

HEROIC

1-10

“Todos nós somos mercenários, mas apenas muito poucos têm a coragem de admitir. Se nos vendemos por moeda, por honra, ou ideais, todos temos um preço cujo pagamento ininterrupto nos leva inevitavelmente ao nosso fim. Mas quando esse fim chegar, você vai se permitir um balanço geral? Ou irá mentir quando alegar que o sangue em suas mãos foi derramado por uma causa justa, e não simplesmente por sua fome de glória?”



A FENDA SOMBRIA DE UMBRAFORGE



Por Scott Fitzgerald Gray

Ilustração de Dave Allsop,
Nicole Cardiff, Ryan Barger, and UDON

Cartografia de Mike Schley

O QUE É UMA SÉRIE DE AVENTURAS?

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

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

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

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

A Fenda Sombria de Umbraforge é uma aventura para 5 personagens de 4º nível que aproximadamente estão a meio caminho do 5º nível. Os personagens devem chegar ao 6º nível pelo final da aventura. Esta aventura é uma seqüência de “Cerco a Fortaleza Bordrin” e a terceira parte da Série de Aventuras Escalas de Guerra. No entanto com um pouco de modificação pode ser jogado como uma aventura independente ou integrada a uma campanha já existente.

HISTÓRICO

Em “Cerco a Fortaleza Bordrin” os PJs descobriram que tenebrosos rasteantes tinham vendido armas e informação tática ao chefe de guerra orc Tusk, ajudando-o em seu ataque contra o povo das Montanhas Morada do Rochedo. Nessa aventura os PJs investigam a relação entre os orcs e os tenebrosos tropeçando em uma corrida armamentista conectando dois planos, e finalmente confrontando a carismática figura por detrás disso.

Sarshan é um vendedor de armas shadar-kai oportunista. Durante anos ele construiu um invisível império mercantil em torno de vendas e intermediações de armas, armaduras, mercenários e informações, em seu domínio no Pendor das Sombras. Embora Sarshan desempenhe um papel significativo na aventura, o foco inicial dos PJs é um de seus tenentes – um tenebroso rasteante prole sombria espreitador chamado **Modra**.

Antes do “Cerco a Fortaleza Bordrin”, Modra foi abordado por Myrissa conselheira de Tusk, uma shadar-kai que conhecia as operações de Sarshan. No entanto, o sucesso da corrida armamentista e dos serviços mercenários dependia de sua habilidade em manter-se discreto nas operações comerciais com clientes em todo o mundo. Algumas vezes isso significa recusar trabalhos que ofereçam grandes riscos de exposição. A massiva incursão de Tusk, que

visava o coração de uma fronteira civilizada e a proximidade com as operações de Sarshan na cidade de Overlook, foi um desses.

Quando Sarshan recusou o pedido de Myrissa, Modra contou a bruxa em segredo. Ele fechou uma negociação para suprir Tusk com armas e informação, enviando um grupo de seus seguidores (os tenebrosos rasteantes no Cerco a Fortaleza Bordrin incluindo **Iranda**) para fazer o trabalho. Operando sem o conhecimento de Sarshan, Modra esperava que a devastadora vitória orc (vencida com a ajuda de um artifício tenebroso) fizesse-o ganhar o respeito do seu mestre. No entanto com as forças de Tusk derrotada e os servos de Modra dispersados ou mortos, o tenebroso rasteante teve de se esconder para escapar da ira de Sarshan. A chave de latão que Iranda carregava no Cerco a Fortaleza Bordrin coloca Modra sobre o rastro dos PJs – e os leva a próxima fase da série de aventura.

SINOPSE DA AVENTURA

De volta a Overlook depois dos acontecimentos de “Cerco a Fortaleza Bordrin”, os PJs se vêem alvos de um violento grupo de rua procurando a misteriosa chave de latão obtida no final da aventura anterior. Através de seus agressores, os PJs obtêm o nome de quem ordenou o ataque – “Modra”.

Por meio de um desafio de perícias que os leva aos cantos mais obscuros da cidade, os PJs aprendem que Modra é um tenebroso rasteante que tem conexões com a corrida armamentista e com um albergue de indigentes conhecido como Mendigo Feliz. Em uma rede de cavernas secretas debaixo do albergue, os PJs descobrem que a corrida armamentista se estende do Pendor das Sombras para Overlook por meio de antigos portais mágicos. Quando os tenebrosos rasteantes fogem para o Pendor das Sombras, os PJs os perseguem.

Transportados para o Pendor das Sombras, os PJs se vêem no Umbraforge – um isolado enclave militar que cresce cada vez mais em preparação para guerra. Fundições, forjas, campos de mercenários e escravos permeiam entre a torre negra e a fenda vulcânica que expele um rio de lava e sombra. À medida que se infiltram pela furtividade e espada, os PJs descobrem que Modra é um subalterno do shadar-kai Sarshan, mestre de Umbraforge. Além da corrida armamentista, Sarshan vende mercenários e criaturas geradas para guerra – horrendos mutantes criados em uma fundição arcana abastecida pelo poder bruto da fenda sombria de magma.

No interior da fundição, os PJs eliminam Modra e seus seguidores, e então usam um túnel secreto para ter acesso a torre. Conforme se infiltram no refúgio de Sarshan, confrontam diretamente seus guardas e aliados antes de serem levados diante do shadar-kai e dado à oportunidade de se juntarem a ele. Então um grande tremor gerado pela fenda sombria de magma abala a torre, permitindo que os PJs fujam de volta pelo portão do Pendor das Sombras. À medida que a fundição de Sarshan é arrasada por forças destrutivas de sombra e fogo, os PJs escapam de volta ao seu mundo, seguidos por um trio de espectros selvagens determinados em destruição.

Quando essa batalha acaba, o portão para o Pendor das Sombras de Sarshan é destruído e Overlook está a salvo. Porém os PJs descobriram informação indicando que os aparentemente isolados conflitos que os levou primeiro a Rivenroar, e daí então para a Fortaleza Bordrin, fazem contato com uma secreta trama que ameaça o fim do mundo.

AMBIENTAÇÃO

A primeira parte dessa aventura faz uso da seção da cidade de Overlook no “Cerco a Fortaleza Bordrin”.

Embora a aventura comece e termine em Overlook, a maior parte se dá no Pendor das Sombras. Uma vez que esta é provavelmente a

CHAVE DO PORTÃO PARA O PENDOR DAS SOMBRA

Em “Cerco a Fortaleza Bordrin”, os heróis lutam com um emissário tenebroso na sala da caldeira nos Respiradouros. Esse emissário era chamado Iranda, e reportava diretamente a Modra, o tenebroso rasteante vilão dessa aventura, algo que os personagens vão descobrir durante o curso dessa aventura. Iranda possuía uma chave do portão para o Pendor das Sombras em baixo de Overlook. Alternativamente seria possível Iranda tê-la escondido em algum lugar de Overlook, e os PJs precisariam procurá-la em algum momento durante “A Fenda Sombria de Umbraforge”. Esta tática é especialmente útil se os personagens não estão a meio caminho do nível 5º nível quando essa aventura começa. Por fim, considere incluir a chave entre os bens possuídos pela bruxa do portal (ver pág. 16).

primeira excursão dos PJs a este plano escuro, se familiarize com “Os Planos” página 160 do *Guia do Mestre*.

A entrada para o Pendor das Sombras que Sarshan usa para contrabandear seus armamentos dentro do mundo (e que Modra apropriou-se para seus próprios negócios com Tusk) reside no interior de Overlook – uma série de cavernas antigas escondidas em baixo do porão de um albergue fora do comum. O status da cidade como grande centro comercial concede a Sarshan uma cobertura perfeita para seu tráfico clandestino de armas, armaduras, e mercenários por toda fronteira. Com a agitação de suas ruas, a dança sem fim do comércio nos

distritos da Forja e do Centro Comercial, e o fluxo constante de carroças e carruagens passando pelos portões, Overlook dá ao shadar-kai uma invisibilidade com qual ele construiu uma próspera carreira.

PREPARAÇÃO PARA A AVENTURA

“A Fenda Sombria de Umbraforge” é dividida em três partes. A primeira parte, composta por cinco encontros descreve a perseguição de Modra aos PJs

AS MISSÕES

Como os PJs vêem-se sendo o alvo de Modra, eles descobrem lentamente a identidade e os planos do tenebroso rasteante. No entanto, à medida que prosseguem dentro do Pendor das Sombras, eles vêm a perceber que esse plano de Modra é somente o presságio de um perigo muito maior.

Missão Menor – Ameaça de Modra

Nas partes um e dois da aventura, os PJs precisam determinar uma conexão entre Modra e a incursão orc e eliminar essa ameaça constante. Porém, na hora do confronto direto com o tenebroso rasteante no Pendor das Sombras, percebem que ele é uma pequena parte da operação.

Recompensa: 200 XP.

Missão Maior – O oportunista

Nas partes dois e três da aventura, os PJs descobrem que a ameaça de Modra é insignificante comparada a de seu ex-mestre, o vendedor de armas shadar-kai Sarshan. Os PJs precisam se infiltrar no domínio de Sarshan em pleno Pendor das Sombras, descobrir a extensão da corrida armamentista shadar-kai, e tomar conhecimento que a guerra está chegando ao mundo.

Recompensa: 250 XP por personagem.

e a descoberta do portão de Sarshan para o Pendor das Sombras. Essa parte deve levar o grupo ao 5º nível (assumindo que estavam no meio do 4º nível, ao término de “Cerco a Fortaleza Bordrin”). O restante da aventura (descrevendo a procura do grupo por Modra no Pendor das Sombras, a entrada dentro da torre de Sarshan, e o culminante confronto com os espectros selvagens que perseguem os PJs do Pendor das Sombras de volta para o mundo) deve levá-los ao 6º nível.

Assumindo que você já está familiarizado com a estrutura de Overlook do “Cerco a Fortaleza Bordrin”, basta ler esse material introdutório e O Portão dos Mendigos (incluindo o encontro tático Briga de Rua e o desafio de perícias Trama de Modra) para se preparar para sua primeira sessão de jogo.

O papel de Modra no ataque a Bordrin deveria ser o suficiente para inspirar quase todos os grupos bons e leais a querer capturá-lo ou matá-lo. No entanto se os PJs são fortemente imparciais, pode ser que você precise tornar as coisas pessoais. Durante o desafio de perícias “Trama de Modra” (página 8), faça Modra, com seu espírito vingativo, continuar atacando (ou mesmo matando) os PJs e um ou mais PDMs perto deles. Qualquer personagem do grupo emocionalmente envolvido durante o “Cerco a Fortaleza Bordrin” pode ser apropriado.

O QUE VOCÊ PRECISA PARA JOGAR

Esta aventura inclui os encontros que os PJs enfrentam na medida em que eles exploram e aventuram-se pela área. Também contém mapas táticos e mais coisas para a aventura. Também como mencionado acima, leia pelos menos os primeiros encontros descritos na aventura antes de prosseguir. Esta revisão permitirá com que você obtenha familiaridade com o material e o estilo de apresentação.

USANDO ENCONTROS TÁTICOS

Cada encontro inclui vários elementos comuns como descrito adiante

NÍVEL DE ENCONTRO

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

Por superar um encontro, o grupo ganha o valor de XP listado ao lado no nível do encontro. Este total deve ser dividido pelo número de membros do grupo, e um valor igual deve ser conferido a cada personagem.

PREPARAÇÃO

Esta seção de um encontro tático provê você com os parâmetros básicos do encontro. Primeiro, fornece o contexto ou informações do histórico do encontro. A seguir, provê uma sigla para os monstros no encontro para que você possa localizá-los no mapa tático. O mapa de cada área do encontro indica onde os monstros estão localizados quando o combate começa. A seção de ajuste também descreve o que os monstros estão fazendo quando os PJs aproximam-se.

TEXTO PARA LEITURA EM VOZ ALTA

Texto para leitura em voz alta fornece informações sobre o que os personagens podem ver e sobre o que são alertados. Você não precisa ler palavra por palavra; sinta-se a vontade para parafrasear e usar suas próprias palavras quando descrever estas informações. Use os textos para leitura em voz alta com sabedoria; eles são escritos para serem usados nas situações padrões esperadas e o que os seus

personagens fazem podem requerer que você altere as informações sob uma série de condições.

ESTATÍSTICAS DOS MONSTROS

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

TÁTICAS

Esta entrada descreve ações especiais que os monstros empregam para enfrentar os aventureiros. Às vezes isto significa que os monstros recebem vantagens de características especiais da área ou fazem uso de poderes especiais ou equipamentos.

MAPA

Cada encontro inclui um mapa com siglas correspondentes às localizações iniciais de cada monstro. O mapa também indica a localização de qualquer característica relevante da área.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Esta seção descreve características especiais anotadas no mapa. Se a localização possui itens ou áreas de interesse com as quais os personagens possam interagir, estas características são descritas aqui. Olhe aqui para ver se uma porta possui características diferenciais, se um altar tem um compartimento secreto, ou se a área inclui tesouros.

TESOURO

Essa aventura faz uso do sistema de parcelas das recompensas de tesouro descrito no Capítulo 7 do *Guia do Mestre*. Os personagens devem acumular quinze parcelas no final da aventura. Use a lista de desejos dos jogadores para determinar qual item mágico colocar como tesouro.

Estas parcelas podem ser distribuídas em qualquer ponto na aventura que você decidir apropriado, ou você pode reservar alguns tesouros como uma recompensa dada aos PJs pelo povo de Overlook quando a aventura é completada. Sempre que possível, ligue o tesouro à maioria dos pontos climáticos da aventura. (a batalha nas cavernas secretas, o confronto com Modra na fundição, e assim por diante).

