarto na casa dos Bucko. A maioria dos reparos e carpintaria é feita a preços razoáveis.

Hoareb Dedos-leves: Uma agradável e pequena mulher de meia-idade, Hoareb serve como parteira, cirurgiã e curandeira de homens e animais do Vale. Ela tem a habilidades de curar, sustentada por todas as poções e curas de magia que são fornecidas pelo Lorde Mourngrym. Embora o crescente número de igrejas tenha feito os sacerdotes e suas curas mais abundantes, o povo do Vale das Sombras confia na mão companheira de Hoareb e seu olho prático.

Icehyill: Outra aposentada, Icehyill (B hf G6) fez sua fortuna em caravanas de Waterdeep para Cormyr, primeiro como guarda e depois como senhora de seu próprio negócio. Ela é conhecida na área de comércio e negócios, mas não tem desejo



de deixar o Vale das Sombras ou mesmo arriscar sua pele por nada. Ela guarda suas economias, cerca de 1000 po em gemas, na chaminé de seu fogão.

Jamble o Olho: Um pretensioso caráter que descreve a si mesmo como um “criminoso que agora rouba legalmente”, Jamble (I hm L7) é um mercador que especula sobre interessantes e estranhos itens de Suzail até Colina Distante. Ele diz ter deixado sua vida de roubos para trás, mas a maioria das pessoas observa seus pertences quando este se encontra por perto. Ele é casado — o nome da esposa é Leel — e tem um filho, Serbon. Jamble tem um serviçal chamado Boorga que é tratado como se fosse membro da família.

Jamble tem a reputação de ter suas economias enterradas em algum buraco escondido, além dos limites da cidade.

Latha Brannon (Pensão): Latha comanda a pensão, um lugar para pessoas que procuram alojamento por muito tempo. Ele cobra 1 po por semana, o que é mais barato que a Taverna Velho Crânio, mas as acomodações não são tão boas quanto as de lá. A esposa de Latha morreu há uma década, no Ano da Abóboda (1353 CV), deixando-o só para criar as três filhas, Ester, Emra e Ilil — as últimas duas são conhecidas por sua beleza. Latha parece estar sempre molhado e exausto, num estado semelhante ao da sua própria tia, Uda, uma velha matriarca que mantém Latha e suas filhas esperançosos.

A Mansão de Mane: A Mansão de Mane é uma casa de dois andares localizada logo a oeste do Salão de Festas Mãe Tara, e foi legada como herança à jovem halfling, que ocasionalmente a aluga para grandes festas, ou para aventureiros que ficam por um longo período de tempo (15 po por mês ou menos — se os visitantes arrumarem sua própria comida e não fizerem nada que os vizinhos se queixem). Se uma oferta substancial lhe for oferecida, ela poderá vender a propriedade, já que visitantes têm reclamado de estranhos ruídos na casa. Esses ruídos, na verdade, são uma indicação de que o telhado da casa precisa de uma reforma urgente.

Miera Lulhannon: Doceiro e padeiro da cidade, Miera é conhecido por seus talentos em ambas as áreas. Ele é casado com Sulatha e tem três filhas, Betra, Jassa e Mari. Jassa é muito comentada por sua beleza.

Mãe Tara (Salão de Festas): Essa moradia de dois andares é especializada em vinhos finos, boa comida, jogos e vários outros “divertimentos” para viajantes e mercadores. O preço é de 10 po por tarde, o que inclui um suntuoso banquete, danças e a oportunidade de se conseguir um dinheiro extra nas mesas de jogos. Mãe Tara opera um honesto e franco negócio e é orgulhosa de sua reputação sem máculas, desde que uma vez, há três anos, uma de suas garotas transformou-se em mulher-tigre e teve que ser morta por Florin Falconhand. Mãe Tara é uma jovial halfling da Orla de Vilhon, com cabelos escuros e ondulados, já grisalhos. Ela é ajudada por Briig, o qual se intitula um golem com magia de ilusão centrada em si — mentira que Mãe Tara usa a seu favor.

Estábulos para o Velho Crânio: Estes estábulos são

Um guia de Serviços

O texto ao lado ajuda o Mestre a criar a verdadeira sensação e atmosfera do Vale das Sombras e seu povo, tornando a região muito mais do que um punhado de construções e tavernas onde os personagens se envolvem em brigas e recebem a cura. Entretanto, o Mestre pode precisar de uma referência rápida sobre os habitantes do Vale. Neste caso, favor consultar essa tabela para determinar quem é a melhor pessoa para entrar em contato e de quem comprar:

Armaduras: Bronn Selgard, ferreiro

Pensão: Latha Brannon

Produtos de Cerâmica: Miera Lulhannon

Tecidos e Roupas: Tulba o Tecelão, Weregund o Comerciante

Empregos em Aventuras: Taverna do Velho Crânio, Torre Retorcida

Empregos Honestos: Elma Bestil (agricultura)

Ferrador (Colocação de Ferraduras): Bronn Selgard, ferreiro

Salão de Festas: Mãe Tara

Pães Frescos: Miera Lulhannon

Frutas e Legumes Frescos: Qualquer um dos fazendeiros, mas principalmente Luth Mlennon

Vidros e Sopradores de Vidros: Luth Mlennon

Cura: Hoareb Dedos-leves

Cura, Reviver Mortos: Templos de Chauntea e Lathander

Curas Críticas: Templos de Chauntea, Lathander e Tymora

Cavalos: Bardag Shultu, estábulos da Taverna do Velho Crânio

Informações: Elminster*, Posto de Encontro, Taverna do Velho Crânio (perguntar por Jhaele ou Luth)

Itens Mágicos: Não se encontram com facilidade desde a morte de Erek o Alquimista

Trabalhos com Pedra: Tethgar (trabalhos especialmente grandes podem incluir a contratação de anões)

Mercadorias Exóticas: Weregund o Comerciante; Jamble; Icehyll; a Torre Retorcida

Mercadorias Gerais: Weregund o Comerciante; Jamble

Tavernas: Taverna do Velho Crânio

Carroças: Bucko Mão de Martelo

Armas: Bronn Selgard, ferreiro; Weregund o Comerciante

Trabalhos com Madeira de Todos os Tipos: Bucko Mão de Martelo; Durman Hilesta, Taverna do Velho Crânio

*Somente com hora marcada (boa sorte).

separados da Taverna Velho Crânio para evitar o risco de incêndio (veja o capítulo Locais de Interesse no Vale das Sombras para uma descrição da taverna). O cavaleiro Bardag Shultu, cuida dos cavalos e carroças daqueles que ali se hospedam. Bardag também vende cavalos e sempre tem um suprimento regular.

A Casa de Pedra: Essa é uma larga construção de pedra usada como depósito de comida para os negócios locais. Trigo e farinha de milho são estocados aqui, em sacas, para depois serem exportados. Outros suprimentos levados para lá também



são guardados, mesmo que não sejam embalados. Ela somente é vigiada quando há algo de valor.

Celeiro de Sulcar Reedo: Parte da propriedade de Sulcar.

Casa de Sulcar Reedo: Sulcar é um sarcástico e irritante homem velho que viu, durante toda sua vida, o Vale das Sombras erguer-se em volta de sua fazenda, e ele não está particularmente feliz com isso. Sulcar tem uma esposa e dois filhos que administrarão a fazenda por ocasião de sua morte. Um terceiro filho, perdido na Primeira Batalha do Vale das Sombras, conta como motivo para seu comportamento reservado e taciturno.

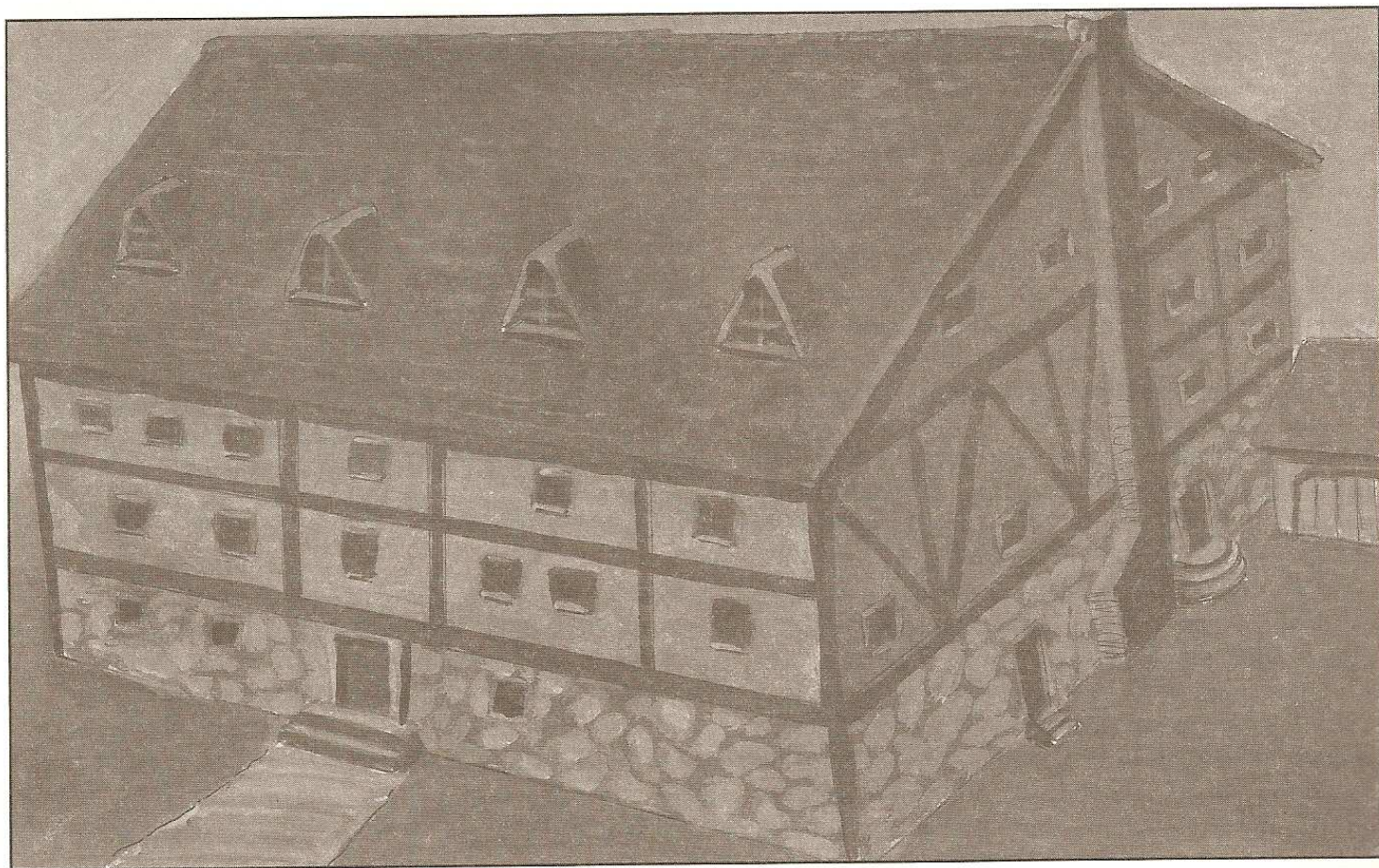
Casa de Tethgar: Tethgar vive aqui com sua esposa, Senma. Tethgar é o pedreiro local, mais que suficiente para dar conta da comunidade local. Para grandes projetos ele contrata mão-de-obra e serviços de uma comunidade local de anões nas Terras Rochosas. Um austero e grisalho homem, é orgulhoso de seu trabalho e particularmente irritado porque seus serviços não foram chamados para a reconstrução do templo de Lathander logo após o Tempo das Perturbações, embora ele tenha tido a chance de trabalhar no templo de Chauntea. Tethgar fala anão fluente e é frequentemente visto na companhia de Gunthor, um ferreiro anão.

Tulba o Tecelão: Tulba é um gordo e genial homem que

vive e trabalha com sua igualmente ampla e genial esposa, Lella. Tulba faz bons e quentes casacos, mas seu outro trabalho é o de espião da Liga dos Mercadores, uma sociedade semi-secreta trabalhando fora de Amn. O trabalho de Tulba nada tem a ver com os novos visitantes ou caravanas que passam pela cidade, com lendas locais e histórias, mas, sim, em levar informações pelos viajantes que vão a Amn para se relatar a seus superiores.

Tulba contratou um jovem homem do Vale das Batalhas, um Sarinda, como lavador de lã.

Weregund o Comerciante: Correndo pela loja de suprimentos gerais do Vale, Weregund é o mercador-chefe ativo na cidade e regularmente negocia com mercadores que passam pela região. A maioria dos equipamentos que constam no *Livro do Jogador* e que custam menos de 100 po podem ser encontrados nessa loja. Existe uma chance de 10% que um item que custe entre 100 e 500 po possa ser encontrado aqui. Weregund pode encomendar itens de Cormyr e Colina Distante com um prazo de entrega de dois meses. Ele também é fornecedor do catálogo da rede Aurora de Waterdeep. É um descomprometido covarde, sendo superado somente por sua ganância. Tem um filho, Dabragund, uma filha, Dletagund, e uma esposa, Meershand.





Templos e Santuários



Para a maioria dos habitantes dos Reinos, religião é um assunto pessoal. Homens e mulheres invocam os nomes dos deuses para jurar algo, rogar alguma praga ou simplesmente por ser o patrono de algum santuário particular. O politeísmo também é bem comum nos Reinos — mesmo que por medo dos deuses.

Além desses locais de adoração particular, há também aqueles lugares que foram tocados pelos deuses, ou onde a intervenção desses, real ou imaginária, resultou em alguma grande aventura ou descoberta. O lar de um alquimista renomado e geralmente morto, pode ser considerado “tocado” por Gond Wonderbringer, ou um velho campo de batalha pode estar sob a proteção de Tempus. Seguidores desses deuses certamente erguerão santuários em tais locais, que não mantêm um corpo de sacerdotes, mas que são considerados de solo santo para os seguidores da religião.

Com o crescimento das cidades, crescem também as religiões, pois quanto maior o número de fiéis, mais refúgios espirituais são necessários para acolher a população. Esses locais de fé — denominados templos — são conduzidos pelos sacerdotes dos diversos deuses, os seus arautos no nosso plano. Esses templos, além de serem locais de conforto e paz espiritual, são também o refúgio e o socorro de muitos aventureiros.

Há dois santuários e um templo na região do Vale das Sombras. Todos relativamente recentes, o que reflete tanto a natureza provençal do Vale, quanto as seqüelas deixadas pela recente gestão de um cético tirano, Joadath, que expulsou um grande número de sacerdotes, bons ou maus.

Santuário de Mystra

Esse santuário, localizado em uma pequena colina atrás do Templo de Tymora, é uma pequena pirâmide no estilo asteca formada por três grandes degraus. O primeiro tem 6 metros de altura e o último, no topo, mede 3 metros, sendo que este é marcado em prata com o símbolo da deusa.

O santuário não possui um clero ou sacerdote a quem foi designado o cuidado do mesmo, e é mantido apenas por seus seguidores. Isso inclui os aldeões, que procuram garantir algum auxílio de adivinhação ou cura mágica em troca de seus préstimos, assim como viajantes de passagem — principalmente os arcanos. Em geral, todos os santuários próximos a áreas habitadas possuem alguma forma de proteção mágica contra depredações. A mais comum é uma maldição que se abate sobre todos os que tentam molestar o templo.

Os seguidores de Mystra tentaram erguer um santuário sobre as ruínas da cabana de Sylune, mas foram proibidos pelo Lorde Mourngrym. Segundo o combinado, a atual localização permite uma vista tanto da cabana de Sylune quanto do topo da Torre de Elminster.

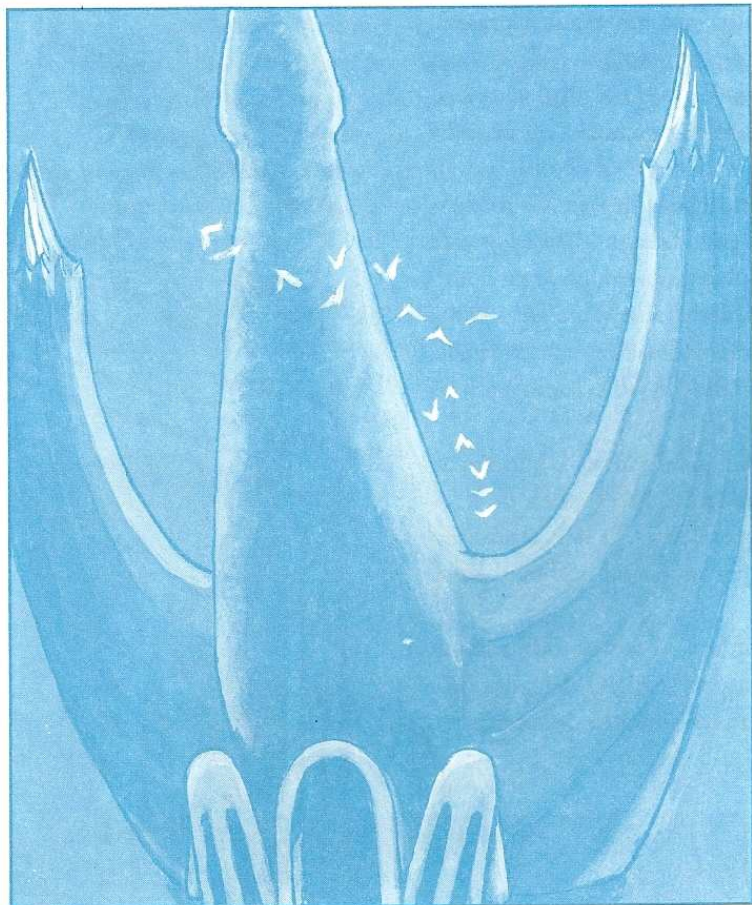
Uma lenda local, provavelmente espalhada por Luth Mlennon, diz que qualquer pessoa que fale algo próximo ao santuário pode ser ouvida por Elminster, em sua torre. Nunca foi provada a veracidade de tal boato.

Santuário de Tempus

Erigido transversalmente à estrada norte, no mesmo local das fortificações e trincheiras construídas durante a Segunda Batalha do Vale das Sombras para deter o avanço dos Zhentarim, o santuário foi erguido tanto em homenagem a Tempus quanto àqueles que tomaram em defesa dos Vales.

Ele consiste em dois pilares de ferro que ostentam um altar de basalto negro. À frente do altar





pode se ver o símbolo do deus cravado em ouro. Flores são deixadas no local em memória a guerreiros falecidos e, nos aniversários da Batalha, fitas brilhantes são atadas aos pilares.

O templo que é solo santo para seus seguidores, não é guardado por nenhum responsável, mas conta com uma série de maldições prontas a atingir todos aqueles que tentem depredar ou saquear o mesmo.

Há ainda um segundo santuário na Torre de Ashaba. Este outro é usado principalmente por guerreiros que atuam como guardiões para o templo.

Os Salões do Alvorecer

Possivelmente a construção mais bonita de todo o Vale, o templo dos Salões do Alvorecer é uma edificação erguida em nome de Lathander, com o formato de uma fênix projetando-se à leste. As pontas de suas asas tornam-se duas grandes torres, de onde se pode ter uma vista perfeita de toda a região.

A cabeça e o pescoço são compostos internamente por quartos e salas de trabalho. Sua parte anterior é translúcida, feita de um vidro rosado, inquebrável, reforçado através de magia, voltada para oeste. Os cultos a Lathander são feitos pela manhã em um grande salão sob esse teto de vidro, quando todos os seus fiéis dão as boas-vindas aos primeiros raios de sol.

Como já foi diplomaticamente dito por Lhaeo: “Esta construção é uma amostra do que se é capaz de fazer com materiais magicamente melhorados”. Em resposta a isso, Beregon concluiu: “O que também nos ensina o porquê de não o fazermos”. Dentre as estranhas construções do Vale das Sombras, a fênix de Lathander é uma das mais ímpares e é tratada como uma curiosidade entre os membros, não-praticantes, da comunidade.

Surpreendentemente, este é o segundo templo de Lathander no mesmo local. O primeiro foi destruído pelo deus Bane no Tempo das Perturbações. Uma das poucas maneiras de se alcançar o plano dos deuses, um portal dimensional, tem lugar neste segundo templo. O segundo templo é uma réplica perfeita, milímetro por milímetro, do primeiro templo — os povos do Vale seguram um sorriso ao dizerem isso.

O templo é supervisionado pelo Grande Lorde do Crepúsculo Munro Cassimar (J hm S10). Ele é nativo de Sembia, e foi enviado por sua igreja para espalhar a palavra pelos Reinos, que segundo ele é uma selva improdutiva — ele costuma ser enfático ao falar. Cassimar é vaidoso, orgulhoso e um pouco prepotente quanto ao seu trabalho, em especial quando reporta suas ações à sua igreja de origem. Quanto mais ele mostrar serviço, mais prova do que é capaz de produzir e, conseqüentemente, aumenta suas chances de ser transferido para outro templo mais próximo à civilização. Cassimar é capaz de reviver os mortos e costuma cobrar “caro” por esse tipo de serviço. Ele também não costuma se negar a servir de fiador para aventureiros que estejam a procura de novos tesouros para a glória de Lathander.

O Grande Lorde do Crepúsculo Cassimar é auxiliado em suas tarefas pelo Reverendo Tempestade de Trovões (B hm S3) provisório líder religioso do Vale, que assistiu à reconstrução do templo após o Tempo das Perturbações. O Reverendo é um bom e devotado seguidor de Lathander, benquisto pela população, que costuma perder grande parte do seu tempo tentando evitar que as ambições do seu líder atrapalhem nas atividades do templo. O povo, inclusive, faz votos que Cassimar consiga finalmente impressionar seus superiores e seja convidado a deixar o Vale das Sombras, o que contribuiria, e muito, para a boa imagem da religião no local.

Além de Cassimar e do Reverendo, há também mais sete sacerdotes de níveis entre 1-2, e onze seguidores que vivem e trabalham no templo.



A Casa da Sartura

O Templo de Chauntea foi fundado no Vale das Sombras, assim que o Tempo das Perturbações terminou. Ele operava inicialmente na parte externa do estábulo de Beregon, que contribuiu sobremaneira na difusão da fé, mas logo conseguiu suporte e dinheiro suficientes para a construção de seu próprio templo.

O templo foi construído em uma região conhecida anteriormente como o Brejo. Uma área pantanosa, onde as poucas construções erguidas, logo desmoronaram. A última grande construção levantada no local, foi uma mansão erigida em nome de Jyordhan para os seus tenentes, agentes do Forte Zhentil, incluindo Lyran o Falso. Quando o Castelo Krag caiu, a mansão também foi posta abaixo e suas fundações desapareceram em dois invernos.

Com a ajuda do Círculo — que havia acabado de se estabelecer na região —, os seguidores de Chauntea drenaram grande parte do pântano, contendo a nascente que havia embaixo do mesmo — eles também destruíram alguns mortos-vivos que fizeram dos escombros o seu lar. Ali, ergueram um pequeno templo cercado por colunas no estilo dos menires do Bosque dos Druidas. Os cultos são realizados em um confortável anfiteatro externo, chova ou faça sol. Chauntea é uma deusa muito popular, devido à natureza rural da comunidade.

As dependências do edifício são compostas por jardins com flores e outros vegetais, muito bem-organizados. Há orquidários, jardins em topiária (arte de esculpir as copas das árvores) e labirintos de arbustos, onde a maioria dos sacerdotes trabalha durante o dia. Aqui eles não só produzem comida suficiente para o seu sustento e o de vários vizinhos da região, como também fazem experimentos com novos tipos de plantas capazes de suportar os rígidos invernos dos Vales.

A líder dos chaunteístas do Vale é a Grande Senhora das Colheitas, Glamerie (B hf S9), uma mulher calma e introspectiva, que vê todas as coisas passarem em ciclos, como as estações do ano. Ela é capaz de reviver os mortos, mas não concorda em fazê-lo na maioria das vezes, haja vista que a morte nutre a vida, assim como as plantas mortas servem de adubo à terra. Logo, a maioria dos aventureiros que precisa desse tipo de serviço ou de algum tipo de cura, costuma ir a algum outro lugar onde não tenha que ouvir essa conversa de “jardinagem”, a não ser que esteja a serviço do Vale como protetor do mesmo ou das florestas próximas.

A Senhora da Colheita tem dois auxiliares de 6º nível, e mais quatorze sacerdotes com níveis entre 1-3. Não há nenhum druida. Além destes há mais 36 seguidores que ajudam o templo, principalmente cuidando dos jardins. A maioria deles é de refugiados de outros Vales, que fugiram no Tempo das Perturbações.

A Casa da Senhora

O Templo de Tymora foi construído sobre as ruínas de um outro, de Tyche, abandonado e queimado na época do reinado de Joadath, e é o mais antigo na região do Vale das Sombras. É assim como Chauntea é uma das crenças mais difundidas entre os fazendeiros do Vale.

O templo é situado no aterro de Ashaba e é cercado por uma pequena muralha, a fim de protegê-lo do ataque de animais selvagens e outras criaturas. A abóbada dourada do seu prédio principal, onde os cultos são realizados, é o que mais chama a atenção. O templo é muito freqüentado por aventureiros a procura de informações, missões e cura.

A superiora da Casa da Senhora é a Prescritora Eressea Ambergyles (H hf S8), que alcançou esta posição em surpreendentes dez anos. Nomeada pela sua igreja, em Arrabar, no Ano do Arco (1354 CV), Ambergyles pensou que seria rapidamente substituída assim que o templo se estabelecesse. No entanto, seu sucessor desapareceu no mar e não foi substituído, deixando-a uma sacerdotisa errante por natureza, incumbida de manter a crença no Vale.

Ela, no entanto, surpreendeu a todos, tornando a crença muito popular e, o templo, um dos principais sustentáculos da religião no Vale, apenas comparável — e talvez superado — pelo templo de Tymora em Arabel.

Ela esteve com seus fiéis durante épocas duras, como o massacre pelas mãos dos banitas no Tempo das Perturbações. O templo, no entanto, reergueu-se rapidamente e foi reconsagrado, mas uma mácula não foi curada do coração da Prescritora: quando os deuses desceram à terra, foi em Arabel que Tymora apareceu. Então, o templo de lá se automeiou a sede da crença, tornando todas as demais igrejas subservientes à sua vontade. Como isso ia contra a natureza independente de Tymora, Ambergyles argumentou contra o templo de Arabel, que inclusive era um dos mais próximos ao seu. Como resultado, as relações e organizações cooperativas foram severamente diminuídas entre os dois templos.

Uma deficiência da Prescritora é o fato dela não ser capaz de reviver os mortos, por não possuir poder suficiente para fazê-lo. Seus auxiliares costumam aconselhá-la a ausentar-se por algum tempo em busca de experiência a fim de conseguir essa habilidade, o que daria ao templo o mesmo status que os templos de Chauntea e Lathander têm na região. Atualmente, a igreja de Tymora é capaz de realizar apenas pequenas curas e, às vezes, um pouco mais, dependendo de qual seguidor de Tymora esteja nas imediações.

Além de Eressea, há mais três sacerdotes de 5º nível e dezoito acólitos entre 1-3 nível. Além deles há, também, mais 28 seguidores que vivem e trabalham no templo.



Locais de Interesse no Vale das Sombras

A Taverna do Velho Crânio

A taverna do Velho Crânio foi construída por Buldo Silvermanê, pai da atual proprietária Jhaele Silvermane (B hf G5), há 90 anos. Antes, outra construção estava erigida no local e era conhecida, segundo os diários e as histórias, como a Estalagem da Torre Retorcida, que, excetuando-se o nome e o relato de ter existido há mais de 100 anos, pouco se sabe a respeito. Como e por que ela foi demolida também é um fato sem registros ou histórias, apesar de se ter certeza de que não foi por causas naturais.

A Velho Crânio, no entanto, é bem diferente da estalagem anterior, e é conhecida por toda a Terra dos Vales — segundo Jhaele, por todo o Mar da Lua, Cormyr e Sembia. Sua boa fama é justificada pelo ótimo atendimento, comida e bebida, elogiados pelos inúmeros viajantes, mercadores e aventureiros que procuram-na por ser, também, um lugar relativamente seguro, no coração do Vale das Sombras.

Jhaele é uma mulher íntegra e de forte caráter. Ótima juíza da natureza humana, é capaz de saber quando alguém está sendo sincero ou apenas brincando com a sua boa vontade. Em seu pequeno bar, Jhaele já viu de tudo, desde bardos extraordinários levando seus ouvintes às lágrimas, até criaturas extradimensionais estilhaçando sua mobília. Quando em serviço, ela costuma usar um avental de couro sobre uma blusa branca, e uma saia de couro (CA 7, incluindo um bônus de Destreza). Além disso, ela tornou-se especialista no uso de adagas de arremesso, ganhando um bônus de +1 nas jogadas de ataque e +2 nas de dano ao usar uma faca ou adaga — e no trabalho, uma está sempre à mão. Ela usa essa habilidade com bastante frequência, não para defender-se, mas para arremessar na plaqueta, colocada acima da porta oposta ao balcão como aviso, quando alguém tenta sair sem pagar, e geralmente faz isso uma única vez — sendo aplaudida pelas pessoas do bar — para ser entendida. Antes tinha uma grande família, mas todos os seus filhos partiram em busca de fortunas, com exceção do seu primogênito, Durgo, que toma conta da fazenda da família ao norte do Velho Crânio.

Os Funcionários da Taverna do Velho Crânio

O grupo de funcionários de Jhaele é extremamente competente e está com ela há anos. Fazem parte dele:

Bardag Shultu: Bardag é o responsável pelo estábulo de Jhaele. Ele sempre está no curral da Velho Crânio (descrito no capítulo: A Vila do Vale das Sombras) ou próximo a ele, onde normalmente tem alguns cavalos de boa qualidade à venda. Esses animais são deixados por caravanas de mercadores e por aventureiros que não tinham como pagar suas contas.

Dora Leen e Sasha Baddja: Dora e Sasha são as camareiras da Velho Crânio. Elas são discretas, eficientes e sabem se manter caladas sobre o que vêem nos quartos. Apenas quando alguma coisa parece ameaçar a taverna ou a comunidade — como alguém convocando uma criatura extraplanar em um dos quartos —, elas informam a Jhaele.

Durman Hilesta: Durman é o carpinteiro e segurança de Jhaele. Ele também tem uma pequena madeireira que é concorrente da Martelo de Mão de Bucko, mas o que lhe dá mais trabalho são os reparos que efetua no bar e nos quartos, devido aos estragos causados por grupos de aventureiros que saem do controle. Durman é um humano normal (8 pontos de vida), mas usa um cinturão da força de gigante sobre a sua capa de couro. O cinturão foi ganho de um





grupo de aventureiros há dois anos, o que facilitou seus trabalhos. Com ele, Durman tem Força 20, o que lhe confere um bônus de +3 na jogada de ataque e +8 na de dano. Ele é capaz de erguer 250 quilos e arremessar pedras de até 100 quilos a uma distância de 5 metros, causando 2-12 pontos de dano. Além disso ele pode dobrar barras/suspender portais com 50% de chance de sucesso.

Turko Breem: Turko é tanto o cozinheiro como o copeiro da Velho Crânio. Nativo da Orla de Vilhon, Turko acha que sua comida é uma obra de arte que deve ser bem-elaborada. Apenas o temperamento forte de Jhaele é que garante que a comida seja servida no mesmo dia em que foi pedida. A parte boa é que quando a refeição finalmente chega, ela é extremamente deliciosa. Turko não é convencido a respeito das suas habilidades e mesmo muito elogio não é capaz de fazer com que ele pense ser melhor do que realmente é. Mãe Tara já tentou engodá-lo várias vezes, mas sem sucesso.

Os Cômodos da Velho Crânio

Todos os quartos da Velho Crânio são diferentes na mobília e no preço. A decoração é o legado do trabalho de Durman Hilesta e, os valores, do excelente tino comercial de Jhaele. Os preços são listados por dia e, quando disponível, por semana (10 dias de estada). Os quartos adquiriram suas próprias histórias ao longo do tempo, e são contadas sucintamente abaixo:

A. Os Quartos de Honra: Essas são as dependências de Jhaele e de sua família (quando a visitam), e somente são alugadas para as pessoas convidadas por ela, ou para aqueles que já ajudaram sua taverna. De outra forma, ela só aluga um desses quartos pelo preço máximo da estalagem (10 po/noite). Quando esses estão ocupados, ela usa qualquer outro quarto vago na estalagem ou vai para a sua fazenda. Os Quartos de Honra são os mais ricos e bem-decorados de toda a taverna.

B. O Quarto de Madeira (9 pp/noite).

C. Suíte dos Viajantes (9 pp/noite).

D. O Quarto do Arco Gentil (9 pp/noite): O quarto recebeu esse nome assim que um poderoso mago o utilizou, logo após a abertura da taverna. O sujeito era uma fraude, haja vista que Arco Gentil havia morrido anos antes, porém, o nome pegou mesmo assim.

E. Os Chifres (9 pp/noite).

F. Refúgio dos Homens dos Vales (2 pp/noite; 15 pp/semana).

G. A Toca do Halfling (2 pp/noite; 15 pp/semana): Um cano de esgoto do Quarto Azul (T) obrigou Jhaele a baixar o teto desse quarto. Apesar de poder abrigar uma pessoa de tamanho normal, anões, gnomos e halflings dão preferência a ele devido à sua aparência aconchegante.

H. Suíte de Fim de Jornada (2 pp/noite; 15 pp/semana):

Esse é o quarto que Lewellyn o Eloquent (também conhecido como Lewellyn o Sonoro) costuma alugar quando está no Vale das Sombras. A localização central do quarto é propícia para vários “encontros casuais” no saguão de acesso, estrategicamente planejados.

I. O Bramraska (2 pp/noite; 15 pp/semana).

J. O Estúdio dos Arcanos (9 pp/noite): Esse quarto está repleto de livros e atlas contendo informações gerais — nada que não possa ser encontrado no livro que você tem em mãos. O quarto pode conter fatos históricos (como a vida de Aencar o Rei de Manto), bem como incentivo a novas aventuras. Cópias do *Catálogo para Todos os Reinos de Aurora* e a série dos guias de *Volo* podem estar aqui, caso o Mestre permita.

K. O Imperturbável (2 pp/noite; 15 pp/semana).

L. O Quarto Púrpura (2 pp/noite; 15 pp/semana).

M. As Anáguas (2 pp/noite; 15 pp/semana).

N. Lar Élfico (2 pp/noite; 15 pp/semana): Um quarto distinto e agradável, feito com madeiras nobres da Corte Élfica, esse é o predileto dos elfos e meio-elfos da região.

O. O Quarto dos Caçadores (1 po/noite): Esse quarto é decorado com troféus de caça. Nenhum deles é mágico, e Jhaele terá prazer em expor a cabeça de qualquer criatura grande que for doada à taverna. A cama é feita com galhadas entrelaçadas de cervos.

P. Os Brotos (2 po/noite): Esse quarto espaçoso, possui uma clarabóia (que não abre) e um grande número de brotos de plantas silvestres em vasos.

Q. Três Poltronas (5 pp/noite; 2 po/semana).

R. Fogos Cálidos (9 pp/noite; 25 pp/semana): Com três lareiras, esse é o quarto (com exceção ao de Jhaele) mais confortável da taverna.

S. O Ônix (9 pp/noite; 25 pp/semana).

T. O Quarto Azul (1 po/noite): Esse quarto é decorado em azul, como o nome sugere e possui uma latrina.

U. O Quarto Verde (5 pp/noite; 2 po/semana): Olive Ruskettle, famoso bardo halfling, fez desse quarto o seu lar, em uma temporada no Vale das Sombras.

V. O Quarto Vermelho (2 po/noite).

W. O Imperador (5 po/noite): Essa é uma suíte que inclui um pequeno saguão de entrada, uma sala de visitas/estudo e um quarto privativo.

X. O Marfim (5 pp/noite; 2 po/semana).

Y. Cinco Unhas (2 pp/noite; 15 pp/semana).

Z. O Refúgio de Numpkin (2 pp/noite; 15 pp/semana).

AA. O Cedro (1 po/noite).

A Adega: O mapa mostra como é a adega, onde a maior parte dos suprimentos da taverna é estocada. A pequena poça ao norte, um detalhe importante, é ligada ao rio que passa sob a Torre Retorcida. Se o Mestre desejar, pode-se encontrar neste rio um cais escondido, passando-se por uma porta secreta na parede oeste da adega. Essa opção pode



ser usada pelos personagens para chegar a Underdark, caso eles tenham ofendido o lorde local. Cabe ao Mestre incluir ou excluir essa passagem secreta. A poça vai em direção à região das masmorras da Torre de Ashaba (ela se conecta ao riacho que passa sob a ponte na posição 3A do mapa (parte 1) Masmorras e Túneis Sob a Torre Retorcida).

A Torre de Elminster

Uma pequena e despretensiosa torre no sopé do Velho Crânio, mais parece um antigo silo ou moinho abandonado do que o lar de um dos mais poderosos magos dos Reinos. Ela é feita com lajes, com um telhado em forma de cone, e toda coberta por trepadeiras. Apesar de não possuir apêndice, ela tem várias sacadas nos lados e na parte de trás.

A torre fica um pouco afastada da estrada principal, e mais perto do Velho Crânio, acessível por uma estradinha de lajes que passa nos fundos da casa de Tulba o Tecelão. A primeira parte do caminho parece ser bastante utilizada. Mas na medida em que se aproxima da torre, ele vai ficando esparso e vestigial.

O motivo disso, talvez sejam os diversos sinais e runas de aviso (apesar de serem parafraseados por vários "por favor" e "obrigado"), como por exemplo:

- Invasores poderão encontrar uma morte rápida e certa, ou serem convidados a comer um cozido. Obrigado por ponderar a respeito de perturbar minha privacidade.
- Arquimagos não costumam reagir muito bem a interrupções. Por favor reconsidere antes que seja tarde demais.
- Proibido invasores. Violadores devem primeiro avisar um parente próximo. Tenha um bom dia.
- Boatos a respeito de poços cobertos de estacas nessa trilha são quase todos falsos. Obrigado pela cautela.
- Essa antiga estradinha/ Foi rebocada e calçada/ Com visitantes que/ Comportaram-se de forma errada. *Elminster.*

Os recados e runas de alerta costumam aparecer e desaparecer de tempos em tempos sem ordem aparente. Algumas das medidas, que são mais comumente usadas, são uma série de *Símbolos de Proteção* especiais que avisam a aproximação de qualquer intruso. De forma geral, assume-se que é impossível aproximar-se da Torre de Elminster sem alertar as pessoas em seu interior. O caminho até o lar de Elminster bifurca-se, sendo que um deles dá acesso à torre e o outro a uma pequena lagoa conhecida como o Lago de Elminster.

O interior da torre é de bom tamanho e bastante desorganizado. A parte superior dos três andares funciona como um pequeno quarto de estudos/dormir onde ele trabalha, além de ser um local seguro, que costuma abrigar pessoas sob a sua proteção. O quarto de Elminster fica no andar do meio. No

A Torre de Elminster



Aviso: Os desenhos acima foram feitos a partir de relatos de várias fontes. Experiências individuais dentro da Torre de Elminster variam bastante e recomendamos cuidado.



térreo está localizado o escritório de Lhaeo e na ante-sala o escriba do arcano entretém (e frustra) convidados que esperam ter uma audiência com o arcano. Nesse andar também fica o cômodo que é ao mesmo tempo a cozinha e o quarto de Lhaeo.

A torre é protegida e guardada magicamente contra os efeitos de Relâmpagos e outras magias que causam o dano do fogo, bem como de incursões de invasores e convidados desavisados. O que esses itens fazem de fato cabe ao Mestre decidir, no entanto não devem ser de natureza destrutiva. Alguns exemplos são:

- Uma magia de *Distorção de Distância*, lançada na ante-sala ou nas escadas em espiral que ligam os andares, cria a ilusão de cômodos muito maiores do que realmente são.
- Uma magia de *Parar o Tempo* pode ser ativada na ante-sala na qual Elminster e Lhaeo são imunes.
- Uma runa que, quando pressionada por Lhaeo ou Elminster, envia todas as demais criaturas de um cômodo ou da torre para um lugar aleatório nos Reinos ou mesmo em outro plano.
- Itens mágicos estão sempre à mão de quem sabe onde eles podem estar escondidos (por exemplo, uma prateleira invisível de varinhas próxima a uma de talheres na cozinha).
- Para aqueles que procuram uma solução violenta, Elminster guarda um golem de aço no celeiro. O golem pode estar sob uma ilusão que o faz parecer Lhaeo, para casos em que precise expulsar alguém à força. Elminster não hesita em matar aqueles que ameaçam a ele e a Lhaeo, apesar de ambos preferirem soluções pacíficas.

Toda e qualquer superfície plana no interior da torre está coberta de papéis: livros, pergaminhos, notas, memorandos, pequeninas coisas amarelas e pegajosas, correspondência de pessoas vivas e outras há muito mortas, atlas, tomos, placas de metal com runas encravadas, mapas, rascunhos e demais tipos de documentos que soterram toda a mobília. Porém, tanto Lhaeo quanto Elminster sabem exatamente onde tudo está, apesar da desordem que ambos insistentemente negam existir.

Dada a aparência externa, sempre espera-se mais do seu espaço interno, que não se limita ao seu espaço físico. Também há várias bolsas extradimensionais para guardar ferramentas, equipamentos, itens mágicos e, é claro, mais livros. Além disso, sob a torre há vastos porões guardados pelo próprio Elminster ou pelos seus pequenos servos encantados.

Lhaeo e Elminster são os únicos ocupantes da torre, salvo um ou outro pupilo que Elminster (rarissimamente) acolhe para ensinar e tutelar na educação da Arte. A maior parte do tempo, ele gasta com suas pesquisas a respeito da natureza, da realidade e dos diversos planos de existência. Vez ou outra,

vai até esses planos para pesquisar, discutir e aventurar-se em campos bem distantes do Vale das Sombras. Algumas dessas ausências são muito sentidas pelos povos dos Vales, como quando o ataque de um dragão vermelho levou a vida de Sylune. Mas esses desencontros são bem raros e ele geralmente está presente para proteger a integridade dos cidadãos.

Ele é muito procurado por aventureiros, magos e estudantes que objetivam sua sabedoria. Geralmente ficam desapontados e frustrados pela espera interminável e pela série de praxes que Lhaeo exige que façam. Os que perdem a paciência costumam ir embora ou partir para a violência, sendo assim, expulsos a força.

A Torre Retorcida

Dos lares do Vale das Sombras o mais antigo e tradicional é a Torre Retorcida, onde os lordes e as damas do Vale têm morado há gerações. Seus atuais ocupantes são o Lorde Mourngrym e Shaerl Manto de Romã. Construída há mil anos, foi modificada várias vezes ao longo dos tempos, inclusive recentemente para acolher seus atuais ocupantes.

As histórias da torre, do Vale e de seus lordes confundem-se e são mais bem detalhadas no capítulo A História do Vale das Sombras neste mesmo livro. A torre tem esse nome devido a aparência externa de sua torre principal, que é usada como plataforma para montarias aladas.

Esse monumento histórico dos Reinos é descrito abaixo em Legenda da Torre Retorcida. O Mestre, no entanto, deve se sentir livre para deslocar PdMs ou salas, assim como usar a torre como modelo para outros castelos, que os personagens possam descobrir e tomar.

Além dos cômodos listados abaixo, há também mais quatro torres em cada um dos cantos da fortificação — que são menores que a principal — e apenas alcançam o segundo andar. Internamente, consistem em nada mais que escadas em espiral que vão das áreas — 2 (sala de espera), 27 (armazém), 7 (copa) e 8 (despensa) — até o andar do topo (das torres), acessível por um alçapão e comumente usado como guarita de posto de guarda. A única exceção é a torre a sudoeste, que desce além do nível do chão terminando na sala 14 do mapa, que mostra os subterrâneos da Torre Retorcida.

Uma pessoa fora da torre não pode espionar magicamente o interior, mas pode teleportar-se para lá e, uma vez dentro, pode sair da mesma forma.

Legenda da Torre Retorcida

A seguir a descrição de todos os cômodos mostrados no mapa da Torre Retorcida de Ashaba, (Níveis Superiores).



1. Grande Saguão de Entrada: Um grande saguão revestido de madeira e decorado com tapeçarias. Esse salão de teto alto é iluminado por tochas e guardado por dois homens de armas quando em épocas de paz, e oito, quando o alarme é acionado.

2. Sala de Espera: Esse cômodo alto (36 metros) está, com exceção de algumas cadeiras e mesas, quase sempre vazio. Ele pode ser usado por visitantes que desejem desfazer suas malas ou protegerem-se da chuva; por guardas extras aguardando ordens; por visitantes a espera de uma audiência na sala 3, como extensão até a sala 5 para festas muito grandes; ou como extensão da sala 3 para conferências. Do segundo andar pode-se ter uma excelente vista através de um balcão (sala 39) onde arqueiros estão sempre prontos, caso necessário.

3. Corte do Lorde/Salão de Audiências: Esse salão possui vários bancos longos de madeira voltados para um palanque onde ficam os tronos do lorde e da dama. Usado para reuniões e recepção de visitas importantes.

4. Sala do Poço: A sala, onde fica o poço que fornece água potável para a torre, também é um posto de guarda secundário. Nas festas, o aposento é usado como bufê e depois como sala de descanso, onde, ocasionalmente, o lorde recebe visitas informais. O poço é coberto por uma placa de pedra, presa por dobradiças, que permite abri-lo para extrair água. Além de útil, a sala é muito bonita.

5. Salão de Festas: Essa grande sala decorada com tapeçarias, armaduras (troféus de guerra), várias lareiras e mesas delicadamente polidas, é onde os habitantes da torre costumam fazer suas refeições diárias. Porém o que mais chama a atenção é o teto de cabo-de-martelo (uma madeira escura, forte e muito rara).

6. Cozinha: O local de trabalho de Lalym, o mestre-cuca, é quente e abafado, onde pode-se encontrar um fogão a lenha, uma grande mesa de açougueiro, vários ganchos no teto para pendurar utensílios de cozinha e, é claro, o próprio Lalym.

7. Copa: Por aqui passa toda a comida (de um dia). Antes de ir para a cozinha, ela é estocada, preparada e seus restos são eliminados. O chão é em declive para permitir que a água escoe para a porta dos fundos. A louça é guardada e lavada nesse local.

8. Despensa: Ao entrar aqui, a pessoa sente o cheiro de peixe salgado, queijo maturado, e vê prateleiras e mais prateleiras repletas de todos os tipos de iguarias, fileiras intermináveis de barris, além de vários sacos de comida e peças de frios penduradas no teto. Toda essa comida é capaz de alimentar as pessoas da torre por um inverno. Na primeira prateleira há uma pedra sob o efeito de *Luz Contínua*, que é deixada ali para quem for procurar algo na escuridão da despensa. O acesso pela cozinha só é possível com uma das três chaves que estão em poder do Lorde Mourngrym, de Shaerl e de Lalym. Também é possível chegar à despensa através de uma passagem

secreta, escondida atrás de um quadro no canto da cozinha. Essa passagem dá para a adega (sala 9) e é conhecida pela maioria dos habitantes da torre. Há também, no canto sudeste, um tijolo falso que esconde uma chave sobressalente para o baú da sala 11.

Chamem os Guardas!

P: Quantos guardas há na Torre Retorcida?

R: Quantos você precisa?

Há oficialmente cerca de noventa guardas na Torre, sendo que metade deles está sempre em serviço. Sessenta são homens de armas sob o comando do Sargento Yothgdim, e trinta são arqueiros sob o comando de Yeoman Helduth. Tanto Yothgdim quanto Helduth respondem as ordens de Thurbal, Capitão da Guarda e guardião do Vale das Sombras.

Em termos de jogo, assume-se que sempre há guardas suficientes para ocupar todos os postos, torres ou balistas, e ainda sobrar um ou outro para auxiliar na defesa dos habitantes da Torre. O Mestre deve se sentir à vontade para aumentar, ou baixar, o número de guardas.

Os homens de armas da Torre Retorcida já participaram de várias batalhas e são mais resistentes que a maioria dos guerreiros e soldados. Normalmente, são todos de 2º nível — com alguns poucos de 3º — e arqueiros de 1º que, no entanto, são todos especialistas em arco. Em situações de emergência, todos os membros da Torre procuram ajudar de alguma forma. Logo não é incomum encontrar arrumadeiras erguendo balistas e mordomos liderando investidas contra os inimigos.

Homens de Armas (50 guerreiros de 2º nível):

Int. Mediana; Tend. Várias, mas geralmente *Bondosa*; CA 5 (cota de malha); MV 12; DV 2; pv 15 cada; TAC0 19; AT 1; D 1-8 (espada); AE Nenhum; DE Nenhuma; TM M; MO 14.

Homens de Armas (10 guerreiros de 3º nível):

Int. Mediana; Tend. Várias, mas geralmente *Bondosa*; CA 5 (cota de malha); MV 12; DV 3; pv 20 cada; TAC0 18; AT 3; D 1-8 (espada); AE Nenhum; DE Nenhuma; TM M; MO 14.

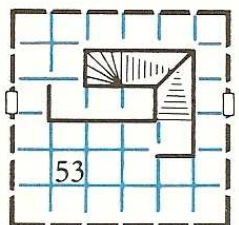
Arqueiros (30):

Int. Mediana; Tend. Várias, mas geralmente *Justa*; CA 5 (cota de malha); MV 12; DV 1; pv 8; TAC0 20; AT 1 ou 2; D 1-6 (espada curta) ou 1-6(+2) (arco); AE Especialização em arma: arco curto; DE Nenhuma; TM M; MO 13.

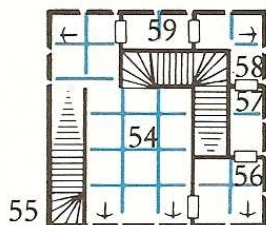
Os soldados da Torre Retorcida não são aventureiros inatos, preferindo deixar a vida de grandes perigos e uma morte certa e heróica para os outros. Não que eles não tenham valor suficiente para fazê-los, como suas habilidades podem provar. Eles fazem o papel oposto: detêm o perigo, ao invés de irem ao encontro dele, o que aliás fazem muito bem.



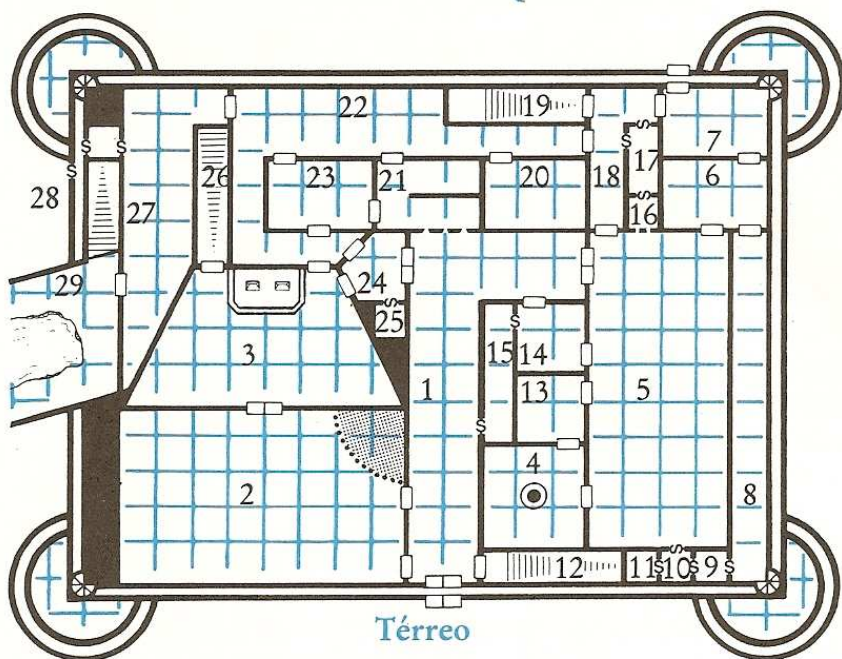
A Torre Retorcida de Ashaba (Níveis Superiores)



Terceiro Andar

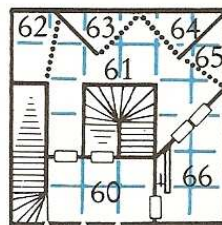


Quarto Andar

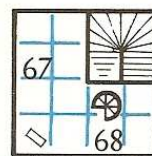


Térreo

Um Quadrado = 3 metros



Quinto Andar



Sexto Andar



Sétimo Andar



Oitavo Andar
(Observatório)



Segundo Andar



9. Adega: Como já foi descrito, um quadro na despensa esconde a entrada secreta desse pequeno recinto, que tem as paredes cobertas por prateleiras com barriletes de vinho. Junto da parede, há três grandes barris, sendo que o do meio é oco e abre-se como um alçapão revelando uma pequena passagem que dá acesso à sala 10 (é preciso passar engatinhando).

10. Gabinete de Lenha para Barricadas: Esse pequeno compartimento, acessível por uma porta secreta na sala 5 ou através do barril falso da sala 9, é onde se estoca lenha para barricadas, que são usadas para fechar as entradas do salão em caso de emergência. A existência desse cômodo é conhecida pela maioria dos habitantes da torre, pelos Cavaleiros de Myth Drannor, pelo lorde, pela dama, mas apenas os cavaleiros, Mourngrym e Shaerl, sabem da porta secreta a oeste (para a sala 11).

11. Abrigo de Emergência: Nesse pequeno compartimento encontram-se um penico, um cobertor, um odre d'água, uma pederneira, um lampião, uma espada longa, duas adagas e um baú de madeira trancado. Cópias da chave que abre o baú acham-se: uma em um tijolo falso na sala 8 e as demais em poder de Mourngrym e de cada um dos cavaleiros. No baú há um anel de livre movimento, um bastão da destruição (dezessete cargas), um manto do morcego, um robe dos itens úteis, uma corda preta untada com cerol, seis poções de cura em pequenos frascos metálicos, além de um (quase imperceptível) anel de refletir magias pendurado em um pequeno gancho rente ao forro. O abrigo deve ser usado caso o castelo seja tomado, de forma que a pessoa que chegar até ele, terá que usar seus poderes para abrir caminho para fora e escapar.

12. Escadas: Essas escadas muito íngremes levam até o andar subterrâneo da torre. Há sempre dois homens de armas no começo e no final, assim como gongos que servem de alarme caso algo aconteça no porão.

13. W.C. Feminino: Possui várias cabines divididas por cortininhas, onde as damas podem fazer suas necessidades com certa privacidade. Há também, na parede oeste, um aparador do comprimento da sala, com um espelho de mesmo tamanho e várias bacias acompanhadas de jarros de água quente e toalhas bordadas.

14. W.C. Masculino: Essa sala é idêntica à descrita acima, a não ser por pequenos detalhes na decoração que tornam o ambiente mais masculino.

15. Passagem Secreta: Essa câmara escura, cuja entrada fica escondida atrás de um quadro no W.C. masculino e a saída (que realmente só sai) na sala 1, é comumente usada pelo lorde ou pelos habitantes da torre para fugir de alguma tarefa chata ou para atender a uma reunião.

16. Posto de Observação: Esse pequeno observatório oculto é bem conhecido pela maioria dos habitantes da torre. Ele pode ser usado para espionar reuniões secretas, vigiar ou guar-

dar convidados no salão de festas e, se necessário, pode-se abrir uma seteira de onde o vigia pode disparar sua besta em completa segurança. Uma fita esticada e presa com cera ao longo da sala avisa, quem estiver dentro, se alguém tentar entrar no posto.

17. Arsenal Secreto: Aqui são guardadas bestas, adagas e tochas em prateleiras embutidas na parede.

18. Corredor: Por aqui passam as bandejas de petiscos servidas nas festas. Porém, nos banquetes, a movimentação de criados, trazendo e levando os pratos, ocorre na entrada da sala 6.

19. Escadaria para o Primeiro Andar: O único acesso público para o primeiro andar é iluminado por uma *Luz Contínua* e é sempre vigiado por dois guardas em ambos os andares. Quando alguma visita ilustre está hospedada na torre, aias ficam postadas nas extremidades da escada, caso alguém precise de ajuda para subir ou descer.

20. Sala de Serviço: É usada pelos servos para guardar tecidos, trocar de roupa, tomar banho, tirar um cochilo, passar o tempo com seus companheiros em jogos de azar e para aguardar algum chamado sonoro (sinetas ou gongos), que os avisa de que estão sendo requisitados.

21. Sala da Guarda (de Descanso): É nessa sala, dividida ao meio, que os membros da guarda reúnem-se para cuidar de suas armas, colocar a conversa em dia, ou simplesmente para descansar alguns minutos entre uma ronda e outra. De um lado fica a área livre, onde geralmente podem ser encontrados por volta de seis homens de armas em descanso ou preparando-se para algum serviço; na outra parte fica a área reservada à artilharia da torre, onde várias bestas dispostas em uma estante estão sempre armadas para situações de emergência. Além dessas, há uma grande besta armada sobre um tripé, que causa o triplo de dano de uma besta pesada comum ($3d4 + 3/3d6 + 3$), preparada e apontada para a entrada principal da torre.

22. Sala de Estar dos Criados: Essa sala alegre e confortável é usada pelos servos da torre em suas refeições. Pelo fato de todos os criados utilizarem-na, ela está sempre repleta dos mais diversos tipos de ferramentas, deixadas de lado para as refeições, e por roupas e aventais pendurados em varais improvisados com cordas presas aos suportes das tochas.

23. Quarto dos Guardas: Mobiliado com beliches triplos embutidos e baús (também muito usados como mesas), é o local de descanso dos guardas, onde eles dormem, fazem pequenas apostas em jogos, e limpam e afiam suas armas que, aliás, são encontradas em abundância nesse lugar. Há sempre por volta de uma dúzia de guardas no quarto.

24. Ante-sala dos Guardas: Esse cômodo, feito inteiramente em madeira e decorado com tapeçarias, é o posto de um destacamento de quatro guardas sempre prontos para reforçar um outro posto, ou para defender seu lorde



A Recompensa dos Heróis

Quanto existe em tesouro e a forma como é protegido, é decisão do Mestre. Ele pode escolher uma das opções sugeridas abaixo, bem como ignorar todas e definir o que há e o que não há no castelo. Independente disso, sabe-se que Mourngrym, Shaerl e Tural possuem uma soma razoável em dinheiro, o suficiente para, pelo menos, suprir todos os gastos necessários para manter um castelo. Esse dinheiro, no entanto, tem que estar em algum lugar.

Pobres como Ratos de Igreja: Um senhor justo e bondoso, como o Lorde Mourngrym, faz uso correto das verbas arrecadadas com impostos: reverte-as em investimento para o povo. Todo o dinheiro é transformado em reparos, estradas, manutenção da guarda, defesas da cidade e outras obras assistenciais. Logo, a soma em mãos que Mourngrym possui é apenas um fundo de garantia para as despesas do castelo. Caso você escolha essa opção, os jogadores encontram apenas cinco baús trancados — cujas chaves estão em poder de Mourngrym e Tural Rhestayn — contendo 1000 pp cada.

É Bom Ser o Lorde: Antes Mourngrym e Shaerl eram aventureiros. Conseqüentemente, guardaram muito da riqueza que conseguiram nessa época. Dobre o número de baús para dez, com a mesma quantia, e adicione cinco baús, cada um contendo 500 barras de ouro no valor de 20 po cada. Além disso, cinco obras de arte e um item mágico, como um tapete voador ou uma estatueta de poderes incríveis. Esses baús são trancados (Mourngrym e Shaerl têm as chaves) e a sala é protegida por um *Símbolo*, que avisa silenciosamente a Mourngrym, Shaerl, Tural e Thurbal, o capitão da guarda, sobre a invasão.

A Grande Recompensa: O Lorde do Vale das Sombras não é apenas dono de suas riquezas, mas também de todo o saque ou pilhagem conseguidos pelos Cavaleiros de Myth Drannor. Além disso, ele fica com parte das taxas e impostos recolhidos para pequenos investimentos. Totalizando dez baús de metal com 1000 pp cada, dez com barras de 20 po (500 em cada) e cinco grandes urnas seladas, cada uma contendo cinquenta jóias sortidas. Há também dez estantes feitas ao longo da parede, cada uma com dez peças de arte e cinco itens mágicos, sendo que um deles é amaldiçoado. O *Símbolo* que avisa Mourngrym, Shaerl, Tural, Thurbal e Elminster está ativo. Além dele, cada urna, baú, ou estante possui uma armadilha — runas explosivas, venenos de contato, gás venenoso, agulhas envenenadas, facas escondidas, maldições e mesmo um teleporte para próximo de um monstro aleatório.

Muito Distante: A sala encontra-se completamente vazia, com exceção de um círculo de prata no solo. Ao entrar no círculo e proferir algumas palavras arcanas, a pessoa é teleportada para uma sala com uma marca semelhante, dentro de uma caverna inacessível por fora. Nela, qualquer um dos tesouros citados acima pode ser encontrado, acompanhado de um guardião mágico — como um golem de aço —, que reconhece apenas Mourngrym, Shaerl, os Cavaleiros e Elminster. As palavras arcanas que trazem as pessoas de volta são outras e apenas Mourngrym, Shaerl e Elminster sabem as frases. Thurbal e Tural sabem apenas as palavras de ida.

É Tudo uma Farsa: O tesouro fica escondido em outro lugar. Apenas baús vazios ou um círculo de prata falso estão no lugar. O verdadeiro esconderijo da recompensa, só o Mestre sabe.

na sala do trono. No canto há uma passagem que leva ao arsenal.

25. Arsenal: Nesse pequeno compartimento, lotado de armas arranjadas em suportes, fica uma das mais importantes relíquias da torre: uma armadura magicamente animada por Elminster, chamada de horror mascarado. Essa criatura equipada com uma espada +1 é usada em casos de grande perigo e só pode ser ativada por Mourngrym, Elminster, Shaerl ou Lhaeo.

Horror Mascarado (1): Int. Alta; Tend. Neutra; CA 2; MV 12, Vn 12 (A); DV 13; pv 54; TAC0 12; AT 1; D 2d4+1/2d8+1 (espada bastarda +1) ou 1-4; AE Nenhum; DE Imune a *Bolas de Fogo*, *Esquentar Metal* e *Relâmpago*; controle ou influência mental e ilusões; *Dardos Místicos* funcionam como cura; TM G; MO Destemido e inquebrável; XP 2 000.

26. Escadaria do Lorde: Essa escada privativa liga as áreas 3 e 32, e quase no topo possui uma passagem secreta (com buracinhos para espionar o outro lado) que leva à sala 31.

27. Armazém: Nesse cômodo, ficam os mantimentos que chegam ou que estão prestes a ser despachados por barcos. Essa sala — às vezes repleta de mantimentos e outras vezes vazia — é o lar de Tohsgnol, um preguiçoso gato preto-e-branco que raramente caça os ratos que invadem o local.

28. Escadas Secretas: Essa passagem liga uma sala secreta do primeiro andar (sala 34) com o exterior e com a área 27 e é comumente usada pelo lorde para entrar e sair do castelo. Há muito tempo, elas levavam também até o subsolo, a partir de uma escada em espiral no andar térreo (hoje soterrada por pedras). Essa escada permaneceu em uso, até que criaturas do subterrâneo tentaram invadir o castelo através dela. Hoje, quem quiser usá-la para chegar ao subsolo, terá primeiro que cavar por semanas a fio. As únicas coisas que se encontram no pequeno compartimento que dá para fora são uma capa e uma espada, mantidas pelo Lorde Mourngrym (o único possuidor das chaves que abrem as portas secretas desse cômodo).

29. Doca: Um pequeno ancoradouro, coberto por uma barraca de madeira, é usado para carregar e descarregar barcos que trazem e levam bens ao Vale da Névoa, além de ser uma ótima “saída pelos fundos” para quem queira partir sem ser visto. Em meio à bagunça, pode-se encontrar corda, pranchas, martelo, pregos, piche, tinta, lona, cera e um único guarda, sempre vigiando a entrada.

30. Sala de Estar: Essa luxuosa sala de estar é o local perfeito para os habitantes da torre ou algum visitante repousar confortavelmente enquanto é servido por Bracegar, o mordomo, ou um de seus assistentes. Na reentrância oeste, fica o material de copa, além de dois guardas sempre a postos (que podem espionar a sala 31 através de buracinhos na parede).



31. Quarto de Visitas (Quarto de Execução): O quarto de visita, mais bem decorado dentre os demais, está quase sempre vago. Ele possui uma enorme cama com mosquitoireio, banheira privativa e todos os demais detalhes para torná-lo agradável, além de ser um cômodo facilmente espionável. Diz a história que vários lordes já utilizaram a passagem secreta a oeste para assassinar ou passar a noite com a ocupante desse quarto.

32. Sala de Estar do Lorde: Essa magnífica sala é ao mesmo tempo de descanso, de estar e escritório do lorde do Vale das Sombras. Ela é decorada com pinturas, esculturas, sofás, uma escrivaninha, uma grande mesa de jantar para refeições íntimas e demais itens do uso diário do lorde e sua esposa.

33. Guarda-Roupa do Lorde: Esse armário embutido (daqueles que você entra nele) é iluminado por uma pedra de *Luz Contínua* e está sempre apinhado de roupas, botas, espadas e outras vestimentas, como alguns disfarces que Mourngrym usa, e até as ferramentas de ladra de Shaerl.

34. Sala Secreta: Com a sala 28, ela forma a rota de fuga do lorde. Aqui ele mantém uma espada longa +2 e uma pequena caixa contendo: 6 po; 4 pp, um jaspe sangüíneo no valor de 50 po, uma opala avaliada em 2000 po e um anel de invisibilidade.

35. Sala do Tesouro: Essa sala contém toda e qualquer espécie de tesouro (e criaturas ou armadilhas de segurança) que o Mestre achar apropriado. Alguns exemplos são citados no box da página 38.

36. Quarto do Lorde e da Dama: O mais belo de todos os cômodos da torre é decorado com uma cama com mosquitoireio e uma banheira. Na parede, há buracos de espionagem providos de tampinhas de rolha e uma aba de pano (para quando ele quiser evitar o barulho e a claridade da sala contígua), que dão vista para a sala 2.

37. O Quarto da Filha: O segundo melhor quarto de visitas recebeu esse apelido há muito tempo, quando era o quarto de dormir da filha de um antigo lorde.

38. Vão: Essa é a parte do teto da sala de espera (sala 2), onde grandes mastros de latão, providos de cordinhas presas ao teto por polias, permitem que se pendurem flâmulas da área 39. No passado, horripilantes troféus de guerra já foram pendurados aqui. Essas cordinhas podem ser usadas (pelos mais exibidos) para alcançar a área 2. No entanto, os guardas da área 39 desencorajam esse tipo de façanha.

39. Galeria dos Menestrelis: Essa sacada, decorada com tapeçarias e um grande trompete de latão para fanfarras e alarme, geralmente é usada por visitantes para observar a chegada de novos convidados, ou por dois guardas vigiando a sala abaixo. É conhecida pelos habitantes da torre simplesmente como "o balcão".

40. Caramanchão: Essa confortável sala, com muitas almofadas e decorada com cortinas, está constantemente

iluminada por *Fogo das Fadas*. Um doce aroma de flores e ervas aromáticas (no verão) ou de incenso (no inverno) preenche o ar da sala em constante uso. Uma passagem secreta na parede leva à área 41.

41. As Escadas para Cima: As escadas que levam aos andares superiores (e mais belicosos) são conhecidas apenas como "para cima", devido ao estranho formato da torre central que dá acesso.

42. Quarto: Anteriormente usado por Jelde Asturien, dos Cavaleiros, é o atual aposento de Aseel, o caseiro do castelo.

43. Quarto: Esse quarto foi usado por Islif Lurelake, antes do seu casamento com Doust Sulwood (o lorde da época). Hoje é ocupado por Sammeth (o cocheiro) e Bracegar (o mordomo) e pela maioria dos empregados recém-chegados, até que sejam devidamente treinados e observados.

44. Quarto: Como decretado por Sylune, dama do castelo na gestão do Lorde Aumry, esse quarto está sempre reservado a Elminster, Lhaeo, ou qualquer um de seus aprendizes, se ele assim o desejar. Hoje em dia, Mourngrym permite que outras pessoas ocupem o quarto, mas sempre respeitando o decreto (caso Elminster queira usar o quarto, ele estará a sua inteira disposição).

45. Quarto: Antigo aposento de Lanseril Manto de Neve, hoje é ocupado pelos quatro cozinheiros: Lalym, Sedros, Massim e Purk (que foi recentemente promovido a auxiliar de cozinha). A qualquer hora do dia ou da noite, pelo menos um deles está na cozinha.

46. Quarto: Antigo quarto de Florin Falconhand, dos Cavaleiros, é o atual aposento de Essen (o arauto), Samal e Heth (pagens).

47. Quarto: Atual dormitório dos guardas, esse quarto já acolheu Merith Strongbow, dos Cavaleiros.

48. Quarto: Outro dormitório de guardas e alguns agentes, com uma lareira no canto nordeste. Já foi o quarto de Jhessail Árvore de Prata, dos Cavaleiros.

Balistas

As balistas na região da Orla do Dragão são feitas de madeira, e não passam de bestas gigantes colocadas sobre suportes, erguidas por molinetes. Elas atiram grandes quadrelos de metal, semelhantes a lanças, a uma distância máxima de 300 metros, causando 2-12/3-18 pontos de dano, e precisam ser manuseadas por duas pessoas para atirar em uma cadência de um tiro a cada 2 rodadas; caso apenas uma pessoa esteja manuseando-a, sua cadência cai para um tiro a cada 4 rodadas. Elas jamais podem ser usadas sem os suportes, por serem muito pesadas, além disso, para serem transportadas para fora ou outros cômodos da Torre, é preciso desmontá-las de modo que possam passar pelas portas do castelo.



49. Quarto: Esse é o quarto das aias.

50. Quarto: Esse é o das arrumadeiras.

51. Quarto de Costura: Nesse quarto as roupas são feitas, reformadas e consertadas. A sudoeste fica o quarto das serviçais.

52. Quarto: Esse é o quarto do chefe da guarda Turnal Rhestayn e do capitão da guarda Thurbal. Os dois nunca estão no quarto ao mesmo tempo, se um estiver, é porque o outro está em serviço.

53. Sala da Guarda/Sala de Conferências: Escritório de Thurbal e sala de reuniões secretas ou confidenciais de Mournngrym, esse local costuma ser o centro tático da torre em casos de ataques ao Vale.

54. Andar de Defesa: É o principal e o mais forte posto de defesa da torre. Todas as salas desse andar são feitas em pedra (inclusive as portas) para evitar incêndios em caso de ataques com *Bolas de Fogo*. Há também três balistas e várias seteiras que podem ser fechadas.

55. Escadas para o Quarto Andar.

56. Posto Sul: Conhecido pelos guardas como a sala do sol, é o favorito das patrulhas em dupla. Nele fica uma balista.

57. O Posto Comum: Essa galeria de tiro ganhou esse apelido devido ao seu posicionamento, que dá vista para os campos à frente do castelo, por onde geralmente os exércitos inimigos avançam.

58. Posto Nordeste: Esse posto possui uma balista idêntica às demais.

59. Galeria Fria: Essa outra galeria de tiro recebeu esse

nome por estar voltada para o norte, onde os cortantes ventos de inverno incidem.

60. Sala dos Guardas: Esse cômodo é usado como base por meia dúzia de guardas em serviço, na torre central do castelo.

61. Escadas para o Quinto Andar.

62. Pombal: Essa pequena jaula, reforçada com grades (como nas áreas 63-65), possui várias gaiolas onde são criados, além dos pombos-correios e pombos para abate, faisões. As grades servem para manter outras criaturas aladas como descrito a seguir.

63. Viveiro: Lar de um hipogrifo.

64. Viveiro: Lar de outro hipogrifo.

65. Viveiro: Lar de mais um hipogrifo.

Hipogrifos (3): Int. Semi; Tend. *Neutra*; CA 5; MV 18; Vn 36; DV 3+3; pv 23, 21, 18; TAC0 16; AT 3; D 1-6/1-6/1-10; AE Nenhum; DE Nenhuma; TM G; MO 9; XP 175 cada.

66. Porto Aéreo: Esse enorme porto de pouso, que confere o nome à torre (Retorcida), é guardado por uma balista escondida atrás de um parapeito, que oculta uma armação de madeira enganchada nele ou erguida e presa à parede por meio de correntes, formando assim uma coluna de estacas. Isso protege o porto de criaturas que tentem investir contra a porta de acesso, no intuito de invadir a torre.

67. Santuário a Tempus: Com a construção de um santuário maior, próximo à fazenda da torre, Mournngrym está pensando seriamente em utilizar esse espaço para outros fins. No entanto, os homens de armas da torre são contra, uma vez que eles atribuem o longo passado sem derrotas do castelo à presença do santuário.

68. Escadas para o Sexto Andar.

69. Área de Meditação: Esse agradável local de paz e conforto espiritual dispõe de uma esteira, um acolchoado, um penico e um jarro de barro com água.

70. Escadas (de Parede) para o Sétimo Andar: Essa escada leva a um alçapão ligado a um gongo de alarme.

71. Teto da Torre: Usado comumente como posto de observação, essa área é protegida por um parapeito e tem ao centro um mastro de bandeira.

Thabort

O Thabort é um jogo de dados muito popular na região da Orla do Dragão. O jogo consiste em lançar 2d6, seis vezes, sendo necessário tirar todos os números de 1 a 6 — o valor das jogadas é contado separadamente, e não somado. Antes de cada tentativa, cada um aposta algumas moedas — geralmente de cobre —, e se a pessoa rolando os dados conseguir tirar todos os números, fica com metade do dinheiro arrecadado.

Os demais participantes apostam em quantas vezes os dados precisarão ser lançados para se conseguir a sequência (todos os números de 1-6), e declaram as suas apostas após a segunda jogada de dados. Os que conseguirem adivinhar em quantas jogadas o lançador consegue fazer a sequência, repartem a outra metade do dinheiro.

Se o lançador não conseguir fazer a sequência em seis tentativas, a vez passa para outro e a bolada fica acumulada para a próxima rodada de apostas.

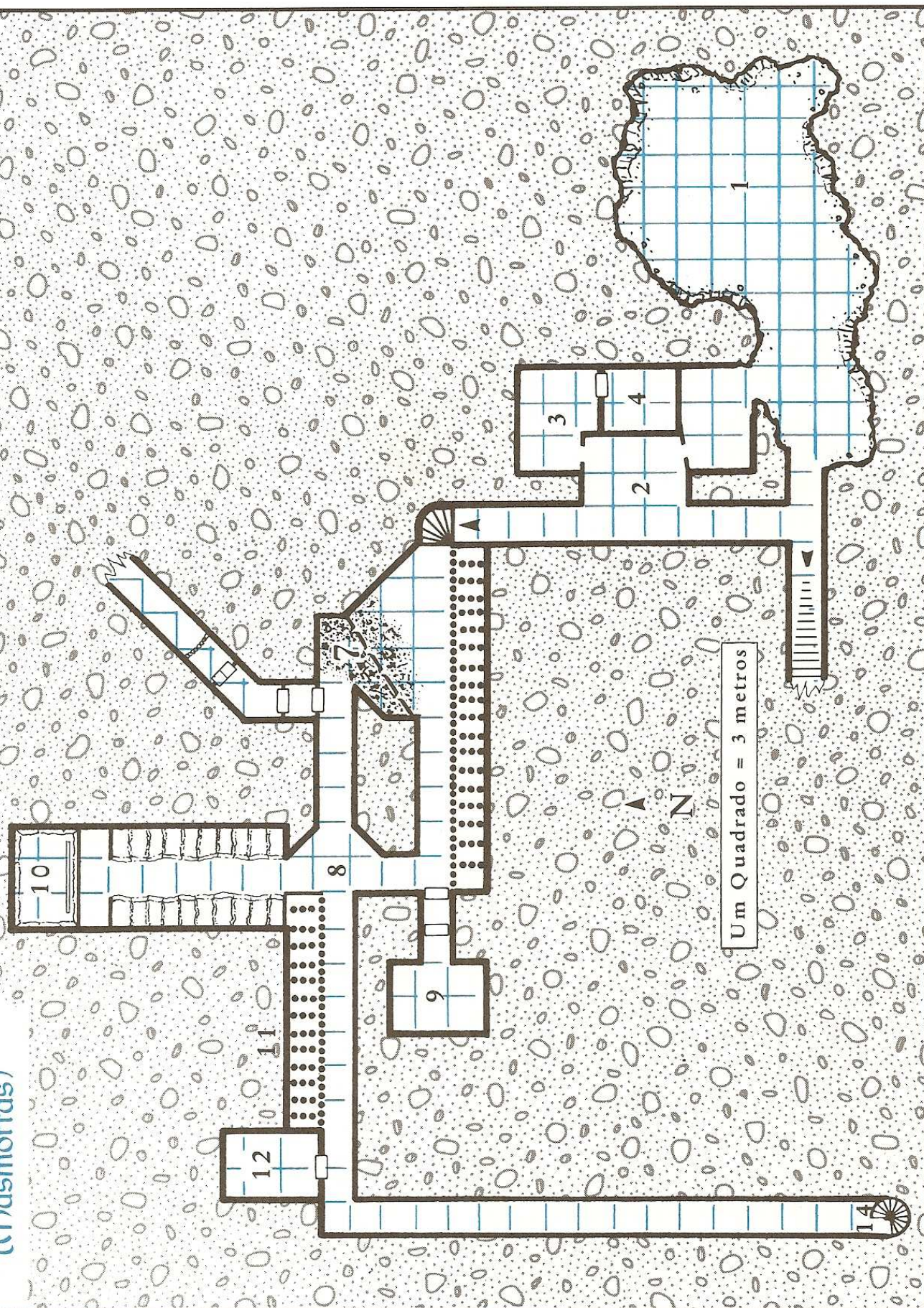
O jogo prossegue até que a maioria decida que já perdeu dinheiro demais, ou seja atraído por outra atividade. Esse é o jogo predileto daqueles que passam muito tempo em atividades extensivas, como os vigias.