PARTE 1: O PORTÃO DOS MENDIGOS

Na sequência do selamento dos túneis da montanha e da inundação do Nexus em “Cercos a Fortaleza Bordrin”, Modra descobriu o papel dos PJs na obstrução aos planos de Tusk. Ele os tem vigiado silenciosamente, desde o retorno deles para Overlook. A chave encontrada no final da aventura anterior (ver a barra lateral Chave do Portão para o Pendor das Sombras na página 3) é um tubo oco de latão com 15 centímetros de comprimento, fixado a uma argola em uma ponta e a quatro dentes de diferentes comprimentos na outra. Os PJs não encontram nenhuma informação em Overlook sobre a possível origem da chave. No entanto, qualquer investigação nessa direção chega até Modra através de seus contatos na guilda de ladrões conhecida como Os Perdidos. (Se os PJs são mais cautelosos, assumam que a chave tem uma propriedade mágica que permita a Modra eventualmente determinar quem a carrega.) Com a última de suas moedas, o tenebroso rasteante contrata os serviços de um esquadrão de capangas da guilda para lidar com os PJs e recuperar a chave – o único jeito de Modra retornar ao Pendor das Sombras e tentar reverter a situação com o vingativo Sarshan.

Entre o final de “Cercos a Fortaleza Bordrin” e essa aventura, os PJs têm bastante tempo para descansar, reabastecer as provisões perdidas, e tomar conta de quaisquer negócios variados. O primeiro encontro (Briga de Rua, na página seguinte) deveria acontecer

dentro de poucos dias após o regresso do grupo a Overlook.

Em missão para Modra, um esquadrão de capangas dos Perdidos tem seguido silenciosamente os PJs enquanto eles realizam seus negócios rotineiros pela cidade. Suas ordens são para recuperar a chave o mais discretamente possível, e então matar os PJs. Os Perdidos esperam agora por uma oportunidade para atacar.

OUTROS LUGARES

Os PJs podem não sentirem-se automaticamente inclinados a retornar para Overlook para descansar

e recuperar quando “Cercos a Fortaleza Bordrin” terminar. (Isso é mais provável de acontecer caso o grupo esteja no meio de algum negócio inacabado em Brindol antes de serem convocados para ajudar na defesa contra o ataque orc.) Caso isso ocorra, não force a situação. Simplesmente faça com que os Perdidos rastreiem os PJs até o local alternativo e mude o encontro G1 de acordo. Quando os Perdidos são revistados ou interrogados, os PJs descobrem que eles receberam ordens de alguém chamado Modra em Overlook. Isso deveria inspirar o grupo a retornar para a cidade da montanha.

PARCELAS DE TESOIRO

Parcela A	Parcela I :
Parcela B	Parcela J:
Parcela C	Parcela K:
Parcela D	Parcela L:
Parcela E	Parcela M:
Parcela F	Parcela N:
Parcela G	Parcela O:
Parcela H	

PARCELAS DE TESOIRO (TESOURO MONETÁRIO 2.840 PO)

Parcela 1:	Item mágico, nível 9
Parcela 2:	Item mágico, nível 8
Parcela 3:	Item mágico, nível 8
Parcela 4:	Item mágico, nível 7
Parcela 5:	Item mágico, nível 6
Parcela 6:	Item mágico, nível 6
Parcela 7:	550 po, ou dois objetos de arte de 250 po + 50 po, ou uma gema de 500 po + 50 po
Parcela 8:	500 po, ou um objeto de arte de 250 po + 250 po, ou cinco gemas de 100 po
Parcela 9:	340 po, ou três gemas de 100 po + 40 po, ou um objeto de arte de 250 po + uma poção de cura + 40 po
Parcela 10:	340 po, ou um objeto de arte de 250 po + 90 po, ou 300 po + 400 pp
Parcela 11:	300 po, ou três gemas de 100 po, ou uma poção de cura + um objeto de arte de 250 po
Parcela 12:	280 po, ou duas gemas de 100 po + 80 po, ou uma gema de 100 po + duas poções de cura + 80 po
Parcela 13:	260 po, ou um objeto de arte de 250 po + 10 po, ou 2 poções de cura + uma gema de 100 po + 60 po
Parcela 14:	160 po, ou uma gema de 100 po + 60 po, ou uma poção de cura + 110 po
Parcela 15:	110 po, ou uma gema de 100 po + 10 po, ou uma poção de cura + 60 po

BRIGA DE RUA

Encontro de Nível 5 (975 XP)

PREPARAÇÃO

Os Perdidos seguem os PJs na busca de um provável lugar para uma emboscada, usando seus conhecimentos sobre Overlook para furtivamente chegar à frente do grupo e emboscá-los no beco entre dois armazéns da cidade.

- 2 humanos enfurecidos (B)**
- 3 humanos sentinelas (G)**
- 1 humano mago (M)**

No início do encontro, os humanos sentinelas se escondem por detrás da carroça ao norte. A menos que os PJs os notem (Percepção CD 20), não os coloque no campo de batalha. O mago começa com cobertura total na viela ao norte do beco. Não coloque sua miniatura no campo de batalha a menos que ele seja visto ou ataque.

Assim que os PJs entram na área, leia:

Seus olhos captam um movimento repentino – um cavalo amarrado a um poste começa a dar coices e a relinchar assim que vocês se aproximam. Por detrás de vocês, uma voz fala em alto e bom som, “Tomaram o caminho errado, meus amigos. Que pena, vai ser seu último”. Dois combatentes humanos surgem de onde eles deviam estar seguindo vocês, machados de batalha são puxados de baixo de suas capas à medida que atacam.

Se os PJs avistam os sentinelas ao norte, leia:

Atrás de uma carroça ao norte, vocês vêem um movimento nas sombras. Três figuras curvas se escondendo, esperando a hora de aparecer.

Deixe os jogadores colocarem suas miniaturas em

qualquer lugar no centro do mapa.

ENCONTRANDO-NOS NOVAMENTE

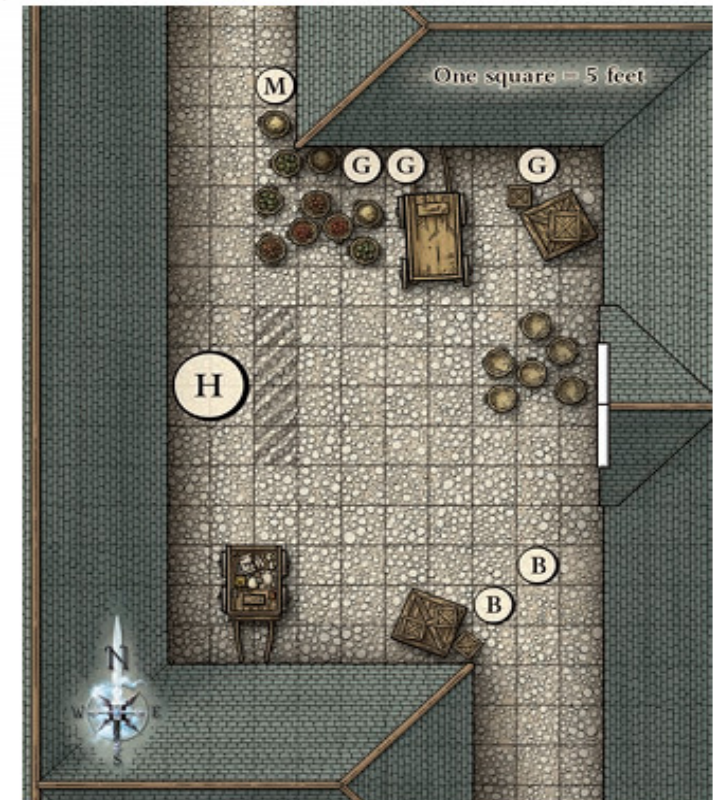
Se os personagens tiveram um confronto anterior com os Perdidos (página 19 de “Cerco a Fortaleza Bordrin”), extrapolam qualquer hostilidade inesquecível nesse encontro. Embora os sentinelas e os enfurecidos sejam mais um esquadrão de elite do que os capangas de rua que os PJs enfrentaram em Overlook, o mago poderia muito bem ser o mesmo personagem (supondo que ele tenha sobrevivido). Mesmo que sejam novos inimigos, esses Perdidos estão cientes da disputa entre os PJs e a sua ordem, e eles procuram a sua própria vingança mesmo que representem a comissão de Modra.

TÁTICAS

Os enfurecidos entram no combate atacando com energia logo na primeira rodada, na esperança de chamar a atenção dos PJs enquanto seu líder mago ataca escondido. Eles focam os ataques com machado grande nos que aparentam ser os mais fortes combatentes do grupo, economizando suas machadinhas para desferir ataques a distância contra os personagens que se mantiverem longe do combate corpo a corpo. Os enfurecidos lutam até a morte.

Os humanos sentinelas se comprometem a evitar uma fuga ou retirada dos PJs a partir dos ataques dos enfurecidos. Eles usam suas alabardas contra qualquer inimigo dentro de alcance, deixando os PJs derrubados pelo seu *golpe poderoso* para que os enfurecidos procurem novos alvos. Os sentinelas fogem se reduzidos a 10 pontos de vida ou menos.

Na primeira rodada, o mago se move para detrás dos cestos (ganhando cobertura) e faz um teste de Furtividade para permanecer escondido (+4). Ele ataca primeiro com o *relâmpago dançarino*, mirando nos conjuradores se possível. Nas rodadas subsequentes, ele atira *mísseis mágicos* escondido, reservando sua *explosão trovejante* até que ele possa mirar em dois ou mais PJs. O mago foge se for



reduzido a 10 pontos de vida ou menos, ou se todos os outros Perdidos forem mortos.

DESENVOLVIMENTO

Se algum dos Perdidos sobreviver para ser interrogado, ele revela que foi contratado para recuperar a chave de latão que os PJs carregam. Qualquer outro bem tomado pelos PJs indica o valor da chave para seja quem for que a procura. Os PJs encontram um pedaço de pergaminho com um dos Perdidos (a única pista se todos os assaltantes forem mortos). Um esboço feito às pressas da chave de latão acompanha uma nota indicando a importância do seu retorno e um nome – “Modra”. No entanto, esses Perdidos não sabem nada mais de Modra além de seu nome.

Humano Mago (M)		Artilheiro de Nível 4	
Humanóide natural (médio)		175 XP	
Iniciativa +4		Sentidos Percepção +5	
PV 42; Sangrando 21			
CA 17; Fortitude 13, Reflexos 14, Vontade 15			
Deslocamento 6			
Ⓢ Bordão (padrão; sem limite) ♦ Arma		+4 vs. CA; 1d8 de dano.	
Ⓢ Mísseis Mágicos (padrão; sem limite) ♦ Energético		À distância 20; +7 vs. Reflexos; 2d4+4 de dano energético	
⚡ Relâmpago Dançarino (padrão; encontro) ♦ Elétrico		O mago realiza um ataque contra 3 alvos diferentes; à distância 10; +7 vs. Reflexos; 1d6+4 de dano elétrico.	
💣 Explosão Trovejante (padrão; encontro) ♦ Trovejante		Explosão de área 1 a até 10 quadrados; +7 vs. Fortitude; 1d8+4 de dano trovejante e o alvo fica pasmo (TR encerra).	
Tendência Qualquer		Idiomas Comum	
Perícias Arcanismo +11			
For 10 (+2)	Des 14 (+4)	Sab 17 (+5)	
Con 12 (+3)	Int 18 (+6)	Car 12 (+3)	
Equipamento robe, bordão, varinha			

2 Humanos Enfurecidos (B)		Bruto de Nível 4	
Humanóide natural (Médio)		175 XP cada	
Iniciativa +3		Sentidos Percepção +2	
PV 66; Sangrando 33; ver também <i>fúria de batalha</i>			
CA 15; Fortitude 15, Reflexos 14, Vontade 14			
Deslocamento 7			
Ⓢ Machado Grande (padrão; sem limite) ♦ Arma		+7 vs. CA; 1d12+4 de dano (decisivo 1d12+16).	
⚡ Fúria da Batalha (livre; quando sangrar pela primeira vez; encontro)		O humano enfurecido realiza um ataque básico corpo a corpo com +4 de bônus na jogada de ataque e causa 1d6 de dano adicional se obtiver sucesso.	
⚡ Machadinha (padrão; sem limite) ♦ Arma		À distância 5/10; +5 vs. CA; 1d6+3 de dano.	
Tendência Qualquer		Idiomas Comum	
Perícias Atletismo +9, Tolerância +9			
For 17 (+5)	Des 12 (+3)	Sab 11 (+2)	
Con 16 (+5)	Int 10 (+2)	Car 12 (+3)	
Equipamento gibão de peles, machado grande, 2 machadinhas			

3 Humanos Sentinelas (G)		Soldado de Nível 3	
Humanóide natural (Médio)		150 XP cada	
Iniciativa +5		Sentidos Percepção +6	
PV 47; Sangrando 23			
CA 18; Fortitude 16, Reflexos 15, Vontade 14			
Deslocamento 5			
Ⓢ Alabarda (padrão; sem limite) ♦ Arma		Alcance 2; +10 vs. CA; 1d10+3 de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do humano sentinela.	
⚡ Golpe Poderoso (padrão; recarga 56) ♦ Arma		Requer alabarda; alcance 2; +10 vs. CA; 1d10 +7 de dano e o alvo fica derrubado.	
⚡ Besta (padrão; sem limite) ♦ Arma		À distância 15/30; +9 vs. CA; 1d8+2 de dano.	
Tendência Qualquer		Idiomas Comum	
Perícias Manha +7			
For 16 (+4)	Des 14 (+3)	Sab 11 (+1)	
Con 15 (+3)	Int 10 (+1)	Car 12 (+2)	
Equipamento cota de malha, alabarda, besta com 20 virotes			

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Penumbra ao anoitecer ou amanhecer. Luz plena de dia. À noite, lanternas estão penduradas em ambas às carroças (luminosidade 10).

Carroças: Essas carroças vazias estão à espera de serem carregadas. Uma carroça fornece cobertura, e é alta o suficiente para que criaturas pequenas possam se mover por debaixo dela e ganhar uma cobertura superior. Pular em cima de uma carroça custa 2 quadrados de movimento. Com um teste bem sucedido de Força CD 17 (uma ação de movimento), um personagem pode mover a carroça pra frente ou pra trás 1 quadrado.

Cavalo de Tração: Esse cavalo de tração (marcado "H" no mapa tático) está laçado a um poste e normalmente não se assusta facilmente. Todavia, quando o combate inicia, qualquer personagem que entrar nos quadrados indicados atrás do cavalo estará sujeito a sofrer um ataque (+6 vs. CA, dano 1d6+5) uma vez que a criatura distribui coices. Se acertado por um ataque, o cavalo arrebenta a corda e deixa a área correndo.

Portas: Estas portas de armazém estão barradas por dentro. Elas não podem ser abertas pelo lado de fora.

Caixas: Esses quadrados fornecem cobertura. Uma pilha de caixas mede 1,5 metros e pode ser escalada com um teste bem sucedido de Atletismo CD 10.

Cestas: Estas cestas trançadas de pouco mais de 1 metro servem para transportar grãos. Cestas cheias fornecem cobertura e contam como terreno acidentado, cestas vazias fornecem cobertura, mas não atrapalham o movimento.

RUAS DE OVERLOOK

Na sequência da emboscada preparada pelos Perdidos, os PJs tem a oportunidade de descobrir quem os caçam.

Trama de Modra

Desafio de Perícias

Nível 4

700 XP

Overlook, uma cidade fortificada situada nas escarpas orientais das Montanhas Morada do Rochedo, é um agitado centro de comércio e escambo. Entre tantas pessoas, vocês têm a certeza de encontrar mais informações sobre quem caça vocês. Basta agora descobrir como vocês querem ir atrás dessa informação.

Na medida em que os personagens imergem no alvoroço de pessoas e do comércio de Overlook, eles precisam procurar informações entre os comerciantes. Intermediários e mercadores ilegais da cidade. Modra cobriu seus rastros desde sua volta a cidade (uma vez que ele sabe que Sarshan está procurando por ele), mas devido a sua atividade anterior aos eventos de “Cercos a Fortaleza Bordrin”, os personagens ganharam uma valiosa noção sobre a missão do tenebroso rasteante.

Esse desafio de perícias deve ser tratado como uma caminhada pela cidade, fazendo uso de toda a descrição de Overlook feita na aventura anterior. À medida que os personagens perseguem sua presa, você pode interromper o desafio de perícias com alguns dos encontros opcionais em “Encontros Urbanos”, que está na página 18 do “Cercos a Fortaleza Bordrin”. Você também pode contar detalhes da cidade, os seus diversos distritos, e alguns de seus habitantes principais nessa aventura.

Complexidade 4 (requer 10 sucessos antes de 3 falhas)

Perícias Primárias Blefe, Diplomacia, Intimidação, Ladinagem.

RUMORES

1. “A ameaça orc possivelmente chegou ao fim depois do cerco a Fortaleza Bordrin, mas vêm das fronteiras mais problemas a caminho. Tal como o clã de Tusk, a turba das montanhas está recebendo de bom grado as armas e armaduras, e estão procurando utilizá-las
2. “Vocês encontram todas as raças em Overlook, mas os tenebrosos que atravessam a cidade se protegem. Na maioria das vezes, aqueles que estão à vista estão em companhia dos capangas e guarda costas dos Perdidos”.
3. “Foi dito de alguém atendendo pelo nome Modra, estar comprando informações há poucos meses atrás, procurando por aqueles com experiência na mineração das antigas cavernas da Morada do Rochedo”.
4. “Modra é um tenebroso rasteante, e bem conhecido no submundo do crime da cidade.
5. “É dito que o tenebroso rasteante Modra intermedia a venda de armas e armaduras através do mercado negro de Overlook.

Outras Perícias Acrobacia, Atletismo, Intuição, Furtividade.

Sucesso Os personagens não chamam atenção quando descobrem a ligação entre Modra e o albergue de indigentes Mendigo Feliz. Veja “Um Aliado Inesperado” abaixo.

Falha Os personagens determinam a ligação entre Modra e o Mendigo Feliz, mas eles chamam atenção pra si nesse processo. O conhecimento dessa investigação chega até Sarshan, que é quem toma as medidas necessárias para manter a segurança das cavernas debaixo do Mendigo Feliz. Acrescente um tenebroso rasteante ao encontro tático Portal de Transferência, transformando-o em nível 7 e 1.500 XP.

Blefe CD 12 (1 sucesso, máximo de 3 sucessos; veja Acrobacia ou Atletismo e Intuição). Com um teste bem sucedido, os personagens descobrem um pedaço da informação da tabela de rumores. Com uma falha no teste, os PJs ganham -2 de penalidade

6. “Modra se encontrou com uma shadar-kai bruxa há um mês atrás. Alguns disseram que estavam fazendo um acordo por armas, mas ela não se parece muito com uma guerreira”.
7. “Os comerciantes que chegam em Overlook falam mais e mais de problemas nas estradas. Eles dizem que a Mão Vermelha da Perdição esteve por detrás do que aconteceu em Brindol há alguns meses atrás, mas há mais cultos além desse crescendo através de toda a fronteira.
8. “O tenebroso rasteante é apenas o representante pelo comércio de armas na cidade. Ninguém sabe quem está por detrás da operação, mas os rumores dizem que é maior do que Overlook jamais saberá”.
9. “Modra esteve na cidade há três semanas atrás, mas ele se manteve discreto. Ele tem um esquadrão de tenebrosos rasteantes com ele, devem ter imaginado que chamariam atenção.
10. “A última vez que alguém viu Modra foi justamente antes do ataque a Fortaleza Bordrin. Ouvi que ele esteve fugindo desde então. Algum serviço que deu errado”.

em seu próximo teste de Blefar ou Intimidação. Se os PJs gastarem 50 po ou mais com favores ou subornos eles ganham +1 no teste.

Os personagens procuram nos lugares mais mesquinhos de Overlook, colocando-se junto aqueles ligados ou desejando fazer negócios com os Perdidos.

Diplomacia CD 17 (1 sucesso, máximo de 2 sucessos; veja Acrobacia ou Atletismo e Intuição). Os PJs descobrem um rumor da tabela de rumores.

Por empréstimo de um ouvido simpático de um PDM vitimado pelos Perdidos, os PJs ouvem um rumor. Se os PJs ainda não se encontraram com Reggen, na Estalagem Coração da Montanha (página 14 de “Cercos a Fortaleza Bordrin”) este é um caso para este personagem.

Intimidação CD 17 (1 sucesso, máximo de 3 sucessos; veja Acrobacia ou Atletismo e Intuição). Com uma falha no teste, os PJs não podem fazer qualquer outro teste de Intimidação ou Blefe mais adiante nesse desafio.

Os personagens adotam uma abordagem direta, sacudindo um PDM ligado aos Perdidos para ouvir um rumor da tabela de rumores.

Manha CD 12 (1 sucesso, máximo de 4 sucessos; veja Furtividade). Com um teste bem sucedido, os personagens ouvem um rumor da tabela de rumores. Se um personagem gastar 50 PO ou mais com favores e entretenimento, ele ganha +1 de bônus no teste.

Os PJs gastam o tempo nas ruas ou em tavernas com os ouvidos atentos.

Ladinagem CD 12 (1 sucesso, máximo de 2 sucessos; veja Furtividade). Esse teste só pode ser feito por um PJ que anteriormente tenha obtido sucesso em um teste de Blefe ou Manha. Com um teste bem sucedido, o PJ ouve um rumor da tabela de rumores.

O PJ arranca a informação batendo carteiras, interceptando uma mensagem privada, ou devido a outro artifício conveniente.

Acrobacia ou Atletismo CD variável (0 sucessos). Um teste bem sucedido CD 7 concede ao personagem um bônus de +2 ao próximo teste de Blefe, Diplomacia ou Intimidação. Um teste bem sucedido CD 12 concede ao personagem uma informação da tabela de rumores. Uma falha no teste concede ao personagem, -2 de penalidade a qualquer teste de Blefe subsequente.

Com performances de malabarismo, acrobacias, arremesso de facas, luta livre, ou outro entretenimento físico em um dos mercados ou tavernas da cidade, o PJ está na posição perfeita para ouvir e observar.

Intuição CD 12 (0 sucessos). Com um teste bem sucedido, o personagem ganha +2 de bônus no próximo teste de Blefe, Diplomacia ou Intimidação.

A habilidade do PJ de compreender as pessoas exerce influência na busca de informação.

Furtividade CD 12 (0 sucessos). Com um teste bem sucedido, o personagem ganha +2 no próximo teste de Manha ou Ladinagem. Uma falha no teste concede ao personagem, uma penalidade de -2 no próximo teste de Manha ou Ladinagem.

O PJ mantém-se particularmente discreto.



Reniss, Meio-Elfa Patrulheira Agressora de Nível 4

Humanóide natural (Médio)

Iniciativa +5 Sentidos **Percepção** +2; visão na penumbra

PV 47; **Sangrando** 23

CA 18 (20 contra ataques de oportunidade); **Fortitude** 18, **Reflexos** 19, **Vontade** 15

Deslocamento 6

④ **Espada Longa** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**
+5 vs. AC; 1d8+2 de dano.

④ **Arco Longo** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**
À distância 10/40; +6 vs. CA; 1d10+3 de dano.

➤ **Olhar Pungente** (padrão; por encontro) ♦ **Arcano, Encanto, Implemento, Psíquico**

À distância 10; +4 vs. Vontade; 1d6+1 de dano psíquico e Reniss fica invisível para o alvo até o final do seu próximo turno.

➤ **Armadilha do Caçador de Ursos** (padrão; por dia) ♦ **Marcial, Arma**

Requer um arco longo; +6 vs. CA; 2d10+3 de dano e o alvo fica lento e recebe 5 de dano contínuo (TR encerra).

Requer uma espada longa; +5 vs. CA; 2d8+2 de dano e o alvo fica lento e recebe 5 de dano contínuo (TR encerra).

➤ **Golpe Lépidio** (padrão; sem limite) ♦ **Marcial, Arma**

Requer um arco longo; +6 vs. CA; 1d10+3 de dano; Reniss pode ajustar 1 quadrado antes ou depois de atacar.

➤ **Golpe da Vespa das Sombras** (padrão; por encontro) ♦ **Marcial, Arma**

Requer um arco longo; presa alvo; +6 vs. CA; 2d10+3 de dano. Requer uma espada longa; presa alvo; +5 vs. CA; 2d8+2 de dano.

Presa do Caçador

Uma vez por turno com uma ação mínima, Reniss pode designar um inimigo próximo a ela pra ser sua presa. Uma vez por rodada, Reniss causa 1d6 de dano extra num ataque feito contra sua presa.

Bloqueio Desequilibrante (reação imediata, quando um inimigo errar Reniss em um ataque corpo a corpo; por encontro)

Reniss conduz o inimigo que esteja num quadrado adjacente a ela e ganha vantagem de combate até o final do seu próximo turno.

Diplomacia Coletiva

Reniss concede aos aliados a até 10 quadrados dela um bônus racial de +1 nos testes de Diplomacia.

Tendência Bondosa **Idiomas** Comum, Élfico, Anão.

Perícias Acrobacias +10, Diplomacia +5, Subterrâneo +5, Intuição +2

For 15 (+4) **Des** 17 (+5) **Sab** 10 (+2)

Con 15 (+4) **Int** 12 (+3) **Car** 13 (+3)

Equipamento corselete de couro, espada longa, arco longo, aljava com 30 flechas.

Este desafio de perícias leva os PJs a imergirem no alvoroço dos negócios de Overlook, procurando informações entre os comerciantes, intermediários e contrabandistas da cidade. Modra encobriu seus rastros desde a sua volta à cidade (uma vez que ele sabe que Sarshan está à sua procura), mas devido aos seus movimentos e atividades anteriores nos eventos de “Cerco a Fortaleza Bordrin”, os PJs ganham uma valiosa percepção na missão sobre o tenebroso rasteante.

Este desafio de perícias deve ser tratado como um rastreamento pela cidade, fazendo uso completo das descrições de Overlook na aventura prévia. Na medida em que os PJs perseguem sua presa, você pode interromper o desafio de perícias com alguns encontros opcionais de “Encontro Urbanos”, que se encontram na página 18 de “Cerco a Fortaleza Bordrin”. Você também pode ler detalhes da cidade, seus vários distritos, e alguns habitantes chave daquela aventura.

MUNDO NA RUA

Na medida em que os PJs progridem através do desafio de perícias, eles ouvem rumores da tabela abaixo. Alguns destes são específicos para Modra, enquanto outros são informações tangenciais relativos à lenta expansão do conflito na fronteira – conflito no qual o grupo já está envolvido. Informações podem ser dadas na ordem apresentada, ou você pode decidir o que revelar baseado na linha específica do que os PJs estão perguntando.