As Masmorras da Torre Retorcida

Sem sombra de dúvidas, a parte mais antiga da torre é a que compreende as dependências abaixo do nível do solo. Construída há vários anos pelos drows, a única área aparentemente mais recente é a sala 1, cujas paredes irregulares são menos marcadas pelos incontáveis anos de desgaste e sujeira que as demais. O acesso a essa sala se dá



A Torre Retorcida de Ashaba (Masmorras)





através de uma escada bastante íngreme que sobe 24 metros e perfaz mais de 10 metros de degraus até chegar ao piso térreo da torre.

1. Caverna da Explosão: Esta grande caverna — aberta por uma explosão recente — é ocupada por seis guardas que estão sempre jogando thabort e outros jogos de azar sob uma mesa. Além deles, há imensas prateleiras repletas de garrafas de cerveja, barris de arenque e demais tipos de comida em conserva, suficientes para manter o castelo durante um inverno ou durante o mais severo dos cercos. Apesar de ser iluminado por uma *Luz Contínua*, há várias tochas espalhadas pelo cômodo, presas à parede, sendo que duas permanecem sempre acesas.

2. Armazém da Adega: Na parede leste desta grande sala há uma fileira de barris de cerveja. Sobre um há uma pilha de ardósia, sobre outro alguns montinhos de giz, uma caixa de madeira com pregos e uma pequena arca com quatro novelos de lã. Sobre o terceiro fica uma pederneira e uma lanterna de mão, e à frente dele um jarro tampado com estopa — ao puxar esse lacre um pavio aparece, podendo-se, então, acendê-lo, uma vez que o jarro contém óleo inflamável.

3. Adega de Vinhos: Os enormes barris de vinho contidos nesta sala chegam até ela da seguinte forma: primeiro, seis homens os descem sustentados por cordas através da escada; em seguida, mais dois são necessários para rolá-los até aqui.

4. Almoxarifado: Móveis velhos e quebrados vão para essa sala. Nela são encontradas pilhas de cadeiras, mesas de cabeça para baixo e lâmpadas de ferro embrulhadas e encostadas em um canto.

5. Escadaria Iluminada: Uma *Luz Contínua* foi colocada nessa curva que desce até o cárcere, mas por via das dúvidas, uma tocha, um frasco de óleo e uma pederneira são mantidas em um nicho na parede.

6. Cárcere, Ala Sul: Próximos à escada ficam um banquinho, um penico e um pequeno frasco d'água para o guarda que assumir a posição de carcereiro. Há sete tochas apagadas ao longo do aposento, que possui seteiras ao norte — construídas há muito pelos drows para defender a entrada de seus túneis. Ao sul há quinze celas de pedra, reforçadas com grades e uma porta de ferro.

7. Sala dos Escombros: Esta sala é coberta por pedras remanescentes de um desmoronamento causado por uma batalha, que Mourngrym pretende fechar com paredes. O que restou da parede, que divide as áreas 7 e 6, ainda esconde as seteiras inutilizadas pela avalanche de pedras.

8. Intersecção: Este cruzamento é vazio a não ser por algumas pedrinhas que não foram removidas para a área 7.

9. Biblioteca Particular: As chaves desta biblioteca estão em poder de Elminster, Lhaeo e Mourngrym. O Mestre pode escolher colocar qualquer tipo de *Símbolo* de proteção na entrada. No entanto, se o personagem forçar a sua entrada, as estantes,

as cadeiras, a mesa e mesmo o tapete desaparecerão no Plano Etéreo (temporariamente) deixando apenas um círculo (de convocação, muito antigo) feito a giz no centro da sala.

10. Cripta dos Lordes do Vale das Sombras e Santuário de Sylune: Um corredor por entre os túmulos alinhados dos antigos Lordes do Vale das Sombras leva a uma saleta que já foi uma sala de torturas e um templo drow, hoje é um santuário iluminado por uma *Luz Contínua* erguido à memória de Sylune.

O altar lembra um grande túmulo de pedra sob o qual encontram-se as seguintes inscrições:

Sylune
Bruxa do Vale das Sombras
Esposa do Lorde Aumry,
Viveu para proteger os Vales
e assim pereceu;
Ano do Príncipe.

Os seus restos mortais, no entanto, não estão sob a lápide, e sim junto aos do seu marido em uma cripta no Outeiro dos Vigilantes.

De tempos em tempos, uma *Força Fantasmagórica* dela — uma bela mulher magra, alta, gentil e sorridente, usando vestido cinza prateado — aparece sentada sobre a lápide, ou andando graciosamente pelo aposento. Qualquer intruso que chegar até a curva de frente para área 9, será surpreendido pela imagem de Sylune, que virá calmamente em linha reta, até no máximo esse lugar. Sua imagem não é afetada por nenhum tipo de magia, bem como qualquer coisa sólida e, quando chega até a porta da área 9, brilha intensamente em azul. Alguns Cavaleiros de Myth Drannor destruíram mortos-vivos onde hoje há os túmulos lacrados dos lordes.

11. Cárcere, Ala Norte: Quinze celas idênticas as da área 6 cobrem a parede norte desse corredor.

12. Caserna Subterrânea: Dois guardas ficam de plantão à porta desse depósito de suprimentos e armas, suficientes para conter e contra-atacar qualquer surpresa desagradável que possa surgir dos subterrâneos. Caso haja alguém preso em uma das celas próximas, mais dois guardas ficam de plantão.

13. As Portas Defensivas de Madeira Negra: Enormes portas feitas em madeira negra permanecem destrancadas e podem ser facilmente abertas. Nas portas há uma inscrição em língua comum que diz: “Aqui, os antigos humanos baniram a raça drow para as profundezas da terra. Esse lugar foi construído pelos drows para defender seus túneis e, se não nos precavermos, ele se tornará nossa tumba”. A verdadeira entrada para o Underdark fica bem abaixo do saguão de entrada, e pode ser protegida em caso de perigo.

Abaixo desse nível há o Underdark, sob o Velho Crânio. Ele é mais detalhado no capítulo a seguir.

14. Escada em Espiral para a Torre Sudoeste.





Sob a Torre Retorcida



ma porta é um mistério. Apesar de muitos acharem que o mistério é o que pode estar do outro lado, a questão fundamental é: ela está lá para manter algo fora ou para prender algo dentro?

— Elminster o Sábio

Notas para o Mestre

Sob a Torre Retorcida é uma aventura para grupos de 1-3 nível, no Vale das Sombras, após o Tempo das Perturbações. A maior parte da aventura transcorre nos túneis que ligam a Torre de Ashaba, a Torre Retorcida, que dizem dar acesso ao reino dos drows que a ocuparam no passado. Atualmente ela é ocupada por Mournngrym, Lorde do Vale das Sombras, e seus servos. As informações abaixo são de uso exclusivo do Mestre. Os jogadores as descobrirão, encontro por encontro.

Como a Aventura é Apresentada

Esta aventura é dividida em seções numeradas 1-10 e subseções. Cada seção ou subseção descreve os encontros e PdMs importantes para os personagens nesse ponto da aventura. Se eles entrarem em algum local ou procurarem algum PdM descrito, o encontro acontece.

Os textos à parte e com espaços nos dois lados podem ser lidos em voz alta para os jogadores ou explicados de forma sumária ou detalhada, dependendo do número de informações a que tiverem acesso. Todo o resto só é de conhecimento do Mestre.

Começando

Os personagens para essa aventura devem ser criados exclusivamente para ela, e devem estar de acordo com as regras do FORGOTTEN REALMS™ Cenário de Campanha, independente da experiência do jogador. O capítulo Montando uma Campanha no livro (já publicado) *Conquistando os Reinos* trata dos diversos desafios que os jogadores e Mestres de primeira viagem encontrarão durante o jogo.

Assume-se que o Mestre tenha acesso ao *Livro do Jogador* e ao *Livro do Mestre*, além do *Livro dos Monstros*, obras essenciais que contêm as regras da 2ª Edição do AD&D™.

Também é bastante útil ter uma grande quantidade de dados multifacetados, papel em branco, lápis e borracha. Maiores detalhes de como se joga AD&D™ são encontrados nos livros básicos. As informações que não são encontradas estão na aventura, rapidamente explicadas no texto; ou, em caso de monstros novos, nas fichas que vêm neste conjunto. As estatísticas e informações de PdMs importantes estão no livro *Conquistando os Reinos*.

Os personagens criados para essa aventura têm que estar de acordo com a 2ª edição do AD&D™ sem demais modificações. Eles podem ser nativos do Vale das Sombras — filhos ou filhas de fazendeiros cujas propriedades estão ao norte, fora do mapa, — ou podem ser forasteiros que acabaram de deixar uma caravana de mercadores. Um personagem — também descrito no texto como aventureiro ou herói — que tenha equipamentos próprios em sua bagagem é de grande utilidade para a aventura, desde que esses sejam tirados do *Livro do Jogador*. O jogo só começa com os jogadores confiando suas posses ao estoque de Weregund.





Para novatos

Se Sob a Torre Retorcida for explorada com jogadores que não conheçam *Forgotten Realms*, dê-lhes explicações sobre a geografia e a história de Faerun. Caso já tenham conhecimento vá para a seção 1 — Quartos para Alugar, Rumores para Vender.

Muitos consideram o Vale das Sombras como o coração dos Reinos, mesmo não sendo uma das maiores cidades ou pólos comerciais dos Reinos que é vasto e variado em natureza. No entanto, o Vale das Sombras, uma pequena cidade no interior das Terras Centrais, é conhecido por todos. Esta notoriedade deu-se após a guerra contra os Zhentarim, que só ganharam misturando táticas brilhantes com uma grande dose de bravura. Também é conhecido por uma excelente taverna mas, acima de tudo, o Vale das Sombras é conhecido pelo seu mais famoso habitante, Elminster o Sábio.

Em vista dos atos heróicos que ficaram marcados na história dos Vales e dos Reinos, ele leva uma vida solitária e modesta em uma torre de lage construída sobre o campo da Torre de Ashaba, um magnífico forte de pedra que é o atual lar do Lorde Mourngryn, o líder do Vale das Sombras. Você deve ter ouvido histórias sobre a Torre de Ashaba, com o nome de Torre Retorcida devido ao formato em espiral de sua torre central.

Além de não estarem familiarizados com os povos e lugares dos Reinos, os novatos talvez não estejam acostumados com os estranhos efeitos de magia que surgiram após o Tempo das Perturbações. Nesse caso, o texto abaixo pode ser usado para explicar tais efeitos.

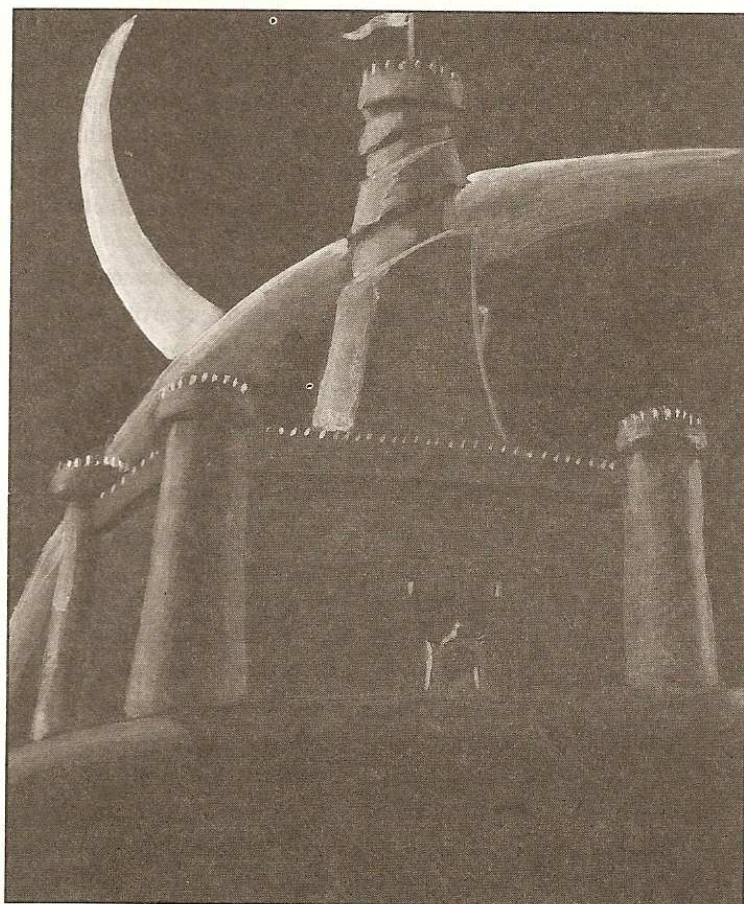
A magia dos reinos parece distorcida, e ainda foi dito que ela desapareceu em certos lugares tornando sua prática impossível. Em outros locais a magia parece ter enlouquecido, mudando os efeitos aleatoriamente podendo inclusive voltar-se contra quem a executou. Há também alguns magos que podem produzir esse efeito mesmo fora dessas zonas caóticas de magia.

Apenas um fato é comum na vida de todos, tanto dos guerreiros quanto das damas, dos poderosos e dos tímidos, dos ladrões e dos reis: a morte. Os aventureiros não esperam pela morte, mas, sim, procuram a vida em suas aventuras. É dito que mesmo na mais modesta vila no Vale das Sombras é possível encontrar um aventureiro de verdade.

1. Quartos para Alugar, Rumores para Vender

Os eventos desta seção começam quando os personagens chegam ao Vale das Sombras. Esta seção é preparada para permitir que os personagens descubram o que se esconde nos túneis sob a Torre Retorcida. Embora esta seção não sirva como um exaustivo compêndio das pessoas e lugares do Vale das Sombras, está organizada por localidades que abrangem os mais agradáveis lugares que os novos aventureiros possam visitar quando chegarem à cidade. Em complemento o PdM, Lewellyn o Eloquent, pode aparecer em uma das localidades visitadas pelos personagens com o objetivo de dar uma oportunidade para obter as informações que ele tem para vender.

O melhor lugar para os personagens começarem é o lado de fora da Taverna Velho Crânio. Dessa forma, eles têm a opção de visitar o bar da taverna, verificando o quadro de avisos, ou vagando em uma direção diferente (e imediatamente para os braços de Lewellyn o Eloquent).





Taverna do Velho Crânio

A Taverna do Velho Crânio localiza-se na estrada principal do Vale das Sombras, perto da base do Velho Crânio, uma enorme pedra de granito coberta por limo e tufo de grama densa que constitui uma das poucas atrações topográficas de destaque próximas da cidade. A Taverna do Velho Crânio é assim chamada por causa do semblante que se forma expondo sua superfície à brilhante luz da lua, mas existem alguns que alegam que o nome não tem nada a ver com a aparência, e sim com as lendas sobre dragões de pedra que uma vez visitaram o Vale. De qualquer modo, nada de estranho tem acontecido no monte Velho Crânio há muito tempo, e isto se constitui em um ótimo marco para uma taverna se estabelecer em suas proximidades.

A taverna é uma estrutura de pedra e madeira de três andares, com 29 aposentos separados e alguns decorados exclusivamente para viajantes. Possui também cozinha, despensa e bar. Os estábulos ficam a noroeste do estabelecimento, numa construção separada.

Aventureiros podem obter comida e alojamento de boa qualidade, pagando apenas um pouco mais. Os funcionários são trabalhadores honestos e atendem com cortesia, sem serem bajuladores. Vários outros fregueses se hospedam na taverna; eles e outros habitantes locais podem ser encontrados no bar no período da tarde e durante as refeições.

O bar da Velho Crânio mantém-se com prósperos negócios. A taverneira, Jhaele Silvermane, uma mulher protetora com cabelos acinzentados, e o garçom, Turko Breen, vivem ocupados servindo comida e enchendo jarras.

Quatro homens vestindo túnicas que ostentam os brasões de Mourngrym, o lorde local, compartilham cervejas e histórias em um canto. Em outro, dois pastores com olhares severos conversam com um igualmente severo mercador. Em uma mesa reservada, uma linda moça escuta atenciosamente um jovem que traça um avental de ferreiro.

Na mesa central está um homem aparentando ser um mercador, manipulando nervosamente seu saco de moedas e observando o jovem casal. Dois homens, trajando vestimenta de caçador, estão há poucas mesas, conversando em voz baixa. Por último, um trio de estrangeiros, vestindo mantos do deserto, sentados em uma mesa de canto saboreiam um líquido claro, enquanto conversam excitadamente.

Dentre os habitantes locais encontram-se vários homens de armas do Lorde Mourngrym (Fessel, Bork, Nat e Berkley), relaxando após uma patrulha normal nos perímetros do Vale. Dois pastores (Thymen e Kartula) tratam de negócios com um

mercador de lã, e um aprendiz de ferreiro, Flakil, está entreitando Tala, uma das serviçais da Torre de Ashaba.

Dentre os viajantes encontram-se o mercador de lã, Pfinster, da cidade portuária de Calimport, três nômades (Kazeel, Saurunal e Finon) de Anauroch, o Grande Deserto a noroeste do Vale das Sombras, e um comerciante de âmbar, Blivin, do leste de Thay, perto do Lago dos Nevoeiros. Quoin e Biggs, dois caçadores — entenda-se ladrões —, discutem a respeito da falha em sua última caçada (na verdade mantêm olhos abertos para presas fáceis — seus cavalos estão amarrados fora da taverna, perto da entrada principal).

Dependendo de como e com quem interagem, os personagens podem encontrar as seguintes características:

Fessel, Bork, Nat e Berkley: De boa natureza e festivos, mas de nenhuma maneira bêbados e desorientados, esses homens de armas (J hm G2; 12 pontos de vida cada, CA 7, armados com espadas) respondem cautelosamente a qualquer questão direta sobre seus serviços ou a Torre de Ashaba, e informarão a respeito de qualquer inquiridor suspeito aos seus superiores, quando eles se apresentarem para o trabalho na manhã seguinte. Eles mencionam, no entanto, estarem à procura de qualquer condutor de gado que venha a parar na cidade, pois ao fazerem a sua ronda ao norte do Velho Crânio, depa-raram-se com uma trilha de 6 metros de plantações pisoteadas nos campos dos fazendeiros Vernon Hillstar e Sillas Standard. Eles acreditam que o dano fora causado por um condutor de gado ou cavalos selvagens, Vernom e alguns outros fazendeiros queixam-se que as patrulhas devem ser reforçadas durante os meses em que os condutores de gado passam pelo Vale. Os homens não tentaram seguir a trilha de destruição porque a mesma não aparentava ser recente e obviamente estendia-se por uma distância considerável, mas eles acreditam que o sargento Yothgdim possa mandar uma patrulha de reconhecimento de longo alcance para encontrar os criminosos.

Thymen e Kartula: Vigorosos e esforçados, esses homens (humanos de nível 0, CA 10, 6 pontos de vida) estão pressionando duro pela garantia de um bom preço pelas próximas tosas do seu rebanho. Suas negociações não são inteligentes nem sutis, mas demonstram honestidade em suas descrições de riscos e perigos do pastoreio adequado. Thymen, obviamente o líder dos dois, enfatiza a qualidade da lã das ovelhas do Vale e o cuidado que é tomado em manter o rebanho longe de arbustos espinhosos, onde a lã pode ser danificada ou tornar-se mais difícil para se trabalhar. Kartula simplesmente enfoca os perigos em proteger o rebanho de lobos, ursos, caçadores furtivos e outros predadores, dizendo como seu amigo uma vez perdeu seu rebanho inteiro para uma matilha de lobos em uma noite sem lua.

Pfinster: Um comerciante astuto, porém honesto, Pfinster (humano de nível 0, CA 9, 5 pontos de vida) já escutou isso antes, mas finge ser um genuíno interessado em discussões sobre qualidade da lã e predadores. Sabe que prestando aten-



ção nos pastores, os fará mais suscetíveis a negociarem. Ele também quer assegurar, com más intenções, uma porção da próxima toragem a um preço razoável. Como os rebanhos do norte foram severamente prejudicados por predadores do passado, ele prevê uma alta de preços da lã de qualidade. Pfinster, é claro, não revela suas aspirações na frente de Thymen e Kartula, mas ele revelará essas informações se for pago pelos personagens.

Tala: Uma simples camponesa de aparência agradável que assegurou um trabalho na Torre de Ashaba como camareira, Tala (humana de nível 0, CA 10, 4 pontos de vida) está gostando muito da atenção que está recebendo de Flakil, um aprendiz de ferreiro. Tala desviará tentativas de dirigir sua atenção para outro lugar ou ter uma conversa com os personagens, mas participará no momento em que Flakil conversar com eles, somente para assegurar que ele não vai ignorá-la. Tala vive na área de empregados da torre e passa a maior parte do tempo limpando os quartos de hóspedes e ajudando com a limpeza da cozinha. Ela nunca foi à torre principal, nem nas partes abaixo, mas foi severamente avisada para não vagar sobre os níveis inferiores por causa de antigas armadilhas e perigos. Ela perguntou a Flakil sobre isso, e ele confirmou em vivos detalhes que muitos aventureiros perderam suas vidas na tentativa de penetrar nos segredos abaixo da Torre.

Flakil: Flakil é um aprendiz de Bronn Selgard, o ferreiro da cidade. Um confeccionador de armas finas, com habilidades moderadas, Flakil (humano de nível 0, CA 8, 6 pontos de vida) é um vendedor extremamente habilidoso, propenso a lendas de perigo e aventura, o melhor para vender equipamentos a jovens e tolos aventureiros. Flakil confirmará quase qualquer história ou rumor, exagerando sobre isso, garantindo que somente os grupos que estiverem melhor equipados sobreviverão aos perigos que circulam esse mundo. Isso não machuca, é claro, e Tala aparenta ficar impressionada com suas lendas, assim como um personagem perceptivo notará que contando suas lendas Flakil fala mais com Tala que com ele.

Kazeel, Saurunal e Finon: Este é um trio de homens quietos e olhares selvagens (H hm G3; CA 6, 15 pontos de vida cada um, armados com cimitarras), interessados somente em sua comida e bebida (principalmente água, que eles espantam-se ao vê-la sendo desperdiçada pelos patrões da taverna e por transeuntes). Seus conhecimentos da terra são poucos, mas fica claro que suas referências do Grande Deserto tem uma singular qualidade náutica sobre eles ("oceanos de areia", "rios de sal", "redemoinhos da morte", "neblina da perdição"). Suas lendas falam do deserto como um grande mar de sal que foi sugado pela terra numa batalha entre o sol e as forças do mal. Eles têm se aventurado pelo deserto em busca de objetos de prata para comercializarem por especiarias, incluindo pimenta e pedras de sal. Eles são amigáveis e pacíficos.

Blivin: Um cético (humano de nível 0, CA 9, 8 pontos de

vida), não acredita nas muitas superstições envolvendo licantropos associados com âmbar, mas descobriu que isso pode ser um bom pretexto para o comércio. Ele é especializado em ornamentos confeccionados em âmbar para usar como jóias, e está observando Tala e Flakil por algum tempo, esperando por uma brecha que permitirá a ele vender um pequeno colar ao aprendiz de ferreiro como presente para a moça. Seu suprimento de mercadorias está diminuindo e ele tem muito dinheiro já que está começando a voltar para sua terra natal, onde irá descansar e se reabastecer, antes de começar uma viagem para comercializar sua mercadoria para os reinos do leste. Ele tem escutado sobre o aumento de assaltos pela estrada para o leste e está aguardando um ou dois dias na esperança de juntar-se à uma caravana ou um grupo militar em viagem para seu destino. Tendo viajado para as proximidades de Thay e vivenciado os perigos para pessoas comuns e simples, causados pelas constantes disputas de facções entre os malignos Arcanos Vermelhos de Thay, Blivin obviamente é cauteloso. Isto tudo faz dele uma presa fácil, mas se recusará a contratar personagens para protegê-lo.

Quoin e Biggs: Esses homens (E hm L2; CA 8, 7 pontos de vida cada) souberam da fortuna de Blivin, assim como também souberam que ele aparenta sempre tomar cuidado com ela. Eles preferem agir subitamente e às escuras, do que usar força bruta, escutando e agindo com o tempo. Eles estarão atentos a qualquer manifestação de Blivin em relação ao seu desejo de encontrar companheiros de viagem a caminho do leste, e acharão uma desculpa para serem estes companheiros. Eles responderão questões sobre eles mesmos com histórias sobre serem caçadores que vagam por aí e sobre a procura de companheiros perdidos. São espertos o bastante para concordarem com seus inquiridores sobre quase todas as coisas e manterem sua própria conversa ao mínimo. Quando a oportunidade surgir, eles roubarão o dinheiro, mas fugirão em vez de lutar, se forem vistos.

Se os personagens não encontrarem ou não interagirem com esses PdMs na Taverna do Velho Crânio, a informação e as personalidades listadas acima podem ser encontradas em outras localidades apropriadas do Vale das Sombras.

As Estradas

Logo do lado de fora da Taverna do Velho Crânio passam as estradas das principais rotas de comércio que cruzam o Vale das Sombras. No centro há um grande poste de madeira onde são afixadas mensagens ou notas para pessoas que possam passar por este caminho, bem como notícias gerais do Reino. Algumas dessas notas são pessoais e são afixadas no poste abertamente ou dobrados para esconder seu conteúdo de todos que não sejam o seu destinatário, cujo nome aparece numa porção visível do papel. A maioria das notas, contudo, é de advertência pública, procurando ou oferecendo mercadorias e serviços. Das notas incluem-se as seguintes:



- **Recompensa:** *Vinte peças de prata para qualquer um que trouxer à justiça os incógnitos condutores de gado que destruíram as colheitas e cercados. Procure Silas Standard na barraca de grãos no Dia do Mercado para receber.*

Silas vive em uma das fazendas ao norte na comunidade do Vale das Sombras. Muitos fazendeiros contam sobre trilhas de condutores de gado que pisotearam suas terras, mas Silas parece inabalável. Se investigarem, os personagens notarão que essas trilhas estão por toda parte, e parecem não ter começo nem fim. Rastreamento — mesmo por rangers ou outros peritos — torna-se mais difícil devido às recentes chuvas que têm encoberto as trilhas, mas não o dano.

- **Pessoal para Zeke:**

Se aberta, estará escrito: *“Tenho trabalho esta noite. Adie até amanhã, no lugar de sempre”*. Zeke é um dos guardas da torre. Ele e Sarinda, uma lavadora de lã que trabalha para Tulba o Tecelão, estão envolvidos romanticamente.

- **Procura-se:** *Grupo de aventureiros para executar uma missão de reconhecimento. 100 po, mais porcentagem por espólios encontrados. Apresentem-se ao Capitão de Armas e Protetor do Vale das Sombras.*

Esta notícia foi pichada em alguns lugares com marcas de caneta borradas e pouco legíveis para ler-se assim: *“Procura-se: Grupo de aventureiros para executar uma missão suicida. 100 po, mais o enterro de seus corpos, se encontrados. Apresentem-se ao Capitão das Almas e Atormentador do Vale das Sombras”*.

- **Rumores à Venda:** *Procure Lewellyn o Eloquente. Também disponível para cantar em casamentos, funerais e outras celebrações do gênero.*

A Loja dos Comerciantes

Weregund a Loja dos Comerciantes localiza-se no cruzamento da estrada principal da Taverna do Velho Crânio, onde a maioria dos itens podem ser encontrados em qualquer armazém de uma comunidade de fazendeiros, com algumas exceções. A loja não tenta competir com o ferreiro, o tecelão, ou a marcenaria da cidade, ainda que estes produzam alguns dos mais genéricos itens por motivo de conveniência. Os preços são médios e a qualidade geralmente é boa. Armadilhas de metal para lobos e outros predadores tiveram uma grande procura por parte dos pastores locais, não deixando nada no estoque imediato, fato que Weregund, o proprietário, poderá mencionar em uma conversa.

Disponível também para viajantes de passagem — os habitantes locais não estão interessados em tal compra — algumas pinturas da Torre Retorcida feitas por vários artistas, retratam monstros alados imaginários brilhando nas bordas que circun-

dam a torre à medida que ela se estende para o alto. Essas criaturas podem ser dragões e grifos, mas às vezes têm estranhas combinações de outras partes de animais — cabeça de pantera, rabo de fênix, corpo de serpente, asas de águia, etc.

A Torre de Elminster

A Torre de Elminster encontra-se na estrada principal perto do Velho Crânio. Ela é acessível somente por um caminho de lajes que estende-se até a casa de Tulba o Tecelão. A primeira parte do caminho parece ser bem-conservada, mas vai ficando cada vez mais esparsa à medida que continua em direção à modesta Torre de Pedra de mais ou menos 2 metros de altura.

Quando os personagens aproximarem-se da porta, eles poderão notar um pequeno aviso que diz: *“Fui pegar componentes de magia — Elminster”*. Uma olhada cautelosa na mensagem levará os mais inteligentes a concluir que foi colocada ali há anos como um artifício para desencorajar visitantes. Bater na porta será em vão. Porém os personagens podem notar luz — principalmente se chegarem depois de escurecer — vinda da rachadura embaixo da porta, e se fizerem tentativas especiais, poderão escutar sons de movimento e o cheiro de alguém cozinhando. Ninguém atenderá à porta, nem na primeira nem na segunda tentativa.

Somente se os personagens baterem três ou mais vezes, irão escutar sons abafados de pés se aproximando e uma baixa, mas firme voz de Lhaeo — escriba de Elminster o Sábio — dizendo: *“Não há ninguém em casa, nós não estamos interessados, eu estou ocupado e Elminster não tem conselhos para dar, então por favor vá tratar de seus negócios”*. Com isso, os passos começam de novo, desta vez retornando em sentido contrário à porta. Se os personagens baterem novamente numa sequência de três vezes separadas, os passos retornarão e a porta se abrirá revelando Lhaeo. O escriba dará o melhor de si para parecer austero e ameaçador em sua aparição, porém ficará inteiramente frustrado em sua tentativa. Ele negará a presença de Elminster e encorajará os personagens a cuidarem de seus próprios negócios para que o Sábio possa tratar dos dele.

Se os personagens forem extremamente insistentes, Lhaeo permitirá que deixem uma mensagem para Elminster, mas sem garantir que o texto será respondido. Para assegurar que a mensagem deixada seja ao mesmo tempo importante e concisa, ele explica que ela deverá ser escrita em três línguas: comum, Thorass e anão. Lhaeo irá, quando requisitado, fornecer tinta, penas, pergaminhos e um dicionário comum/Thorass. Uma vez que a mensagem esteja pronta, ele a lerá, a colocará dentro do bolso de seu avental e indicará o caminho da rua para os desapontados personagens.

Elminster não responderá nenhuma mensagem e a única informação que os personagens conseguirão arrancar de Lhaeo é que o sábio está escrevendo acontecimentos em partes distantes dos Reinos.



Alcoviteiro

Quando e como for conveniente para as ações dos personagens pelo Vale, eles cruzarão com Lewellyn o Eloquentemente, em algumas ocasiões bardo e na maior parte do tempo fofoqueiro profissional. Leia a seguinte descrição para os jogadores:

À sua frente, gesticulando excitadamente, está um homem de estilo extravagante e com pouco senso de ridículo. Ele traça um casaco todo colorido e cheio de bolsos. Suas calças são enormes, num tom de laranja muito vivo. Está calçando botas de pele de enguia até a altura dos joelhos, uma cartucheira com espaço para guardar pergaminhos, facas, adornos e pequenos instrumentos de sopro. Na cabeça, um largo e emplumado chapéu castanho. Arranhando intermitentemente seu bandolim para marcar o ritmo de uma lenda que conta sobre um combate entre um garoto armado com uma funda e um temível meio-orc. Ele aparenta ser um bardo, e sem uma pausa para respirar ou reagrupar os pensamentos que aparentemente jorram para fora de sua mente, ele se volta entusiasmado para cumprimentá-los.

“Parentes, amigos e compatriotas no grande circo da vida, certamente eu sou o homem que vocês procuram, ou o homem que vocês devem procurar se soubessem o tesouro que possuo. Não do tipo de tesouro comum de metal frio e rochas brilhantes, mas bem mais precioso, mais precioso dependendo de quem o possui. Figuras, informações, sugestões e fatos são meus. Caminhos, direções, lendas e explicações curvam-se para minha linguagem de comando, porque eu sou Lewellyn o Eloquentemente, alcoviteiro e bardo por excelência, e tenho rumores para vender. Ocasionalmente conhecido como Lewellyn o Sonoro — por razões que eu não sei — e, por invejosos e detratores, como Lewellyn o Mentiroso, vocês vêem que eu não sou nada se não completamente honesto, e algo mais, é claro.”

Lewellyn ouvirá intencionalmente qualquer informação ou história que os personagens escolherem contar e responderá entusiasmada e bombasticamente todas as questões interessantes a ele. Se os personagens mostrarem qualquer interesse nos seus rumores ou informações, leia o seguinte:

Produzindo uma pequena bola de cristal de um de seus muitos bolsos, Lewellyn dá um largo passo à frente, girando o final de seu grande bigode com a prática dos dedos de uma mão, enquanto ele habilmente exhibe o objeto com um floreio diante de seus olhos espantados. “Rumores de todos os tipos eu tenho: pequenas bisbilhotices, baratas em natureza e preço; cintilantes lendas de desventuras do coração, exageradas como o seu preço;



murmúrios de acontecimentos e perigosos lugares conhecidos e desconhecidos, além de suspiros e enigmas de presságios e orientações, inestimáveis para alguns e sem valor para o povo comum. Cobre, prata, ouro e platina. Preços, como rumores, vão do pequeno para o grande. Compras um boato? Boatos para vender.”

Lewellyn pressionará com sua lábia de vendedor enquanto existir qualquer indicação de que os personagens possam estar interessados em efetuar uma compra. Seus preços são inteiramente fixos e qualquer tentativa de barganha será recebida com uma exclamação chocada:

“Para vender, eu disse para vender. Não alugar. Você não pode alugar um boato, uma pensão sim, oferece aluguel. Um rumor vendido é um rumor perdido, passado de um para outro de graça, porque uma vez de graça ele não tem mais valor. Eu tenho rumores secretos de primeira qualidade para vender, não para alugar.”

Se algum dos personagens decidir comprar um boato, Lewellyn rapidamente sacará um pequeno banco forrado de dentro de sua capa, instantaneamente abrindo-o e sentando sobre ele em um simples, e natural movimento. Ele começará a assistir intencionalmente a uma pequena bola de cristal que tem habilidade de lançar *Força Fantasmagórica* dela mesma numa



quantidade ilimitada de vezes por dia — a palavra de comando é “Deixe-me ver”. Lewellyn usa a habilidade do cristal para ilustrar seus boatos com pequenas vinhetas de dentro da esfera. Todos que estiverem vendo a esfera têm uma penalidade de -4 em seus *testes de resistência* contra ilusão, já que eles estão esperando, ou até tentando vê-la. Aqueles que fizerem suas jogadas de proteção não verão nada na esfera, apenas padrões de cores alternadas, causados pela simples refração da capa e dos adornos (espertamente) multicoloridos de Lewellyn.

Os boatos que Lewellyn relatará são inteiramente dependentes do tipo — preço — de rumor requerido e do sujeito sobre o qual os personagens desejam ouvir a respeito. Como um perfeito viajante, bardo e alcoviteiro, Lewellyn coletou consideráveis informações nas suas conversas com cidadãos e é um astuto juiz de aparências, o que lhe permitiu reter um fabuloso conhecimento sobre as profissões e intenções daqueles à sua volta. Ele joga com essas informações adicionando algumas conjecturas interessantes para si mesmo, se inquirido ele pode ser pego em contradição, ao que afirmará que concede rumores e não fatos, e que o que ele diz é certamente um rumor, mas o quanto certo é, ele não pode afirmar.

Se os personagens procurarem, agora ou mais tarde, qualquer rumor a respeito da Torre Retorcida, os túneis abaixo dela, ou do Velho Crânio, as informações à seguir serão incluídas — dependendo do preço pago — nos rumores:

Cobre: Mourngrym tem medo de descer os túneis abaixo de sua própria torre por causa de um misterioso agouro fantasmagórico. Os mais desrespeitosos e cínicos dos vários guardas, bibliotecários, servos e oficiais que regularmente trabalham nos níveis inferiores, às vezes, chamam seu lorde de “Medroso-Grym” em referência a seu suposto medo. Os guardas dos calabouços não trancam e nem ativam as armadilhas no nível abaixo porque eles sabem que seu lorde nunca irá inspecionar seus serviços. Apesar deste rumor ser falso — Mourngrym é bravo e muito estimado pelos guardas e pela população —, Lewellyn é um grande vendedor e sabe que aqueles que têm uma só moeda para gastar são tão invejosos quanto os que estão no poder. Assim, o rumor é elaborado para agradar a audiência. Aqueles que tentarem insinuar-se como habitantes da torre com maus boatos, seu lorde os preparará uma fria recepção.

Prata: As camareiras da torre, às vezes, sussurram sobre a Lenda dos Amantes Perdidos: repetidas histórias de uma jovem mulher que retornou sozinha e apavorada do que era para ser um discreto namorico com um bonito e jovem membro da guarda nas escuras passagens abaixo da torre. As histórias variam, mas geralmente dizem que os dois separaram-se por um breve momento e o membro da guarda nunca mais foi visto. Por razão de ser estritamente proibido frequentar certas passagens, o desaparecimento não foi relatado e nem investigado, mesmo assim os mais sábios membros da torre frequentemente agitam suas cabeças quando sabem que uma notícia é afixada com os

dizeres: “Perdido em uma patrulha de rotina”.