Onde o rumor apresenta uma referência de tempo, ajuste da maneira que for necessária, dependendo de quanto tempo passou desde “Cerco a Fortaleza Bordrin” e “Resgate em Rivenroar”.

UM ALIADO INESPERADO

No curso das investigações, os PJs defrontam-se com outro personagem fazendo perguntas similares sobre o tenebroso rasteante. Esta é Reniss, irmã da meio-elfa senhora da guerra Jen, dos Andarilhos,

(“Cerco à Fortaleza Bordrin” página 23). Quando Jen estava acorrentada nos respiradouros da Morada do Rochedo, ela usou uma *pedra mensageira* para sussurrar suas últimas palavras para sua irmã, um nome no qual os Andarilhos tropeçaram antes deles terem sido cortados – “Modra...”

A mulher que se aproxima de vocês veste couro marrom debaixo de um manto verde e um arco atravessado sobre o peito. Discretamente ela diz, “Eu tenho ouvido rumores de que há um grupo na cidade procurando por alguém chamado Modra. Eu estou fazendo o mesmo, embora eu duvide que seja pela mesma razão. Talvez devêssemos trocar informações.”

Reniss é uma valiosa aliada nesta busca do PJs. Ela explica sua ligação com os Andarilhos. Se os personagens revelarem a ela que encontraram o corpo de sua irmã, ela se mostra reconfortada pelo fato de que os restos de Jen receberam condolência da degradação dos orcs. Em troca das informações obtidas pelos PJs durante o desafio de perícias, ela revela um fragmento de informação o qual eles ainda não obtiveram.

“Eu encontrei um tenebroso rasteante, próximo à morte, no Lençóis Limpos, que me pareceu estar envolvido na luta para exterminar todos eles. Ele disse que esteve trabalhando para esse Modra quando isso aconteceu. Por um gole de cerveja de má qualidade, ele me disse que se eu estivesse procurando por Modra, eu deveria me apressar. Mais alguém está caçando ele – alguém que deseja matá-lo. O rasteante não soube dizer onde Modra estava, mas ouviu ele dizer alguma coisa sobre um albergue de indigentes no Centro Comercial, conhecido como Mendigo Feliz”.

Reniss acompanha os PJs ao Mendigo Feliz

O MENDIGO FELIZ

O Mendigo Feliz é um remoto albergue de indigentes, comandada por uma dupla de paladinos aposentados, que são marido e esposa.

O Mendigo é normalmente o último lugar para se procurar por intrigas em potencial, pois sua reputação de piedade entre os locais faz com que aventureiros com um mínimo de alto-estima evitem aproximar-se do local.

Uma vez no Centro Comercial vocês não têm problemas em achar o caminho para o Mendigo Feliz, embora sejam lançados olhares estranhos quando vocês perguntam. “O tipo de lugar que vocês desejariam ficar se estão à procura de uma tarde de entretenimento que envolva grupos de pessoas lendo as escrituras de Pelor”, é uma das descrições que vocês conseguem. Porém, o símbolo sobre a porta de uma choupana simples – um mendigo inclinado e esfarrapado com um largo sorriso – avisa-os de que vocês chegaram.

O Mendigo encontra-se espremido entre um quarteirão de armazéns e uma seção de moradias irregulares. O que ninguém sabe, fora um pequeno número de tenebrosos rasteantes e shadar-kais, é que o albergue de indigentes pertence à Sarshan, e que ele esconde o coração de sua corrida armamentista dentro da cidade.

A atmosfera dentro do Mendigo é tão suja quanto à cal nos muros da cidade. Um cômodo plano comum acomoda duas dúzias de mendigos miseráveis com olhares desconfiados, muitos estão sonolentos em suas cadeiras ou bebendo algo em suas canecas rachadas. Alguns parecem atuar como pessoal voluntário, carregando de mesa em mesa bules de onde sai fumaça. Atrás do que seria um balcão em qualquer outro estabelecimento, uma mulher humana de aparência severa trajando um robe branco ferve água em um fogão de madeira. Um homem com roupas semelhantes os saúda enquanto manca na direção de vocês. “Saudações e sejam bem vindos. Vocês acabam de chegar bem na hora do chá e das canções de devoção. Por favor, juntem-se a nós!”

Prashant e sua esposa Ausma comandam o Mendigo Feliz de acordo com os procedimentos de sua antiga vida de aventureiros. Ambos são escrupulosamente leais e ordeiros, e sua honestidade é óbvia para

One square = 5 feet



THE HAPPY BEGGAR

A FENDA SOMBRIA DE UMBRAFORGE

qualquer um que fizer um teste de Intuição. Os paladinos alugam este local de um dos companheiros próximos de Sarshan, mas eles nada sabem sobre ele, suas operações, ou das áreas escondidas no porão.

A maneira que se dará a infiltração e a investigação do Mendigo é inteiramente por conta dos PJs. Devido ao fato de Prashant e Ausma não terem nenhuma razão para desconfiar deles (e porque o Mendigo não contém nada de valor escondido), o grupo pode efetivamente perambular pelos andares superiores. Os PJs são bem vindos para tirar vantagem das questionáveis acomodações no quarto comum, ou juntarem-se nas orações e no chá (a única bebida permitida aqui).

Entretanto o Mendigo Feliz encontra-se sobre o portão de Sarshan para o Pendor das Sombras, o albergue de pobres é raramente usado como um ponto de passagem. Em vez disso, criaturas e mercadorias que chegam do Pendor das Sombras são enviadas através de um portal de teletransporte para um dos inúmeros armazéns próximos. (veja área 6, na página 12, e o encontro tático Portal de Transferência na página 16 para detalhes.) Os paladinos patronos e proprietários do Mendigo realmente falam a verdade quando dizem não terem conhecimento do tenebroso rasteante (com uma exceção; veja abaixo).

Em algum ponto os PJs devem investigar o porão. Nenhum dos patronos nota o grupo, e Prashant e Ausma fazem apenas testes de percepção passiva (13 para ambos) contra quaisquer atividades clandestinas.

CONSELHO AMIGO

Em algum ponto antes dos PJs descerem as escadas para os porões, eles atraem a atenção de uma figura no canto do cômodo comum.

Sozinho numa cadeira remendada, uma forma curvada envolta em um manto esfarrapado está observando vocês. Quando vocês percebem o olhar dele, ele sorri. O velho homem parece ser humano ou meio-elfo, mas sua face traz profundas cicatrizes de alguma doença. Ele tosse seco em um lenço encardido e acena para vocês se sentarem.

Embora os PJs não tenham como saber, este é o shadar-kai vendedor de armas Sarshan. Quando ainda criança, Sarshan foi vitimado por uma pestilência arcana no Pendor das Sombras que o deixou órfão e cheio de cicatrizes. O shadar-kai tornou-se então um rejeitado entre os demais, forjando seu próprio caminho com sangue a aço, como o

O MENDIGO FELIZ

O Mendigo Feliz é um albergue de indigentes acima de qualquer suspeita, servindo aos mais necessitados transeuntes do Centro Comercial. Embora se encontre em estado precário e mal conservado, Prashant e Ausma mantêm o lugar limpo e confortável.

Paredes, Pisos e Tetos: As paredes do piso superior são de ripa e argamassa debaixo de várias dúzias de camadas de cal. Os tetos são de ásperas placas escurecidas pelos anos de fumaça de madeira. Os pisos são de placas mal conservadas e bem ajuntadas cobertas com palha limpa.

As paredes do porão são de ásperas pedras cortadas, enquanto que as paredes das cavernas secretas são revestidas por pedras exceto onde indicado. Os pisos do porão e as câmaras revestidas de pedras são de lajes de pedras não revestidas.

Iluminação: O nível superior possui lanternas acessas dia e noite. O porão e as cavernas secretas não têm luz.

1. Piso Principal. O piso principal do mendigo Feliz consiste do cômodo comum e do pequeno dormitório de Prashant e Ausma.

2. Cozinha. Um grande fogão de madeira debaixo das escadas queima durante o dia, aquecendo o cômodo comum acima através de um conjunto de estreitas aberturas. Este é o lugar de preparação do lendário mingau de aveia de Ausma (por todas as razões erradas). O Mendigo serve-o aos necessitados sem nenhum custo, três vezes ao dia, e lá se encontram 1d4 voluntários na cozinha ou na dispensa, do amanhecer ao pôr do sol. Ausma também pode ser encontrada aqui.

Voluntariando-se para ajudar na cozinha é uma maneira fácil de ganhar acesso aos níveis inferiores, mas é necessário obter sucesso em um teste de Blefe CD 18 para conquistar Ausma.

3. Despensa. A despensa do andar térreo armazena aveia, cevada e quantidades enormes de chá de meia qualidade.

4. Porão Desmoronado: Atrás de uma porta trancada, uma seção de parede de pedra parece ter desmoronado, bloqueando completamente uma passagem que uma vez levava o Mendigo até mais adiante. Entretanto, um teste bem sucedido de Percepção CD 22 feito para vasculhar a área revela que a pilha de pedregulhos foi obra de um trabalho manual feito há muito tempo atrás, criando um acesso escondido para as cavernas secretas atrás.

Um segundo teste bem sucedido de percepção CD 22 descobre sinais de que uma criatura (Modra) passou por este local recentemente, e revela a porta secreta.

A porta secreta é uma laje cuidadosamente equilibrada. Quando puxada, revela uma estreita passagem larga o suficiente para apenas criaturas médias ou menores. A passagem nitidamente desce até o fim do declive, requerendo um teste bem sucedido de Atletismo CD 20 para descer em segurança. No caso de falha no teste, um personagem desliza pelo menos 3 metros no chão da caverna (tomando dano 1d6) e cai no início do encontro tático da Caverna Escura.

5. Caverna Escura (Encontro Tático). Esta caverna irregular é uma barreira natural entre o porão do Mendigo Feliz e o santuário ancestral do Pendor das Sombras, logo adiante. Quando o portal de transferência é fechado, esta caverna é a única rota entre o portão de Sarshan para o Pendor das Sombras e o mundo.

A caverna é guardada por mortíferos fungos esporos da ruína e lar de um grupo de morcegos caçadores sombrios. Os morcegos ignoram criaturas sombrias a menos que sejam atacados. Eles atacam quaisquer outros ao alcance da vista.

6. Portal de Transferência (Encontro Tático). Armas, armaduras e criaturas movidas através do portão do Pendor das sombras na área 7 são transferidas para um dos armazéns de Sarshan através de um arco mágico nesta câmara. O portal age como um círculo permanente de teletransporte, afetando

qualquer criatura ou objeto que passe através dele para o outro lado. Se o arco for tocado, seu interior exhibe uma visão de um armazém escurecido com pilhas altas de caixas e caixotes.

A partir destes armazéns, Sarshan envia suas mercadorias por carregadores ou carroças através de Overlook, onde ele a mistura com o comércio da cidade antes de passar com ela para o mundo afora. Sarshan muda de armazém regularmente durante suas operações, reconfigurando o portal e mesmo fechando-o por longos períodos a fim de conseguir manter o máximo de segurança possível.

Uma bruxa shadar-kai guarda esta área. Três tenebrosos rasteantes também estão aqui, transferindo um par de sabujos das sombras enjaulados até o armazém para serem entregues.

Os PJs podem atravessar o portal para se verem em um armazém no Centro Comercial distante alguns quarteirões do Mendigo Feliz. O outro lado do portal é um círculo permanente de teletransporte desenhado na parede do armazém. O armazém pode ser usado como uma entrada alternativa para as cavernas secretas, caso contrário, ele não toma parte nesta aventura.

7. O Santuário Branco (Encontro Tático). Este antigo santuário é a localização do portal de Sarshan para o Pendor das Sombras. O shadar-kai descobriu este portão por meio do seu outro lado no Pendor das Sombras, eventualmente trabalhando seu caminho nos porões acima. Percebendo que havia descoberto um ponto de acesso em Overlook, ele gastou um ano ativando o antigo portal de teletransporte na área 6 aumentando suas operações na cidade.

Desde estes dias, como um santuário para os antigos deuses das sombras, esta área é guardada por aparições que podem ser conjurados por qualquer criatura sombria. Ele está ocupado por Modra quando os PJs chegam.

líder de uma companhia elite de mercenários chamada **Flecha Negra**.

Um efeito colateral benéfico do aspecto assustador de Sarshan é que sua aparência acinzentada de shadar-kai e olhos negros naturalmente ficam pálidos sempre que ele passa muito tempo distante do Pendor das Sombras. Isto permite a ele facilmente se passar como humano ou meio-elfo no mundo. Ele veio para o Mendigo como um veterano incapacitado (um disfarce que ele adota frequentemente em Overlook), procurando Modra com a intenção de executá-lo lentamente por sua traição. Se os PJs tiverem feito perguntas sobre o tenebroso rasteante (de maneira dissimulada ou não), Sarshan escuta sobre eles. Por outro lado, o Shadar-kai reconhece Reniss de um prévio encontro recente e supõe o porquê dos PJs virem até aqui.

O velho apresenta-se como **Brenat**. Ele se faz de bobo tentando puxar conversa, fixando-se primeiramente nas armas e armaduras dos PJs na medida em que ele os marca como aventureiros. Se os PJs fizerem qualquer menção de procurar Modra, ele torna-se animado, compartilhando um gosto pela sua filosofia pessoal numa tentativa de avaliar o valor dos PJs e descobrir o que eles sabem.