Ouro: Velho Crânio, ela mesma, é a verdadeira fortaleza dos drows. A torre nada mais é do que um monte de armadilhas. Grande magia e riquezas são encontradas em Velho Crânio, cujo acesso se dá pelos túneis abaixo da torre. Mourngrym tem mandado grupos de mercenários para recuperar o tesouro que ele clama para si, já que é o Lorde da Torre Retorcida. Outros grupos trabalhando para se apoderarem do tesouro têm se aventurado pelos túneis e nunca mais voltado. Os guardas dos calabouços frequentemente encontram aventureiros muito feridos, quase morrendo, que sussurraram: “Pule, não olhe. A fenda é a morte”.

Platina: Os túneis abaixo da torre estão ativos mais uma vez, depois de um longo período de quietude. Sem muita frequência, expedições não retornam quando partem. Antes, os portões para os túneis eram mantidos trancados para afastar os tolos que ali queriam penetrar. Agora as passagens são trancadas para manter fora da torre o que está do outro lado. Alguns sussurram que os drows voltaram em busca de vingança contra aqueles que os expulsaram da Torre Retorcida, há quem diga que o Culto do Dragão está por trás dos inexplicáveis desaparecimentos e mortes nas comunidades da área e nas montanhas ao redor. Supostamente, o Lorde Mourngrym procurou obter informações daqueles que se aventuraram nos túneis para saber a verdade, mas estas tentativas não revelaram nada, somente uma fria escuridão e as palavras: “Agarre-se em qualquer coisa na ventania” e “Ignore aquele que fala e siga aquele que falou”.

2. Torre Acima

Esta seção trata sobre o que os personagens encontram antes de chegarem à entrada dos túneis, abaixo da Torre Retorcida, dependendo do que eles responderem para o capitão-de-armas que os avistou ou se eles resolverem se esgueirar para uma aventura por conta própria sob a torre. Indo com a autorização do capitão-de-armas é mais fácil e rápido. Sem ela é mais difícil e perigoso, mas decididamente é mais provável que eles consigam recuperar uma parte significativa do tesouro dos túneis.

Entrando na Torre como Mercenários

Se os personagens simplesmente se aproximarem do portão de entrada da torre, eles serão saudados por um dos guardas que lidera um grupo com mais quatro que fazem a patrulha do portão. Outro grupo de quatro soldados guarda os quatro cantos em volta da torre principal. Mais dois grupos patrulham as paredes entre os cantos da torre. Se os personagens disserem que estão respondendo ao chamado do capitão-de-armas ou que são aventureiros à procura de trabalho, Heth, o mensageiro, será enviado para buscar Thurbal, o capitão-de-armas e protetor do Vale das Sombras.



Thurbal chegará aproximadamente 6 minutos depois, e avaliando os personagens por 30 segundos, dará um grunhido de aprovação sinalizando para que o sigam através do portão e depois por uma parede junto a um dos cantos da torre. Um grupo de guardas segue à frente e atrás dos personagens como escolta. Depois de entrarem em um dos cantos da torre, sobem uma longa escada em espiral saindo em uma pequena torre onde existe uma mesa e uma cadeira. Thurbal senta na cadeira atrás da mesa e dirige-se aos personagens.

“Trabalho simples, acordo simples. Com tudo isso que os fazendeiros e pastores estão dizendo do aumento de patrulhas ao redor da cidade em razão dos muitos ataques de predadores, tropejos de manadas de cavalos selvagens e tudo mais, ficamos com falta de mão-de-obra, mas não pensem que não podemos lidar com qualquer situação que exija a defesa da torre. Eu não quero boatos ou enganos sendo feitos sobre isso. De qualquer modo, precisamos de um reconhecimento de rotina de alguns túneis abandonados embaixo do castelo. Pago 100 po para cada um, mais 20% sobre qualquer aquisição que fizerem durante a patrulha. É trabalho de vocês investigar todas as passagens.”

Thurbal diz que os túneis somente são invadidos por monstros que tentam refugiar-se em seu interior, e que bandidos locais usam os túneis para esconder seus saques, diz também que não tem idéia de onde eles chegam aos túneis.

Ele é esperto para aumentar o pagamento dos personagens para 200 po e 50% dos espólios depois de considerável pechincha. Se requisitado, ele também fornecerá tochas ou pequenas pedras sob os efeitos de *Luz Contínua*, previamente lançada — úteis como uma pequena fonte de luz que se apaga facilmente quando colocada no bolso —, mas não voluntariamente. Se alguém perguntar por itens mágicos especiais, ele fornecerá aos personagens um frasco contendo um elixir de cura e outro contendo uma poção de cura extra, mas insiste que tragam de volta o que não for usado na patrulha.

Thurbal não tem como fornecer aos personagens um mapa da área a ser explorada, pois o original foi enviado com uma patrulha, há três semanas, que nunca retornou. E o mais estranho é que a cópia reserva do mapa foi destruída com outros mapas por um misterioso incêndio na torre, mas que Thurbal acredita ter sido provocado por um dos visitantes da torre, que desapareceu antes que pudesse ser questionado.

Thurbal não acredita que de alguma maneira o mapa pudesse ser importante ou útil, levando-se em conta a inconfiabilidade dos mapas feitos pelos soldados de patrulha e a freqüente mudança de passagens causada pela erosão ocasionada pela água das chuvas, pesadas neste ano. Paralelamente, parte do trabalho dos personagens é achar novas passagens e não meramente patrulhar as já conhecidas. Thurbal quer descobrir

o que é desconhecido, não o que já é detalhado nos mapas.

“Assim sendo”, diz Thurbal, “vocês não precisam explorar o lado das portas trancadas nos domínios dos drows. Nós o mantemos mapeado e livre de monstros.”

Se os personagens aceitarem o trabalho, Thurbal os deixará juntar todos os equipamentos que necessitarem — e possivelmente encontrar Lewellyn o Eloquent, se já não tiverem falado em Weregund. Thurbal os levará, então, para baixo da escada em espiral, continuando pela área do calabouço, passando a sala dos guardas e a ala norte das celas (das quais quatro estão ocupadas com prisioneiros — dois ladrões humanos, um elfo assassino e um minotauro capturado), passando também pela encruzilhada para a cripta e para uma porta próxima a uma área coberta de cascalho. Ele destranca outra pesada porta de carvalho e, adiante, uma porta dupla de madeira negra. Cravada na porta está uma inscrição onde se lê: “Aqui foi onde a raça humana venceu os drows e os mandou de volta para baixo da terra. Os drows construíram este lugar para defender seus túneis. Se nós não estivermos atentos eles ainda farão nossas covas”. Thurbal abre a porta. Por trás dela está a passagem diagonal, coberta de poeira e acorrentada para impedir viagens acidentais.

Thurbal entrega ao líder do grupo uma chave, salientando que a mesma é para abrir o portão para os túneis; nas mãos do mago ou do clérigo, ele deixa um fragmento de papel com inscrições mágicas impressas nele.

“Precisará disso para ir além da tranca mágica. Boa sorte. Você será pago quando retornar e não deverá levar mais do que alguns dias para investigar os túneis transitáveis. Mas lembre-se, se o túnel é transitado por pessoas ou bestas perigosas, o seu trabalho será reconhecer e notificar-nos.”

Virando-se abruptamente, ele deixa os personagens antes que possam atravessar a passagem diagonal, fechando as portas duplas atrás de si.

Entrando Sorrateiramente na Torre

Se os personagens decidirem investigar os túneis embaixo da torre sem uma sanção oficial, eles precisarão quebrar as defesas do prédio (descritas na seção da Torre Retorcida no capítulo Locais de Interesse no Vale das Sombras e na seção Entrando na torre como Mercenários) às escuras, por força ou subterfúgio, para, a partir daí, acessarem níveis inferiores. Convidados, serviçais, guardas, habitantes dos níveis superiores e a proteção do Lorde Mourngrym são assuntos sérios. Quaisquer tentativas de investigação ou pilhagens nas seções



supraterrâneas da Torre Retorcida será rapidamente descoberta.

Os níveis inferiores só poderão ser atingidos pela escada em espiral situada na pequena torre sudoeste à esquerda de quem entra pelo portão principal ou pela escada à direita do portão principal no primeiro andar.

Escada em espiral: Desce até o nível dos calabouços desembocando em um corredor que leva até a parte externa da sala dos guardas ao lado norte das celas. A escada é desguarnecida apesar de um simples e óbvio fio no antepenúltimo degrau tocar um pequeno sino na sala dos guardas se os personagens não estiverem atentos. Uma equipe de quatro guerreiros de 2º nível ocupa a sala dos guardas e está incumbida de patrulhar as celas. Uma corda pendurada no teto da sala dos guardas ativa, quando puxada, um alarme mágico (o som de um grande sino dobrando) que é ouvido por todos nos andares supraterrâneos da torre. Ele é usado primariamente para avisar sobre fugas das celas e aciona duas equipes compostas por quatro guardas que descem as duas escadas até os calabouços para impedir a fuga ou problemas maiores.

Escada principal do calabouço: É protegida por um par de guardas em seu topo e na base, e cada um tem um gongo de alarme. Acessos sorrateiros à escada também são difíceis por causa do seu constante uso, uma hora antes, durante e depois das refeições. Sendo usada frequentemente pelos cozinheiros e seus servos, intrusos são obviamente reconhecidos por qualquer um que os encontre. Se os servos encontrarem os personagens, há uma chance de 70% de que eles fingirão estarem trabalhando normalmente, mas irão soar um alarme quando estiverem fora de vista, ou perguntarão quem são eles e os mandarão embora se não ficarem satisfeitos com suas respostas.

Entrando nos Túneis

Às escuras, os personagens continuam além das portas descritas na área 13 do mapa da Torre Retorcida de Ashaba — Nível Subterrâneo. Aqui nós faremos a narração do que há pela frente.

2A. Corredor de Acesso Diagonal

Uma simples corrente decora o Corredor de Acesso Diagonal por mais ou menos 3 metros após as portas na área 13 do mapa da Torre Retorcida de Ashaba — Nível Subterrâneo. O piso além da corrente é empoeirado, mas é possível discernir que algumas pessoas passaram por baixo ou por cima da corrente e desceram o corredor, que assim como a área além estão imersos na escuridão.

O corredor não contém perigo algum, apesar de existirem pequenos montes de itens sortidos — lençóis, capas, restos de velas e de comida, etc. — que poderão assustar os personagens, mas foram deixados apenas por amantes cheios de juventude que usam o corredor para encontros escondidos. Se os personagens descerem à noite, há uma chance de 20% de que encontrem um guarda e uma serviçal se beijando no escuro, que se notarem alguém se aproximando, irão se esconder

embaixo dos lençóis ou correr silenciosamente pelos cantos — onde o corredor leva à uma abertura — evitando ser encontrados. Eles podem ser assustados facilmente e não soarão nenhum alarme — mesmo porque não deveriam estar lá — a não ser que os personagens ameacem os habitantes da torre.

Uma Pequena Nota Antes de Prosseguir...

Os jogadores podem aceitar os desafios da Torre Retorcida em apenas uma aventura ou em várias, retornando à Torre de Ashaba para descanso e recuperação. Se eles voltarem antes de completarem a aventura (o mago drow foi derrotado), Thurbal irá encontrá-los na corrente além das portas duplas e irá curar seus ferimentos o melhor possível, pedir o resumo dos fatos e fazer uma cópia atualizada do mapa. Perguntará, de maneira rude, se eles desejam continuar no próximo dia (ou dois), e não os culpará se suas decisões forem por buscar aventuras em outros lugares — é claro, todos os benefícios descritos na seção 10 - Epílogo não serão desfrutados, mas este é o destino dos fracos de espírito.

Depois de um certo ponto, fará sentido para os personagens continuar ao invés de retornar à segurança da torre. Observações sobre acampar de noite no subterrâneo estão anotadas nos pontos onde é mais provável que personagens encontrarão “locais para descanso”.

3. Verificando a Entrada

Esta seção trata da aproximação dos personagens, bem como de sua passagem através do portão para os túneis dos drows. É aqui que os personagens encontrarão os primeiros habitantes dos túneis, um gambado e dois quaggoths. Além disso, eles precisam lidar com as fechaduras do portão entre o reino do Lorde Mourngrym e o dos drows; onde há fechaduras físicas e mágicas.

3A. A Ponte

O corredor se abre com um paredão em uma grande caverna natural. Imediatamente oposta ao corredor está a ponte sobre uma estreita fenda para outro paredão.

Diretamente à frente, há uma ponte de pedra de mais ou menos 6 metros de extensão, sem corrimão. Ela aparenta ser muito usada, porém firme, estreitando em 3 metros do lado da torre, para 0,5 metro quando chega ao seu final. A pedra na ponte está gasta e extremamente molhada pela água que cai continuamente. A ponte beira uma fenda de 3,5 metros de largura de um lado para um paredão muito largo de outro. No lado mais distante há



uma grande porta de madeira com detalhes em metal, cravada na parede mais afastada. Essa fenda tem paredes abruptamente íngremes que descem mais ou menos 6 metros do que aparenta ser um raso leito de rio. O declive próximo ao topo da fenda tem uma pequena pilha de ossos (obviamente humanos, incluindo um crânio deixado ao lado da ponte), armas (entre elas uma espada curta e um machado de mão), moedas (na maioria de cobre, com algumas de ouro e prata) e itens aparentemente muito pequenos para serem levados pela fraca correnteza, mesmo onde o leito é profundo.

Se eles tentarem cruzar a ponte precisarão fazer um teste de Destreza para ver se não acabam por pisar nas pedras, vindo a escorregarem diretamente no desfiladeiro. Se falharem no teste sofrerão 2d6 pontos de dano por queda.

Obviamente, o grupo pode querer evitar a ponte e tentar pular por sobre o desfiladeiro. Personagens de 1-6 nível somente podem pular até $1d4 + 1,5$ metro com uma corrida inicial de 6 metros, com um modificador de -30 centímetros se eles forem halflings ou se estiverem moderadamente carregados; e com um modificador de -60 centímetros se forem anões ou estiverem muito carregados. Personagens que tiverem a perícia pulo podem pular $2d6 +$ seu nível em metros com uma corrida inicial similar. Os aventureiros podem também descer o desfiladeiro através de cordas pelo outro lado apesar de muito íngreme e tornar a descida extremamente difícil.

Uma complicação adicional poderá ocorrer se alguém cair ou resolver descer em escalada pelo desfiladeiro, indo até o seu final, onde um gambado fez sua casa, exatamente do lado da ponte onde passa o rio, em cima de um distante morrinho em seu leito. Se alguém se aproximar pelo menos 1,5 metro para investigar o crânio humano, a espada curta ou as moedas de prata, o monstro pula para atacar:

De repente, o crânio humano no chão do desfiladeiro e o piso em volta dele aparentam pular em sua direção, como se um gêiser ou uma erupção vulcânica o impelisse explosivamente em um arco balístico frente às suas faces estarecidas. Vocês descobrem, aterrorizados, que aquele crânio da morte é, na verdade, uma besta — uma aparição com garras de gancho e com músculos e nervos mortos.

O gambado ataca três vezes por rodada (mordida, garra, garra), mas tentará escapar se ferido em mais de 12 pontos de vida. Ele não pode pular alto o suficiente para alcançar a borda do desfiladeiro, mas correrá rio abaixo fora do seu campo de visão. Depois de ter lutado com qualquer personagem no desfiladeiro, ele irá se refugiar na toca que lhe fornece um abrigo eficiente contra ataques de fogo da ponte ou da borda do desfiladeiro.

Gambado (1): Int. Baixa; Tend. *Inconstante*; CA:6; MV 12 (8 verticalmente); DV 4; pv 20; TAC0 17; AT 3; D 1-8/1-4/1-4; TM M; MO 11; XP 175.

3B. Patamar

Quando os aventureiros se aproximarem do portão cravado na parede atrás do muro mais distante, duas runas repentinamente começam a brilhar, emitindo uma ardente luz azul. A primeira, no portão propriamente dito, é uma runa de aviso para “Magia aqui”. A segunda, no chão diretamente à frente do portão, é uma runa élfica para “Volte”. A luz repentinamente começa a ficar mais intensa, e daí desaparece em uma piscada brilhante deixando uma imagem posterior de uma terceira runa. Esta é a assinatura dos anciões para decisão.

O portão, na realidade, é uma arqueada porta de carvalho, com detalhes em metal, onde uma barra de carvalho extremamente pesada foi trancada. Se os personagens possuírem a chave obtida de Thurbal, ela servirá na fechadura, permitindo que a barra seja erguida de seus suportes e colocada de lado.

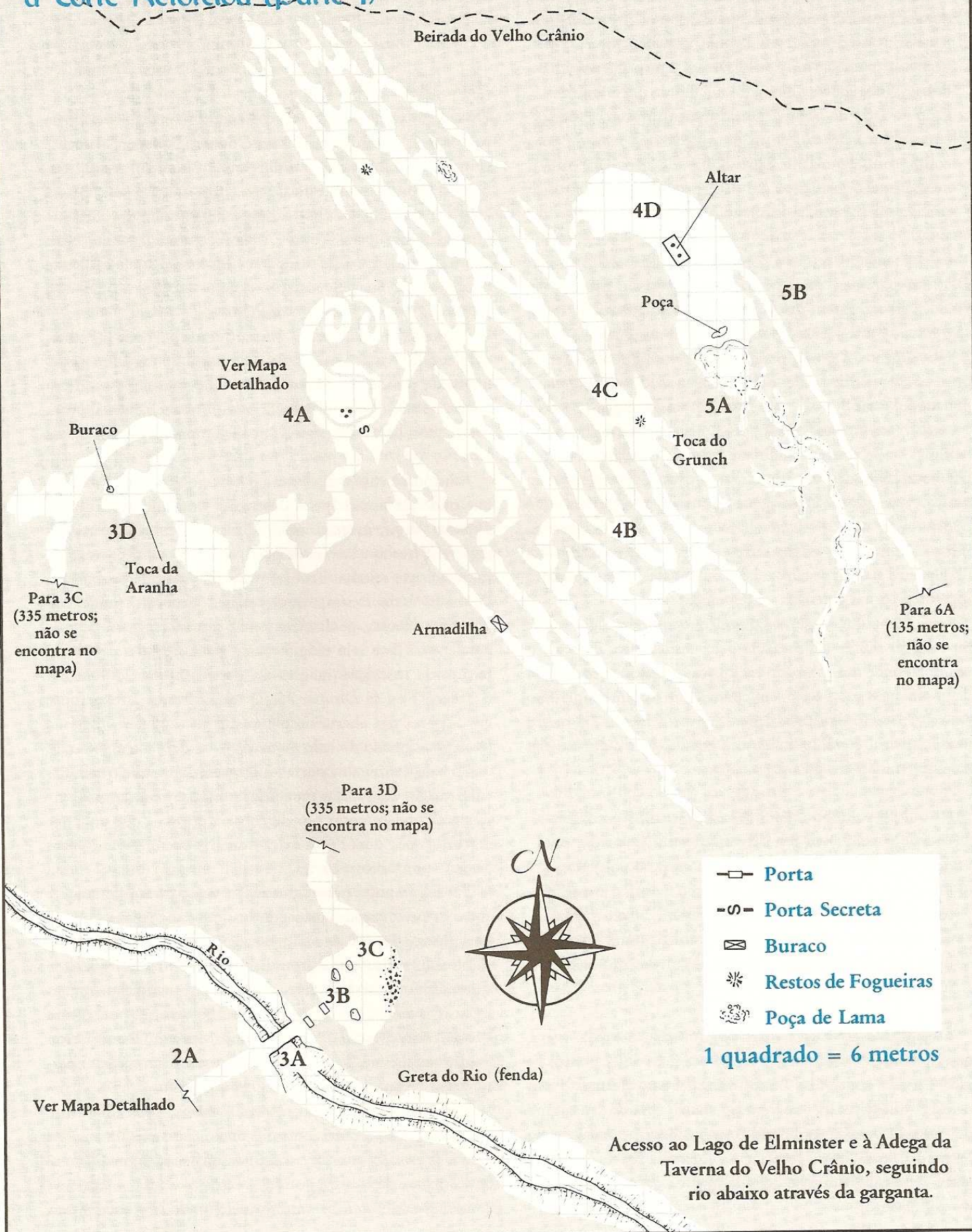
Adicionalmente a esta trava a porta tem uma tranca mágica, que pode ser notada pelas descrições de Thurbal, o uso de *Detectar Magia*, magias similares, ou uma cuidadosa investigação nas frestas e bordas da porta indicará que se encontram magicamente seladas. Este selo previne qualquer circulação de ar através das frestas, e que qualquer outra coisa (por exemplo, uma lâmina, pé-de-cabra, etc.) seja inserida ou calçada nas fendas. Este selo mágico pode ser quebrado através da leitura da inscrição mágica no papel obtido de Thurbal (“Stoleco”) ou se *Dissipar Magia* for utilizada. Isto permite que a porta seja aberta simplesmente ao se puxar o anel de ferro posicionado do lado esquerdo — as dobradiças estão do outro lado à direita da porta —, o que faz com que o som das enferrujadas dobradiças ecoe pelas câmaras. Contudo, os personagens podem optar por derrubar a porta — que pode ser derrubada por uma Força extraordinária ou sofrer 15 pontos de dano por talhos e cortes.

Tão logo a porta é aberta, um forte vento passa subitamente entre os personagens, apagando qualquer tocha acesa e com uma chance de 50% de extinguir alguma lanterna acesa. Esse vento nada mais é que a pressão do ar de dentro da caverna se ajustando à do ar fora dela, como ocorre naturalmente em todas as cavernas, através de qualquer abertura que porventura possa existir, como o tempo que muda a pressão barométrica. Faça o seu melhor para que isto soe assombroso para os personagens que não tenham muita experiência.

Depois de aberta, a porta revela câmaras extremamente truncadas, ligadas uma a outra. A menor porta tem menos de 3 metros em seu interior, a segunda mede, aproximadamente, 1,5 metro de largura por 2,5 metros de altura, e tem uma construção similar à da anterior, excluindo-se a barra que a



Masmorras e Túneis Sob a Torre Retorcida (Parte 1)





cruzava. O vento passa através da fresta da porta e do lado esquerdo da porta há um pesado anel de ferro, com grandes e enferrujadas dobradiças à direita. Na verdade, essas dobradiças velhas são falsas e apesar de fixadas fortemente na porta não a penetram, deixando a impressão de que ela se abre para fora — na direção do puxador —, quando, na realidade, ela abre para dentro, empurrando-a. Uma observação cautelosa, mostrará que a madeira da porta parece ser mais nova do que as dobradiças.

Há uma armadilha no anel à esquerda que quando puxado faz um pesado bloco de pedra, pouco menor que a câmara, descer à uma velocidade de 1,5 metro por rodada do teto que está a uma distância de 6 metros. Se os personagens não saírem antes que o bloco caia totalmente, eles sofrerão 1d6+1 pontos de dano por esmagamento e terão que fazer um teste de dobrar barras/erguer portais com sucesso ou usar outros meios extraordinários se quiserem tirar o bloco do caminho.

A armadilha pode ser detectada pelos métodos comuns de detecção ou pela habilidade de detectar portas secretas direcionada ao teto ou ao fluxo de ar — que também flui pelo teto onde o bloco de pedra está afixado. A descida do bloco é interrompida e a armadilha é reativada simplesmente ao empurrar-se a segunda porta em uma tentativa de abri-la, um movimento especialmente contraprodutivo, uma vez que o bloco está interrompendo o topo da porta de entrada.

Caminhando através da entrada da segunda porta, os personagens penetram em uma câmara de paredes irregulares, de 20 metros de diâmetro, com grandes e diversos blocos de pedra. Um caminho bem gasto leva a uma abertura irregular para trás e para a esquerda. Deste lado fica aparente que a segunda porta e o mecanismo da armadilha são novos para estes túneis. Um rastro de blocos recém-cavados em uma reentrância, mostra que estes rolaram da entrada da caverna em sentido sudeste.

3C. Servos Bem-Treinados

Antes que o grupo possa reunir-se totalmente ou até mesmo terminar de investigar, dois quaggoths surgem rapidamente de trás dos grandes blocos ao norte do caminho gasto.

Um obscuro movimento vindo do maior bloco ao norte do caminho chama sua atenção, enquanto vocês tentam enxergar as formas rugosas e pálidas movendo-se rapidamente em sua direção. Quando seus olhos se ajustam à luminosidade e ao movimento, percebe que dois grandes monstros peludos estão avançando, empunhando montantes e prontos para atacar. As espadas estão manchadas de sangue, ou outra substância, já que elas não brilham na luz como os afiados dentes destas horríveis bestas enfurecidas.

Escravos de drows, esses monstros são quaggoths que foram atraídos para a sala pelo barulho da entrada do grupo. Treinados para agirem como guardas, eles estão equipados com montantes embebidas em um veneno especial fabricado pelos drows, que deixa inconsciente todos aqueles que forem atingidos e que tenham falhado em um teste de resistência contra veneno com uma penalidade de -4. O efeito do veneno dura 2d4 horas ou até ser eliminado. Lembre-se de que a substância perde o efeito 60 dias após entrar em contato com o ar e imediatamente após o contato com a luz do sol.

Os quaggoths atacam imediatamente usando a montante, mas, se desapossados de suas armas, irão atacar com as garras, duas vezes por rodada. Eles são imunes a venenos e lutarão até a morte, mas se perderem 25% ou mais de seus pontos de vida originais entram em fúria (ver descrição completa no *Livro dos Monstros*).

Se os personagens decidirem fazer uma procura pelas rochas, cantos e fendas, não encontrarão nada de interessante, somente o caminho bem gasto e a extensa cavidade à direita (sul) da sala. É possível, mas com dificuldade, discernir algumas pistas confusas e parciais através desse caminho, como as de humanos, quaggoths, drows, anões, roedores, aranhas e outras coisas do gênero.

Quaggoths (2): Int. Baixa; Tend. Neutra; CA 6; MV 12; DV 2+2; pv 10; TACO 19; AT 2 ou 1 (montante); D 1-4/1-4 ou 2d4 (montante); AE Fúria (+2 para atacar e para jogadas de dano uma vez que tiverem perdido 25% de seus pontos de vida); DE Imunes a veneno; TM M; MO 16; XP 15.

3D. Bem-Vindos ao Meu Parlatório

Sobre aproximadamente 400 metros através do caminho pelos retorcidos e desordenados túneis, encontra-se uma passagem irregular de forma oval próxima ao nível do solo, com alguns tufo de pêlo branco sujo presos na protuberância de uma rocha. O buraco abre-se em uma sala de superfície irregular medindo 10 por 13 metros, que está coberta por alguns ossos, restos de comida, ratos e alguns outros itens (5 metros de corda meio podre, nove estacas de ferro, uma lanterna achatada e três clavos de madeira). No canto noroeste da parede próxima ao chão há um buraco contendo um brilho de metal, que é causado por moedas do tesouro pessoal dos dois quaggoths (16 pc, 19 pp, 1 pe e 4 po).

Esses quaggoths além de guardas (já que não tinham muito o que guardar), eram, também, treinadores de aranhas. Qualquer personagem que entrar na toca dos monstros atrai imediatamente a atenção de uma aranha imensa, que vive em



um buraco camuflado na parede sudeste. Ela espera até poder dar um pulo certo atrás dos personagens (-6 nos testes de surpresa se eles virem o ataque) para mordê-los. A aranha imensa aparentemente é ainda jovem (melhores para treinar), pois tem apenas 1 metro de diâmetro. Um rubi no valor de 50 po pode ser encontrado em sua toca se a teia for retirada com cuidado ou queimada.

Aranha Imensa (1): Int. Animal; Tend. *Neutra*; CA 6; MV 18; DV 2+2; pv 9; TAC0 19; AT 1; D 1-6, mais jogada de proteção contra veneno (tipo 1) com +1 de bônus; AE Ataque em salto de 10 metros, com uma penalidade de -6 no teste de surpresa para os oponentes; TM P; MO 8; XP 270.

4. Ação, Perseguição, Traição e, acima de tudo, Diversão

Essa seção trata da exploração pelos personagens da primeira e menos perigosa parte das cavernas sob o Velho Crânio, primariamente constituída de uma escalada por passa-

gens com armadilhas, um encontro com uma patrulha drow e a descoberta de uma suposta rota de escape destes.

O caminho e o túnel principal seguem em curvas e meandros, através de várias e pequenas câmaras (10 metros de diâmetro). Este perigoso caminho é traiçoeiro, recoberto por cascalho, com uma desordem de rochas soltas, cantos irregulares e fendas parcialmente cobertas, além de estreito (certamente não mais que uma pessoa pode passar de cada vez sem sair dele). O personagem que tentar correr ou passar na frente de outros membros do grupo deverá efetuar um teste bem-sucedido de Destreza, ou cair e sofrer 1-2 pontos de dano.

Apesar de, obviamente, o caminho ter sido construído, é difícil afirmar se é antigo, se foi muito utilizado no passado ou é usado apenas pelos monstros que habitam a escuridão profunda da caverna. De qualquer forma, ninguém parece ter se preocupado em limpá-lo, eliminando, assim, as rochas afiadas, cascalho solto ou outros perigos e trechos que impeçam sua passagem. Suas paredes de formato circular sugerem que a caverna já foi inundada num passado distante, apesar de as escavações na rocha terem desmanchado os contornos que outrora deviam ter existido.





Faça com que cada personagem jogue um d20 e escreva os resultados, deixando os jogadores imaginarem que seus personagens fizeram um teste de Destreza por causa dos desníveis da caverna.

Apesar de os personagens poderem sair do caminho para investigar buracos, passagens, ou algo parecido, e até encontrarem uma tocha usada ou um velho equipamento de viagem, não há tesouros ou monstros para serem localizados aqui, apenas os perigos dos desníveis da caverna.

4A. Escalada Argilosa

Enquanto os personagens entram na próxima área, discretamente cheque os resultados da jogada de d20 feita na seção anterior para ver se cada um é bem-sucedido em um teste de resistência à magia com uma penalidade de -4. Os que passarem não serão afetados pela ilusão de um desmoronamento (criado pelo efeito de uma *Parede Ilusória*) que aparece na próxima caverna.

Leia o seguinte texto para aqueles que conseguiram evitar a ilusão:

O equilíbrio fica cada vez mais difícil e o ângulo do chão forma uma ladeira ascendente enquanto vocês atravessam a última curva dessa seção da caverna e chegam a uma outra razoavelmente maior que a anterior. A única saída aparente são três buracos ao redor de uma corda que vai ao longo do telhado até uma parede próxima.

Leia o seguinte texto para aqueles que não conseguiram evitar a ilusão:

O equilíbrio fica cada vez mais difícil e o ângulo do chão forma uma ladeira ascendente enquanto vocês atravessam a última curva dessa seção da caverna e chegam em uma outra razoavelmente maior (17 metros de diâmetro) que a anterior, e que provavelmente foi afetada por algum abalo sísmico ou algo semelhante, que provocou um enorme desmoronamento de rochas e grandes quantidades de lodo do teto da caverna.

Uma investigação cuidadosa efetuada pelos personagens que viam a ilusão revelará apenas que o desmoronamento é de origem recente, muito grande e instável para que se cave através dele. Aqueles que fizerem um teste de suas perícias notarão que os vários rastros parecem chegar a um mesmo local (no caso, exatamente onde o efeito da ilusão começa; os aventureiros que não foram afetados pela ilusão notarão, ao efetuarem um teste bem-sucedido de sua perícia de rastrear, que os rastros continuam até desaparecerem na parede de rochas; não há saída aparente, mas um teste bem-sucedido na perícia de achar portas secretas, feito por alguém não afetado pela ilusão, re-

velará uma porta secreta dentro da área da ilusão, na parede a sudeste).

Uma investigação do teto acima do local onde os rastros parecem terminar revelará três buracos circulares que, na verdade, são túneis verticais de 1 metro de diâmetro, em volta de um pequeno gancho de ferro, preso a uma corda suja, que se estende do teto até o leste da entrada da caverna. A corda é presa ao teto por uma peça de ferro em formato de L, e esticada ao longo da parede até o chão, onde está fixada a outro gancho, impedindo que fique pendendo do teto, de maneira a não ficar tão visível. É óbvio que a corda está impregnada de sujeira e argila, talvez por ter sido usada por criaturas pouco asseadas, ou em uma tentativa de escondê-la de convidados indesejados. Ela pode ser facilmente solta dos ganchos que a fixam na parede para pender livremente. Tanto a corda como os buracos no teto são reais.

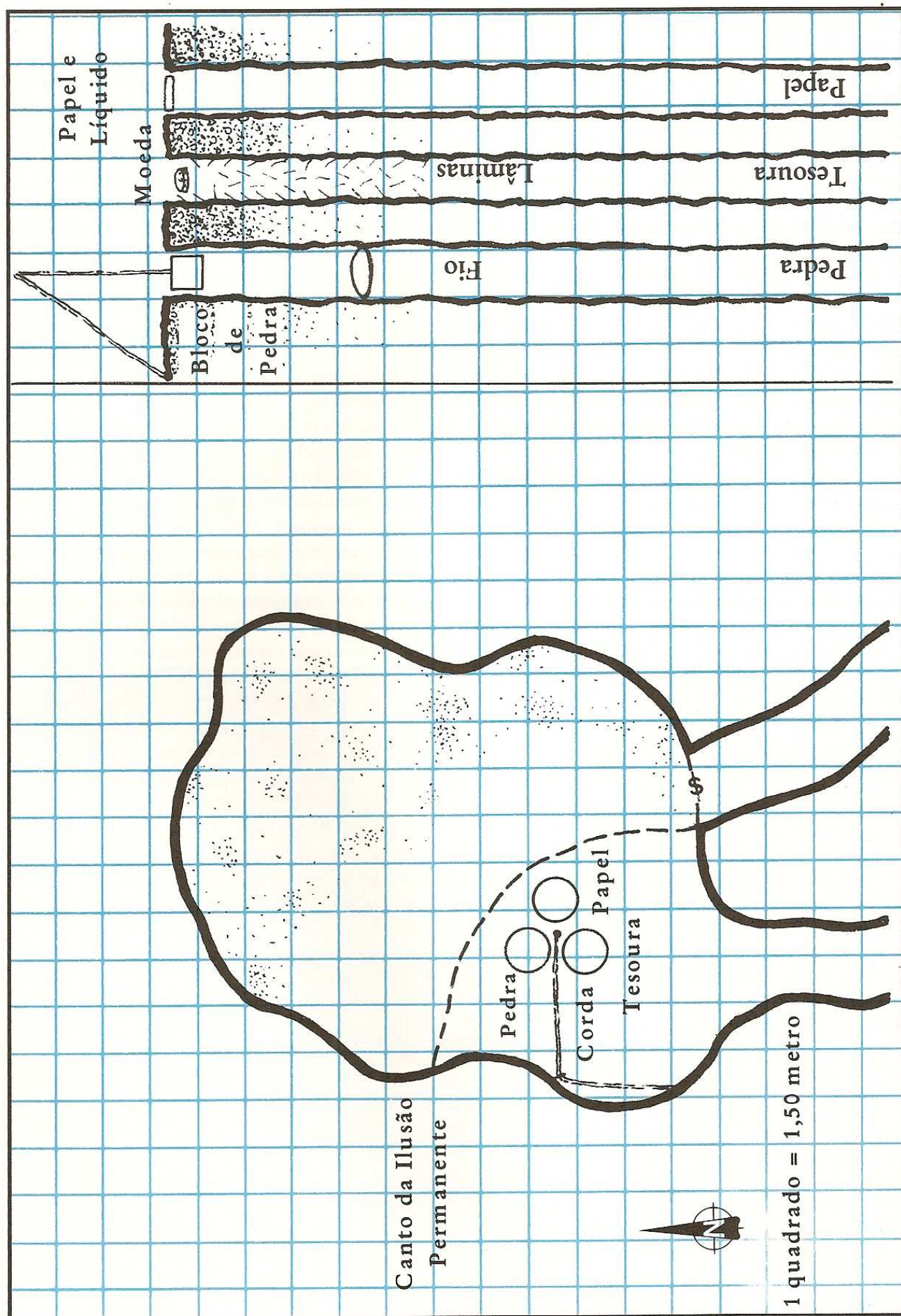
Pelo fato de essa corda estar impregnada de argila, torna-se mais difícil de ser escalada. Personagens com essa habilidade devem efetuar um teste (a cada 3 metros) com uma penalidade de 5% e os outros deverão testar sua Destreza a -2. Assim que chegar ao topo da corda, um personagem deverá escolher, aleatoriamente, um dos três túneis para entrar já que nenhum mostra algo diferente pelo qual se possa guiar (todos os túneis possuem apoios de mão suficientes para permitir a transição da corda para ele com apenas mais um teste de escalada ou Destreza) e é óbvio que desse ponto todos deverão ser escalados da mesma maneira (como se subindo em uma chaminé).

Esse método de escalada consiste em pressionar as costas contra um lado do cilindro rochoso e os pés contra o lado oposto, deslizando o corpo e reposicionando um pé por vez. Esse processo longo e exaustivo é bastante conhecido por alpinistas. Alguns itens como mochilas, cota de malha, armaduras e aljavas podem ser facilmente danificados ou rasgados pelas rochas pontiagudas do percurso. Carregar esses itens em uma amarra é uma solução simples para o problema.

Cada um dos túneis envolverá esse tipo de escalada por quase 30 metros, e deverá ser descrita como um trabalho lento e cansativo, mas não tecnicamente difícil. Teste de escalada com um bônus de 15%, de Destreza com +4 e teste de Força deverão ser efetuados a cada 4 rodadas. Queda pode ser evitada com um segundo teste bem-sucedido de Força combinado com um segundo teste bem-sucedido de escalada ou Destreza (sem quaisquer bônus).

Dois dos túneis verticais não são mais que armadilhas, enquanto o terceiro leva a uma caverna conectada à passagem que vai à porta secreta por trás do desmoronamento ilusório. Os três túneis podem ser identificados (para o Mestre, nunca para os jogadores!) como pedra, papel e tesoura; e são virtualmente indistinguíveis na perspectiva dos personagens, apesar de que, se alguém perguntar, uma pequena corrente descen-

Caverna da Pedra, Tesoura e Papel (4A)





dente de ar pode ser detectada na caverna “tesoura”. Se alguém estiver atento no topo da corda, ouvirá um leve “flap” à distância, vindo de “papel”.

“Pedra”: Um grande bloco está posicionado no topo desse túnel (pendurado por uma corda como uma armadilha), não pode ser atravessado e é muito pesado para ser levantado ou tirado do caminho. Aproximadamente 6 metros abaixo do bloco (ou seja, cerca de 24 metros acima da entrada do túnel) um fio circunda o interior do túnel. A menos que seja detectado e evitado por um teste de escalada ou de Destreza, há, pela natureza da escalada, uma chance de 90% de que seja puxado, soltando o grande bloco que começará a cair, batendo nas paredes do interior do túnel fazendo muito barulho. Apesar da grande aceleração inicial da pedra, as batidas nas paredes dissipam considerável energia cinética, diminuindo razoavelmente sua velocidade. Além disso, o bloco pode ser evitado se o personagem em seu caminho se deixar cair pelo túnel.

O bloco continuará a cair, e à medida que bate nas paredes faíscas voam pelo túnel, indo até um ponto onde fica preso por um imperceptível estreitamento. Se alguém for atingido pelo bloco, será empurrado, sofrendo 1d6 pontos de dano, e 2d6 pontos de dano pela queda (apesar do atrito com as pedras diminuírem sua queda, isso irá doer um bocado), a menos que essa queda seja interrompida ou amaciada de alguma maneira. Personagens que evitarem o bloco caindo pelo túnel sofrerão apenas os 2d6 pontos de dano da queda (e atrito). O bloco não pode ser removido pelos personagens que estiverem no meio do túnel.

“Tesoura”: Esse túnel também é sem saída, contendo apenas uma abertura do tamanho de um punho no bloco de granito em seu topo, por onde o ar vindo do túnel “papel” desce em direção aos personagens. Uma brilhante moeda de platina no topo do túnel reflete uma leve fonte de luz, atraindo-os para uma afiada armadilha.

Começando aproximadamente a 20 metros da entrada do túnel, pedras afiadas, lâminas e pedaços de vidro aparecem nas paredes para ferir os pés e costas dos personagens que deslizem sobre elas durante a escalada. Esses objetos estão posicionados de maneira a formarem um ângulo ascendente saindo da parede, cortando quem estiver subindo e prendendo em uma ponta ou rebarba quem estiver descendo. Cada ponta afiada provoca dano cortante no deslizamento ascendente e dano dilacerante no descendente (a menos que couro ou outro material forte, como um colchonete ou uma capa, esteja protegendo seu usuário).

As lâminas ficam cada vez mais numerosas e difíceis de serem evitadas no topo do túnel. Escalando a uma altura de 20 a 23 metros, há uma chance de 15% de encontrar lâminas que causam 1d4 de dano deslizando para cima e 1d8 de dano deslizando para baixo. De 23 e 27 metros há 50% de chance de encontrar lâminas que causam 2d8 de dano deslizando para cima e 2d12 de dano deslizando para baixo. Acima dos 27





metros até a moeda de platina, há uma chance de 85% de encontrar lâminas que causam 3d8 de dano deslizando para cima e 3d12 de dano para baixo.

“Papel”: Apesar de a escalada ser árdua, os personagens que seguirem essa rota não encontrarão armadilhas ou perigos durante a subida ao se aproximarem do topo do túnel, notarão, porém, que aparenta estar fechado por um bloco de pedra muito parecido com o de granito do túnel “tesoura”, e que se ouvirem ou o observarem com cuidado, notarão que ocasionalmente ele se curva levemente, fazendo um som de “flap”. Na verdade, o topo do túnel está simplesmente coberto por uma grossa camada de papel que, apesar de firmemente fixada ao topo, curva-se com a pressão do ar emitindo esse som. A parte de baixo do papel está impregnada com argila e sujeira de modo a camuflá-la.

Para saírem do túnel, os personagens não precisam fazer mais nada além de rasgar o papel, apesar de que os que forem atentos e agirem com cuidado, notarão, usando a habilidade de achar armadilhas ou com métodos especiais de observação, que ali se encontra uma cilada: ao curvar-se um pouco no centro ele parece estar apoiando um pequeno objeto. Na verdade, a parte superior do papel contém uma poça de líquido fosforescente que, apesar de não provocar dano algum aos personagens, os tornará visíveis pelo resto da aventura nas cavernas (+1 para criaturas ou inimigos tentando acertar um personagem sujo de tinta fosforescente em pouca luz) e surpreenderá alguns. A armadilha não pode ser desativada, pois não há mecanismo que possa ser afetado, senão as leis da física (o líquido pode ser drenado por um furo no centro do papel — e se for tentado, dê a mesma chance de sucesso de um teste de achar armadilhas, com uma falha indicando que o papel rasgou-se ao se tentar fazer o furo).

Assim que atravessa o papel, o líquido azul e brilhante cai sobre você e seus companheiros que o seguem, dividindo-se em pequenos glóbulos acertando-lhes com um brilho forte. O que vocês fazem?

Há uma boa chance de que os personagens cheguem à conclusão errada (possivelmente causando sua morte ou danos consideráveis) de que o líquido fosforescente está vivo ou é um ácido, veneno ou fogo, que deve ser evitado a qualquer custo. Force ao máximo a cena dos personagens caindo ou tentando remover as roupas manchadas e acrescente 2d6 pontos de dano para aqueles que caírem, além de um dano extra de 1d6 se a queda for dos últimos 5 metros do túnel.

Assim que estiverem na câmara acima dos três túneis, os personagens poderão desarmar a armadilha do túnel “pedra” — se ela não tiver sido acionada — pegar a moeda de platina no topo do túnel “tesoura”, e saber o que é o líquido fosforescente da armadilha no túnel “papel”. A passagem dessa câmara leva a um caminho espiralado que chega após o

final dos rastros na caverna (onde a ilusão leva a acreditar que há um desmoronamento, que também é visível deste lado). O túnel em espiral é de construção recente, provavelmente feito por anões.

4B. Lutas! Lutas!

O caminho fica cada vez mais confuso na área adiante, com muitas rotas e túneis alternativos que sempre voltam ao principal após um percurso paralelo. Levando-se em consideração que essas cavernas são naturais e foram criadas pelo fluxo da água, não é surpresa que esses caminhos paralelos existam. Adicionalmente, todas as passagens basicamente vão à mesma direção e lugar, exceto por algumas que terminam abruptamente ou se estreitam tanto que tornam a passagem impossível. Por isso, os personagens não podem sair do caminho, apesar de poderem ingenuamente se separar, tornando-se mais vulneráveis a um ataque. A caminhada nessa área é pior que na anterior e o progresso é reduzido à metade do normal.

Se os personagens resolverem investigar todos os buracos e covas que encontrarem pelo caminho há uma chance de 5% de descobrirem uma sacola com antigos tesouros de ladrões: 42 moedas de prata, um broche de topázio (valor de 20 po) e um anel simples de ouro (na verdade, um anel da ilusão), e ainda têm uma chance de 10% de encontrarem de um a três ratos moray.

Esse roedor tem o mesmo tamanho e características de um rato gigante, com dentes afiados e virados para dentro que lhe permitem, automaticamente, prenderem-se a uma vítima e infligir dano adicional após a mordida. O rato moray gosta de viver em locais escuros como cavernas, esgotos, catacumbas e criptas, e de atacar aqueles que invadem o seu habitat.

Rato Moray (1-3): Int. Semi; Tend. *Neutra*; CA 7; MV 12, Nd 6; DV 1-4 pontos de vida; pv 3; TAC0 20; AT 1; D 1-3; AE Mordida prende automaticamente e inflige 1-3 pontos de dano por rodada até ser morto ou removido, 5% de chance de transmitir doença; TM D; MO 6; XP 15.

Depois de vários metros de caminhada por essas passagens, alerte os personagens sobre um movimento à frente. Uma investigação revelará um grupo composto por seis criaturas: um meio-orc e cinco grandes monstros que se parecem com orcs. Todos parecem estar procurando algo cuidadosamente, enquanto se aproximam dos personagens. O líder meio-orc e dois dos outros carregam montantes, e todas as espadas estão embebidas em um veneno drow, como descrito no encontro com os quaggoths (3C).

As criaturas que se parecem com orcs são, na verdade, meio-orcs, meio-quaggoths, conhecidas como boogins — pro-



vando, novamente, que os orcs conseguem cruzar com qualquer humanóide. Os boogins são mais inteligentes que os quaggoths e, portanto, melhores em coordenar os ataques e receber ordens. Os que não carregam montantes lutam com clavas espinhosas.

Se os personagens prestarem atenção, e algum deles conhecer o idioma orc, compreenderão os constantes resmungos do líder meio-orc, dizendo: “Não se preocupem, acharemos aquele maldito anão, então será a hora do lanche para todos. Ele não poderá fugir. Ninguém conseguiu antes”.

Dada a cuidadosa busca que o meio-orc e os boogins estão conduzindo, há uma pequena chance do grupo evitar o encontro. Pela natureza dos meio-orcs e boogins, não há chance de conversa, negociações amigáveis e ajuda mútua. Por isso, o máximo que pode ser esperado é que o grupo decida encontrá-lo em um local de sua escolha, o que deve ser feito rápida e silenciosamente, pois os monstros notarão qualquer luz, ruído ou movimento e começarão imediatamente a atacar. A tinta fosforescente da armadilha no túnel “papel” é um sério agravante, se os personagens não conseguiram evitá-la. O meio-orc, Grunch, é um guerreiro de 3º nível, que dá aos boogins ordens simples de ataque, e se posiciona de forma a forçar os personagens a atacar os boogins primeiro.

Se, por acaso, Grunch e pelo menos dois dos boogins caírem, os restantes que não entraram em fúria deverão fazer um teste de moral ou fugir para uma cova próxima, onde farão sua última defesa. Os personagens podem passar através da cova apenas um por vez. Se todos os boogins caírem, Grunch rapidamente se refugiara na cova. Além do mais, ele sabe que a busca foi apenas um ardil e não vai querer morrer apenas para preparar os personagens para uma traição drow.

A cova contém 26 pp, 12 po, um grande frasco de veneno drow e um pulsante ovo de uma aranha gigante (XP 50 por destruí-lo; vale 85 po para uso em componentes mágicos, se não for destruído e entregue antes que choque, liberando a aranha gigante). Grunch tem 14 po e um frasco contendo um líquido transparente (um elixir da saúde).

Meio-Orc (1, Grunch, Guerreiro de 3º nível): Int. Média; Tend. *Vi*; CA 6(10); MV 9(12); DV 3; pv 16; TAC0 18; AT 1; D 2d4 (montante); TM M; MO 11; XP 65.

Boogins (5): Int. Média; Tend. *Egoísta*; CA 6; MV 12; DV 3; pv 14; TAC0 19; AT 1; D 2d4 (montante) ou 1d6 (clava espinhosa); AE Fúria comandada por força de vontade confere +2 nas jogadas de ata-





que e dano, mas deve lutar até morrer ou não existirem inimigos à vista; DE Imune a veneno; TM M; MO 14; XP 100.

4C. Amigo ou Inimigo?

Imediatamente após a conclusão bem-sucedida do combate realizado, quando não houverem mais inimigos à vista (ou após os perseguidores terem desaparecido), os personagens encontram Simon Stonebreaker, supostamente o anão fugitivo e agente drow.

Há um repentino movimento nas rochas soltas ao lado da trilha principal e uma face anã, com a barba coberta de lama e sujeira, cautelosamente sai da parte de trás de uma rocha. “Eles já foram?”, ele pergunta, e sem esperar por uma resposta, continua: “Quem são vocês e o que querem aqui?”. O anão vai saindo de seu esconderijo, segurando uma grande pedra na mão direita. Ele não veste armadura nem carrega armas, exceto pela pedra, e está bem sujo e magro.

Apesar de se dizer um anão aventureiro, capturado por um pequeno bando de drows há algumas semanas, enquanto viajava sozinho em uma das rotas de comércio do norte do Vale das Sombras e do Velho Crânio, Simon Stonebreaker é, na verdade, uma isca mandada pelos drows para iludir os personagens a um encontro mortal com um aballin. Se apenas sua vida estivesse em perigo, ele ficaria tentado a escapar ou avisar os personagens sobre o perigo que os espera, mas sua família é refém dos drows em um local ainda mais profundo do Velho Crânio, e ele está certo de seu papel como traidor. Se interrogado, ele fornecerá as seguintes respostas (a maioria é falsa):

- **Verdade:** Ele foi capturado por um grupo de três drows, acompanhados por um orc e cinco quaggoths como a força bruta do grupo, que tomaram todo o seu dinheiro, armas e itens mágicos, incluindo seu machado de guerra mágico +1 e uma poção de cura rápida.
- **Mentira:** Os drows o interrogaram sobre as defesas de sua casa, próxima às Fendas de Tilver. Ele acredita que eles planejam atacá-la, e, por isso, deve continuar sua fuga, para avisar sua família e amigos.
- **Mentira:** Ele andou, depois de sua fuga, pelo escuro, contando apenas com a ajuda de sua infravisão. Acabou se perdendo e se desesperando várias vezes, mas finalmente chegou a um área iluminada próxima de um lago de águas cristalinas. Ele ouviu os perseguidores se aproximando e se escondeu, observando-os pularem na água e serem puxados por uma corda submersa. Depois de muitas horas, ele

finalmente tomou coragem e tentou segui-los pela passagem. Felizmente, ela era curta, mas ele não quer passar perto de água ou nadar pelo resto de sua vida.

- **Mentira:** Ele não viu outros habitantes das cavernas, exceto alguns vermes e roedores.
- **Majoritariamente mentira:** Ele levará os personagens até o lago em troca de uma arma com a qual possa se defender no resto de sua fuga, mas não os acompanhará além disso, apesar de esperar que seus esforços ajudem a prevenir o ataque a seu lar.

Apesar de não ter atravessado o lago para chegar até aqui, ele foi cuidadoso o suficiente para molhar bem suas roupas na fortaleza drow antes que sua missão de traição começasse, para, assim, poder enganá-los melhor. Ele os leva à caverna com o lago e a corda submersa, que eles provavelmente não encontraram antes, pois sua entrada é um pequeno buraco no fundo de uma fissura que termina 1 metro acima do nível onde eles andam.

Anão (1, Simon Stonebreaker, Guerreiro de 2º nível): Int. Muito; Tend. *Inconstante*; CA 10; MV 6; DV 2; pv 12; TAC0 19; AT 1; D Por arma; TM P a M; MO 14; XP 175.

Se os personagens decidirem terminar de investigar os túneis por onde andavam antes de irem à caverna de Simon, encontrarão muito pouco: algumas cavernas onde existiram fogueiras em algum passado remoto, uma fossa precariamente camuflada e com lanças no fundo (3 metros de profundidade), uma seção úmida da caverna, com estalagmites e estalactites, e formações cristalinas. Um piercer espreita entre as estalactites. Além disso, em um lago de água barrenta, abaixo de uma das mais espetaculares formações cristalinas, existe um homem-lama, que arremessa lama, deixando a pessoa mais lenta. Veja os símbolos no Mapa da Torre Retorcida para localizações precisas desses encontros.

Eventualmente, os personagens descobrirão que a caverna que Simon os indicou, ou que pelo menos tentou levá-los, é o único acesso aparente. Apesar da entrada para a caverna do lago ser facilmente perdida — uma fissura que alarga-se gradualmente, e que se estende por 10 metros, terminando em uma saliência de quase 1 metro acima do que os personagens consideram chão — há definitivamente um fluxo de ar através da abertura que ocasionalmente assobia nas suas pontas. Esse assobio poderia iludir os personagens, caso Simon tivesse falhado em sua missão.

Piercer (1): Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 3; MV 1; DV 2; pv 8; TAC0 19; AT 1; D 2-12, com ácido corrosivo, que faz 1 ponto de dano à carne exposta; AE Surpresa; TM P; MO 9; XP 65.



Homem-Lama (1): Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 10; MV 3; DV 2; pv 9; TACO 19; AT 1; D ver AE; AE Lama arremessada diminui 1 ponto de movimento da vítima, o homem-lama pode envolver sua vítima, diminuindo 4 pontos de movimento (vítimas imobilizadas perdem 1d8 pontos de vida por rodada por sufocamento); DE Imune a veneno e magias que afetam a mente; TM P; MO Especial; XP 175.

4D. Já Estamos nos Divertindo?

A caverna do lago é enorme, medindo 60 metros de comprimento por 25 de largura, cujo formato lembra um grande rim. Há indícios de que algum incêndio recente ocorreu por aqui, pois as paredes e o teto da caverna, com cerca de 10 metros de altura, mostram marcas de fumaça de tochas. A caverna é úmida e estruturas cristalinas cobrem as paredes, o teto e o chão. Uma runa ou marca semelhante aparecia numa parede próxima à entrada, mas parece ter sido coberta com tinta ou fuligem.

Três itens atraem imediatamente sua atenção. Primeiro, próximo ao centro do arco interno em formato de rim está um grande bloco malcortado de granito, de formato quase retangular. Um líquido escuro foi derramado sobre ele, mas você não pode distinguir se foi sangue, veneno drow ou outra substância. Segundo, no exterior do arco, aproximadamente a dois terços da entrada da caverna, está um pequeno buraco por onde o vento parece estar soprando a uma velocidade tremenda. Terceiro, no lado oposto da caverna há um grande e calmo lago.

Altar: Um exame cuidadoso do altar (o bloco de granito) e da parede próxima a ele, procurando portas secretas, revelará um compartimento secreto a aproximadamente 90 centímetros acima do chão. A porta desse compartimento mede 30 centímetros de altura por 1 metro de largura. Infelizmente para os personagens, ele parece ter uma armadilha mágica que pode ser identificada pelo uso de *Detectar Magia* ou a habilidade de achar/desarmar armadilhas, ou ainda tentando abri-lo e sofrendo 1d4 pontos de dano por choque elétrico. O compartimento só poderá ser aberto se algum tipo de vinho for derramado no altar, não importando a quantidade. Se isso ocorrer por qualquer razão, o compartimento se abrirá.

No compartimento se encontra uma espada brilhante de cabo negro com um desenho de uma carranca. Esta é *Flesh Slayer*, uma perdida espada drow de origem perversa, que era utilizada em rituais, antes da queda da Torre Retorcida de Ashaba e

da retirada dos drows, junto com os clérigos que sabiam onde ela estava durante a batalha. Apesar das propriedades da espada não se tornarem imediatamente aparentes aos personagens, é uma espada longa +2, inoculada magicamente com a essência do veneno drow. No entanto, ela cortará apenas carne; qualquer cobertura de tecido, armadura, ou algo semelhante (não importa quão fino) torna a espada totalmente ineficiente em termos de dano.

Como outros artefatos drows, as propriedades especiais da *Flesh Slayer* são destruídas depois de 2d6 dias de exposição à luz solar e, mesmo se protegida, as propriedades especiais são perdidas em 1d20 + 30 dias após a remoção dos domínios drows, a menos que retorne por lá 1 semana a cada 4. Além disso, apesar de que o Lorde Mourngrym pagaria um bônus de 50 po pelo retorno de uma espada tão amaldiçoada, na superfície ela não é mais valiosa do que uma espada comum. Claro que um habitante dos domínios drows rapidamente negociaria (até 500 po) um artefato tão poderoso, apesar de que, dependendo da situação, ele mataria o personagem negociante para evitar pagar.

Qualquer personagem de tendência benéfica que toque na espada receberá 1d4 pontos de dano por choque elétrico. Personagens *neutros* parecem não ser afetados, mas perdem até 2 pontos de vida a cada dia que a espada fique em sua posse. Criaturas *más* não sofrem os efeitos da espada.





Túnel de Vento: Investigação com uma fonte de luz mágica ou protegida (por causa do vento é impossível manter uma tocha acesa) mostra que esse túnel é uma passagem pequena, onde um humanoíde provavelmente não caberia e, ainda assim, só se o equipamento fosse puxado por uma amarra, e partes grandes de armadura fossem removidas. A entrada para o túnel e a parede próxima são pretas, levemente grudentas e gordurosas. Se uma investigação extremamente minuciosa for efetuada, revelará que o túnel traz marcas de que foi atravessado recentemente. O vento é sugado pelo túnel como se esse fosse um canudo gigante e seria quase impossível estabelecer um diálogo em seu interior.

Lago: O nível da água é bem alto, com uma grande poça, que aparentemente formou uma depressão rasa no chão próximo ao lago. Na verdade, essa poça nada mais é que um aballin. Essa criatura sente qualquer movimento próximo ao lago, e uma tentativa de se beber água dessa “poça”, fará com que ela se defenda assumindo a forma de um pseudópodo gelatinoso que tenta envolver a pessoa mais próxima sufocando-a imediatamente. O aballin só pode sufocar uma vítima por vez, mas qualquer outra que esteja inconsciente e for jogada na água pode se afogar.

O lago tem uma corda em seu interior — como Simon disse que haveria — que leva para baixo e sob um amontoado de pedras, passando por algumas moedas espalhadas (5 po, 3 pp e 19 pc) e uma adaga com o cabo cravejado de jóias (valor de 20 po).

Se tudo parecer provável, Simon foge durante a batalha com o aballin, e se não conseguir escapar, acovarda-se e fica balbuciando em idioma anão coisas sobre “água viva” e os horrores de se afogar.

Aballin (1): Int. Média; Tend. *Neutra*; CA 4; MV 6; Nd 15; DV 3; pv 13; TAC0 17; AT 1; D ver AE; AE Envolve a vítima, que começa a sufocar; DE Imune a armas afiadas (exceto 25% de machucar a vítima envolvida), ao fogo, frio, eletricidade, veneno, paralisia e ataques baseados na visão; TM L; MO 14; XP 270.

Um Dia de Trabalho Duro Termina à Noite

Diferentemente de muitas áreas em domínios subterrâneos, aqui há uma grande área livre, espaçosa o suficiente para um bom acampamento, apesar de que o vento e a ausência de combustível dificultem a manutenção de uma fogueira. A grande escuridão do subterrâneo e o incrível silêncio também impedem a vigilância. Todos os personagens deverão fazer um teste de Constituição para evitarem dormir durante a vigília. Adicionalmente, Simon tentará fugir durante a noite (se já não o fez).

Apesar de o anão tentar persuadi-los do contrário, também é possível que os personagens retornem à torre para se recuperarem ou para evitarem acampar durante a noite em túneis. Um antecipado retorno não será bem visto por Thurbal, a menos que os personagens estejam seriamente feridos ou tenham localizado uma força que, para ser superada, necessite de ajuda. Simon, convencido de que falhou em sua missão, continuará a tentar escapar até que seja pego pelos drows, ou que sua traição seja descoberta.

Os personagens receberão tratamento e alojamento, mas não serão pagos até que Thurbal esteja convencido que eles exploraram todas as passagens — algo que imagina deve levar vários dias. Alguns murmúrios de guardas, como “não se fazem mais aventureiros como antigamente”, deverão fazer o grupo retornar à missão.

5. Secos ou Molhados

Essa seção trata das duas alternativas de saída da caverna do lago que se encontram no fim da sala e ao longo do estreito túnel (de onde vêm as grandes ventanias) que percorre uma das tangentes do arco externo da sala. Neste trecho, o lago tem aproximadamente 4 metros de profundidade, mas, é claro, não se sabe quão fundo ele pode ficar até que a corda leve alguém a outro local na superfície. Também não é conhecida a extensão do túnel, se continua a ser possível atravessá-lo ou se leva à mesma localização da corda do lago.

5A. Quem Entra no Lago É Pra se Molhar

O lago é uma saída falsa e uma armadilha mortal, por isso Simon recebeu instruções para direcionar os personagens para ele. O primeiro risco é o aballin que ataca imediatamente qualquer um que o toque ou passe pelo lamaçal onde se encontra. O segundo é que a corda que supostamente leva os personagens para a outra sala com ar, na verdade, não vai a lugar algum, é instalada para levar os personagens para a morte.

Pela história de Simon sobre a forma que utilizou para escapar, os personagens também podem resolver respirar fundo e entrar na água. Se assim for, lembre-se de que se eles se esforçarem ao nadar ao longo da corda, manterão o fôlego por, no máximo, um número de rodadas igual a um sexto de sua Constituição (arredondado para cima), antes que necessitem fazer um teste de Constituição em toda rodada (com uma penalidade de -2 acumulativa para cada teste subsequente ao primeiro). Se um personagem falhar em um dos testes de Constituição a qualquer momento, ele começará imediatamente a



engolir água, perdendo metade de sua Força atual e ficando desorientado. Na próxima rodada, ele automaticamente fica inconsciente e começa a se afogar, a não ser que encontre uma fonte de ar.

É claro que os personagens podem tentar aumentar suas habilidades a ponto de poderem respirar sob a água, usando meios mágicos ou não-mágicos enquanto nadam (o efeito de uma *Respirar na Água*, de um anel, de uma poção ou de um aparato de respiração subaquática, que se constitui em um grande saco de couro com ar, permite que se respire através dele).

Se os personagens tentarem a saída usando o lago e a corda, avalie seu ar disponível e leia o trecho seguinte, entremeando comentários a respeito de seu pequeno suprimento de ar e testes de Constituição enquanto for apropriado para seus métodos de respiração:

A água é fria, refrescante e límpida até o fundo rochoso, sobre o qual vocês podem ver espalhados algumas moedas e pequenos objetos de valor. A corda está seguramente presa a um gancho de ferro acima do nível da água no lado mais longo do lago, que apesar de apresentar uma pequena camada de ferrugem, se mantém firme; e a corda é do tipo das utilizadas para alpinismo, de quatro tranças, e um pouco abrasiva ao toque. Não há luz suficiente de forma contínua para permitir o crescimento de qualquer tipo de alga ou musgo.

A correnteza aqui é desprezível e vocês não teriam dificuldades para se puxar (ou nadar) junto à corda, num ritmo normal. A corda passa sob um bloco de rochas no final da caverna — a luz de outras fontes, além da que vocês carregam, desaparece por completo — seguindo em linha reta e descendo a uma profundidade razoável.

Se os personagens quiserem continuar a nadar por uma segunda rodada, leia o seguinte:

O túnel estreita-se entre grandes blocos e paredes de pedra na água, criando mais de uma dúzia de rotas alternativas no ponto onde vocês deveriam ignorar o caminho claramente indicado pela corda. Vocês ainda estão confinados a um lugar estreito, a pelo menos 3 metros de profundidade.

Se os personagens quiserem continuar a nadar junto à corda por um terceira rodada, leia o que se segue:

As rotas alternativas terminam quando vocês entram por um túnel de 2 metros de largura que leva a um ângulo descendente. Há uma corrente na direção em que vocês seguem e talvez pudesse diminuir, substancialmente, a velocidade de alguém vindo do outro sentido, mas

ela não é tão forte a ponto de não poder ser prevenida, usando-se ou não a corda. Vocês estão aproximadamente a 6 metros de profundidade.

Depois de fazer qualquer jogada necessária, dependendo das capacidades respiratórias de cada personagem, leia o seguinte para os personagens que continuarem nadando por uma quarta rodada:

Vocês se livram do confinamento no túnel, mas a corda tende levemente para cima enquanto nadam por um grande lago. De repente, vocês encontram algo pendurado à corda: o esqueleto de uma mão humanóide, possivelmente de um anão. E ao investigarem, vêem que ela está ligada a um esqueleto virtualmente completo, ainda com pedaços de roupas sobre o corpo. Os pés estão presos por correntes de um escravo. Elas estão bastante amassadas, aparentemente por terem sido alvejadas por uma pedra ou outro instrumento pesado, pois algum esforço foi realizado para retirá-las.

Obviamente, esse anão fugitivo deve ter sido alimento para o aballin. Para ele ter chegado tão longe e se afogado em vez de ser sufocado no lago da caverna, provavelmente o aballin estava em outro local quando ele entrou. O esqueleto poderia persuadir um personagem a retornar; certamente Simon deveria ter mencionado algo semelhante (e, claro, não fez menção ao aballin).

No caso dos personagens persistirem em prosseguir, continue a levá-los por túneis subaquáticos cada vez mais profundos, depois mais rasos por mais duas rodadas, e leia o seguinte:

A corda é puxada fortemente para cima e vocês podem afirmar, pela diminuição na pressão da água, que já estão próximos à superfície. Mas enquanto sobem notam, com pânico e consternação, que a superfície é meramente a lateral de uma rocha, sem abertura ou bolsão de ar à vista. Vocês percebem, aterrorizados, que chegaram ao final da corda, que está seguramente fixada ao fundo de um bloco rochoso submerso. Uma busca frenética pela área ao redor indica que não há ligação com a superfície nem ar no local.

A menos que os personagens tenham pelo menos 40% de seu tempo ou suprimento de ar disponíveis, eles estão com um enorme problema. Não existe ar na caverna submersa, e há uma corrente contrária que levaria pelo menos oito rodadas para ser atravessada (nadar mais rápido apenas consumiria a mesma quantidade de ar em menos tempo). Se um nadador frenético tentar localizar seu próprio ar exalado no fundo de uma das rochas, na área por onde passaram (como perto da corda ou da área aberta após o túnel de 2 metros de largura), e



soltar a corda para fazê-lo, dê a ele uma chance de 30% para que ache uma bolha de ar grande o suficiente para uma respiração, e uma chance de 60% para respirar levemente sem engolir água.

5B. Alguém quer um Secador de Cabelos?

O túnel, longo, afunilado e com ventos fortes, que aqui chamaremos de passagem para fins de conveniência, é muito estreito para os personagens. Apesar de você poder variar as dimensões tanto quanto forem necessárias para permitir que todos os personagens do grupo passem com dificuldade, uma descrição aproximada das menores dimensões da passagem pode ser estimada em cerca de 1 metro de diâmetro. Este é o tamanho da abertura que os personagens terão de atravessar por aproximadamente 2 quilômetros se continuarem na segunda metade da caverna.

Para que os jogadores sintam exatamente o que os seus personagens estão passando, é importante não atravessar esta escavação como se ela não oferecesse risco. Assim como a corda que não chega a lugar algum, descrita na seção anterior, eles também não sabem exatamente no que estão se metendo. Leia o seguinte enquanto os personagens entram na passagem:

Este é, talvez, o menor buraco pelo qual vocês já tenham passado, salvo por algumas ocasionais celas nas quais não sabiam o destino, mas cuja jornada foi bastante curta e teve luz suficiente. Aqui há apenas a escuridão e os ventos fortes enquanto tentam trilhar o caminho. Milhares de toneladas de terra, argila prensada, pedras soltas e afiadas rasgam e ferem seus corpos enquanto vocês, arduamente, tentam atravessar. E notam, ao entrarem no túnel, que o confinamento é tão apertado que não dá para se mover nem virar o corpo ou passar os braços ao redor da cabeça; também é impossível pegar quaisquer armas ou itens que não estivessem anteriormente em suas mãos, não se pode conversar direito com os companheiros por causa dos ventos fortes que agridem seus ouvidos. É uma caminhada cansativa e tediosa. Equipamento pesado deve estar preso em uma amarra atrás de vocês. Dadas as limitadas fontes de luz nessa passagem, o bloqueio e as sombras causadas pelos seus próprios corpos e equipamentos, vocês estão indo cegamente para ninguém sabe onde.

Ao fazer essa travessia, rodada por rodada, os jogadores terão alguma noção de sua incrível extensão e a dificuldade dessa árdua jornada e podem expressar quaisquer tendências claustrofóbicas que os personagens possam ter. Seja o mais

descritivo possível a respeito da escuridão, o pequeno espaço, e a aparente infinitude da travessia, para tornar a jornada o mais vívida e real possível. Por exemplo:

O vento forte atinge suas faces como se fosse bofetadas, forçando seus olhos a ficarem completamente fechados. A escuridão oculta ainda uma outra rocha afiada e vocês ouvem o barulho de roupas sendo rasgadas enquanto sentem a rocha que raspa ao lado de suas pernas. As intermitentes sombras no túnel giram e vocês continuam a impulsionar seus corpos metro a metro por uma eternidade. Vocês perdem completamente a noção de tempo e distância enquanto a travessia continua. Quando e onde irá acabar?

Como o espaço do túnel é limitado, armas que requerem impulso significativo (machados, espadas de duas mãos, e coisas semelhantes) ou espaço (arcos longos, etc.) são impraticáveis, a não ser para atingir algo à frente (penalidades de não-proficiência se aplicam, dano reduzido a metade). Adagas e armas de perfuração (florete, lanças, etc.) e armas de tiro de pequena trajetória (estilingues e bestas, mas não fundas e arcos pequenos) operam normalmente; apesar disso, qualquer erro ao atirar poderá atingir o membro imediatamente à frente do personagem atirador.

6. Lutando às Cegas

Durante sua longa e sofrida caminhada através do túnel, os personagens não devem apenas lutar contra o cansaço, fadiga, escuridão e a claustrofobia, mas também precisarão lutar contra a horda de ratos infestados de pulgas e contra o monstro de quem esses roedores estão fugindo em pânico, um indócil e agressivo texugo das cavernas, que luta com os personagens até a morte. Eles também encontram uma sala na qual podem, se forem espertos, tanto descansar quanto achar pistas das sinistras forças que agem sob o Velho Crânio.

6A. Livres dos Pés

A engatinhada através do estreito e rochoso túnel é opressiva, a escuridão continua e parece não ter fim. Os músculos doem e os ombros, se pudessem, gritariam desesperadamente por causa do esforço incessante de engatinhar com câibras. Vocês anseiam por luz, ar e descanso. Pensando na possibilidade desses pequenos túneis terminarem em um desfiladeiro ou em um simples beco sem saída pequeno demais para ser transpassado, vocês tremem só de pensar em voltar por onde vieram, e ter que rastejar novamente a mesma distância.

De repente, um tanto quanto atordoados por causa da interminável escuridão que os rodeia, vocês ficam



alertas. Um baixo som de pequenos animais e o reflexo de um pequeno par de olhos impulsionam um fluxo de adrenalina que percorre seus corpos; involuntariamente vocês ficam tensos ao imaginarem os perigos que podem estar à frente. O som aumenta, e vocês vêem mais de um par de pequenos olhos. O mínimo que existe de luz revela ratos — dúzias de ratos comuns, uma multidão deles, indo em direção a vocês, correndo em um frenesi voraz. Logo eles estarão mordendo suas orelhas, faces e mãos em uma tentativa de passar.

Os ratos provocam apenas 1 ponto de dano por mordida, com capacidade de um único ataque por rodada. Portanto, se o grupo os deixar passar desimpedidos, somente um a cada quatro ratos atacará. Apesar de estarem sujos, malcheirosos e completamente infestados por pulgas (os personagens sentirão coceiras mais tarde, durante a aventura, a não ser que precauções sejam tomadas para conter esses indesejáveis insetos), os ratos procuram mover-se através dos personagens e não atacá-los. Apesar dessa situação permitir uma pausa aos personagens, eles não terão tempo de evitar o próximo encontro.

Ratos (30): Int. Animal; Tend. *Neutra*; CA 7; MV 15; DV ¼; pv 2; TAC0 20; AT 1; D 1; AE 5% de chance de provocar doença; TM T; MO 4; XP 7.

6B. Molestando os Jogadores

O último dos pulgentos roedores acabou de correr, quando a passagem se alarga ao dobro do seu tamanho anterior, de maneira que permite esticar os braços ou que um companheiro passe à sua frente. Apesar de o forte vento no túnel trazer um fedor que parece aumentar à medida que vocês avançam, respirar em um lugar mais aberto é um alívio bem-vindo. A chance de uma manobra, mesmo que leve, quase os distrai, contudo, o causador do frenesi dos ratos que acabaram de passar está correndo, a uma cega velocidade, exatamente na sua direção — ou na dos ratos, é difícil determinar qual: uma rechonchuda besta de pêlos cinza e negros de quase 1 metro de comprimento, com longas e curvas garras e dentes afiados.

O texugo das cavernas atacará os personagens a não ser que eles rapidamente saiam de sua frente, deixando o caminho livre para que continue a perseguir a horda de ratos. Os texugos das cavernas são indóceis e burros, atacam três vezes por rodada (garra, garra, mordida) sem prestar atenção em perigos. São maiores que um texugo normal, mas menores que um texugo gigante, e têm velocidade e habilidade para escavar

superior a de todos os outros. Eles exalam um forte fedor e se constituem em um gorduroso e intragável prato de carne. Sua pele pode valer até 30 po, se você não rasgá-la. Depois do comentário obrigatório de como os personagens “não precisam cheirar texugos”, o grupo pode prosseguir.

Texugo das Cavernas (1): Int. Semi; Tend. *Neutra*; CA 4; MV 9, Ev 6; DV 2; pv 11; TAC0 18; AT 3; D 1-3/1-3/1-4; TM P; MO 8; XP 50.

6C. Vozes Anãs ao Vento

Engatinhando pouco mais de 6,5 metros à frente, os personagens entram em uma caverna circular, de 16 metros de largura por 2 metros de altura, onde os ventos estão uivando em um movimento anti-horário a partir da saída, em torno da circunferência para o túnel por onde os personagens entram. A caverna tem sido varrida de sujeiras pelo constante e forte vento, mas seu chão é composto de pedras soltas com exceção do seu centro, que, por mais estranho que possa ser, é uma área limpa na qual restos já frios de uma fogueira de acampamento podem ser encontrados, os quais não aparentam ser recentes. Após algumas investigações, os personagens chegarão à conclusão de que a fogueira é possível naquela área





porque ventos circulares formam uma calmaria exatamente no centro da sala, muito parecido com o olho de um furacão. Aqui eles podem se reunir, falar, comer, curar-se, reorganizar-se e planejar a continuação em relativa segurança.

Uma procura cuidadosa pela sala não revelará nenhum tesouro, salvo uma adaga de arremesso. Mas se os personagens ficarem um pouco mais de tempo por aqui, acabarão ouvindo um fraco som distorcido de vozes, vindo de um buraco do tamanho de uma mão localizado no chão perto da parede sul da caverna. O buraco é consideravelmente irregular e o seu fundo não pode ser determinado.

As vozes são completamente indistinguíveis, reverberando e ecoando por uma longa distância. Os personagens ficam incapazes de fazer qualquer coisa a não ser tentar distinguir esses sons e dissipar os efeitos do assobio do vento na parede da caverna circular. Ao agirem assim, perceberão que as vozes estão conversando em anão, além de perceber que pelo menos um dos oradores — o que está falando com uma entonação firme de comando — não é um anão, mas está falando nesta língua. Se os personagens fizerem um teste bem-sucedido de ouvir ruídos depois de fazerem algo com o vento, que atrapalha suas capacidades auditivas, eles conseguirão ouvir: “Precisamos escapar antes que nós também...” e “Eles poderão me matar, mas eu não trabalharei...” seguida por uma firme voz dizendo “... podem fazer pior que...”

O pequeno buraco conecta, através de uma considerável distância e de uma natural câmara de amplificação, uma grande caverna com um lago, onde os drows estão transportando anões que foram aprisionados e escravizados. Veja a seção 8 Direitos de Passagem e a seção 9 O Plano. A grande caverna não é facilmente acessível através desse pequeno e estreito túnel. A densa brisa que circula por entre a sala deve prevenir o acesso dos personagens se estes se transformarem em brumas ou estado gasoso pelo uso de alguma magia. Mesmo se a passagem for possível, o pequeno túnel se abre em um teto em forma de uma abóbada sobre um enorme lago, não permitindo acesso fácil à caverna.