“Eu conheço este sobre quem você fala. Um tenebroso rasteante, e nenhum tão tenebroso quanto ele, pelo que tenho ouvido falar. Houve um tempo que ele usou o Mendigo Feliz como um local de encontros, mas eu diria que ele não tem sido visto por aqui nos últimos dois anos ou mais. Uma vez eu mesmo o coloquei pra correr. Eu não tenho mais disposição para isso, mas eu lutei contra tenebrosos rasteantes na montanha quando era mais jovem, contratado por uma dúzia de lordes. Assim como vocês, eu apostaria. Todos aventureiros têm um preço, não é mesmo?”

No final, Sarshan deduz que os PJs estão caçando Modra por conta própria e decide deixá-los tentar fazer o trabalho. Sua necessidade de manter segredo é absoluta, e com o dano que Modra já causou à sua operação, ele se satisfaz em permitir que mais alguém tente eliminar o tenebroso rasteante.



Sarshan parte assim que os PJs não tenham mais questões para ele, e de maneira indecisa, Sarshan dá a eles este pequeno conselho enquanto se levanta.

“Onde quer que vocês encontrem este Modra, estejam atentos ao que vou dizer. Ele tem um coração negro – não cometam nenhum erro e não barganhem com ele. Matem-no imediatamente antes que ele tenha a chance de fazê-lo.”

Sarshan assume que os PJs irão perseguir e encontrar Modra em Overlook. Porque ele não sabe que Modra perdeu a chave de latão roubada por ele, e também não tem nenhuma preocupação em relação ao fato de os PJs estarem no Mendigo.

A missão de Sarshan na cidade consiste basicamente em encontrar clientes potenciais e controlar os feitos danosos aos negócios já arruinados de Modra. Isto o mantém convenientemente afastado do Mendigo e de sua fortaleza no Pendor das Sombras até o fim da aventura.

Se os PJs falarem posteriormente com Prashant ou Ausma, um teste bem sucedido de Percepção ou Diplomacia CD 17 revela que, ao contrário desta história de conhecer Modra, o estranho estava perguntando sobre o tenebroso rasteante apenas uma meia hora antes do grupo chegar.

CAVERNA ESCURA

Encontro de Nível 4 (750 XP)

PREPARAÇÃO

Um grupo de morcegos caçadores sombrios perambula entre as estalagmites nesta caverna, enquanto fragmentos mortais de esporos da ruína formam uma barreira contra aqueles que tentam atravessá-la. Se os PJs entrarem com alguma fonte de iluminação, ou se um personagem falhar em um teste de Atletismo e deslizar na caverna, os morcegos atacam em conjunto de surpresa. Se os morcegos tiverem surpresa, não coloque a miniaturas deles até que ataquem.

4 morcegos caçadores sombrios (B)



Quando os PJs puderem ver dentro da caverna, leia:

Esta caverna natural de pedras é cortada ao meio por um barranco, e o lado leste descende na escuridão. Estalagmites e estalactites obscurecem sua visão, e pouco visível a sudeste encontra-se apenas um arco de pedras trabalhadas que se abre ao sul.

Quando os morcegos caçadores sombrios atacarem, leia:

Uma lufada em movimento irrompe das sombras do teto. Quatro enormes morcegos emitem gritos agudos na medida em que se movem na sua direção, seus rabos laminados cortam o ar.

TÁTICAS

Os morcegos descem do teto para realizarem o ataque aéreo de passagem, levantando de novo para ficar fora do alcance de ataques corporais e manter cobertura. Se um personagem for derrubado ao entrar na caverna, os morcegos atacam com vantagem de combate na esperança de uma morte rápida. Igualmente, se os PJs tentarem fugir através da câmara, os morcegos atacam com vantagem de combate enquanto eles estiverem escalando o penhasco. Se três morcegos forem mortos, o quarto foge gritando para a área 6, alertando as criaturas ali e juntando-se a elas no encontro tático Portal de Transferência.

BARREIRA DE ESPOROS DA RUÍNA

O barranco áspero que separa os lados leste e oeste da caverna está inteiramente coberto com fragmentos de esporos. Sarshan teve o cuidado de cultivar os fungos da ruína para protegê-lo contra aqueles que tentarem explorar a área.

Quando os PJs puderem ver sobre o barranco, leia:

O barranco desce 6 metros até o chão do lado leste da caverna. Entretanto, quando você olha abaixo, percebe que a parede do áspero penhasco é dotada de porções de fungos em forma de cogumelo.

Esporo da Ruína	Obstáculo de Nível 3
Perigo	150 XP

Geralmente encontrados em grandes, cavernas naturais, ou em áreas maculadas pelo Pendor das Sombras, essa porção de grandes fungos em forma de cogumelo, podem crescer a até 1,5 metros de altura. Quando perturbado, um esporo da ruína libera uma nuvem de esporos mortais.

Perigo: Um esporo da ruína preenche um quadrado (o quadrado conta como um terreno acidentado). Quando desengatilhado, ele libera uma nuvem de esporos.

Percepção

Nenhum teste é necessário para perceber o fungo.

Perícia Adicional: Exploração

♦ **CD 17:** O personagem identifica o fungo como sendo um esporo da ruína.

Gatilho

Quando uma criatura entra em um quadrado de esporo da ruína, ou chuta, ou mexe nele de um quadrado adjacente, ou ataca-o de alguma maneira, o fungo libera uma nuvem de esporos. Um personagem sangrando na explosão inicial ou que comece o turno na nuvem do esporo da ruína é atacado pelo veneno.

Ataque

Ação Padrão Explosão contígua 1

Alvo: Criaturas sangrando na explosão.

Ataque: +6 vs. Fortitude

Acerto: Dano venenoso 1d10 e dano contínuo venenoso 5 (TR encerra).

Efeito: A nuvem fornece ocultação para criaturas dentro dela. A nuvem persiste até o final do encontro ou por 5 minutos. Uma vez que uma porção de esporo da ruína criar uma nuvem, não poderá criar outra por 24 horas.

Contramedidas

♦ Um personagem pode se mover dentro de um quadrado de esporo da ruína sem desengatilhar uma nuvem fazendo um teste de Exploração CD 21. O movimento do personagem precisa terminar em um quadrado de esporo da ruína.

4 Morcegos Caçadores Sombrios (B)**Espreitador de Nível 3**

Animal sombrio (Médio) 150 XP cada

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +7; visão no escuro**PV** 38; **Sangrando** 19**CA** 17; **Fortitude** 14, **Reflexos** 17, **Vontade** 12**Deslocamento** 2 (desajeitado), voo 8; veja também *ataque aéreo de passagem*⬇ **Cortar com a Cauda** (padrão; sem limite)

+8 vs. CA; 1d6+4 de dano. Na penumbra ou na escuridão, o morcego caçador sombrio ganha +2 de bônus na jogada de ataque e causa 6 de dano adicional.

⬇ **Ataque Aéreo de Passagem** (padrão; sem limite)

O morcego caçador sombrio voa 8 quadrados e realiza um ataque básico corpo a corpo em qualquer ponto dessa trajetória. O morcego não provoca ataques de oportunidade ao se afastar do alvo.

Tendência Imparcial**Idiomas** –**Perícias** Furtividade +10**For** 13 (+2)**Des** 18 (+5)**Sab** 13 (+2)**Con** 14 (+3)**Int** 2 (-3)**Car** 11 (+1)**CARACTERÍSTICAS DA ÁREA**

Teto: O teto é a grosso modo plano, acima 6 metros sobre o lado oeste da câmara e 12 metros sobre o lado leste.

Boca do túnel: O túnel localizado na parte inferior do porão é um íngreme declive de pedra entalhada. Personagens devem realizar um teste de Atletismo CD 20 para descenderem em segurança. Uma falha no teste indica que o personagem desliza os últimos 3 metros até o chão da caverna (recebendo dano 1d6) e é derrubado.

Estalactites e Estalagmites: Estas colunas estreitas de pedra estendem-se do teto ao chão da caverna, providenciando cobertura. CA 5, Reflexo 5, Fortitude 10, pv 40.

Cascalho: Estas áreas de entulho solto são terreno acidentado. Um personagem que correr através dos cascalhos deve realizar um teste de Acrobacia CD 20 ou cair derrubado. Personagens podem se mover em velocidade normal sem dificuldade.

Barranco: Este declive íngreme desce 6 metros a partir do lado oeste da caverna para o leste. Escalar o penhasco requer um sucesso em teste de Atletismo CD 20. Uma criatura que cair recebe dano de queda 2d10. Veja também Barreira de Esporos da Ruína.



PORTAL DE TRANSFERÊNCIA

Encontro de Nível 6 (1325 XP)

PREPARAÇÃO

Uma bruxa shadar-kai (um dos guardas pessoais de Sarshan) mantém guarda nesta área. Uma jaula grande numa carroça confina dois sabujos das sombras que os tenebrosos rasteantes mantêm em processo de transferência para o armazém, onde eles serão enviados para fora da cidade para seus novos donos. A jaula possui uma propriedade mágica que previne os sabujos de teletransportarem-se. Os inteligentes sabujos não estão nada contentes com seu destino.

3 tenebrosos rasteantes (D)

2 sabujos das sombras (H)

1 bruxa shadar-kai (W)

Quando os PJs estiverem na beira da escada leia:

Um uivo selvagem ecoa no alto das escadas na medida em que vocês se aproximam. Uma lanterna está queimando em algum ponto mais adiante, dando um vislumbre da câmara de pedra polida recoberta com lajes de mármore.

Quando os PJs puderem ver a câmara inteira, leia:

Esta câmara de formato estranho estende-se adiante em três seções, medindo cerca de 18 metros na sua porção final. Embora, suas paredes com afrescos sugiram algum tipo de templo, ela assemelha-se a uma despensa agora, com caixas e caixotes acomodados em pilhas.

No centro da câmara encontra-se uma enorme abertura em arco. Adjacente a ele há uma grande jaula de aço numa carroça baixa, de alguma forma escondida pelas sombras. Dentro da gaiola, dois ferozes cães parecem estar envoltos na escuridão. Eles emitem rosnados e arranham as grades.

Se a bruxa e os tenebrosos rasteantes tiverem sido alertados pelos morcegos caçadores sombrios, eles estão escondidos atrás dos caixotes enquanto o morcego circula pelo cômodo. Coloque a miniatura do morcego, mas não coloque as outras até que ataquem.

Se os outros ocupantes do cômodo não tiverem sido alertados, leia:

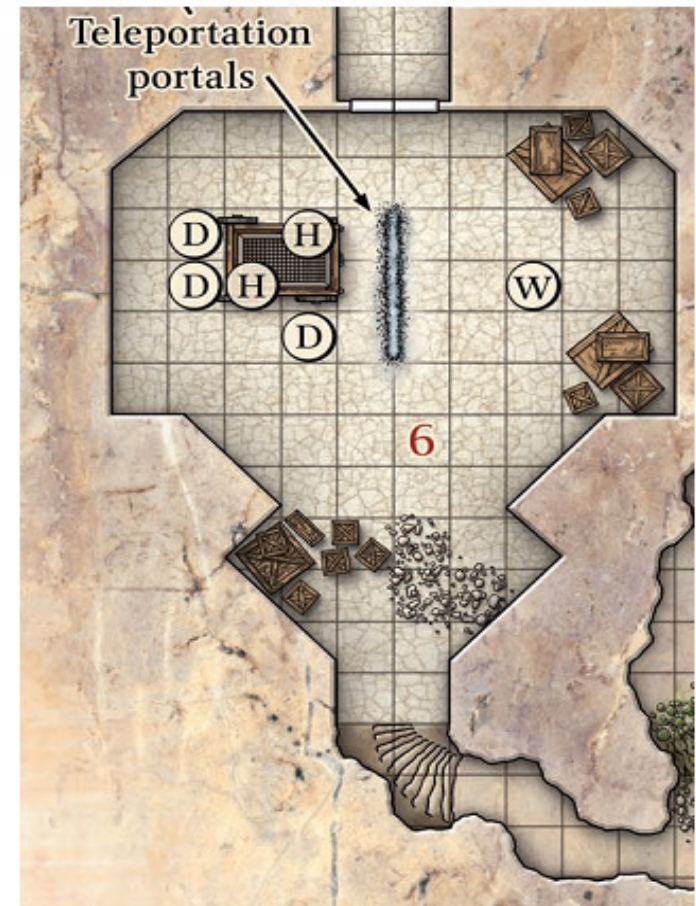
Uma pequena criatura, toda de preto, ameaça com uma lança nas barras da jaula os cães que estão rosnando. Mais dois tenebrosos rasteantes empurram a carroça em direção ao arco. Mais adiante, uma mulher grande de pele acinzentada está inspecionando uma pilha de caixotes. Nenhum deles parece ter notado vocês.

TÁTICAS

Se eles tiverem sido alertados, a bruxa e os tenebrosos rasteantes atacam com surpresa quando três ou mais PJs tiverem descido as escadas. Se não, eles estão distraídos e têm as costas voltadas para as escadas, dando ao grupo a chance de ganhar surpresa.

Os tenebrosos rasteantes gastam o seu primeiro turno para abrir a jaula dos sabujos das sombras, e então se escondem abaixo da carroça para evitarem serem atacados por trás. Uma vez em combate corporal, os rasteantes usam *passo obscuro* para ajustar através da área de combate e manter vantagem de combate. Os sabujos das sombras avançam sobre os PJs, alternando o uso do seu poder *ladrar* para maximizar seu efeito. Eles usam *emboscada sombria* para teletransportarem-se de alvo para alvo, atacando com vantagem de combate.

A bruxa usa seu *passeio sombrio* para alvejar fora de alcance corporal, atingindo alvos lentos com seu *toque do fogo negro* e usando sua *mente ensombrada* contra PJs que fazem ataque à distância. Se forçada a entrar em ataque corporal, ela faz os tenebrosos rasteantes ficarem ao seu lado e lança *sombras profundas* como uma barreira defensiva.