Tanto os anões quanto os drows estão desavisados sobre a presença do pequeno buraco, e quaisquer objetos que ali forem jogados nada mais poderão ser que moedas e pequenos itens. A amplificação natural não funciona na direção inversa e por isso os personagens não podem se comunicar com os anões ou com seus escravizadores.

6D. Um Golpe no Escuro

O acesso de saída é muito parecido com o túnel em que os personagens entraram nesta caverna: pequeno, estreito e com ventos fortes, que soprarão contra os personagens enquanto eles escalam o túnel, continuando sua jornada pelas profundezas do Velho Crânio, além e atrás da Torre Retorcida de Ashaba. Mal sabendo que, enquanto engatinham, entrarão em uma área de *Escuridão Contínua*. Todas as luzes normais ou mágicas

(incluindo qualquer *Luz Contínua* obtida ou feita anteriormente) são anuladas, deixando-os em escuridão total. Somente luz normal poderá funcionar, apesar de ser impossível manter uma tocha acesa nas constantes ventanias.

Mais ou menos 2 metros dentro dessa área de *Escuridão Contínua*, as rochas e pedras, por onde os personagens estariam passando, começam a ficar menores e mais soltas, pois eles estão se aproximando de um declive de cascalho extremamente solto. A não ser que tomem as precauções necessárias, qualquer um que se mova a uma distância de 3 metros dentro dessa área terá que fazer um teste de Destreza com uma penalidade de -4 a cada rodada para evitar descer pelo cascalho até um buraco 3 metros abaixo cheio de estacas, na área oposta à de *Escuridão Contínua*. A queda no buraco irá infligir 1d6 pontos de dano, com uma chance de 30% de acertar uma dessas pontiagudas estacas e assim atingir o enlameado chão no final do buraco com um dano adicional de 1d4.

Essas estacas estão cobertas com um veneno especial dos drows e qualquer um que as atinja precisará fazer um teste de resistência contra veneno com uma penalidade de -4 ou sofrer seus efeitos (inconsciência por 2d4 horas, se não for tratado). Se os personagens quiserem poupar tempo e ajudar outros que possam passar por esse caminho, incluindo a si mesmos, eles poderão sair removendo cuidadosamente as estacas e enchendo o buraco com cascalho solto, transformando-o em um pequeno inconveniente e não em uma armadilha mortal.

7. Aliviando os Personagens

Dependendo do nível, sorte e equipamento dos personagens, e inteligência, cooperação e cuidado dos jogadores, os encontros desta aventura, particularmente os da seção 8 Direitos de Passagem e da seção 9 Planos, podem ser prejudiciais para a saúde e bem-estar — ou até mesmo para a vida dos personagens. E isso é uma verdade devido ao uso contínuo de venenos pelos drows, seus asseclas e escravos, e, particularmente, aranhas gigantes.

Lições importantes de trabalho em conjunto e atenção podem, e deverão, ser aprendidas pelos jogadores cujos personagens enfrentam significantes e letais desafios. Enquanto a morte de um heróico personagem em defesa do grupo pode ser apropriada e até engraçada, você, como Mestre, deve usar os meios normais para ajustar os perigos da aventura para que o grupo possa transpassá-los — ajustando o número de monstros emboscados e seus tesouros, facilitando para um grupo mais fraco, ajustando venenos que paralisam em vez de matar para evitar que o grupo seja dizimado, ou sendo generoso nos bônus em testes de resistência ou habilidade em situações incertas. Isso não quer dizer que a aventura se transformará em uma premiação ou que o grupo se sentirá



livre para agir invencível e indestrutivelmente; o grupo deverá sentir que sempre está correndo riscos à beira de sua destruição e que, se for destruído, foi por consequência de suas ações e não pela rolagem aleatória de um dado. Isso acontece o tempo todo, porém se o Mestre não enxergar a possível destruição de seu grupo julgando mal suas capacidades a tempo de salvá-los, esquecendo a extensão de seus ferimentos e de suas capacidades de cura, ou simplesmente através de uma série de rolagens de dados, as consequências já são conhecidas. Felizmente, isto é *Forgotten Realms*, um lugar onde um sábio distraído chamado Elminster vaga e algumas vezes ele pode ser encontrado ao acaso, pelos Reinos, fornecendo ajuda, à sua própria maneira indireta muitas vezes não compreendida, aos que agem para o bem dos Reinos. Esta ajuda, que freqüentemente salva vidas, é quase sempre inesperada, já que o Sábio dos Reinos evita os aventureiros que geralmente o procuram.

Se esta situação surgir e você sentir que a necessidade de ajuda ao grupo irá promover diversão e o espírito de aventura próprio do jogo, leia o parágrafo seguinte e ajuste as estatísticas dos personagens de acordo. Não use este método de ajuda mais de uma vez ou para prevenir ações ou planos sujeitos a terem consequências naturais (ações têm suas consequências em aventuras fantásticas).

De repente vocês vêem um homem idoso vestindo um manto de mago vagando em sua direção com um pequeno cachorro andando perto de seus pés. Ele tem uma vasta barba branca, está tragando um cachimbo, aparentemente apagado, de fabricação gnômica, e carrega uma pequena varinha branca em sua mão. O cachorro, uma pequena besta peluda de ascendência incerta, balança sua longa cauda enquanto anda, primeiro à frente, depois entre, depois embaixo dos pés do velho cavalheiro.

O velho homem aparenta resmungar com seus botões ou para seu animal. Quando vocês avançam para escutar, ouvem ele falar: "Não há distração aqui. Isto é muito para treinar um jovem filhote. Agora, vamos tentar de novo. Pule, eu digo, pule, pule".

Seus braços vibram aleatoriamente durante suas instruções, enquanto o cachorro corre, sem obedecer as ordens de seu mestre. Cada vez que diz a palavra "pule", a varinha brilha com uma breve luz azul e um dos membros do grupo estará completamente curado de qualquer ferimento e dos efeitos de veneno que possa ter sofrido.

A varinha de Elminster está meramente executando sua função, a partir do uso da palavra de comando "pule" (cure), Elminster continuará a usá-la até que todos os integrantes do grupo estejam curados e que o Mestre ache apropriado para o caso, ainda que nenhum membro do grupo seja rápido suficiente

para se levantar e encorajar o cachorro, Rufus, a se comportar mal para que o velho mago diga a palavra "pule". Tentativas de atacar Elminster ou Rufus, ou de interferir ou até conversar de qualquer maneira, resultará em um olhar confuso do mago. Seguido de "Ops, tem muita gente aqui. Eu não quero atrapalhar. Vamos voltar para..." na sequência de um breve relampejo, o sábio e sua besta desaparecerão.

8. Direitos de Passagem

Esta seção detalha as salas da segunda e mais perigosa parte das cavernas sob o Velho Crânio, a região de maior presença dos drows.

Os personagens saem do túnel passando a armadilha em uma grande caverna, de quase 50 metros para qualquer direção. O fluxo de ar não mais afunila através da pequena abertura e a brisa aqui é perceptível, mas não significativa. A caverna está livre de rochas soltas e tem vários vestígios de muito uso, abundantes pegadas e agregação de fuligem ao nível do teto. Marcas indicando o trabalho de escavação de túneis, entradas e saídas tornam a caverna maior e mais confortável para criaturas desconhecidas.

Os personagens têm uma formidável tarefa à sua frente se quiserem explorá-las plenamente, pois há um total de seis saídas na caverna, excluindo-se o pequeno túnel por onde entraram. Cinco das saídas (8A - 8E) são óbvias. A sexta (8F) é uma passagem secreta que pode ser detectada por métodos normais. A escolha da passagem imediatamente à direita levará os personagens para a cena da escravidão dos anões pelos drows e de seu sinistro plano de devastar os Vales. Outros caminhos levarão para uma labirinto de túneis estreitos.





tos, encontrando vários monstros e algum tesouro, mas evitando o confronto final — a não ser, é claro, que você deseje permitir que os personagens localizem a passagem secreta no retorno da patrulha drow a esta sala (veja abaixo) deixando-a aberta quando passarem por ela ou, talvez, permitindo que os personagens testemunhem a passagem dos gibberlings através dela quando sua saída diária ocorrer (ver abaixo).

Em vez de descrever todas as rotas possíveis de um modo linear, referências deverão ser feitas para o mapa Masmorras e Túneis sob a Torre Retorcida (parte 2) para informação de locais em particular, suas descrições e seus habitantes. Adicionalmente, os personagens poderão ter até quatro encontros sem local definido enquanto vasculham as muitas passagens retorcidas e as cavernas dessa seção do Velho Crânio: (a) uma patrulha drow, (b) um anão mudo que escapou da escravidão dos drows, (c) um cubo gelatinoso e (d) uma manada de gibberlings.

Por motivos de história, é necessário que os personagens encontrem o anão fugitivo e a patrulha gibberling. A patrulha drow pode ser usada para um pouco de ação extra para jogadores mais ativos ou personagens de nível maior, sedentos por desafios. O cubo gelatinoso está confinado à área das inúmeras cavernas separadas do túnel que leva aos drows por barreiras que os cubos gelatinosos são incapazes de ultrapassar, por exemplo barreiras de altura. Veja o mapa Masmorras e Túneis sob a Torre Retorcida (parte 2) para maiores detalhes.

Patrulha Drow

A patrulha consiste de três guerreiros drows vestindo capas típicas e botas que contêm as propriedades de capas e botas élficas (estas apenas dão aos drows uma chance de 75% de permanecer oculto nas sombras). Cada um também veste uma armadura de liga negra especial de adamantite e porta um escudo também de adamantite do tipo que os drows geralmente possuem. Dois deles carregam espadas curtas +2, sendo que um também carrega uma pequena besta com dardos (1-3 pontos de dano) cobertos com veneno drow. O terceiro carrega uma maça de adamantite +3. Todos os itens drows perdem suas habilidades mágicas se expostos à luz solar ou fora dos reinos drows, como já foi explicado.

Em razão de sua infravisão superior, é provável que essa patrulha localize e arme uma emboscada para os personagens, a não ser que estes sejam extremamente cuidadosos. Se capturados, estes drows não revelarão o caminho até o seu acampamento ou detalhes de seu plano sinistro, mesmo sob ameaças. Eles acabaram de chegar neste local, sabem pouco e não irão revelar nada do pouco que sabem para provar seu valor.

Drow (3, Guerreiros de 2º nível): Int. Alta para Supra; Tend. Cruel; CA 4 (10); MV 12; DV 3; pv 14;

TAC0 18; AT 1; D 1d6+2 (espada curta +2) ou 1d6+4 (maça +3); AE e DE Como no *Livro dos Monstros*; PM 52%; TM M; MO 14; XP 650.

Sala Mansa

Tirrendale Taltales é um refugiado da escravidão dos anões pelos drows. Magro, sujo de pó e terra e ferido, os personagens o encontram inconsciente atrás de um seixo depois de uma das muitas passagens. Ele aparentemente desmaiou enquanto estava se escondendo, provavelmente ao bater a cabeça numa ponta afiada de rocha, largando sua arma rudimentar, um grande pedaço de pau. Seus grilhões serrados estão embrulhados em panos para não fazerem barulho. Em sua garganta há uma cicatriz vermelha muito feia, feita por uma arma afiada. O ferimento aparenta ter sido feito há algumas semanas e está cicatrizando, mas a sua capacidade de pronúncia não está em perfeitas condições e nenhum tipo de cura mágica foi usada quando ele foi ferido.

Tirrendale é um sacerdote anão, agora incapaz de lançar qualquer magia com algum componente verbal em razão da perda de sua voz. Sua garganta foi cortada como punição por uma tentativa de fuga, sem sucesso, e ele nunca irá perdoar o drow que cometeu essa atrocidade contra sua pessoa e contra sua magia sacerdotal. Se for reanimado pelos personagens (tanto pelo uso de *Curar Ferimentos Leves* ou outra magia similar, poções, através do tratamento das feridas, lavagem com água, ou mesmo o passar do tempo), Tirrendale desconfiará de seus salvadores até que esses demonstrem ser bons ou, por último, que eles são oponentes dos drows que o escravizaram. Enquanto estiver impossibilitado de usar suas magias divinas, Tirrendale é capaz de emitir roucos e ruidosos sussurros na língua anã, comum, gnomo ou halfling e mesmo estando perdido nessas cavernas cheias de túneis e passagens — em uma das quais foi encontrado — estará completamente habilitado a traçar o caminho de volta ao acampamento drow, se o fizer a partir da larga caverna em que os personagens entraram quando conseguiram sair do túnel. Entretanto, ele não reconhecerá a sala até vê-la e não saberá, de modo algum, como voltar para essa a partir de sua localização atual, já que vagou pelos túneis na escuridão para evitar ser detectado por seus captores.

Como Tirrendale escapou, infiltrando-se em uma horda de gibberlings que estava sendo agrupada fora do acampamento drow, ele não sabe da existência das armadilhas e perigos que podem existir para aqueles que viajam clandestinamente. Por exemplo, ele não conhece nada sobre o skum ou o abolete. Se lhe for dada uma arma, ele será capaz de usá-la e lutará para libertar seus companheiros anões e matar os drows, apesar de sua condição fraca e sua falta de forças o tornarem bem limitado. Tirrendale, no momento, tem magias divinas ao seu



comando, e mesmo em seu estado de semi-consciência e incapacidade de verbalização, será sincero e tentará ser útil no que for capaz. Ele é capaz de lançar magias que não necessitem de componente verbal — *Invisibilidade para Animais* é a única disponível nesse estado. Ele também possui habilidades de cura e leitura dos lábios e as utilizará para ajudar o grupo. Dependendo do local que o Mestre determinar para os personagens encontrarem Tirrendale Taltales, ele deverá fazer um desenho dos lugares pelos quais passou durante seu “vôo cego” para a liberdade.

Anão (1, Tirrendale Taltales, Sacerdote de 3º

nível): Int. Muita; Tend. *Justa*; CA 10; MV 6; DV 3; pv 13 (1 quando encontrado); TACO 20; D Por arma; AE e DE Vide *Livro dos Monstros*; TM P para M; MO 14; PM +4 em defesas contra ataques mágicos; XP 250.

O Cubo e os Projéteis Decisivos

Este encontro é especialmente útil, se os personagens forem cuidadosos para explicar que estão tentando passar por um caminho que aparente ser mais usado e livre de pedras soltas e fragmentos, o que certamente coincide com as qualificações do caminho do cubo. O encontro só pode ocorrer se estiver a uma distância suficiente das andanças do cubo gelatinoso, como indicado no mapa Masmorras e Túneis sob a Torre Retorcida (parte 2).

O cubo gelatinoso é extremamente difícil de ser detectado pelos jogadores por sua transparência e pela luz ofuscada e fraca onde os personagens estão se movendo, e sofrem uma penalidade de -3 nos testes de surpresa. O cubo gelatinoso ataca por toque e move-se, imediatamente, para cima de suas vítimas com toda a sua velocidade, instintivamente procurando cobrir aqueles que caírem ou que forem suficientemente tolos para lutar. Todos que forem tocados pelo cubo sofrem 2d4 pontos de dano dos sucos digestivos e têm que fazer um teste de resistência contra paralisção. Se não forem bem-sucedidos ficarão paralisados por 5d4 rodadas.

A melhor tática, que os personagens poderão utilizar para conseguir acertar o cubo gelatino, é através de ataques com projéteis à distância, até mesmo pedras, se arremessadas, podem atingi-lo. Se o monstro for derrotado, o grupo pode recuperar 4 pp, duas garrafas de poções sem rótulo — uma contendo uma poção de cura extra e outra com o elixir da cura — e um esqueleto de anão, ainda usando pedaços de sua armadura.

Cubo Gelatinoso (1): Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; MV 6; DV 4; pv 24; TACO 17; AT 1; D 2-8; AE Paralisção por 5-20 rodadas, surpresa a -3; DE Imune a

eletricidade, medo, imobilização, paralisção, polimorfia e sono; TM G; MO 10; XP 975.

Morte Saltitante

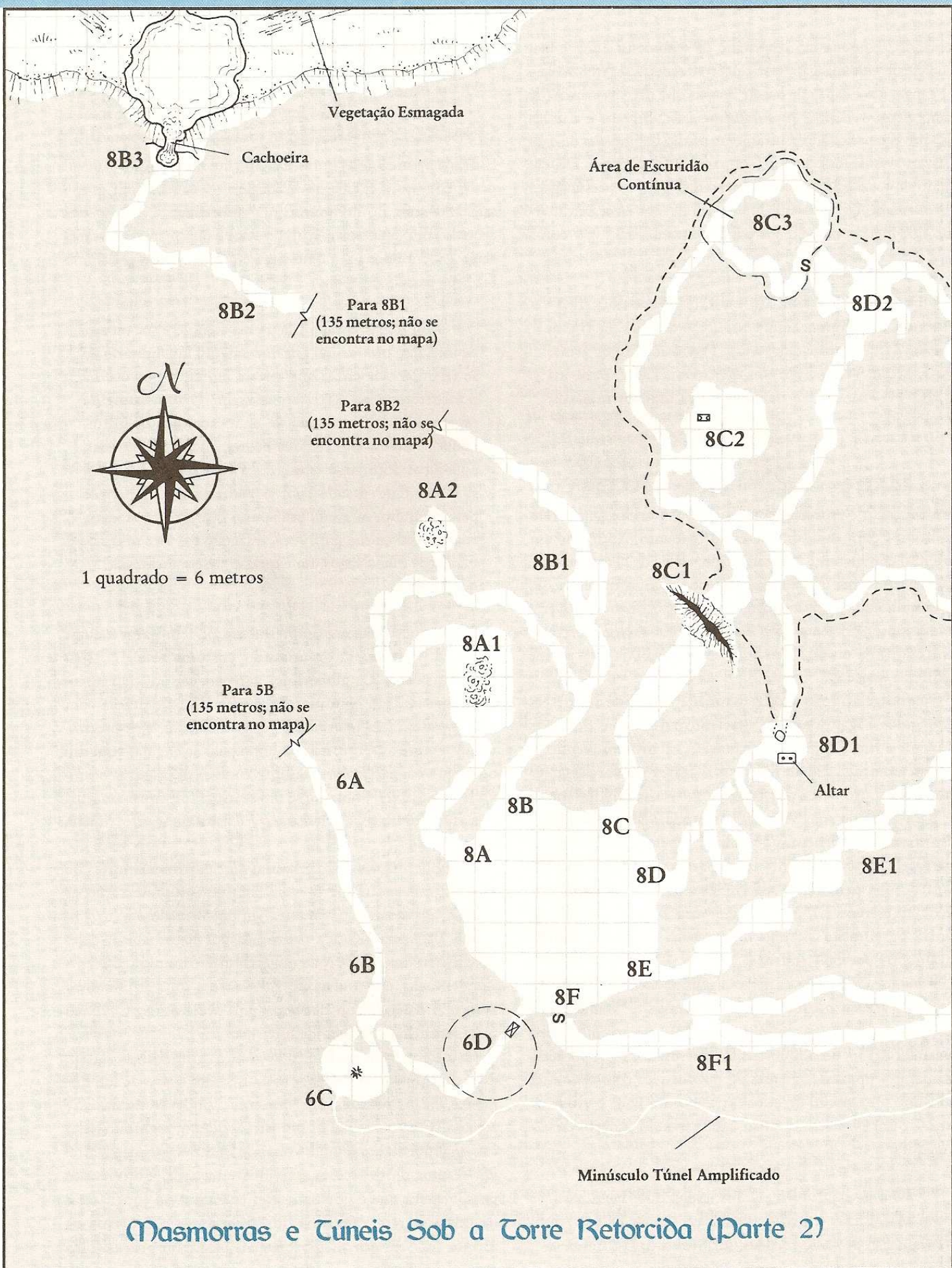
Em cada período de 24 horas, exatamente à meia-noite, o mago drow conjura e coloca nas passagens da caverna um grupo saltitante com, no mínimo, trinta gibberlings. Cada um está armado com uma espada curta, rústica e sem marcas. Eles não serão encontrados na mesma área em que o cubo gelatinoso faz seus passeios mortais.

Um som arrastado chama sua atenção e sua mente, de imediato produz um estremecimento involuntário ao se recordar dos ratos, que caíram em cima de você há pouco tempo na estreita passagem. O som aumenta rapidamente e é acrescido de uma cacofonia de gritos, cliques e uivos. Um enxame de humanóides corcundas, com jubas, segurando espadas está vindo em sua direção. Eles não têm cuidado com as pedras e outros perigos pelo caminho, surgindo um após o outro selvagememente, enquanto avançam para você, trazendo em seus negros e maníacos olhos vagos um expresso desejo de sangue. O que você faz?

Alguns personagens simplesmente podem parar e fugir da visão dessa massa de criaturas em uma louca corrida para cima deles. Os gibberlings parecem ser um cruzamento insano de leão com macaco, correndo para atacar com suas espadas. Sem pensar em perigo nenhum, eles pressionarão sempre à frente, não parando para se engajar com um oponente em particular, mas movendo-se para atacar o próximo se possível. Somente se uma vítima for morta ou cair, eles irão parar, o suficiente para consumir a infortunada alma.

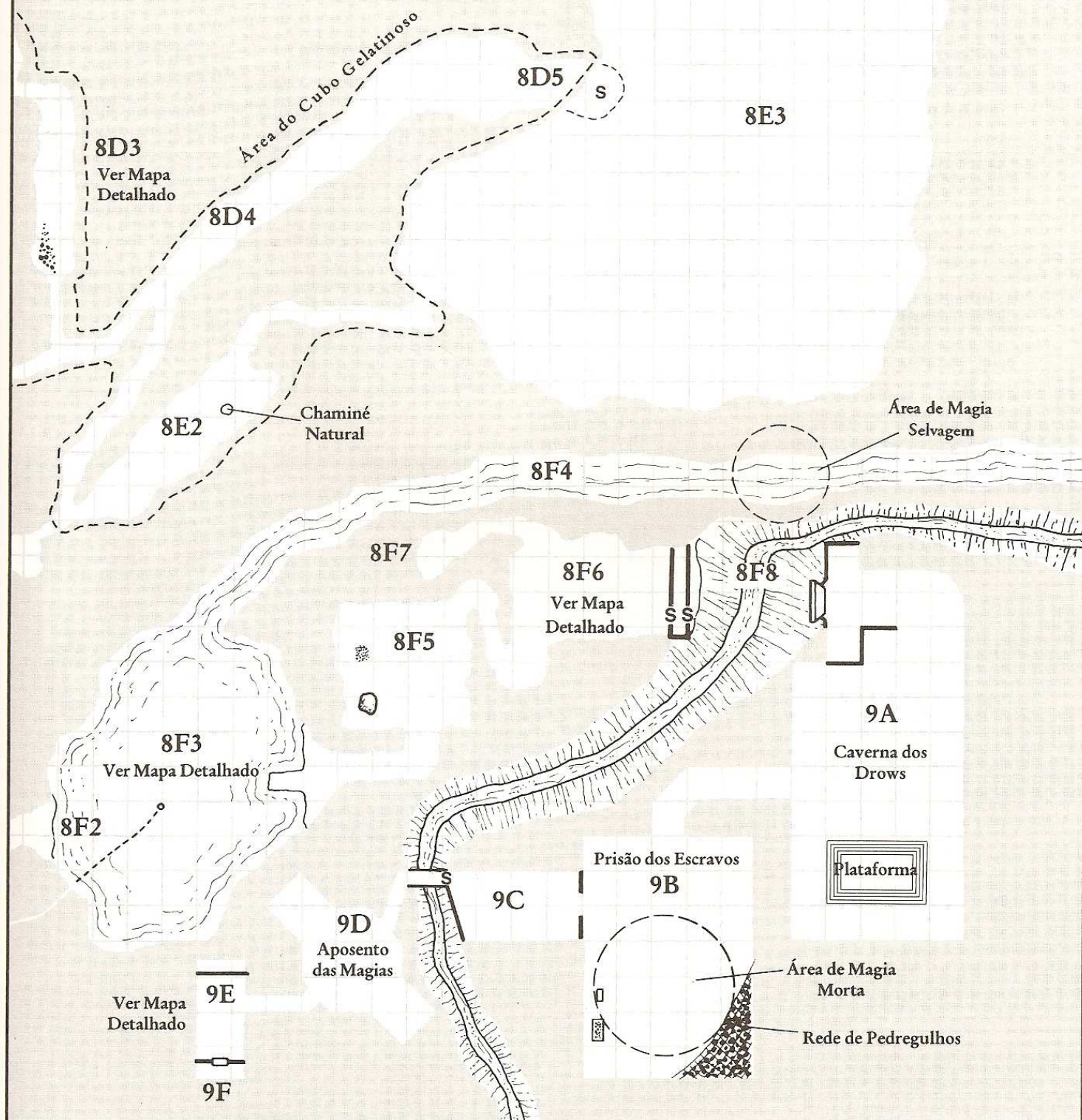
Os gibberlings não são criaturas particularmente fortes ou capazes, mas seu número e sua falta de autopreservação os tornam um desafio apavorante. Seu único medo é a luz brilhante, particularmente a provocada por fogo. Apesar deles poderem facilmente derrotar um aventureiro munido com uma simples tocha, eles se afastarão ou ficarão à volta de um outro aventureiro desarmado, que tenha uma pedra de *Luz Contínua* ou alguma chama similar de forte luz.

Os personagens podem lutar com os gibberlings, saírem do seu caminho ou podem desviá-los com o uso de luz brilhante. Se os personagens quiserem, poderão facilmente achar a trilha pela qual os monstros vieram, seguindo pelas cavernas por algum tempo, voltando à entrada principal através de uma porta secreta atualmente fechada, à direita dos personagens, que é por onde eles entraram no túnel (atrás da porta secreta). A trilha dos gibberlings não existia na última vez em que os personagens passaram pela entrada





-  Porta
-  Porta Secreta
-  Buraco
-  Restos de Fogueiras
-  Poça de Lama





da caverna, sendo que um dos trabalhos dos guardas párias é camuflar cada trilha toda vez em que eles entrarem na sala.

8A1: Eternos Jatos Quentes

O ar parece que vai ficando mais e mais úmido enquanto vocês avançam, tornando-se quente e opressivo. A água cai do teto e corre por filetes sobre a parede calcificada e cristalizada da caverna. O túnel em que vocês estão viajando desemboca numa sala larga, aproximadamente 25 metros de largura. Uma grande e cristalina estrutura — um gêiser incandescente natural, com água mineral pesada fluindo das profundezas — ergue-se até o teto. O planalto de cálcio carbonato cristalizado forma grandes piscinas de água limpa, enquanto uma névoa ergue-se vagarosamente.

Aparentemente convidativas, as piscinas contêm água entre 85° e 105°C — o suficiente para ferver e provocar 2d8 pontos de dano por rodada, no caso de algum personagem ser tolo para mergulhar em um banho escaldante. Se alguém olhar

perto das poças maiores irão encontrar alguns ossos espalhados, a maioria de roedores pequenos, mas também um esqueleto humanóide repousando numa distância de 3 a 6 metros abaixo. Um elmo de ferro enferrujado, um pequeno escudo de aço e uma adaga de prata também estão no fundo de uma das poças junto a um brilho que pode ser de um anel de ouro, que ficou preso 5 metros abaixo, numa fenda do muro de pedra, formando um funil até as profundezas quentes. O anel não tem marcas, mas é, na verdade, um anel de natação. Uma passagem baixa sai do lado esquerdo da caverna.

8A2: Na Lama

Essa câmara é circular, com aproximadamente 5 metros de raio, dominada por um buraco de lama borbulhante de 2,5 metros de diâmetro. As bolhas de lama que estouram liberam pequenas outras de gosma quente (90°C) aleatoriamente pela câmara, o que ocasiona a presença de lama seca pelas paredes, chão e teto.

Uma runa na parede distante, atrás do poço de lava, foi coberta quase completamente pelos grossos restos das bolhas expelidas pelo poço. Na verdade, ela é uma runa élfica significando “volte”, que está ilegível, a não ser que os personagens





façam algo para remover a lama seca que a impregna — o que podem fazer com as mãos, com uma vara longa ou com cuidadosos e precisos tiros de estilingue.

O chão também está revestido por lama seca e a não ser que os personagens testem o quanto esse piso está resistente (talvez enfiando um cajado na lama seca à sua frente) poderão não perceber que grande parte do chão da sala é somente uma crosta encobrindo uma boa porção de um poço, que parece seguro mas, na verdade, não suporta muito peso e disfarça as dimensões reais desse poço. Na verdade, o único chão sólido da sala é uma borda na entrada de mais ou menos 70 centímetros de largura.

Se os personagens se aventurarem a continuar, há uma grande chance de que a borda se rompa, jogando-os diretamente na lama quente. Os personagens que tentarem ajudar os seus companheiros poderão quebrar cada vez mais essa borda se não tomarem cuidado. As chances de ela se quebrar aumenta de acordo com o número de personagens aventurando-se sobre ela e da distância que eles estiverem da borda sólida, como segue:

- Um personagem a cerca de 1,5 metro da borda sólida = 20% de chance de quebra.
- Cada personagem adicional somará 15% na chance de quebra.
- Cada personagem que se aventurar a mais de 1,5 metro da borda sólida aumentará a chance de quebra em 15%.

Os personagens, que caírem dentro da lama quente de 0,5 metro de profundidade, sofrerão 1d8 pontos de dano escaldante por rodada; 2d8 pontos se falharem em um teste de Destreza — o que significa perderem o equilíbrio e ficarem completamente submersos em lama quente. Uma vez removidos do líquido, a lama continua a infligir dano escaldante se não for lavada ou raspada, apesar de que o dano decrescerá para 1d6 e 1d4 nas rodadas subsequentes (metade se os personagens não estiverem completamente submersos).

8B1: O Lar do Mestiço

Em razão dessa sala estar no caminho que os gibberlings usam para escapar e fornecer acesso para o lado de fora das cavernas, apesar de que essa possibilidade é extremamente remota pela natureza da saída (veja 8B3), os drows montaram uma equipe de guardas nesse local. Uma vez que esses também precisam evitar os gibberlings quando passam, eles necessitam de certas habilidades de camuflagem, ainda uma cortesia servil e uma disposição desagradável, sendo este o motivo principal de os drows escolherem alguns escravos párias, que, em um número de quatro, são capazes de se esconder efetivamente dos monstros e personagens errantes (chance

de 80% de uma camuflagem de um turno, aumentando 5% por cada turno adicional), bem como possuem inteligência suficiente para guardar, atacar ou molestar grupos de aventureiros.

Leais aos seus feitores, os párias usam sua mímica para representar terríveis monstros e sua habilidade de furto para roubar pequenos itens, amedrontando os personagens à medida que eles passam pela sala guardada. Se os personagens resolverem voltar para a sala, a fim de entrar novamente nas cavernas, os párias farão uma emboscada e atacarão usando espadas longas não-mágicas embebidas em veneno drow.

Quando os personagens tiverem uma pequena chance de distinguir os párias ou seus itens, conforme passam através da sala, leia para eles a seguinte descrição:

Essa passagem termina em uma sala irregular (10 x 7 metros) que aparenta ser formada parcialmente por um desmoronamento em sua parte inferior. Uma grande laje de granito quebrado destaca-se ao centro, com um estreito caminho passando pelos lados. Há uma saída oposta à entrada e também uma quantidade razoável de pedregulhos e poeira espalhados pelas passagens.

Os párias escondem-se ao longo das paredes e na parte da frente da laje de granito, tentando roubar o que puderem com uma tranquilidade relativa enquanto os personagens estiverem saindo. Se os personagens estiverem entrando, os párias atacarão pelas costas quando eles saírem da sala.

Párias (4): Int. Baixa para Média; Tend. *Ordeira*; CA 5; MV 9; DV 2; pv 8; TAC0 19; AT 1; D 1-6 ou 1-8 (espada longa); DE Camuflagem, mímica; TM M; MO 12; XP 65.

8B2: Vá em Frente. Não, Eu o Desafio.

A passagem inclina-se firmemente para o alto e fica evidente que vocês estariam bem acima do nível do solo, se não estivessem dentro dos limites do Velho Crânio. O ambiente está impregnado por um cheiro ruim e vocês estão felizes que haja uma brisa vindo das suas costas à medida que o túnel se alarga mais à frente, com o teto esticando-se à distância. O teto é escuro e parece oscilar vistosamente. O chão é negro e as pedras soltas, que vocês já encontraram em algum outro lugar, aqui aparentam estar embebidas em um barro negro.



Esse caminho vai subindo até uma pequena saída abaixo da borda do Velho Crânio e morcegos se aninharam no teto alto desta caverna. O barro negro é, na verdade, excremento das mil criaturas que habitam esse local e a oscilação nada mais é do que o movimento das asas enquanto se empoleiram ou se ventilam. Os morcegos são bastante inofensivos e não irão incomodar os personagens a não ser que eles se desviem do seu caminho para importuná-los, induzindo-os a atacar.

Morcegos (1 000): Int. Animal; Tend. *Neutra*; CA 8 (4 em revoada); MV 1, Vn 24 (B); DV ¼; pv 1; TAC0 20; AT 1; D 1; AE Onda sonora; TM T; MO 4; XP 15.

8B3: Que Mergulho!

A passagem aplaina-se de certo modo e o teto declina para apenas 3 metros de altura à medida que vocês seguem adiante. Depois de uma pequena depressão, a passagem alarga-se até uma sala, que mostra sinais evidentes de trabalho e escavação. Uma poça de água é a característica central do local e ela transborda formando um pequeno filete que flui até a parede oposta, saindo por um buraco. Vocês podem ouvir o som abafado de água caindo à distância.

Apesar dessa passagem levar para o lado externo, ser o local que os morcegos utilizam para sua migração noturna em busca de comida e por onde os gibberlings escapam para o exterior para aterrorizar os Vales, é uma abertura que só pode ser alcançada por baixo através de vôo e uma borda saliente torna a reentrada por cima bem difícil. Se os personagens investigarem o buraco pelo qual o filete flui para o exterior, descobrirão que ele está no meio de um penhasco íngreme, virado parcialmente para o Velho Crânio. A água que cai forma uma poça clara e profunda a mais de 65 metros abaixo.

Se algum personagem resolver pular, mergulhará na poça, relativamente a salvo, se tiver sorte, pois ao olhar para baixo fica evidente que alguém pulou dali sem sucesso, já que diversos corpos negros e espadas curtas estão espalhados pelo chão. Os cadáveres são de gibberlings que não sobreviveram ao pulo.

Os personagens que olharem pelo buraco à luz do dia ou da lua cheia perceberão cortes na vegetação rasteira, que emana da poça em vários sentidos. Muitas delas vão em direções precisamente retas desaparecendo no horizonte, enquanto outras mudam abrupta e aleatoriamente em vários lugares, com linhas retas entre as mudanças de direção inexplicadas.

8C1: Por um Sio

A passagem alarga-se apenas o suficiente para que três pessoas andem lado a lado, continuando dessa maneira por mais 10 metros até um ponto onde é atravessada por uma fenda, que deve ter, pelo menos, 50 metros de profundidade e 5 de largura. Duas cordas estão amarradas em pregos de ferro presos firmemente à parede deste lado da passagem: uma na altura do chão e outra a 1 metro acima, prolongando-se até o outro lado da fenda, onde estão presas em outros pregos de ferro. A corda de cima está 1,5 metro à esquerda da corda de baixo.

Essa é a forma mais rudimentar de ponte de cordas que existe, obrigando uma pessoa a andar sobre uma corda enquanto se segura firmemente em outra mais acima. Um simples teste de Destreza determina se um personagem que atravessa a ponte consegue manter os pés equilibrados sobre a de baixo ao atravessar. Caso ele falhe, um teste de Força determina se ele consegue segurar-se na corda de cima quando escorregar, embora personagens extremamente cautelosos ou paranóicos, com certeza, tentarão amarrar-se na corda de cima. (Quando você estiver fazendo testes para o cruzamento, peça despretensiosamente um teste extra para cada personagem e anote os resultados, para usar na próxima seção.)

Caso os personagens caiam, permita que eles realizem um segundo teste de Destreza com uma penalidade de -4 para ver se eles conseguem agarrar-se à corda de baixo e um segundo teste de Força, com uma penalidade de -4, para ver se conseguem sustentação. Caso um personagem ainda assim acabe por cair, ele sofrerá o dano normal de queda (1d6 para cada 3 metros), dando a ele ainda uma chance de 40% de conseguir cair em uma borda a cada 10 metros.

Não existe armadilha ou perigo oculto por aqui, mas os personagens estão livres para tomar qualquer precaução que quiserem, ou para utilizarem quaisquer outros meios cabíveis para efetuarem a travessia. Apenas se os drows já tiverem conhecimento da presença dos personagens (através de sua patrulha ou algo do tipo), as cordas serão parcialmente serradas depois que os personagens já tiverem passado. Nesse caso, um personagem tem 60% de chance de arrebentar a corda ao subir, com uma chance extra de 10% para cada companheiro adicional que estiver na corda ao mesmo tempo. Note que a corda de cima só vai arrebentar caso alguém se pendure, o que pode ocorrer depois que a corda de baixo tiver arrebentado.

Essa fenda impede que o cubo gelatinoso escape para outras áreas da caverna.



8C2: Ilusões de Grandeza

O arquimago drow lançou uma *Ilusão Permanente* nesta sala, criando a imagem de um pequeno tesouro, que é suficientemente pequeno para que se possa acreditar nele, mas também grande o bastante para ser interessante a um grupo que esteja investigando as cavernas. Não existe perigo sob essa ilusão, sua verdadeira função é atrasar e distrair os inimigos dos drows por um tempo considerável.

Faça secretamente um *teste de resistência* contra ilusão para cada personagem, com uma penalidade de -4 (ou use o teste extra pedido na seção anterior). Aqueles que forem bem-sucedidos não verão nada na sala, além de umas poucas moedas de cobre espalhadas pelo chão e um pequeno anel de ouro e, provavelmente, vão estranhar bastante que os outros estejam fazendo tanto estardalhaço por tão pouco.

O anel de ouro tem uma inscrição minúscula em élfico do lado de dentro, identificando-o como anel de detectar invisibilidade. Não existe nenhum anel de detectar invisibilidade e, mesmo que existisse, ele não estaria abandonado em um lugar como esse. Ele é, na verdade, um anel de acreditar em ilusões e faz com que a pessoa que o use veja qualquer coisa e acredite nela, sem direito a *teste de resistência*. Dessa forma, qualquer personagem que tenha passado no *teste de resistência* e que ponha o anel, imediatamente verá o tesouro e os que falharam vêem tanto o tesouro real quanto o ilusionário.

Ao toque, o tesouro parece real: as moedas fazem um barulho agradável ao caírem e as pedras preciosas brilham com as cores do arco-íris ao serem observadas contra a luz. O tesouro ilusionário contém diversos itens e poções mágicas, que desaparecerão imediatamente ao serem levados para fora da área de efeito da *Ilusão Permanente*.