Se ambos os tenebrosos rasteantes forem mortos, a bruxa bate em retirada para a área 7, invocando as aparições lá e combatendo com eles no encontro tático Santuário Branco.

DESENVOLVIMENTO

A bruxa shadar-kai carrega uma chave de latão idêntica àquela carregada pelos PJs. Capaz de ativar o portão para o Pendão das Sombras na área 7 (encontro tático Santuário Branco).

2 Sabujos das Sombras (H) Guerrilheiro de Nível 6		
Animal mágico sombrio (Médio)		250 XP cada
Iniciativa +7	Sentidos Percepção +9; visão no escuro	
Mortalha da Noite aura 5; dentro da aura, luz plena é reduzida a penumbra e penumbra torna-se escuridão.		
PV 70; Sangrando 35		
CA 19; Fortitude 20, Reflexos 18, Vontade 17		
Vulnerabilidade radiante 5		
Deslocamento 7, teletransporte 7		
⚔ Mordida (padrão; sem limite)		
+11 vs. CA; 1d8+4 de dano, veja <i>emboscada sombria</i> .		
⚔ Ladrar (mínima; recarrega 🎲 🎲) ♦ Medo		
Explosão contígua 5; criaturas surdas são imunes; +8 vs. Vontade; o alvo sofre -2 de penalidade em todas as defesas até o final do próximo turno do sabujo das sombras.		
Emboscada Sombria		
Quando o sabujo das sombras se teleporta para um espaço adjacente a um inimigo, ele obtém vantagem de combate e causa 1d6 de dano adicional no próximo ataque que realizar no mesmo turno contra esse oponente.		
Tendência Imparcial		Idiomas –
Perícias Tolerância +10, Furtividade +10		
For 19 (+7)	Des 15 (+5)	Sab 13 (+4)
Con 14 (+5)	Int 6 (+1)	Car 16 (+6)

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Uma lanterna está suspensa no lado norte do arco de teletransporte (luminosidade 10).

Afrescos: Imagens enfraquecidas adornam as paredes aqui, a maioria parece mostrar humanos em atos de trabalhos de fé adorando criaturas obscuras.

Carroça e Jaula: Essa bem construída jaula de aço mede 3 metros quadrados e eleva-se a 1,5 metros de altura, com seções de barras a cada 15 centímetros (CA 8, Reflexo 8, Fortitude 8, PV 30). Ela conta com uma propriedade mágica que previne criaturas dentro dela de teletransportarem-se.

A jaula encontra-se sobre uma pesada carroça de madeira de quatro rodas. A carroça e a jaula fornecem cobertura e podem ser escaladas com um teste bem sucedido de Atletismo CD 10. Uma criatura pequena pode abaixar-se sob a carroça para ganhar cobertura superior.

Shadar-kai Bruxa (W) Controlador de Nível 7	
Humanóide sombrio (Médio)	
300 XP	
Iniciativa +6	Sentidos Percepção +4; visão na penumbra
PV 77; Sangrando 38	
CA 21; Fortitude 18, Reflexos 19, Vontade 19	
Deslocamento 6; veja também <i>passeio sombrio</i>	
⬇ Toque do Fogo Negro (padrão; sem limite) ♦ Flamejante, Necrótico	
+11 vs. Reflexos; 2d6+4 de dano flamejante e necrótico.	
✈ Mente Ensombrada (padrão; recarrega [D] [D]) ♦ Necrótico	
À distância 10; +11 vs. Vontade; 2d6+4 de dano necrótico e o alvo não tem linha de visão para nada que esteja a mais de 2 quadrados de distância dele (TR encerra).	
⬅ Sombras Profundas (padrão, sustentação mínima; encontro) ♦ Necrótico	
Aura 2; conforme sombras escuras a envolvem, a shadar-kai bruxa e qualquer outra criatura sombria dentro da aura adquirem ocultação. Além disso, qualquer inimigo que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 5 de dano necrótico e considera a área dentro da aura como terreno acidentado (inclusive criaturas que estiverem voando). A shadar-kai bruxa pode sustentar a aura usando uma ação mínima, contudo, o efeito termina se ela utilizar passeio sombrio ou percorrer mais do que a metade do seu deslocamento durante seu turno.	
Passeio Sombrio (movimento; encontro) ♦ Teleporte	
A shadar-kai bruxa se teleporta 3 quadrados e torna-se incorpórea até o começo do seu próximo turno.	
Tendência Imparcial	Idiomas Comum
Perícias Acrobacia +8, Arcanismo +12, Religião +12, Furtividade +13	
For 13 (+4)	Des 16 (+6)
Con 13 (+4)	Int 19 (+7)
	Sab 12 (+4)
	Car 17 (+6)

Com um teste bem sucedido de Força CD 14 (ação de movimento), um personagem pode mover a carroça com a jaula para frente ou para trás 2 quadrados.

Caixotes: Estes quadrados concedem cobertura. Uma pilha de caixotes mede 1,5 metros de altura e pode ser escalada com um teste bem sucedido de Atletismo CD 10.

Portal de Teletransporte: Este arco de pedras negras é um semicírculo de 9 metros de diâmetro e 4,5 metros de altura. Cristais prateados estão colocados entre as pedras em um padrão aleatório. Runas em Comum cobrem o arco, mas seus dialetos antigos requerem um teste de História CD 17 para serem decifrados.

3 Tenebrosos Rasteantes (D) Guerrilheiro de Nível 4	
Humanóide sombrio (Pequeno)	
175 XP cada	
Iniciativa +8	Sentidos Percepção +4; visão no escuro
PV 54; Sangrando 27; veja também <i>obscuridão mortuosa</i>	
CA 18 (veja também <i>passeio obscuro</i>); Fortitude 15, Reflexos 17, Vontade 15	
Deslocamento 6	
⬇ Adaga (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+9 vs. CA; 1d4 + 4 de dano.	
✈ Adaga (padrão, sem limite) ♦ Arma	
À distância 5/10; +9 vs. CA; 1d4+4 de dano.	
⬅ Obscuridão Mortuosa (quando reduzido a 0 pontos de vida)	
Explosão contígua 1; contra inimigos; cada um dos alvos fica cego (TR encerra). Quando derrotado, o tenebroso rasteante explode num jorro de escuridão.	
Vantagem de Combate	
O tenebroso rasteante causa 1d6 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e à distância contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.	
Passo Obscuro (movimento; sem limite)	
O tenebroso rasteante se desloca 4 quadrados, recebe +4 de bônus na CA contra ataques de oportunidade e obtém vantagem de combate contra qualquer alvo que estiver à sua posição final.	
Tendência Imparcial	Idiomas Comum
Perícias Furtividade +11, Ladinagem +11	
For 11 (+2)	Des 18 (+6)
Con 14 (+4)	Int 13 (+3)
	Sab 14 (+4)
	Car 13 (+3)
Equipamento trajes negros, 5 adagas	

Eles identificam o arco como um antigo portal shadar-kai de teletransporte.

O portal age como um círculo permanente de teletransporte, afetando qualquer criatura ou objeto que passe através dele de qualquer lado. Se o arco for tocado, seu interior mostra uma visão turva de um armazém escurecido com pilhas altas de caixas e caixotes.

Os PJs podem atravessar o portal para se verem em um armazém no Centro Comercial distante alguns quarteirões do Mendigo Feliz. O outro lado do portal é um círculo permanente de teletransporte desenhado na parede do armazém. O armazém pode ser usado como uma entrada alternativa para as cavernas secretas, caso contrário, ele não toma parte nesta aventura.

O SANTUÁRIO BRANCO

Encontro de Nível 7 (1500 XP)

PREPARAÇÃO

Esta câmara guarda o portal conectando as cavernas com o Pendor das Sombras.

Modra, tenebroso rasteante – prole sombria espreitador (M)
5 aparições (W)
1 aparição perturbadora (R)

Quando os PJs entrarem nesta área leia:

Esta enorme câmara escurecida tem paredes e tetos de mármore branco. O canto noroeste da câmara rui, deixando o chão recoberto de pedras desmoronadas. Ao sul, um arco de pedra similar àquele visto na câmara a leste encontra-se contra a parede. Um outro arco encontra-se no centro da câmara. Porém, o interior deste arco está obscurecido por uma parede de névoa negra que se move e balança como se fosse agitada por um vento forte.

Se a bruxa do encontro Portal de Transferência não veio até aqui, Modra encontra-se defronte ao portão para o Pendor das Sombras, tentando ativá-lo sem o uso da chave de latão. (Ele sabe que a bruxa carrega uma chave, mas ele não pode tirá-la dela enquanto ela mantém-se junto aos tenebrosos rasteantes) A bruxa e os rasteantes na área 6 estão desavisados da presença de Modra aqui, uma vez que ele escondeu-se atrás da pilha de pedregulhos quando o portal foi ativado enquanto eles o atravessavam.

Quando os PJs virem Modra no portal, leia:

Outro tenebroso rasteante encontra-se defronte ao arco, e seus gestos com as mãos estão em compasso com os murmúrios daquilo que lhes parece ser algum encantamento. De repente, alertado da sua presença, ele gira na sua direção e então desaparece.

Modra, Prole Sombria Espreitador (M)		
Espreitador Elite de Nível 7		
Humanóide sombrio (Pequeno – Tenebroso rasteante) 600 XP		
Iniciativa +11	Sentidos Percepção +5; visão no escuro	
PV 124; Sangrando 62; veja também <i>Obscuridão Mortuosa</i>		
CA 23 (veja também <i>passo obscuro</i>); Fortitude 20, Reflexos 22, Vontade 20		
Teste de Resistência +2		
Deslocamento 6		
Pontos de ação 1		
⬇ Espada Curta (padrão; sem limite) ♦ Arma		
+12 vs. CA; 1d6+5 de dano.		
⬇ Golpe Duplo (padrão; sem limite) ♦ Arma		
Requer vantagem de combate; Modra faz 2 ataques de espada curta. Se ambos os ataques acertarem o mesmo alvo, o alvo recebe dano contínuo 5 (TR anula).		
➤ Adaga (padrão; sem limite) ♦ Arma		
À distância 5/10; +12 vs. CA; 1d4+5 de dano.		
☠ Escuridão Mortal (mínima; encontro) ♦ Zona		
Explosão contígua 1; esse poder cria uma zona de escuridão que permanece no lugar até o final do próximo turno de Modra. A zona bloqueia a linha de visão de todas as criaturas, exceto Modra. Qualquer criatura dentro inteiramente dessa área (exceto Modra) fica cego.		
Vantagem de Combate		
O tenebroso rasteante causa 1d6 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e à distância contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.		
Passo Obscuro (movimento; sem limite)		
O tenebroso rasteante se desloca 4 quadrados, recebe +4 de bônus na CA contra ataques de oportunidade e obtém vantagem de combate contra qualquer alvo que estiver à sua posição final.		
Manto das Sombras (mínima; encontro) ♦ Ilusão		
Modra torna-se invisível até o final do próximo turno.		
Tendência Maligno		Idiomas Comum
Perícias Blefar +9, Furtividade +12, Ladinagem +12		
For 11 (+3)	Des 18 (+7)	Sab 14 (+5)
Con 14 (+5)	Int 13 (+4)	Car 13 (+4)
Equipamento trajes negros, cota de malha, espada curta, 5 adagas		

Se a bruxa fugiu para cá, os PJs a vêem com cobertura atrás do arco, enquanto Modra esconde-se atrás da pilha principal de pedregulhos a noroeste.

Tanto a bruxa quanto Modra sabem que esta câmara é protegida pelos guardiões mortos vivos. Assim que os PJs aparecerem, uma das criaturas invoca as aparições.

Quando as aparições forem invocadas, leia:

As palavras de encantamento em Comum ecoam pela câmara: "Protejam este local com as garras das sombras!". De repente, a névoa negra que obscurece o arco é agitada por um raio de luz branca. Seis formas espectrais emergem do arco, indo na direção de vocês.