Leia a seguinte descrição para os jogadores, quando eles entrarem na sala:

Um brilho dourado reflete os primeiros raios de luz que entram nessa sala, porque ela está repleta de tesouros de todos os tipos. Moedas de prata, ouro e cobre estão espalhadas pelo chão. Uma pequena arca está aberta e contém pedras semipreciosas, como topázios, e preciosas como safiras e esmeraldas. Um anel de ouro, diversos frascos de poções e várias armas brancas também estão dispostos cuidadosamente entre as pilhas de moedas. Vocês já ouviram falar de tesouros maiores, especialmente nas canções que os bardos entoam nas tavernas no final das noites, mas essa aqui é uma fortuna razoável, aparentemente pronta para ser levada.

Caso os jogadores perguntem sobre as armas mágicas, as poções, ou sobre o anel de ouro, use as seguintes descrições para fazer com que o tesouro pareça tão real para eles quanto para os personagens:

- **Diamante grande:** Valendo pelo menos 1 200 po graças à qualidade da pedra, o diamante tem uma aura mágica (que pode ser vista com o uso de *Detectar Magia*). Insinue para os jogadores que essa pode ser uma gema da visão verdadeira.
- **Machado de duas mãos:** Esse machado, feito especialmente para que anões o utilizem com as duas mãos, tem a inscrição “Matador de Drows” no seu cabo de carvalho e a sua lâmina mostra uma gravura em baixo-relevo de uma batalha de um anão contra diversos drows.
- **Frasco de ébano:** Esse frasco contém um líquido brilhante, com cor de pérola.
- **Frasco de prata:** Esse frasco contém um líquido ralo, com cor de caramelo, que parece ter uma base alcoólica.
- **Anel de ouro:** Do lado de dentro do anel há a seguinte inscrição: “Anel de *Detectar Invisibilidade*”. Ele é, na verdade, o anel de acreditar em ilusões, já mencionado, e faz com que a pessoa que o utilize acredite em qualquer ilusão, sem direito a um *teste de resistência*.
- **Espada curta brilhante:** Essa espada é feita de aço brilhante e tem o cabo banhado a ouro. Sua lâmina não tem mancha e é afiada como uma navalha. A espada emite um brilho azul, caso receba *Detectar Magia*.
- **Garrafa de prata:** Artesanato de Mestre. Contém cerveja de anões.
- **Moedas:** 137 po, 346 pp e 86 pc aparecem na ilusão. Das moedas de cobre, trinta são verdadeiras.
- **Gemas:** Seis safiras, oito esmeraldas, um rubi e 34 peças de topázio.
- **Candelabros de prata:** Dois, cada um valendo cerca de 20 po.

8C3: Círculos Negros Sob Seus Olhos

Nessa área inteira que, está sob o efeito de uma *Escuridão Contínua*, embora o chão seja irregular, não há armadilha ou ameaça (exceto, claro, se o cubo gelatinoso se encontrar nessa área, no momento). Esses túneis escurecidos formam um círculo irregular, com a entrada localizada obliquamente atrás de uma formação rochosa, sendo possível que um grupo, incapaz de dissipar a escuridão, vague a esmo por diversas vezes antes de começar a discernir os tortuosos contornos de seu caminho.

Caso os personagens não percebam o que está ocorrendo, faça com que o líder do grupo realize um teste de Inteligência na terceira volta pelo círculo (com um bônus de +2 para cada



volta posterior a essa). Além disso, existe uma passagem secreta que leva ao covil do drider (descrito em 8D2).

8D1: Preso à Espiral

A passagem estreita-se de tal maneira tornando impossível que mais de uma pessoa passe de cada vez. Além disso, depois dela inicia-se uma subida acentuada que vai se curvando à medida que se alonga, criando, assim uma espiral. O corredor termina numa sala de 4 metros de diâmetro, obviamente escavada no sólido granito do Velho Crânio.

Um único bloco de obsidiana forma uma rústica mesa (ou altar) junto a uma das paredes dessa sala. Teias de aranha e poeira espalham-se por todos os lados indicando que o local não é usado há algum tempo. No centro há um buraco de 1,5 metro de diâmetro e 5 metros de altura, aparentando terminar em um túnel abaixo. Uma busca revela que não existe coisa alguma importante, exceto se o altar de obsidiana for movido. Numa pequena cavidade sob ele encontra-se um pergaminho que, apesar de fragilizado pela idade, se tratado com cuidado revelará ser um pergaminho de *Invisibilidade*.

8D2: O Covil do Drider

Essa razoável (13 x 8 metros) caverna não possui característica especial, exceto o fato do chão ter sido nivelado e não possuir sequer uma pedra solta. Um pouco de teia de aranha cobre algumas pedras, principalmente junto ao teto e diversas aberturas se encontram pouco acima do nível do chão. A passagem continua do lado oposto da caverna.

A maior parte das aberturas são alcovas formadas por águas revoltas, quando da formação da caverna. Uma delas, porém, logo acima de uma placa rochosa no lado oeste, foi moldada e trabalhada para servir como covil de um drider, que é capaz de ver os personagens sem ser percebido, graças ao uso de um buraco natural na parede principal de seu lar.

Apesar de ser mestiço dentro da sociedade drow e não agir sem a ordem expressa de seus líderes, ele não é amigável com aventureiros e aproveitará a oportunidade para emboscá-los. Ele irá defender o seu lar a qualquer custo e lutará utilizando uma espada longa +1, atacando uma vez por rodada. Ele também pode morder seu adversário, que deverá obter sucesso em um teste de resistência a veneno com uma penalidade de -2, para evitar ficar paralisado durante um turno.

O tesouro desse drider está escondido em seu covil e contém: 9 pp e 2 rubis (no valor de 30 po cada). Uma passagem secreta conecta o lar do drider e o escuro corredor de 8C3.

8D3: Erro Mortuário

Após uma longa e irregular passagem, os personagens finalmente chegam a uma ampla caverna de 10 metros de largura, 35 de extensão e apenas 3 de altura ao centro, que levemente se arca até encontrar as paredes laterais, de 1,5 metro de altura. Uma observação cuidadosa revela a existência de seis apoios metálicos para tocha, três de cada lado.

O chão, embora livre de pedras soltas, não é regular, além de ser ligeiramente inclinado no sentido do norte para o sul, diversos montes de terra, cuidadosamente batidos, se encontram no trecho de 6 a 12 metros da entrada norte. Depressões podem ser percebidas à distância, no trecho que começa aos 25 metros e vai até o final. A entrada ao sul aparenta estar bloqueada por um pequeno desmoronamento. Um odor fétido e desagradável impregna o local.

Essa caverna é usada como um cemitério pelos drows — mais de vinte corpos estão enterrados aqui, com os mais recentes localizados próximos à entrada norte e os mais antigos junto à entrada sul. Todos foram sepultados com botas drows e suas armaduras de liga de adamantine. Seis com as armas — uma delas é uma espada longa +2 —, dois com as capas especiais. Essa forma de sepultamento nada mais é que uma armadilha: se qualquer corpo for retirado ou empurrado, quatro dardos (1d3 dano) recobertos de veneno serão disparados em diversas direções de algum local próximo ao corpo em questão.

Além disso, um verme de carniça tem se alimentado desses cadáveres, primeiro dos corpos mais antigos, o que explica as depressões ao fundo da caverna. O contínuo escavar do verme foi o responsável pelo pequeno desmoronamento ao sul. Caso algum dos personagens cave algum dos antigos túmulos, ele irá encontrar o túnel do verme, agitando-o o suficiente para que ele ataque. Se isso ocorrer o monstro se moverá até o leste, em direção a uma abertura no teto.

Se os personagens demorarem mais de um turno nesta sala, o verme será atraído por seus movimentos e irá em direção ao buraco no teto, onde irá esperar por uma oportunidade para atacar qualquer um que passe abaixo. Ele ataca com seus oito tentáculos, cada um capaz de fazer um ataque separado por rodada, e que paralisam suas vítimas por 1d12 turnos (um teste de resistência contra paralisação é permitido). A vítima então é puxada para o covil do monstro para ser devorada. Se o túnel e o covil forem vasculhados, encontram-se os restos de antigas “refeições” da criatura: 235 pp, 356 po, 79 pp e 4 safiras (300 po cada).

Verme de Carniça (1): Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 3 (cabeça e tentáculos), 7 (corpo); MV 12; DV 3+1; pv 16; TAC0 17; AT 8; D 1d2 (mordida);



AE Paralisação; TM G; MO Ver *Livro dos Monstros*; XP 270.

8D4: Descendo...

A passagem novamente se torna úmida e frias gotas de água pingam do teto, rolando em pequenos filetes pela parede da caverna, deixando um multicolorido resíduo mineral sobre estas. A terra e a água misturam-se, tornando o terreno extremamente escorregadio em alguns pontos, principalmente à medida que a descida se acentua. Passagens, muito pequenas para seres maiores que roedores, adornam as paredes.

Se qualquer personagem possuir a perícia de rastrear e utilizá-la, ele pode perceber uma trilha percorrida por algum tipo de aranha grande. Esse rastro é principalmente do drider, que utiliza essa passagem para conseguir água e acesso à teia gigante, descrita em 8E3. Embora para ele e sua aranha companheira não seja nenhum problema andar por aqui, a acentuação da descida fornece aos personagens sérios problemas, sendo necessário que eles façam um teste de Destreza para evitarem cair e escorregar.

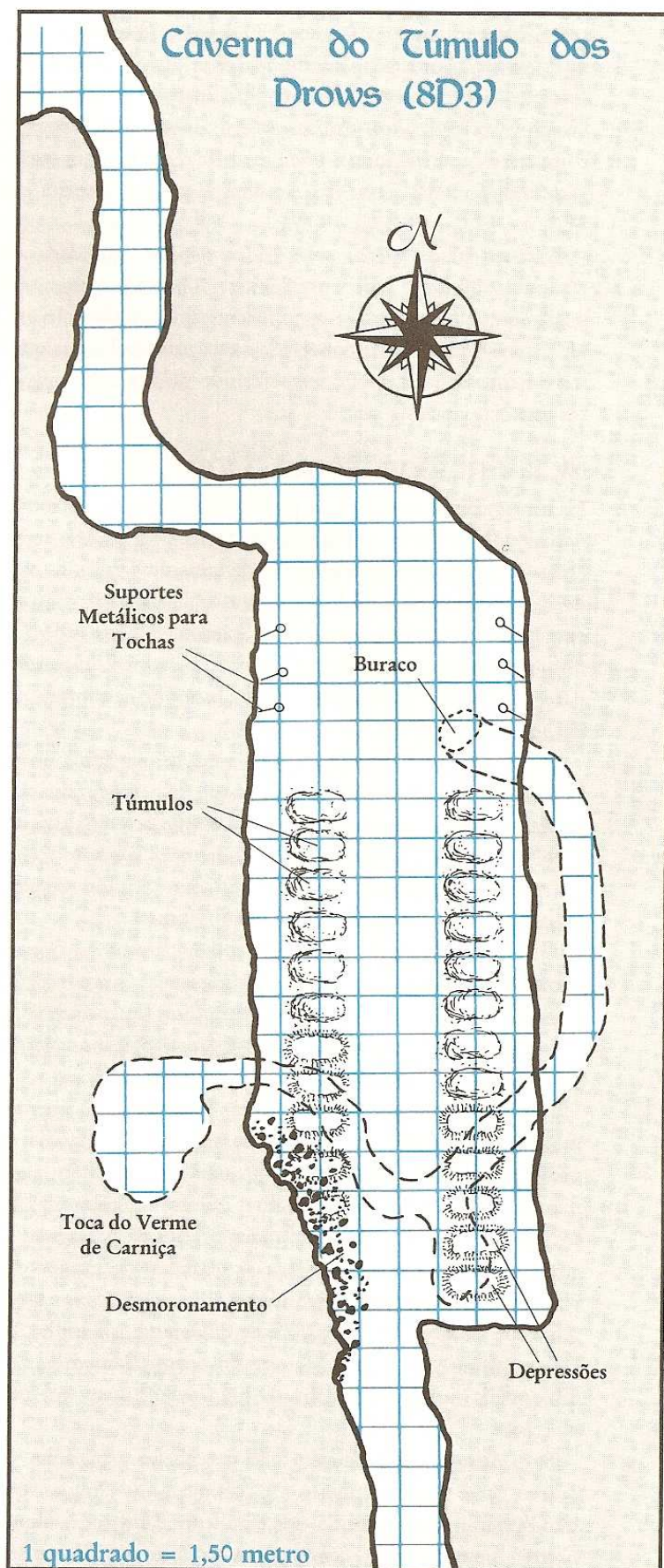
Personagens que caíam, imediatamente começarão a escorregar, comicamente, pela lama, derrubando os companheiros que estejam à sua frente, exceto se estes obtiverem sucesso em um teste de Destreza com uma penalidade de -4. Se os personagens avançarem até um trecho muito íngreme, eles deverão realizar seus testes de Destreza com uma penalidade de -3 (-6 para se desviarem de companheiros em queda). Todos os que caírem irão terminar no poço descrito em 8D5.

O dano sofrido pelo escorregão é mínimo (1d4 pontos, nenhum se “ancorado” por um companheiro). Subir, porém, é muito difícil, exceto se cordas e equipamento de escalar sejam utilizados.

8D5: O Poço

Esse poço de forma ovalada (10 x 7 metros) consiste em nada mais nada menos que um poço de água cristalina, onde objetos (6 pc e 2 espadas curtas enferrujadas) podem ser percebidos ao fundo, podendo facilmente ser resgatados por algum personagem disposto a nadar os 13 metros que os separam da superfície. Alguns ratos bebem água ao sul e há um leve barulho de água pingando da parede ao norte do poço. Não há nenhuma saída aparente dessa sala.

Caso os personagens tentem achar alguma saída de dentro da água, eles encontram uma abertura por onde ela escoar, pequena demais para a passagem de seres humanóides. A corrente de água junto à abertura é fraca demais para ameaçar um personagem que saiba nadar (via perícias), ou que esteja sob o efeito de um anel de natação ou de uma poção de natação.





Uma investigação nas paredes do poço, com um teste bem-sucedido de localização de portas secretas, revela que realmente existe uma passagem secreta junto ao teto do poço, numa posição um tanto incômoda para seres humanóides, mas que não apresenta nenhuma dificuldade ao drider. Através do uso de pregões, cordas, sucessivos testes de Destreza e um teste de abrir portas, pode-se abrir o painel, que acessa o chão da Sala das Teias das Aranhas Gigantes, descrita em 8E3.

A porta, usada apenas pelo drider, não está guardada ou trancada, embora o lado oposto esteja coberto por uma teia pegajosa que os personagens, se forem espertos, deverão evitar. Isso porque ela está conectada à teia principal e qualquer movimento da porta pode ser percebido pelas aranhas gigantes que ocupam essa sala.

8E1: Afiadas como Navalhas

Há túneis existentes nesta área, provavelmente criados há muito tempo por um curso d'água muito forte, pois os seus lados estão bem gastos formando curvas de tamanhos variados que, de acordo com a rigidez da rocha por onde a água passou, foi desgastando as pedras. Devido aos extensos e fortes redemoinhos e correntes aquáticas que passavam pelo local, as paredes parecem ondular para dentro e para fora, formando um padrão regular natural.

Ocasionalmente, uma dessas ondulações formará uma alcova circular de tamanho suficiente para que os personagens possam acampar ou descansar, com apenas uma pequena entrada para ser guardada. Essas entradas podem ser bastante estreitas, embora a largura de acordo com a altura, ficando a parte mais estreita na altura da cintura de um homem.

Os personagens precisarão se encolher para passar por essas aberturas, a não ser que eles queiram rastejar para conseguir passar na parte mais larga da abertura, que fica próxima ao chão. Fora isso, a passagem por essa área é bastante agradável, por causa das cores e formas variadas da caverna.

No curso desse passeio agradável, entretanto, há uma armadilha. Em uma das muitas passagens pelas quais os personagens precisam se espremer, uma delas contém algumas lâminas afiadas como navalhas que foram colocadas no sedimento vermelho da parte mais estreita da passagem. A cor vermelha da pedra disfarça as manchas de sangue das pessoas que já se aventuraram por aqui, e os personagens têm uma chance de apenas 20% de detectar a armadilha antes de caírem nela, a não ser que *Encontrar Armadilhas* ou uma magia similar seja utilizada pelo personagem que está na frente.

Se o primeiro personagem não perceber a armadilha, os outros verão o companheiro ser cortado pelas lâminas, que irão lhe tirar 1d6 pontos de vida e poderão danificar qualquer objeto que encostem — como uma bolsa de moedas ou um pergaminho preso ao cinto. Essas lâminas também foram tra-

tadas com sal para causarem ainda mais dor. De qualquer forma, o resíduo branco e granuloso das lâminas pode fazer com que os personagens comecem a se preocupar com venenos de ação lenta.

Há uma queda abrupta de 1,5 metro ao nordeste das passagens, que impede que o cubo gelatinoso passeie por essa área.

8E2: Luz do Sol

A passagem alarga-se consideravelmente nessa área e as ondulações das paredes diminuem. Deve ter existido algum tipo de ação sísmica nesse local, pois podem ser percebidos alguns pedaços de pedra caídos pelo chão e grandes rachaduras no solo e nas paredes. O teto é bastante alto, mas se afunila como se os personagens andassem em uma fenda de 30 metros de profundidade. A passagem escurece bastante e há um cheiro úmido permeando a área.

Durante o dia esse é o dormitório de milhares de morcegos e os personagens poderão perceber a luz do sol penetrando por uma pequena fresta no teto, que provavelmente sai do Velho Crânio, através da qual os morcegos devem ter entrado. Ela é muito pequena e está localizada a alguns metros do chão, certamente não permite que nenhuma criatura humanóide entre ou saia por ela.

Se os personagens passarem por essa área durante a noite, não haverá muito o que fazer, embora o Mestre possa se divertir um pouco fazendo com que um deles esteja em uma posição perfeita para ver um raio de luar vindo do teto, ou se o Mestre for criativo o suficiente para fazê-los passar nesse local ao pôr-do-sol, leia para eles o seguinte:

Há um barulho alto de asas batendo, ao qual se juntam mais centenas de outras asas, tornando o som mais forte que o rugido de um dragão, quando milhares de morcegos passam por vocês. Embora a maioria deles rume para cima, volta e meia um erra o caminho e tromba com vocês.

Apesar do imenso número de morcegos, não há muito guano no chão e os personagens mais espertos perceberão isso e poderão até se prevenir contra o cubo gelatinoso, que limpa o guano quando passa por aqui.

8E3: A Sala da Teia das Aranhas Gigantes

Essa é uma sala enorme (120 x 100 x 100 metros) onde um ninho de aranhas gigantes formou uma imensa teia para prender morcegos errantes e outras criaturas suficientemente tolas para passarem por aqui. Os drows ocasionalmente lançam prisioneiros mortos ou condenados nessa sala, de forma a manter as aranhas bem-alimentadas e confinadas nesse local relativamente útil e inofensivo. A não ser que se entre pela passagem



secreta do drider sobre o Poço (8D5), essa caverna surge repentinamente depois de uma curva abrupta, que leva para fora de onde pode-se ver a luz do sol (8E2), abrindo um imenso nada que já fez com que mais de um aventureiro desatento caísse no meio da teia, que forma um plano de morte pegajoso que ocupa quase toda a caverna.

Um grupo formado por quatro aranhas gigantes vive aqui, duas adultas e dois machos adolescentes. Essas aranhas não se moverão para atacar os personagens na passagem, contentando-se com o que a teia aprisionar e com a vantagem que elas possuem para lutar contra criaturas que estejam presas. Caso os personagens entrem na sala, fiquem presos na teia ou a destruam, as aranhas avançarão e esse confronto pode ser particularmente perigoso — bem como desnecessário — pois elas atacam com um veneno mortal. Se forem bem-sucedidos em um *teste de resistência* contra veneno nada acontece, mas quem falhar morre envenenado. Ao ser mordido por uma aranha adolescente, há um bônus de +2 no *teste de resistência*.

Se os personagens decidirem lutar contra as aranhas, e caso consigam derrotá-las queimando a teia, encontrarão muitos tesouros espalhados pela sala (2463 pc, 1187 pp, 421 po, 37 pl e uma poção de respirar na água) perdidos pelas vítimas anteriores. Uma procura diligente pela área — que deve estar cheia de teias de aranha, se estas não tiverem sido queimadas — pode revelar a porta secreta do drider para o Poço, discutida na seção 8D5.

Aranhas Gigantes (4 : 2 adultas e 2 adolescentes):

Int. Baixa; Tend. *Cruel*; CA 4; MV 3, Teia 12; DV 3 + 3; pv adultas 28, adolescentes 22; TAC0 17; AT 1; D 1d8; AE Veneno (Tipo F adultos — resistência ou morte, adolescentes: resistência com +2 de bônus ou morte); TM G; MO 13; XP 650.

851: Desabamento

Os drows deixaram um grande número de párias como guardas da rota para o seu acampamento de escravos, os primeiros dos quais estão posicionados sobre o túnel de aproximação, de onde podem avistar invasores e rapidamente posicionarem-se para iniciar uma avalanche de pedras e entulho, que foram montados sobre alavancas fáceis de serem ativadas, criadas especialmente para esse propósito. Os párias avistarão o grupo automaticamente se ele tiver qualquer fonte de luz e podem ouvi-lo caso esteja sem luz, mas também se o grupo não se mover em silêncio. Leia o seguinte para os jogadores:

Vocês escutam um rangido agudo e abrupto, depois um estalo, seguido por um barulho de estremecimento diretamente sobre as suas cabeças. O que vocês fazem?

Os personagens que estiverem diretamente sob os entulhos, e que não passarem em um teste de Destreza com uma penalidade de -4, sofrerão 1d6 pontos de dano por causa das pedras e da terra, que também causarão uma tremenda nuvem de poeira. Personagens que falhem em um teste de Constituição vão passar a próxima rodada tossindo e espirrando por causa da sujeira no ar.

O desabamento não chega a bloquear totalmente a passagem e os personagens podem se espremer pela abertura, ou perder duas rodadas limpando a sujeira, para permitir uma passagem mais rápida e uma rota mais aberta de fuga, caso seja necessário mais tarde. Nesse meio tempo, a patrulha de párias juntou-se aos outros párias para preparar uma emboscada mais à frente.

852: Emboscada dos Párias

Os párias usam suas habilidades naturais de camuflagem para se misturarem com as paredes e pedras da passagem a uns 50 metros do ponto da avalanche. Veja a discussão sobre suas habilidades de camuflagem na seção 8B1. Desta vez são seis párias, e suas ordens não são de roubar ou perturbar, mas sim de matar os personagens.

Os párias vão esperar até que os personagens estejam na metade do caminho e então iniciarão seu ataque silenciosamente, utilizando zarabatanas e dardos com veneno drow. Enquanto os personagens reagem ao ataque invisível dos dardos, os párias se moverão de suas posições, atacando-os pela frente, por trás e pelos lados, usando clavas e espadas longas. Todos lutarão até a morte, sem testes de moral ou rendição.

Os párias não se comunicarão durante o ataque em nenhuma linguagem conhecida, embora façam ruídos estranhos. Alguns têm a capacidade de imitar sons de animais e certamente o farão, imitando um tigre ou um javali, para distrair ou assustar os personagens.

Se os corpos dos párias forem revistados depois de serem mortos, os personagens podem encontrar os seguintes tesouros:

- 1d6 po em cada corpo
- 2d6 pp em cada corpo
- 1 zarabatana e 3 dardos em cada corpo
- 1 adaga no primeiro corpo revistado
- 1 pedra com *Luz Contínua* no primeiro corpo revistado
- 1 chave, que abre as algemas dos escravos anões, no segundo corpo revistado
- 2 frascos de poção, sem marcas, contendo elixires de saúde, no segundo corpo revistado
- 1 esmeralda (valor: 20 po) no terceiro corpo revistado
- 1 pente para bigode no terceiro corpo revistado



- 1 nota, na qual está escrito “dois, depois um” na língua comum, no quarto corpo revistado
- 2 faiscadores, um no quarto e um no quinto corpo revistado
- 1 espelho de prata no sexto corpo revistado
- 1 saco com um pó branco (sal) no sexto corpo revistado

Com seus assobios, grunhidos e sons de animais, os párias tendem a ser lutadores barulhentos. Não há nenhuma dúvida que a batalha — e conseqüentemente a presença dos personagens — vai ser notada por qualquer ser vivo que esteja perto da passagem de saída.

Párias (6): Int. Baixa a Média; Tend. *Ordeira*; CA 5; MV 9; DV 2; pv 14; TAC0 19; AT 1; D 1d6 (clava ou mão) ou 1d8 (espada longa); DE Camuflagem, imitações; TM M; MO 12; XP 65.

853: Lago Skum

A passagem sofre uma descida abrupta e o ar está úmido e com um cheiro esquisito. Repentinamente, vocês entram em uma caverna extremamente grande, baixa e oval, coberta quase inteiramente por um lago subterrâneo. Na margem distante há uma “praia” de pedra, na qual um tipo de porto foi construído a partir de pedras empilhadas. O porto vai uns 6 metros para dentro do lago e tem duas canoas largas amarradas a ele. Um rio subterrâneo flui lentamente através do lago por uma grande fenda na parede norte.

O lago é imenso, tem uns 60 metros de comprimento por uns 50 de largura. Se Tirrendale for trazido até aqui, ele conta aos personagens sobre uma ponte mágica usada pelos gibberlings para cruzar esse lago. Entretanto, não há nenhuma ponte agora — ela é criada por uma varinha usada pelo arquimago drow e usada apenas pelos gibberlings, mas não por patrulhas.

Os personagens não saberão disso, mas uma canoa invisível está amarrada do lado direito da margem onde eles estão. Essa canoa foi usada pelos drows para cruzar o lago, quando eles foram fazer suas patrulhas e foi tornada invisível para impedir o acesso de estranhos. A não ser que os personagens usem uma magia de *Detectar Invisibilidade* ou uma habilidade similar, a canoa só será percebida se algum personagem tentar entrar na água pela direita. A única pista, que os personagens terão da existência da canoa, é o leve som que ela faz ao raspar nas pedras, que só pode ser ouvido depois de um teste de detectar ruídos.

Se os personagens encontrarem a canoa invisível, ou de alguma forma conseguirem puxar alguma das canoas invisíveis que estão no outro lado sem chegar a entrar no lago, a travessia deles será um pouco tenebrosa, mas sem nenhum

problema. Se eles tentarem atravessar a nado, ou de qualquer forma entrarem no lago, eles serão imediatamente notados pelas guardiãs do local, um grupo de quatro skum fêmeas.

As skum são experimentos genéticos de um abolete, uma abominação pegajosa e parecida com um peixe, que vive apenas para escravizar outras criaturas e se alimentar delas e de seus conhecimentos. Criadas como animais de carga, as skum têm a inteligência de animais, mas são lutadoras extremamente competentes, especialmente em seu habitat natural. Lembrando o cruzamento de um sapo gigante com um bulldog, seus membros são longos, com dedos unidos por membranas e garras afiadas. Elas são cinza-esverdeadas, com olhos vermelhos ou purpúreos e sem orelhas. Têm Força 18/50 e podem atacar com mordidas e patadas enquanto estiverem na água.

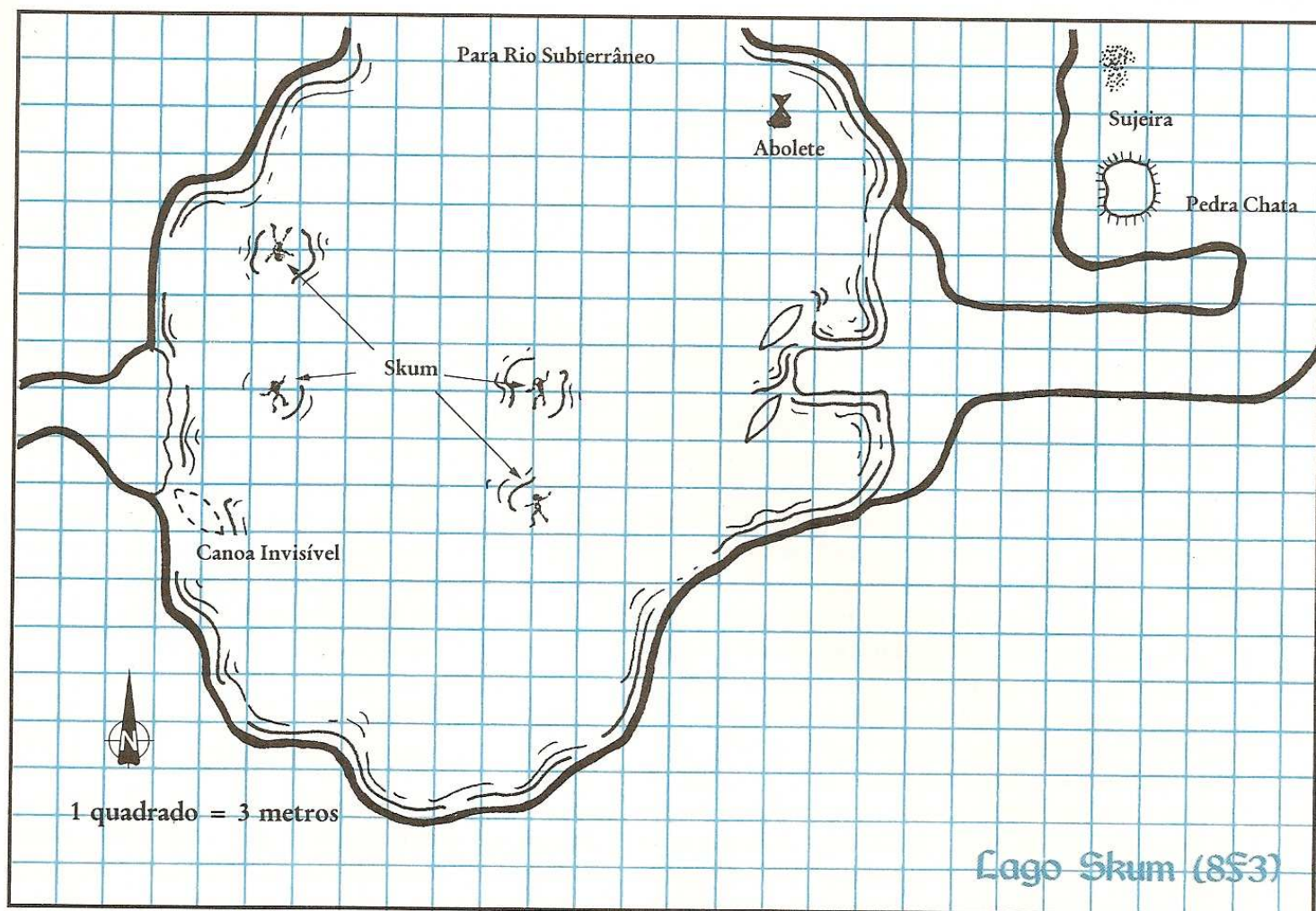
As skum, telepaticamente instruídas pelo seu mestre abolete, receberam a ordem de guardar o lago, impedindo a travessia de qualquer pessoa que não usasse as canoas incluindo a invisível, que elas podem perceber pelas ondas. Tais criaturas lutarão até a morte, da maneira que foram ensinadas.

Além de prestar atenção nos inimigos dos personagens, o Mestre deve ficar atento para as dificuldades que os aventureiros terão em lutar dentro d'água.

Skum (4): Int. Animal a Média; Tend. *Vil*; CA 7; MV 6, Nd 15; DV 2 + 2; pv 14; TAC0 17; AT 5; D 2d8/1d6/1d6/1d8/1d8; TM M; MO 11; XP 175.

O abolete, senhor das skum, ficará no lago, mas mantendo uma distância segura da pancadaria. Como ele pode se comunicar telepaticamente com suas servas, pode comandá-las e descobrir o possível final da batalha, ficando submerso a uma profundidade segura. Se a batalha terminar com as skum mortas ou incapacitadas e com a maioria dos personagens feridos ou desorganizados, o abolete atacará fisicamente, usando os quatro tentáculos compridos que saem de sua cabeça esverdeada.

Cada tentáculo faz um ataque separado e qualquer vítima que seja atingida deve fazer um teste de resistência contra magia, ou a sua pele se tornará uma membrana transparente e melequenta em 1d4+1 rodadas. Essa membrana precisa estar sempre úmida com água fria, ou a vítima sofrerá 1d12 pontos de dano por rodada. Os personagens que atacarem o abolete perceberão inicialmente apenas uma nuvem de muco que cerca o monstro enquanto ele está submerso. Se essa nuvem for inalada e a vítima falhar em um teste de resistência contra veneno, ela poderá respirar na água por 1d3 horas, mas perderá a capacidade de respirar ar pelo mesmo período, enquanto o muco não for removido de sua garganta — embora o processo possa ser acelerado por vinho ou sabão.



Se o abolete perder mais da metade de seus pontos de vida ao lutar com os personagens, ou se a maioria dos personagens se mantiver bem, depois da batalha com as skum, o abolete decide que um ataque físico iria colocá-lo em um risco de vida desnecessário. Nesse caso, ele mantém uma distância segura e tenta escravizar um dos personagens telepaticamente. O abolete pode tentar fazer isso três vezes por dia com qualquer criatura que esteja a menos de 10 metros dele. Uma vez que a vítima é escolhida pelo abolete, o combate é travado apenas na mente dela e a não ser que a mesma passe em um teste de resistência contra magia, ela seguirá os comandos do abolete, exceto os de atacar membros de seu próprio grupo.

Nessas circunstâncias, o abolete se contentará apenas em manter o personagem parado no lago, sabendo que isso irá prevenir ou atrapalhar o ataque dos outros contra seus aliados drows. Se o resto do grupo tentar arrastar o personagem à força, o abolete fará com que ele salte e corra aleatoriamente, balbuciando e cantando incompreensivelmente. Além disso, divertir o abolete e intrigar os membros do grupo, também, mantém os personagens nessa caverna.

A escravidão gerada pelo abolete pode ser removida com

Dissipar Magia, *Remover Maldições*, ou com a morte do abolete. Adicionalmente, se o personagem ficar a mais de 2 quilômetros do seu mestre, ele ganha mais um teste de resistência contra magia por dia para tentar libertar-se e recuperar novamente o controle de suas ações.

Abolete (1): Int. Alta; Tend. Vil; CA 4; MV 3, Nd 18; DV 8; pv 32; TAC0 12; AT 4; D 1d6/1d6/1d6/1d6; AE Mutaç o da pele; DE Muco; TM I; MO 13; XP 2 000.

854: Os Esp ritos dos An es Decadentes

Apesar de parecer estranho, os personagens podem querer usar as canoas para descer o rio subterr neo, deixando a lagoa pelo norte. A correnteza pode ser notada, mas n o   forte o suficiente para deter os personagens caso eles mudem de id ia e resolvam voltar, remando contra a correnteza. O leito do rio   escuro e sombrio, com v rias curvas em trechos que obrigam os personagens a se abaixarem para evitar bater a cabe a no teto que se projeta na dire  o da  gua.



Cerca de 120 metros abaixo, os personagens irão perceber uma leve agitação na água um pouco à frente e, se o abolete da caverna ainda estiver vivo, verão uma teia de uma aranha gigante presa nos lados da caverna cobrindo toda a passagem. Essa teia é uma ilusão criada pelo abolete para forçar os personagens a pular em pânico na água, o que facilita a sua ação e a de algum skum remanescente.

No local onde aparece a ilusão da teia há uma espécie de *Muralha de Energia* que impede a passagem pela superfície. Aparecendo ou não a teia, essa barreira impede o avanço dos personagens por sobre as águas, a não ser que uma palavra de comando seja pronunciada, o que “abre” a passagem. Essa palavra é pronunciada na língua dos drows e significa: anão — obviamente os personagens não adivinharão.

Os personagens só podem então passar sob a água, sendo obrigados a enfrentar o abolete e os skum — se ainda houver algum — e muito provavelmente, a abandonar a sua embarcação, que só poderá ser recuperada se um dos personagens mergulhar para procurá-la. Além da teia ilusória e da *Muralha de Energia*, nesse mesmo local há uma área esférica de 18 metros de diâmetro de magia selvagem que influenciará as magias que forem usadas pelos personagens.

O rio subterrâneo continua por vários quilômetros ao longo de Underdark, funcionando como uma estrada que liga os postos drows com outras forças desse reino — devoradores de mentes, etc. — que não são parte dessa aventura. Eventualmente, o rio aflui nas águas do Rio Tesh, próximo às terras hostis do Mar da Lua. Os drows têm usado o rio para trazer escravos anões do Mar da Lua para os seus esconderijos sob o Velho Crânio.

Se os personagens passarem por aqui, eles encontrarão várias canoas repletas de escravos anões e alguns drows remando corrente acima. Os drows esperam não encontrar problemas, haja vista que eles confiam a segurança do rio à proteção do abolete e dos skum. Logo, a caravana pluvial pode ser facilmente surpreendida e tomada, contando com a ajuda dos escravos anões, que farão o possível dentro do que lhes permitir o comprimento de suas correntes e o seu medo natural de água.

Se questionados a respeito das suas capturas, os anões explicarão como eles, assim como outros antes deles, foram aprisionados por caravanas de drows escravagistas e falarão da suspeita de haver uma colônia de escravos em algum lugar dos subterrâneos. Isso deve ser o suficiente para convencer os personagens a voltarem para a caverna da lagoa subterrânea e ir além. Faça uma jogada de porcentagem para ver quantos anões irão com os personagens em busca dos seus irmãos de sangue. Além do que libertar os anões é uma ação digna de se conquistar um aliado do grupo de anões. Veja a seção de Aliados no capítulo de PdMs do *Livro do Jogador* para maiores detalhes a esse respeito.

8F5: Sala de Descanso

Deixando a caverna da lagoa para trás, vocês seguem por uma passagem de pedra natural, que parece ter sido limpa. Ela faz uma curva fechada para o norte, que termina em uma sala de 15x20 metros com um teto de aproximadamente 9 metros de altura. As únicas coisas nessa sala são: uma pedra achatada que pode servir como mesa, um montinho de sujeira no canto esquerdo e uma outra passagem no canto direito, do lado oposto à entrada de onde vocês vieram.

Não há coisa alguma de interessante nessa sala, apenas deixe que os personagens procurem passagens secretas, olhem debaixo da pedra, cutuquem no montinho de sujeira. Isso provavelmente acontecerá, caso os personagens achem (erroneamente) que a sala seguinte não tem saída.