5 Aparições (W) Espreitador de Nível 5		
Humanóide médio sombra (morto-vivo) 200 XP cada		
Iniciativa +10	Sentidos Percepção +2; visão no escuro	
PV 37; Sangrando 18		
Regeneração 5 (Se sofrer dano radiante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)		
CA 16; Fortitude 13, Reflexos 16, Vontade 14		
Imunidades doenças, venenoso; Resistência 10 vs. Necrótico, incorpóreo;		
Vulnerabilidade 5 vs. radiante (veja também <i>planar nas sombras</i>)		
Deslocamento voo 6 (pairar); alternância; veja também <i>planar nas sombras</i>		
④ Toque Sombrio (padrão; sem limite) ♦ Necrótico		
+8 vs. Reflexos; 1d6+4 de dano necrótico e o alvo fica enfraquecido (TR anula).		
Vantagem de Combate ♦ Necrótico		
A aparição causa 1d6 de dano necrótico adicional contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.		
Planar nas Sombras (movimento; encontro)		
A aparição ajusta 6 quadrados.		
Gerar Aparição		
Qualquer humanóide morto por uma aparição se ergue como uma aparição dotada de livre-arbítrio no começo do próximo turno do seu criador, surgindo no mesmo espaço em que morreu (ou no espaço desocupado mais próximo). Se a criatura morta for revivida (por meio do ritual Reviver os Mortos), a aparição gerada não é destruída.		
Tendência Caótico e maligno		Idiomas Comum
Perícias Furtividade +11		
For 4 (-1)	Des 18 (+6)	Sab 10 (+2)
Con 13 (+3)	Int 6 (+0)	Car 15 (+4)

Aparição Perturbadora (R) Controlador de Nível 7	
Humanóide sombrio (Médio – Morto-vivo) 300 XP	
Iniciativa +10	Sentidos Percepção +2; visão no escuro
Sussurros Perturbadores (Psíquico) aura 3; criaturas surdas são imunes; qualquer inimigo que começar seu turno dentro da aura sofre 5 de dano psíquico e fica pasmo até o começo do seu próximo turno (se sofrer dano radiante, sua aura não funciona até o final do seu próximo turno).	
PV 76; Sangrando 38	
Regeneração 5 (Se sofrer dano radiante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)	
CA 19; Fortitude 16, Reflexos 19, Vontade 18	
Imunidades doenças, venenoso; Resistência 10 vs. Necrótico, incorpóreo;	
Vulnerabilidade 5 vs. radiante (veja também <i>sussurros ensandecidos e regeneração</i> acima)	
Deslocamento voo 6 (parar); alternância	
⬇ Toque do Ódio (padrão; sem limite) ♦ Psíquico	
+9 vs. Vontade; 1d6+5 de dano psíquico e o alvo sofre -2 de penalidade na defesa de Vontade (TR encerra).	
⬇ Toque do Caos (padrão; recarga 2) ♦ Psíquico	
+10 vs. Vontade; 2d6+4 de dano psíquico e, usando uma ação livre, o alvo percorre seu deslocamento e realiza um ataque básico contra o aliado mais próximo.	
Gerar Aparição	
Qualquer humanóide morto por uma aparição perturbadora se ergue como uma aparição perturbadora dotada de livre-arbítrio no começo do próximo turno do seu criador, surgindo no mesmo espaço em que morreu (ou no espaço desocupado mais próximo). Se a criatura morta for revivida (por meio do ritual Reviver os Mortos), a aparição gerada não é destruída.	
Tendência Caótico e maligno	Idiomas Comum
Perícias Furtividade +13	
For 6 (+1)	Des 20 (+8)
Con 12 (+4)	Int 11 (+3)
	Sab 6 (+1)
	Car 19 (+7)

TÁTICAS

As aparições trabalham juntas para flanquear os inimigos, usando seu *toque sombrio* com vantagem de combate. A aparição perturbadora se lança aos PJs, tentando pegar tantos quantos ela conseguir, dentro da área dos seus *sussurros perturbadores*. Ela usa *toque do caos* contra aqueles que lhe parecerem ser os mais poderosos em combate corpo a corpo, e usa *toque do ódio* enquanto espera esse poder recarregar.

As aparições não atacam criaturas sombrias. Elas perseguem os inimigos fora desta área se necessário,

mas elas não podem passar pelo portão se os PJs fugirem para o Pendor das Sombras. De outro jeito elas combatem até serem destruídas.

Depois de usar *manto das sombras* para desaparecer, Modra mantém-se o mais afastado possível da luta, procurando cobertura atrás das pilhas de pedras e atirando adagas nos PJs que tentarem se aproximar dele.

BARGANHA TENEBROSA

Modra está desesperado para recuperar a chave de latão e retornar para o Pendor das sombras e para seus aliados que lá o esperam. No segundo turno de combate, ele grita para o PJ mais próximo que ele está disposto a negociar uma barganha. Se o PJ der a ele a chave de latão, ele promete mandar as aparições saírem (ele não pode) e deixar o grupo em paz.

Os PJs podem fazer um teste de Sentir Motivação contra o teste de Bлеfe do Modra. Se eles decidirem dar-lhe a chave, o rastejador tenebroso ri enquanto corre para o arco, encaixa a chave, e então desaparece na névoa negra que se agita.

NO PENDOR DAS SOMBRAS

De um jeito ou de outro, os PJs devem atravessar o portão para o Pendor das Sombras em perseguição a Modra. Se eles derem a ele a chave de latão (seja a original ou aquela tomada da bruxa), eles podem usar a outra chave para fugir. Se eles não se mostrarem inclinados a fazê-lo (nem que seja para escapar das aparições), você talvez tenha que resolver o assunto do seu próprio jeito.

Se necessário, coloque um terremoto no Pendor das Sombras (veja “Umbraforge”, página 22). Ataque enquanto os PJs estão no meio do combate aqui ou investigando o arco após a luta. O tremor não pode ser sentido no mundo, mas ele cria uma onda de energia dentro do portão. Tentáculos de sombra chicoteiam pela câmara, carregando os PJs (e Modra, se necessário) para o Pendor das Sombras.



DESENVOLVIMENTO

É desejável que Modra tenha escapado desse encontro. Porém, se os PJs tiverem vantagem nessa situação, não force o assunto. Uma vez que estiverem no Pendor das Sombras, o grupo poderá ouvir rumores que os levem na direção de um dos aliados de Modra, que assume o comando da sua meta de atrapalhar as operações de Sarshan. Simplesmente mude o seu nome nos últimos encontros.

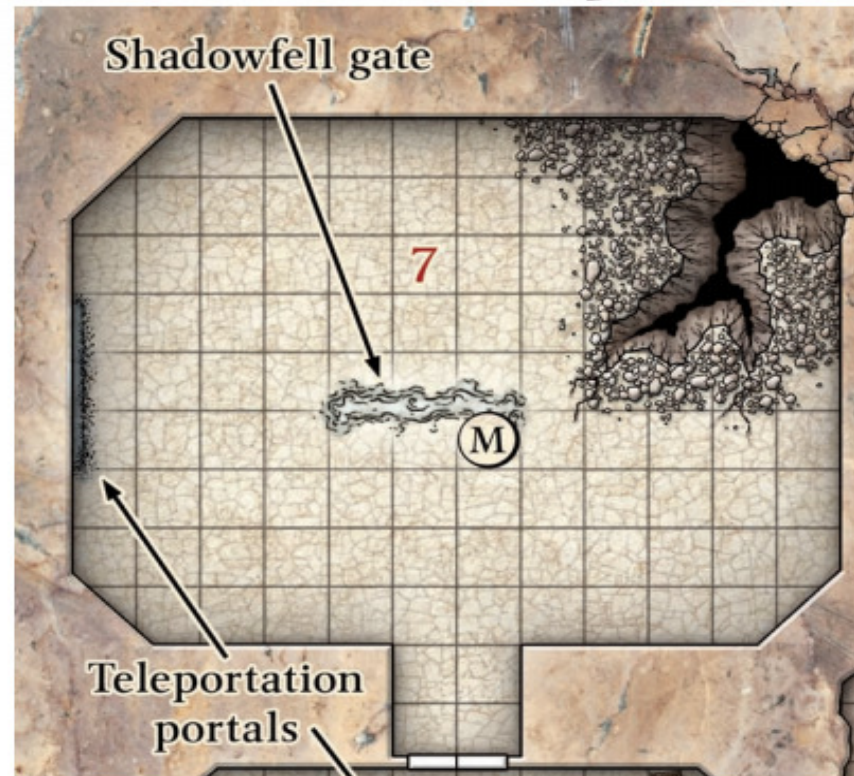
CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Pedregulhos: Onde o canto noroeste da câmara ruiu, eles espalham-se em áreas de entulhos que são terreno acidentado. Um personagem que correr sobre os pedregulhos deve fazer um teste bem sucedido de Acrobacia CD 20 ou então irá cair. Personagens podem se mover em velocidade normal sem dificuldade.

Pedregulhos maiores dão cobertura. A pilha principal de pedregulhos no noroeste gera cobertura superior.

Portal de Teletransporte: Este arco de pedras negras é um semicírculo com 9 metros de diâmetro e 4,5 metros de altura, montado contra a parede de pedras da câmara. Cristais prateados estão posicionados de maneira irregular. Runas em Comum cobrem-no, mas seu dialeto antigo requer um teste bem sucedido de História CD 17 para ser decifrado. Eles identificam o arco como um antigo portal shadar-kai de teletransporte. Embora ele se assemelhe ao portal da área 6, esse arco está inativo.

Portão para o Pendor das Sombras: Este arco de pedras brancas é um semicírculo de 9 metros de diâmetro e 4,5 metros de altura. Cristais negros estão espalhados na pedra de maneira irregular. Runas em Comum cobrem-no, mas seu dialeto antigo requer um teste bem sucedido de História CD 17 para ser decifrado. Eles identificam o arco como um antigo portal shadar-kai que leva para o Pendor das Sombras.



No lado esquerdo de ambas as faces do arco há um recorte denteado esculpido nas pedras. Nele cabe uma das chaves de latão carregadas pelos PJs e pela bruxa shadar-kai do encontro do Portal de Transferência. Colocar a chave no arco (ação menor), faz com que o portão para o Pendor das Sombras seja ativado. O personagem que encaixar a chave, intuitivamente sabe que o arco se oferece para ele e até mais cinco criaturas adicionais à sua escolha, e qualquer equipamento que estiver em contato com ele(s) na medida em que atravessam o portal. Mesmo quando ativado, o portão para o Pendor das Sombras não funciona para quaisquer outras criaturas.



PARTE 2: UMBRAFORGE

O domínio de Sarshan no Pendor das Sombras é um enclave militar que cresce cada dia mais na preparação para a guerra. Duas características dominam o local: A Torre Umbraforge, um edifício angular que serve de centro das operações de Sarshan, e a fenda sombria de magma que flui de uma baixa e rochosa cordilheira que vigia a área. Próximo à torre está a fundição arcana onde Sarshan magicamente convoca criaturas vivas para o combate.

Esta segunda parte da aventura acontece nos acampamentos, campos de treinamento e outras áreas em volta da torre. (A parte três da aventura acontece dentro da torre). Enquanto mais uma vez buscam o fugitivo Modra, os PJs aprendem sobre a

natureza deste local e descobrem a completa extensão das operações correntes do exército de Sarshan.

As áreas em torno de Umbraforge – incluindo a fenda sombria de magma – parecerão mais desenvolvidas quando os PJs retornarem aqui mais tarde no caminho da aventura.

CHEGADA

Quando os PJs pisarem através do portão para o Pendor das Sombras sob o Mendigo Feliz, eles se verão em uma cópia espelhada da câmara que acabaram de deixar (veja área 1, abaixo).

Vocês têm a sensação de serem puxados quando a escuridão amarga os engole. Então a luz retorna, de uma forma esfumaçada. Enquanto seus olhos se acostumam com as trevas, vocês se encontram numa câmara que parece ser uma estranha inversão da que vocês acabaram de deixar. As paredes, chão e teto aqui são preto azeviche e a orientação do quarto está invertida, assim sendo, a porta agora está a oeste e o segundo arco de pedra está na parede norte. O que foi uma queda de escombros a nordeste é agora uma fenda onde o chão desmoronou a sudoeste. Pelas paredes, globos de vidro cinza fornecem apenas penumbra.

Embora a câmara esteja deserta, banquinhos virados e um braseiro aceso mostram que ela foi recentemente ocupada. Um sucesso num teste de percepção CD 20 mostra sinais de uma luta. Uma dupla de tenebrosos rasteantes que vigia o local

UMBRAFORGE

O domínio de Sarshan é uma coleção caótica de acampamentos de mercenários, campos de treinamento, gaiolas de escravos e mercados que servem seu maciço enclave militar. Sobre tudo isto, a mortalha sombria da fenda sombria de magma brilha num tom vermelho pesado.

1. O Santuário Negro (Encontro T5): A caverna que os PJs alcançam após passarem através do portal para o Pendor das Sombras é uma imagem espelhada do Santuário Branco (área 7 e encontro G4 na primeira parte da aventura). As paredes, piso e teto aqui são de pedra negra. O portal de teletransporte é de rocha branca com cristais prateados incrustados, enquanto o arco do Pendor das Sombras é de pedra negra entremeada com cristais brancos. A queda de escombros no canto noroeste do altar branco é uma fenda no canto sudeste do altar negro.

Diferentemente da imagem espelhada no altar branco, o portal de teletransporte contra a parede norte aqui é funcional. Tocá-la revela uma floresta oculta nas sombras (área 10 da Torre de Umbraforge), mas qualquer PJ que tentar entrar no arco será empurrado para trás por uma força invisível. Um sucesso num teste de Arcanismo CD 22 indicará que o portal tem afinidade com uma criatura específica.

2. Fenda Sombria de Magma: Uma baixa cordilheira negra domina a paisagem em torno dos campos em que difundem Umbraforge. Uma fenda ao longo da face nordeste da cordilheira que exala pelo ar o que se parece com uma lava listrada de preto. Da estrada abaixo, alguém pode ver que a lava é atirada ininterruptamente com o que parece ser sombra líquida, um efeito mágico que Sarshan drena para fortalecer sua fundição.

Criaturas próximas 3 metros da borda da fenda ou do canal de lava têm que obter sucesso num teste de Tolerância CD 20 contra o calor extremo ou perde um pulso de cura. Criaturas que entram na lava tomam 4d12 de dano flamejante por rodada.

3. Acampamentos de Mercenários: Este apertado conjunto de acampamentos espalha-se por toda planície entre a torre e a cordilheira. Ao menos duas vezes por dia, um grupo de mercenários faz as malas e parte para o leste ou oeste para um local no qual eles possam subsequentemente serem posicionados pelo mundo. Novos mercenários surgem ao longo das estradas com a mesma frequência. Veja o desafio de perícia "Segredos de Sarshan" (pág. 27) para mais informações.

4. Campos de Treinamento (Encontro S1): Estes campos abertos de lama fétida e refugio de armaduras e armas estão em uso dia e noite pelos grupos de mercenários dos acampamentos.