8F6: A Chuva de Dor Está no Meio do Seu Caminho

Depois de uma pequena passagem, os personagens entram em uma sala muito parecida com a anterior (veja 8F5), pelo menos superficialmente. Além de algumas rochas e uma teia de aranha em um dos cantos, na sala não tem o que chame a atenção, a não ser uma outra passagem ao norte, exatamente à frente de onde os personagens entraram. Essa outra passagem leva à sala 8F7.

Se os personagens tiverem tempo ou paciência para procurar passagens secretas ou paredes móveis na parede leste, e conseguir, eles encontrarão uma porta secreta que desliza para o norte, revelando uma alcova de 3 metros de largura ao longo da extensão da parede. Após ter aberto completamente essa porta, ela volta sozinha a uma posição semi-aberta, a não ser que seja segurada. Uma segunda rolagem para detectar portas secretas ou paredes móveis revelará uma outra porta na parede oposta da alcova, que se abre da mesma forma que a anterior.

Se a primeira porta estiver fechada — completa ou parcialmente — no momento em que a segunda porta for aberta, uma armadilha será acionada. A armadilha, que pode ser detectada em um teste bem-sucedido de achar/desarmar armadilhas, consiste em um mecanismo que abre uma série de buraquinhos no teto, que esguicham ácido no interior da alcova. O modo correto de passar pela alcova é abrindo a segunda porta estando com a primeira completamente aberta.

O ácido, que cai sobre os personagens que estiverem na alcova, sai de pequenos buracos que esguicham em uma sequência aleatória e difícil de se decorar, causando 1d4 pontos



de dano por queimadura, por rodada exposta ao ácido. Ele atravessa couro em uma rodada e metais em 1d6 rodadas. Vidro e pedra são impermeáveis ao ácido. Essa chuva ácida continua por uma hora após a porta ter sido aberta. Após 5 rodadas, começam a se formar poças no chão, o que dificulta a movimentação, haja vista que ele começa a corroer as botas e em seguida os pés das vítimas.

857: Sim do Jogo

Uma pequena passagem leva a uma caverna de 60 metros de diâmetro. O teto sobe por uma profunda rachadura que logo se torna muito estreita para escalar. Um rato esconde-se no buraco cruzando a sala assim que vocês entram.

Nenhum tesouro, pista, monstro, armadilha, item de interesse, nem mesmo entradas ou saídas são encontradas nessa sala, a não ser a passagem de onde os personagens vieram.

858: Ponte Levadiça

A parede móvel dá acesso a uma grande caverna com uma imensa falha no chão, de onde vem uma incandescência avermelhada e um cheiro de enxofre. Do outro lado, uma imensa ponte móvel de pedra, presa perpendicularmente por enormes correntes de metal que entram em nichos nas paredes, esconde quase que completamente o que segue adiante. Obviamente, ela serve para ligar as duas partes separadas pelo rio de lava. A parede oposta possui seteiras quase imperceptíveis uma de cada lado da ponte. Uma pequena corneta está pendurada na parede, próxima de onde vocês vieram.

As seteiras são do tamanho exato para as zarabatanas dos guardas párias. Esses quatro párias possuem doze dardos cada e atiram nos personagens assim que eles estiverem a uma boa distância. Eles foram instruídos a não baixar a ponte para quem não souber o código para passar (duas notas longas e uma curta com a corneta). Eles são literais e só baixam a ponte se o código for usado, ou se forem vítimas de uma magia de *Encantamento* ou similar.

O Mestre deve julgar o resultado de alguma outra solução proposta pelos personagens para tentar atravessar a fenda e entrar na fortaleza drow. Caso os personagens não acertem o código ou não tenham entendido o que deve ser feito, permita que eles se escondam e observem uma patrulha drow entrando no forte ou que eles capturem um drow no caminho.

Caso os personagens prefiram voltar à torre para pedir reforços, após terem descoberto a existência do forte, Thurbal e

Mourngrym não hesitarão em convocar tropas (de um a três esquadrões de guerreiros de 2º nível dependendo da descrição que for dada a Thurbal) e providenciar equipamento (desde que não seja muito grande para passar pelo túnel), para enviar ao local, que deve ser alcançado em alguns dias.

De qualquer forma uma vez dentro da entrada para o forte drow, os personagens (e qualquer reforço) se depararão com os guardas párias. Desafortunadamente, os personagens não sabem que eles foram instruídos a matar qualquer um que passar desacompanhado de uma escolta drow (independentemente de ter acertado o código ou não) e atacam os personagens assim que eles entrarem. Cada mestiço possui uma espada longa e são um pouco mais fortes do que aqueles que saem em patrulhas.

Párias (4): Int. Baixa para Média; Tend. *Ordeira*; CA 5; MV 9; DV 13; pv 16; TACO 17; AT 1, D 1-8 ou 1-8 (espada longa); TM M; MO 12; XP 120.

9. O Plano

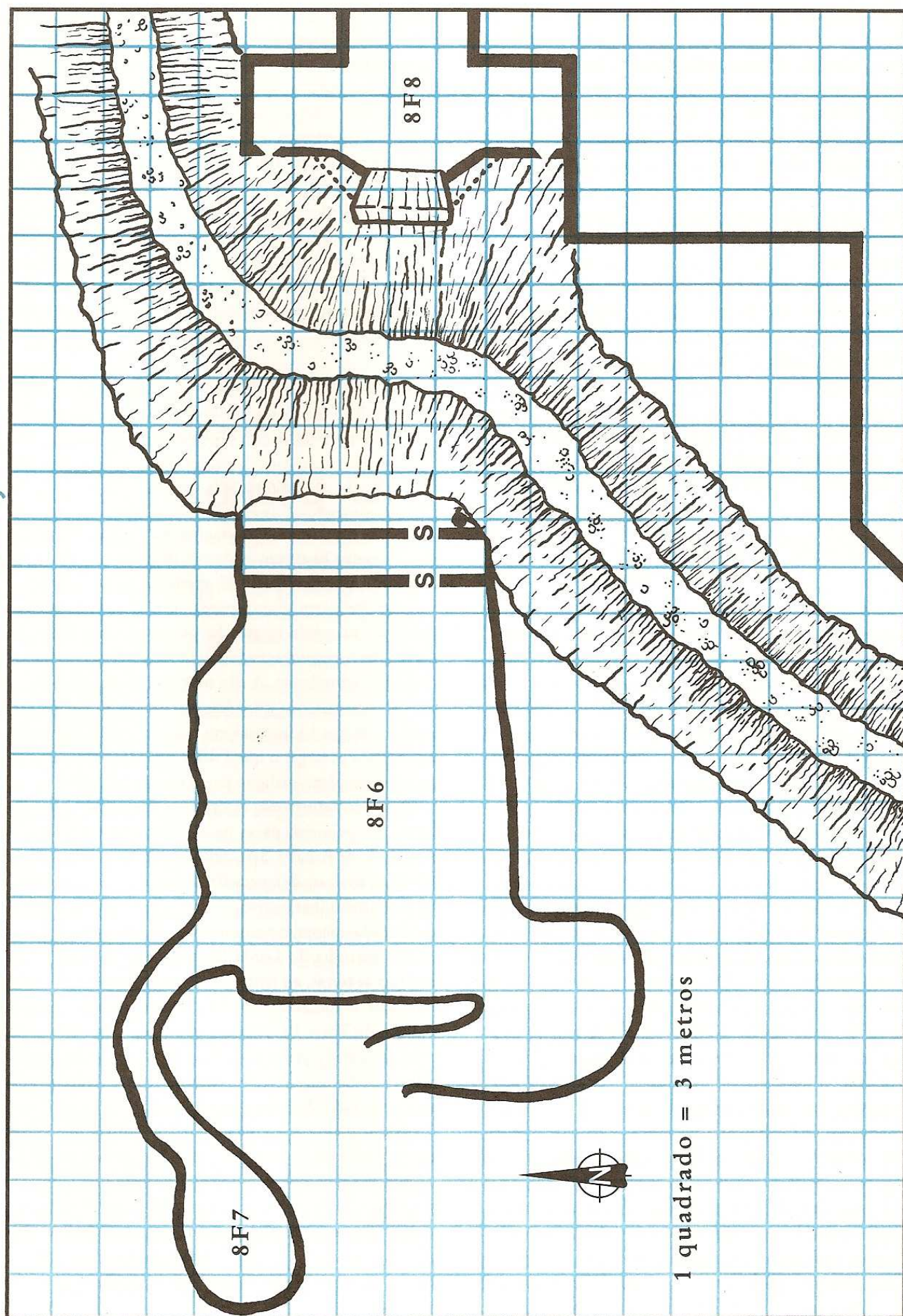
Nessa seção, os personagens aproximam-se de seu encontro final com os drows, descobrem o plano secreto de geração de gibberlings e libertam um grupo de anões escravos que lhe ficam muito gratos. Tendo entrado pela ponte levadiça e mandado os guardas párias pela entrada, os personagens vão se encontrar na fortaleza subterrânea junto ao campo de escravos dos drows. A não ser que tenham tido muita sorte ou sucesso mais que a média, entretanto, os drows saberão muito bem que há intrusos em seus domínios. Naturalmente eles tentam proteger o que é deles e o que tiraram dos outros durante seu plano maligno para destruir os Vales.

Os drows retornaram às cavernas abaixo do Velho Crânio como um primeiro passo para forçar a retomada da Torre Retorcida de Ashaba. Seus primeiros esforços foram para estabelecer sua base de operações aqui na fortaleza subterrânea, colocar armadilhas e povoar as passagens e túneis que levam a ela, para desencorajar aventureiros curiosos e derrotar os guardas de patrulha do Lorde Mourngrym. Num esforço para destruir as terras, ao redor do Vale das Sombras, e confundir e reduzir as forças de guardas e outras pessoas armadas, que cuidam da Torre Retorcida e arredores, eles também buscaram afrouxar o poder espalhado e destrutivo de bandos de alegres gibberlings. Nesses esforços, eles tiveram a ajuda de um inesperado aliado: o abolete.

Apesar do abolete odiar todas as criaturas que vivem em terra, sua maldade é equivalente à profunda maldade dos drows, assim como seu ódio pelos humanóides habitantes da superfície de *Forgotten Realms*™. Em troca de todos os humanos (uma estranha delícia culinária para o abolete, também útil para a criação de skum para servi-lo), capturados pelos drows em seus ataques nessa parte dos Reinos, o abolete



Paredes Móveis e Ponte Levadiça (856-858)





instruiu telecineticamente os drows arquimagos sobre a criação de *Ilusões Permanentes* e na transformação da magia do abolete para a criação de skum. Essa última instrução, entretanto, continha uma variação do processo usado pelo abolete. Esse novo processo tinha a intenção de ser usado pelos drows para transformar anões, constantes inimigos dos drows e competidores no controle dos territórios subterrâneos, em gibberlings. Esses gibberlings seriam então soltos na superfície para varrer, das terras ao redor dos Vales, todas as coisas vivas e boas.

Todos os dias, à meia-noite, o arquimago drow trabalha em seus encantamentos secretos e malignos, transformando alguns dos anões escravos, trazidos para esse lugar rio abaixo, em gibberlings. A cada um dos gibberlings é dada uma espada curta confeccionada por outros escravos anões em uma forja na área dos escravos. Eles são guiados pelo uso de luzes fortes, vindas da ponte levadiça abaixada, através de uma ponte mágica, formada acima do lago da caverna até os túneis acima. Eventualmente os gibberlings abrem caminho até a abertura no extremo oposto do Velho Crânio, pulam no tanque abaixo e se espalham para trazer mutilação, destruição e morte aleatória a qualquer um ou qualquer coisa que possa estar em seu caminho de violência e caos. (Como já foi mencionado antes, a ponte mágica é gerada por uma varinha usada pelo arquimago drow e só existe enquanto os gibberlings estiverem reunidos sobre ela.)

Os personagens têm a oportunidade de parar as crescentes ações destrutivas das hordas de gibberlings, salvando os escravos anões usados pelos drows para criá-los, matando o arquimago drow e, com ele, o conhecimento drow desse processo secreto — os aboletes ainda o conhecem e ocasionalmente praticam essa horrenda transformação —, voltando para contar ao Lorde Mourngrym sobre o tráfico de escravos anões praticado pelos drows nas regiões setentrionais ao longo do Mar da Lua. É claro, se eles sobreviverem à missão.

Apesar de, como foi mencionado antes, os personagens poderem escolher voltar para a Torre Retorcida e buscar reforços de Thurbal, o capitão, a maior chance de obter glória e riqueza é completando a missão sozinhos. Além disso, como os drows sabem que seu mundo está sendo invadido pelos personagens, eles certamente reforçariam sua guarda e o aparato militar (talvez até tentassem massacrar o resto dos escravos ou transformá-los em repugnantes gibberlings) antes que as forças do Lorde Mourngrym pudessem chegar. No caso dos personagens convencerem Thurbal a montar uma força armada maior para devastar a fortaleza drow e seguir rio abaixo contra o tráfico de escravos, os espiões drows ficam sabendo do ataque e se retiram dessa área temporariamente. Depois de vários meses em refúgio, escondidos nos reinos drows, a operação nessa área será recomeçada.

A fortaleza drow consiste em seis áreas: (1) a caverna dos drows; (2) os dormitórios dos escravos; (3) o quartel dos guerreiros drows; (4) a sala de magias do arquimago drow; (5) a sala do trono dos drows; (6) a câmara dos tesouros.

9A. A Caverna dos Drows

Logo depois de passar da sala da guarda adjacente à ponte levadiça, vocês entram numa caverna gigantesca, obviamente expandida de uma caverna natural por habilidosos engenheiros e mineiros anões. Uma tênue e incerta luz de brasas mostra que as paredes da caverna são cobertas por estranhas runas drows. Cinco drows e quatro quaggoths aparecem por trás de um enorme pedestal de pedra nos confins da caverna.

Há um mago drow, um clérigo e três guerreiros de 2º nível. Todos eles são capazes de lançar *Globos de Luz*, *Fogo das Fadas* e *Escuridão* uma vez por dia. O mago e o clérigo (os dois de 5º nível) também têm habilidade inata de usar *Levitação*, *Revelar Tendências* (não muito útil nessa situação) e *Detectar Magia* uma vez por dia. O mago clérigo tem a habilidade inata de usar *Clarividência*, *Detectar Mentiras*, *Sugestão* e *Dissipar Magia* uma vez por dia.

Além dessas capacidades inatas, o mago drow pode lançar cada uma das magias, a seguir, uma vez no dia em que os personagens entrarem na caverna dos drows, sujeitos ao tempo normal de preparação e à possibilidade de serem desfeitos: *Dardos Místicos*, *Força Fantasmagórica*, *Toque Macabro*, *Cegueira* e *Aterrorizar*.

O clérigo drow também pode lançar cada uma das seguintes magias uma vez no dia em que os personagens entrarem na caverna, sujeitos ao tempo normal de preparação e à possibilidade de serem desfeitos: *Comando (X2)*, *Pedra Encantada*, *Esquentar Metal*, *Imobilizar Pessoas*, *Silêncio*, *4,5 metros* e *Mesclar-se às Rochas*.

Tanto o mago quanto o clérigo estão usando as capas, botas e armaduras mesh pretas de adamantita normais de drow. O mago carrega três adagas de arremesso cobertas pelo usual veneno drow. O clérigo traz um cajado golpeador (uma arma +3 que faz 1d6+3 pontos de dano quando usa uma carga única; ainda há 11 cargas).

Os três guerreiros de 2º nível estão usando, cada um, uma armadura de malha preta de adamantita e carregam broquéis de adamantita. Cada um traz uma adaga +2 e uma espada curta +2. As espadas e adagas não estão cobertas com veneno paralisante drow.

Cada um dos quatro quaggoths ataca duas vezes por rodada com suas garras e entram em fúria se ficarem com um quarto ou menos de seus pontos de vida, tendo +2 nas jogadas de ataque e dano. Os drows ficarão felicíssimos em deixar os



quaggoths derrubarem as primeiras gotas de sangue e agüentarem o maior impacto do ataque dos personagens no começo da batalha.

Se capturados pelos drows, os personagens serão despidos de suas armas e acessórios. Todos os personagens anões juntam-se aos escravos de mesma raça na confecção de espadas, com uma chance de 25% de serem pegos e transformados em gibberlings. Alguns personagens humanos são presos por vários dias e então entregues na caverna do lago para serem escravizados pelo abolete. Uma vez escravizados, são levados rio abaixo até a toca secreta do abolete para serem usados em seus experimentos secretos. Outros personagens são presos por três dias e depois jogados na sala de teias das aranhas gigantes.

Drow (5, um Mago de 5º nível, um clérigo de 5º nível, três guerreiros de 2º nível): Int. Alta a Supra; Tend. Vil; CA 6 (mago e clérigo), 4 (guerreiros); MV 12; DV 6 (mago e clérigo), 3 (guerreiros); pv 12 (mago), 20 (clérigo), 13 (guerreiros); AT 1; D Por arma; TM M; MO 14; XP 975 (clérigo), 650 (mago e guerreiros).



Quaggoths (4): Int. Baixa; Tend. Neutra; CA 6; MV 12; DV 2+2; pv 14; TAC0 19; AT 2 ou 1; D 1-4/1-4 por arma; AE Fúria; DE Imune a veneno; TM L; MO 16; XP 175.

9B. Ao Trabalho, Escravos

Uma terrível visão aguarda os personagens nesse lugar lúgubre. Quase quarenta escravos anões estão cercados e presos num canto dos dormitórios escravos, perto de uma forja muito quente e montes de folhas de aço. Os anões parecem ter trabalhado na forja, suas costas fortes estão suadas e machucadas da árdua tarefa de produzir espadas curtas. As pernas dos trabalhadores estão algemadas e acorrentadas para prevenir qualquer movimento rápido contra os guardas. As mulheres e as crianças estão separadas, meio à esquerda, abaixo de um pesado monte de cordas, segurando o que parecem ser várias toneladas de folhas de ferro e pesadas pedras. Um guerreiro drow, com um sorriso maligno, fica em pé com uma faca contra a corda esticada que segura a pesada carga acima das mulheres e das crianças anãs. Outro guerreiro drow pegou um dos meninos mais velhos e está cortando sua barba curta, enquanto o menino chora de terror e desespero.

Os guerreiros drows têm as mesmas armas e habilidades daqueles encontrados na caverna dos drows (guerreiros de 2º nível, olhe 9A), mas são mais novos e mais cruéis e covardes por natureza.

Apesar de as mulheres e crianças anãs parecerem seriamente ameaçadas, a corda que segura as pedras e o aço é extremamente grossa e levaria pelo menos duas rodadas (mais se o guerreiro drow falhar ao rolar sua Força (14) em qualquer rodada) para ser cortada, dando aos personagens uma oportunidade de impedi-lo por magia ou ataque surpresa, talvez mirando na mão da faca.

Infelizmente (os personagens não sabem disso), essa área de escravos foi propositadamente construída ao redor de uma região de magia morta para prevenir meios mágicos de escapar, significando que a maioria das magias não pode ser realizada. Se qualquer um dos drows cair, o outro vai se acovardar e fugir para a relativa segurança do quartel drow e do resto da fortaleza drow.

Os anões serão vigiados principalmente pelos drows que os personagens enfrentaram na caverna, e estão desesperados para fugir, desde que consigam fazê-lo sem expor as mulheres e as crianças a riscos desnecessários. Se os guerreiros drows forem expulsos, os anões rapidamente vão pegar algumas das espadas confeccionadas por eles e que acabaram de esfriar e



se juntarão aos personagens em um ataque ao restante da fortaleza. Suas algemas podem ser abertas se os personagens tiverem obtido uma chave em suas buscas prévias nos cadáveres de inimigos, ou, pelo menos, as correntes podem ser quebradas na forja e bigorna.

Os anões desconhecem os detalhes do sinistro plano dos drows contra os Vales, simplesmente sabem que a cada noite alguns deles são levados pela entrada do quartel para um lugar desconhecido e nunca mais são vistos. E também ouvem sons mágicos, pancadas e gritos de agonia, antes que uma horda de estranhos macacos-leões (os gibberlings) passe pela porta, com espadas curtas e saia pela caverna dos drows. Eles podem, entretanto, falar aos personagens do medo que os gibberlings têm de luzes fortes como um meio eficaz de evitar e controlar essas vis e repugnantes bestas.

Todos os drows na fortaleza sabem de todos os detalhes da conspiração drow/abolete para transformar anões em gibberlings, mas caso algum deles seja “persuadido” a contar aos personagens tudo o que sabe, ele poderá omitir partes da história (como a existência do skum e do abolete se os personagens não indicarem que já sabem deles), se achar que isso pode pôr os personagens em perigo e lhe dar uma oportunidade de escapar.

9C. Queda

O quartel drow não tem guerreiro e nem catres e armas variadas: quatro adagas, três espadas longas e um conjunto extra de armadura de malha preta de adamantita. A parede do fundo parece ter uma única porta, entreaberta no momento, com acesso ao resto da fortaleza drow. Essa parede é, no entanto, uma *Parede Ilusória* feita pelo arquimago drow mesmo antes de ter obtido seu novo conhecimento de magia abolete. Na verdade, a entrada para o resto da fortaleza drow é por cima de um estreito vão existente no canto à direita da parede do fundo, sendo o resto da parede coberto pela ilusão de um abismo de mais de 30 metros de profundidade e quase 6 metros de largura no topo.

Os personagens que forem bem-sucedidos em um teste de resistência à magia simplesmente verão aqueles que estão correndo adiante passarem pela entrada da porta, que é jogada de lado, e os que estão usando o verdadeiro vão estreito desaparecerem na fraca escuridão do canto da sala. Mesmo que alguns personagens consigam escapar dessa armadilha, pelo menos alguns dos anões enfurecidos provavelmente cairão no abismo, antes que um grito de revolta generalizado seja soado, ouvido e tomado como sendo a natureza letal e traiçoeira da passagem ilusória.

9D. Magia na Pedra

O vão estreito do canto do quartel leva a uma passagem também estreita de aproximadamente 2 metros de largura x 10 de comprimento, depois para dentro de uma sala octogonal de 20 metros

de largura x 10 de altura esculpida na pedra sólida, que possui cortinas de veludo preto penduradas ao longo de dois lados octogonais opostos. Uma porta de pedra sai de um lado diretamente oposto à entrada e estranhas runas e símbolos mágicos cercam a área central do chão. É aqui que o arquimago drow usa sua magia cruel, transformando anões em gibberlings insensatamente violentos. O centro do chão é todo arranhado pelas unhas dos anões durante o doloroso processo e manchado com sangue seco e escuro das transformações ainda mais obscuras que falharam.

As áreas cobertas pelas cortinas possuem armadilhas. As cortinas sobre a área sudeste, o espaço onde vive o arquimago, foram simplesmente montadas para jogar um barril de ácido, do mesmo tipo que foi usado na armadilha de 8F6, no chão da área em que foi lançado, queimando os sapatos e corpos (1d4 de pontos de dano por rodada de exposição ao ácido) de qualquer um que seja atingido.

A investigação da segunda (no noroeste) cortina revela a oficina do arquimago drow, cheia de altas pilhas de todos os tipos de elementos químicos e componentes, poções malignas e objetos misteriosos (incluindo a varinha que cria pontes mágicas). Entretanto, uma *Muralha de Energia* previne a entrada na oficina. O arquimago drow não está aqui, mas deixou uma mensagem, que aparece em um brilho azul fosforescente nessa *Muralha* quando as cortinas são retiradas, aparecendo primeiro em elfo, as letras mudam de forma e aparecem em comum e depois em drow:

Saibam que todos os que penetrarem os domínios do arquimago devem ser transformados em pedra.

O aviso é correto, apesar de não mencionar algumas coisas. Caso a *Muralha de Energia* seja destruída ou alguém entre na oficina de outro jeito (por um túnel ou coisa semelhante), todos os itens, poções e objetos malignos do arquimago serão transformados em pedra, apesar de os que entrarem, assim como suas roupas e objetos, não serem afetados por essa estranha magia. Ela vai, entretanto, prevenir que a magia desse soturno lugar seja roubada. *Dissipar Magia* não alterará o estado pedregoso dos itens. Lançar *Pedra em Carne* ou *Pedra em Lama* funciona para criar carne ou lama, conforme for o caso, mas não faz com que os itens mágicos sejam utilizáveis de novo.

9E. Arquimago

O arquimago Kurastan refugiou-se na sala do trono drow para esconder-se dos personagens e anões que estão atacando. É o local de onde governa essa pequena multidão de drows. A sala tem 15 metros de comprimento, 10 de largura e 6 de altura; contém um grande trono de pedra (cravado com seis pérolas negras, valendo 50 po cada uma) e duas mesas de ônix com runas drows esculpidas sobre elas. Um



gigantesco mural, que cobre as três paredes da sala do trono do arquimago drow, mostra anões sendo capturados, carregados em barcos em um rio subterrâneo, trabalhando em um campo de escravos e sendo mágica e dolorosamente transformados em gibberlings, que são então mostrados debandando através de altos campos de trigo maduro. O mural cerca uma pequena porta na parede diretamente oposta ao trono.

Subindo em uma prateleira onde estão vários souvenirs e troféus de triunfos passados (estandartes e escudos de anões e um crânio de um gigante de pedra), acima e atrás do trono, Kurastan prepara-se para o ataque dos personagens. Mago de 9º nível, ele tem disponíveis, no momento do ataque dos personagens, além de suas magias naturais (ver A Caverna dos Drows, 9A): *Transformação Momentânea*, *Cerrar Portas*, *Área Escorregadia*, *Cegueira*, *Escudo Arcano*, *Criação Fantasmagórica*, *A Flecha Ácida de Melf*, *Morte Aparente*, *Escrita Ilusória*, *Toque Vampírico*, *Medo*, *Parede Ilusória* e *Teleportação*.

Kurastan prepara-se para a chegada dos personagens, lançando *Cerrar Portas* na porta dentro da sala do trono e *Área Escorregadia* no chão próximo da porta, depois lança *Parede Ilusória* em frente à sua posição na prateleira dos troféus, atrás do trono e um *Escudo Arcano* para protegê-lo caso seja descoberto. Se for encontrado, ainda usará *Medo* para fazer seus inimigos fugirem, seguida da *Flecha Ácida de Melf* e *Cegueira*, que faz com que saiam ou que ele consiga escapar. Se forçado a um combate corpo a corpo, tentará usar *Toque Vampírico*. Se as coisas não parecerem bem, ele se *Teleporta* para seu antigo lar, no fundo de Underdark drow, bem longe desse lugar.

Apesar de Kurastan ser um inimigo poderoso para os personagens encontrarem e derrotarem, eles terão o apoio dos anões; e o arquimago só utilizará suas magias com poder de destruição, se for ameaçado de morte. Fora isso, ele simplesmente se esconde para tentar, mais uma vez, realizar o plano drow de destruir os Vales e assumir a Torre Retorcida a seu modo. Afinal, Kurastan ainda tem o conhecimento da magia de transformação gibberling. Como não é muito provável que grupos de baixo nível venham a descobrir Kurastan e ameaçá-lo seriamente, não deve existir muito mais poder do que o grupo possa efetivamente lidar. Se parecer extremamente difícil, faça Kurastan simplesmente se *Teleportar* muito antes do combate, com uma risada misteriosa e maligna em seus finos lábios.

Drow (1, Kurastan, Mago de 9º nível): Int. Supra; Tend. Cruel; CA 7 (mais benefícios da magia *Escudo Arcano*); MV 12; DV 9; pv 27; TAC0 18; AT 1 ou 2; D Por arma; AE e DE Ver *Livro dos Monstros*; TM M; MO 14; XP 6 000.

95. Estragando a Divisão

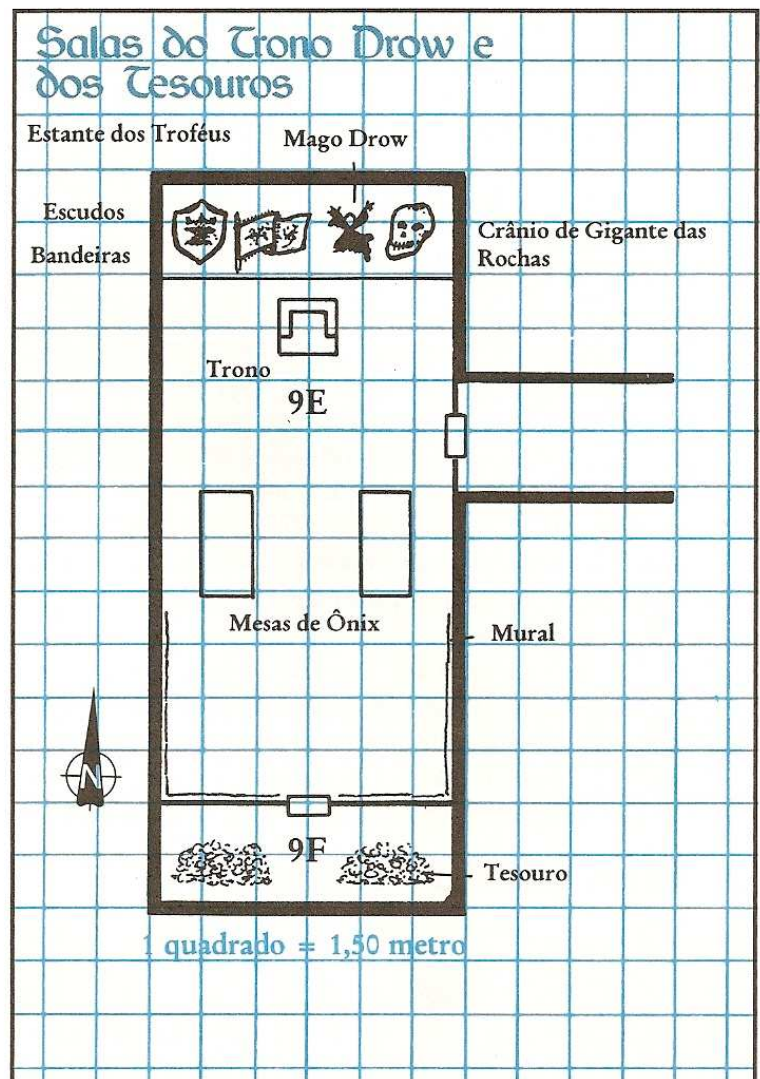
A pequena porta na sala do trono leva a uma também pequena câmara de tesouro. Como os drows ainda estavam terminando de construir sua fortaleza e ela era para ser usada apenas temporariamente, até a tomada da Torre Retorcida, nada do tesouro drow, acumulado de seu lar no exílio, foi trazido para cá. O tesouro existente nessa câmara se constitui, em sua maioria, de armas, moedas e alguns poucos artefatos e poções tiradas dos escravos anões capturados — já que a maior parte deles foi capturada enquanto trabalhava no fundo de suas minas ou transitava por passagens subterrâneas pouco usadas, e não durante ataques a vilas inteiras. Os drows não obtiveram grandes tesouros. Como esse não era o principal propósito dos ataques, eles não se importaram, apesar de que alguns personagens podem ficar meio desapontados com a mísera quantidade de objetos de valor.

A sala do tesouro contém 39 pp; 836 po; 2 298 pp; 2 219 pc; 62 machados de batalha, dois dos quais podem ser apontados como mágicos (machado de batalha +1) se os personagens usarem *Detectar Magia* ou algum meio similar de determinar sua qualidade; quinze adagas (quatro adagas +1, uma adaga +2); cinco rubis (valendo 75 po cada); seis poções não-identificadas (quatro poções de cura extra e duas contendo cerveja de anões); duas garrafas de poção marcadas levitação; três garrafas de vinho contendo cerveja de anões; seis esmeraldas (cinco valendo 60 po, uma valendo 300 po) e um escudo +1.

Uma complicação em relação ao tesouro, é que ele veio de anões capturados e, estando seus ex-donos por perto, eles poderão identificar alguns dos itens como seus ou de pessoas conhecidas, e não vão gostar muito que os personagens, mesmo tendo os ajudado, se “apropriem” do que lhes pertenceu anteriormente. Apesar de alguns deles estarem querendo deixar o tesouro para seus libertadores, surgirão algumas reclamações se os personagens simplesmente quiserem se aposar de tudo. Um sutil lembrete para essa situação, se os heróis não perceberem, será um anão empreendedor que, generosamente, oferece aos personagens “escolham primeiro o que quiserem do nosso tesouro por terem bravamente salvado nosso povo dos drows escravizadores”. No fim, entretanto, deixe que as consciências dos personagens (e suas personalidades) resolvam, pois os anões aceitarão qualquer decisão que eles tomarem.

A Caminho de Casa

Os aventureiros e seus anões refugiados devem, é claro, sair desse lugar. Apesar de os anões saberem da saída pelo rio, eles não gostam muito de água nem querem reviver sua última jornada rio acima. Ficariam satisfeitos em seguir os personagens pelo caminho de onde estes vieram, mesmo sendo longo e a passagem estreita suscitar vários comentários de como o



lugar precisa de retoques de anões no acabamento da reconstrução e alargamento dos túneis. É preciso estar atento também para armadilhas e criaturas que não apareceram na primeira vez e que podem surgir agora.

10. Epílogo

Ao retornar aos primeiros andares da Torre Retorcida de Ashaba, o primeiro membro da guarda, que os personagens encontram, educadamente pergunta sobre sua condição, saúde e necessidades, pedindo logo a seguir que esperem enquanto busca ajuda. Se os personagens reclamarem sobre esperar, ele simplesmente chamará ajuda para a “patrulha” que retorna e para alguns “refugiados”. Todos serão acompanhados ou levados aos alojamentos dos convidados no prédio principal da Torre Retorcida de Ashaba e guarnecidos pelos eficientes servos com comida quente, bebidas geladas, roupas limpas e uma cama macia.



Depois que os personagens tiverem tempo de se lavar, descansar e se recompor, serão levados para a mesa do capitão a fim de relatarem o que encontraram e se os túneis estão livres de ameaças para o Vale das Sombras, a Torre e o Lorde Mourngrym. Thurbal também menciona que vai, similarmente, entrevistar vários dos líderes anões para acrescentar qualquer outra informação sobre essas insidiosas investidas drows.

Thurbal é educado, galanteador, mas profissional e eficiente à sua maneira. Ele pede aos aventureiros que relacionem o tesouro retomado, mas não fará menção quanto à porcentagem a ser retida dos cofres do Vale das Sombras, a não ser que lhe perguntem. Nesse caso, dirá simplesmente que não é um “coletor de impostos” e que eles podem falar a respeito disso com “Sua Excelência”. Thurbal pede um mapa detalhado dos túneis, salas, armadilhas e criaturas nos subterrâneos dos drows e promete mandar mais patrulhas para tomar conta de qualquer coisa que os personagens não tenham sido capazes por si mesmos.

Ao final da reunião, Thurbal explica que o Lorde Mourngrym deseja lhes falar pessoalmente na manhã seguinte, após o jejum. Ele quer saber se suas necessidades estão sendo devidamente atendidas pelos servos e os manda de volta a seus respectivos quartos para uma noite de pleno repouso.

Uma Platéia Apreciadora

Na manhã seguinte, uma patrulha de guardas devidamente trajada e equipada chega para escoltá-los para a audiência com o Lorde Mourngrym, na Corte dos Lordes, no nível principal da Torre de Ashaba. Sons de corneta soam de uma fanfarra, enquanto os personagens se aproximam do pedestal de onde ele governa o povo feliz e trabalhador dos Vales. Acariciando distraidamente o seu bigode, ele os espera parar, e então deixa o pedestal para cumprimentá-los um a um e apertar firmemente suas mãos, enquanto dirige uma breve e genuína palavra de elogio e agradecimento.

Voltando um degrau do pedestal, ele olha para o grupo com um sorriso de contentamento:

“É com o coração iluminado, que expresso a cada um os agradecimentos oficiais do Vale das Sombras, seus habitantes e mantenedores da Torre de Ashaba, pelo excelente desempenho na tarefa que lhes foi confiada para reconhecer e liberar os túneis abaixo de nós, dos perigos para o bom povo deste Vale e para a serenidade e segurança das redondezas. Thurbal, capitão da guarda da Torre de Ashaba, enalteceu sua habilidade, coragem e consideração no desempenho dessa missão. Ele é um homem bom e honesto, em cujo julgamento eu confio no que concerne a batalhas e administração.”

Um leve franzir de testa aparece no semblante do lorde:

“Entretanto, há um aspecto em que não concordo com o bom Thurbal. Ele recomendou que seu pagamento-base seja dobrado, mas acredito que isso nem beire o suficiente.”

O Lorde Mourngrym abre um largo sorriso novamente:

“Quando deixarem este lugar, vocês podem parar no Escritório da Receita Real e receber um pagamento-base de três vezes o valor negociado. No que se refere às riquezas que possam ter coletado em suas aventuras, o Governo não tem nenhuma exigência, exceto os impostos normais, especialmente porque muitas delas parecem ter originalmente pertencido aos pobres anões escravizados com quem, tenho certeza, foram extremamente generosos e prestativos. Novamente, meus agradecimentos oficiais e pessoais a todos vocês.”

Depois de uma conversa breve e informal com os personagens, caso eles queiram, a audiência chega ao fim. Serão escoltados a seus quartos, onde estão convidados a passar mais uma noite caso desejem.

Após deixarem a Torre, os personagens descobrem que as notícias de seus feitos chegaram à cidade antes deles: muitos estranhos correm para agradecê-los e parabenizá-los enquanto passam. Copos de vinho são oferecidos a eles sem nenhum pagamento requisitado, e as adolescentes do povo piscam, dão risinhos e então saem correndo conforme eles se aproximam. O dia no mercado está em polvorosa e quando eles passam por uma barraca de grãos, um homem, de aproximadamente 50 anos, queimado de sol se aproxima respeitosamente e lhes apresenta com uma bolsa contendo 20 pp.

“Silas Standard é meu nome. Acredito que tenho aqui algo que pertence a vocês.”

Ele mostra a pequena bolsa, que tilinta com o barulho característico de moedas de prata.

“Eles não eram ladrões de gado, mas eu entendo que foram vocês que os pararam, e isso é bom o suficiente para uma recompensa por minha conta”, diz o homem tirando o chapéu e abaixando a cabeça. “Obrigado, em nome de todos os fazendeiros e trabalhadores ao sol.”

Voltando para sua barraca, o homem continua comercializando.

Uma breve história da reunião dos personagens com o capitão é afixada em um poste na encruzilhada logo na saída da Taverna do Velho Crânio. O bilhete traz o seguinte: “Adieu. Lewellyn o Eloquent. Rumores à venda. Voltarei em breve.”

Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition

CENÁRIO DE CAMPANHA

FORGOTTEN REALMSTM
OS REINOS ESQUECIDOS





TM indica marcas registradas de TSR, Inc.
© 1993, 1995 TSR, Inc.
Todos os direitos reservados.



ISBN 85-7305-222-8



9 788573 052220