5. Bazar de Escravos (Encontro S2): Além de tráfico de mercenários e armas, Sarshan recentemente começou a transportar os escravos dentro e através do Pendor das Sombras. Os escravos confinados aqui representam um bando de raças inferiores, de tenebrosos e goblins sombrios (veja encontro S3), até goblins, kobolds, elfos, humanos, gnomos e anões. A maioria destes infelizes é destinada a se tornar recrutas das tropas ou trabalhadores no esforço de guerra como apoio das operações de Sarshan. Entretanto, o shadar-kai também usa o bazar como uma fonte de criaturas a serem transformadas na fundição sombria.

À parte de ser o local periférico do encontro S2, o bazar de escravos não tem nenhum papel nesta aventura. Se isto irritar os jogadores ou PJs que sintam que o grupo tem obrigação de tentar corrigir esta injustiça, crie algumas defesas extremas para as penitenciárias de escravo e faça-os saberem que ainda não está na hora de pegarem os traficantes de escravos. Então quando o acampamento for demolido como resultado do encontro T5, dê conhecimento aos jogadores que o mestre de escravos do bazar foi definitivamente derrotado.

6. Tendas de Mercado: Com os mercenários que atravessam Umbraforge vêm os artesões e comerciantes que os apóiam. Estas áreas são compostas de aldeias virtuais de barracas e carroças. Suas características específicas são deixadas por sua conta, mas os PJs podem encontrar quaisquer bens ou serviços aqui que normalmente estão disponíveis numa grande cidade.

7. Ponte: Esta ponte arqueada de pedra sobe 12 metros acima do fluxo de fumaça da trincheira de lava abaixo. O calor é intenso o bastante para ser sentido da ponte, mas não representa nenhum perigo. Um grupo de tenebrosos rasteantes e goblins sombrios vigia a ponte a toda hora. Eles mantêm apenas uma vigília sem importância nos tráficos leste, oeste e sul, mas ninguém avança ao norte para a torre sem uma escolta da guarda da casa de Sarshan.

8. Forjas: Esta coleção de construções serve como o centro da operação de armamentos de Sarshan. Bandos de tenebrosos e goblins sombrios trabalham aqui noite e dia, forjando as armas e armaduras nas quais a riqueza de Sarshan é construída.

9. Fundição Sombria (Encontro S3): A mais recente adição na máquina de guerra de Sarshan, esta fundição produz armas de um tipo diferente. Cruéis bestas de batalha são criadas aqui através de magia negra, como as raças de soldados humanóides geradas dos escravos no bazar.

Duas entradas conduzem à fundição – o portão principal, normalmente vigiado por um grupo de tenebrosos rasteantes e um buraco na parede leste causado por um dos recentes tremores (veja o desafio de perícia "Vida em Umbraforge" e o encontro S3 para detalhes). Quando os PJs entrarem nesta área, os guardas regulares terão sido vencidos e substituídos por goblins sombrios leais a Modra. Veja o encontro tático da Fundição Sombria (página 32) para detalhes.

10. Torre Umbraforge: A torre de Sarshan é um edifício monolítico de pedras pretas fixado sobre uma elevação rochosa. Seus lados quadrados são cortados e projetados em suaves linhas retas, com quatro torres circulares aparecendo em seus cantos. A torre tem 24 metros, com seu nível superior se inclinando numa cúpula e coroado com um pináculo de quatro pontas.

Do exterior, os PJs não podem se aproximar da torre mais do que a ponte (veja área 6, acima). Porém, mesmo de lá, eles podem ver que o portão de entrada é fortemente guardado, prevenindo um ataque de frente. Veja a terceira parte da aventura (começando na página 35) para o interior da torre.

atacou Modra quando ele atravessou, então o seguiram quando ele fugiu. (Se os PJs vierem através do portal imediatamente após Modra, eles verão os tenebrosos rasteantes saindo da caverna).

A boca da caverna surge a partir de uma encosta rochosa. Lá, uma vista incrível se abre.

O local a frente de vocês não se parece nada com o que tenham visto antes. Uma larga planície de grama verde acinzentada e estonteantes árvores negras expandem-se sob um céu polido por nuvens velozes. O sol brilha acima, mas de alguma forma não corta a escuridão que cobre cada rocha e cada lâmina de grama na escuridão cinza. Este é o Pendor das Sombras.

Da boca da caverna, uma larga e bem movimentada estrada passa em uma linha curva para o norte. Ali, talvez a 400 metros adiante, um campo militar se expande. Construções se espalham aqui e ali, com barracas e pavilhões expandindo entre elas. Tochas e fogueiras queimam brilhantemente contra a sempre presente sombra, e solitárias árvores e grandes locais de grama verde acinzentada são chicoteados por um vento assobiante.

Reluzindo sobre tudo isto, uma elevação de rocha negra a oeste é cortada por uma escaldante fenda vulcânica. Cursos de lava listradas de preto descem do local por um estreito canal, e uma mortalha permanente de fumaça ardente vermelha e preta sobe sobre ele. Em cima deste fluxo fundido, há uma grande ponte de pedra. Esta larga estrada leste-oeste se encontra com a estrada norte pela caverna. Ao norte da ponte, surge uma alta torre e uma construção mais baixa se esparrama em sua sombra.

APROXIMANDO-SE DE UMBRAFORGE

É provável que os PJs esperem que eles tenham que fazer uma aproximação furtiva nos acampamentos fora da torre. Entretanto, enquanto eles andam até pouco mais da metade do caminho vindos da

caverna (seja pela estrada ou pelo campo), eles são saudados por um par de sentinelas de tenebrosos rasteantes em patrulha. (Considere que o teste de Furtividade dos tenebrosos rasteantes supera o teste de Percepção dos PJs, se necessário)

Uma voz soa, e duas sentinelas de tenebrosos rasteantes aparecem de repente onde as sombras da grama alta os tinha escondido. “Todos os mercenários ficam dentro dos limites do acampamento!” um deles grita furiosamente. “Da próxima vez que forem vagar, vocês serão alvejados, vendedores de espadas!”

Os acampamentos em Umbraforge estão completamente abertos aos PJs, que são presumidos como prospectivos clientes de Sarshan ou mercenários buscando entrar em uma das companhias em formação na planície sob a torre.

Vocês se aproximam da fronteira do incontestável acampamento dos mercenários e uma cidade virtual se espalha perante vocês. Sob tendas de telas remendadas estão tavernas ao ar livre, barracas de mercado, boticários e herboristas, ferreiros de armas e armaduras, açougueiros e verdureiros — todos negociando barulhentemente.

Campos de treinamento se abrem entre os vários acampamentos e soldados de diferentes raças chocam-se uns contra os outros com espada e escudo. Nos cantos mais quietos, vocês vêem conjuradores de combate treinando - uma chama de fogo enigmático dançando entre eles. Mas quando vocês se aproximam, notam com surpresa que estes mercenários não são em sua maioria nativos do Pendor das Sombras.

*Embora os shadar-kai e tenebrosos estejam bem representados, os campos e acampamentos estão lotados com orcs e hobgoblins, ogros e trolls, **povo-lagarto** e kobolds e uma dúzia de outras raças monstruosas do mundo.*

Os acampamentos ao redor da torre abrigam uma população total de aproximadamente dois mil. Os PJs podem encontrar tendas privadas para acomodação por 1PO por dia.

Como eles descobrirão mais tarde, mercenários e compradores que vêm aos domínios de Sarshan geralmente chegam ao Pendor das Sombras através de portais mais distantes, viajando por continentes para chegar aqui. Os PJs deveriam perceber com isso que é uma boa idéia manter seus conhecimentos sobre o portal de Overlook com eles mesmos. Se eles teimarem em espalhar esta informação, inevitavelmente atrairão a atenção de guardas da casa de Sarshan e um encontro de combate bônus, a ser colocado dentro do desafio de perícia na próxima página. Use as estatísticas para os shadar-kais do encontro tático na Biblioteca (página 37).

TREMORES

O fluxo da fenda sombria de magma foi escoado por Sarshan para abastecer as máquinas arcanas dentro de sua fundição. Esta ação afetou a complexa pressão de sombra e fogo elemental dentro da fenda. Pequenos tremores atravessam a área em intervalos regulares, suficiente para serem sentidos pelos PJs, mas não afetam seus movimentos ou causam dano. Os residentes dos acampamentos ao redor da torre cresceram acostumados a estes tremores, assim eles não se preocupam com eles.

Sobre o curso da aventura, a intensidade dos tremores aumenta. Veja os encontros Fumaça e Sombra e Última Parada para mais informação.

A CHAVE DE LATÃO

A chave de latão não tem nenhuma utilização adicional nesta aventura. Porém, desde que os PJs não podem voltar através do portão do Pendor das Sombras sem ela, é imperativo que eles mantenham-na enquanto estiverem aqui.

A FENDA SOMBRIA DE UMBRAFORGE

Uma vez que os PJs tenham se estabelecido nos acampamentos de Umbraforje, eles procuram informações relativas às operações de Sarshan – e descobrem rumores assustadores de guerra como jamais vistos se espalhando ao redor do mundo.

Segredos de Sarshan	Nível 6
Desafio de Perícias	1000 XP

Conforme vocês fazem seu caminho através dos acampamentos ao redor da torre, vocês têm a oportunidade de interagir com mercenários e líderes de guerra, escravos e comerciantes de escravos, forjadores, mercadores entre outros. Quais informações vocês irão receber? Elas os ajudarão a encontrar um meio de passar sem atrair olhares hostis?

Esse desafio de perícias permite que os personagens explorem as áreas nos arredores de Umbraforje, posando como mercenários ou potenciais compradores dos serviços de Sarshan. Interrompa o desafio de perícias para os encontros Seção de treinamento e Fumaça e Sombra, que deve ser jogado depois que os PJs tentarem um desafio de perícias na área apropriada. Se os PJs estiverem com pouca experiência (especialmente se eles falharem em atingir o 5º nível antes da primeira parte da aventura), aumente o nível desses encontros.

Quando os jogadores falarem sobre suas ações pretendidas no desafio de perícias, pergunte-os em que área específica eles estão operando enquanto realizam o teste. Certos testes de perícia recebem modificadores dependendo da área em que eles são feitos, conforme indicado.

Complexidade 4 (requer 10 sucessos antes de 3 falhas).

Perícias Primárias Arcanismo, Diplomacia, Tolerância, Intimidação, Manha.

Outras Perícias Bлеfe.

RUMORES

1 - "Esta é Umbraforje, domínio de Sarshan, um mercador de grande reputação e também grandes riquezas. A torre, a fundição e as forjas pertencem a ele. Os acampamentos são de responsabilidade dos mercenários e escravos cujos serviços ele vende por todo o Pendor das Sombras e pelo mundo.

2 - "Sarshan é um shadar-kai, um pária que fez seu nome como o líder do lendário bando de mercenários conhecido como A Flecha Negra. Em seu apogeu, a Flecha colocou tanto medo em generais e reis que do mesmo jeito que Sarshan recebia pagamento de um grupo para lutar ele recebia um pagamento maior do inimigo para abdicar da luta".

3 - "Modra é bem conhecido em Umbraforje, mas por todas as razões erradas agora. Ele foi um dos tenentes de confiança de Sarshan antes de ter tentado intermediar uma negociação de armas que Sarshan já havia recusado."

4 - "O negócio que Sarshan recusou-se a fazer era para um rei orc em uma cidadela anã. Sarshan nunca faz uma venda quando elas têm uma chance de voltar-se contra ele, e por uma boa razão. Esse negócio terminou mal, eles dizem, e as pessoas sabem que Modra vendeu aos orcs suas armas."

5 - "Modra há muito tempo está fora de Umbraforje e do Penhor das Sombras, acredite. Sarshan tem uma cobertura ampla e uma longa memória. O rasteador não seria louco para voltar aqui."

6 - "A forjaria é a nova jóia das operações de Sarshan. Seu poder advém do fogo e da sombra alimentando suas fornalhas. Os sábios de Sarshan criam bestas de batalha lá, assassinos natos com magia em seus sangues."

7 - "Era usada para Sarshan comercializar mercenários dentro do Penhor das Sombras, mas isso tem mudado. Tenebrosos e shadar-kais continuam sendo suas tropas de elite, mas cada vez mais, ele traz criaturas de todo mundo para Umbraforje para treinamento, e então marchar para lugares desconhecidos."

8 - "O Pendor das Sombras é apenas um lugar de descanso para os mercenários de Sarshan. Uma força de arcontes do Caos Elemental esteve aqui há não mais que seis meses atrás. Eu vi githzerais do Mar Astral em Umbraforje uma vez. Eu não sei que serviço de Sarshan eles procuram, mas seja quem for que entrou no caminho deles encontrará a desgraça."

9 - "O bazar de escravos de Sarshan trata-se de mais do que soldados e empregados. Suas experiências na fundição apenas começam com bestas estúpidas. Ele esta criando novas raças guerrilheiras lá, nascidos dos escravos que ele trafica."

10 - "As operações mercenárias de Sarshan triplicaram em tamanho nos últimos meses, mas não é no Penhor das Sombras que eles estão lutando. Quando suas forças são compradas e enviadas para marchar, elas são enviadas a portais para o mundo. Shadar-kais, tenebrosos, mortos-vivos, gigantes, ogros, trolls, gnolls, orcs – Sarshan tem exércitos de dois planos sobre marcha. A guerra está se espalhando pelo mundo, mas as forças que vão lutar nisso estão se posicionando no Pendor das Sombras, sem serem vistas."



Vitória Em adição às informações na tabela de rumores, as andanças dos PJs nos arredores da fundição permite-lhes descobrir uma abertura na parede fora da visão de guardas ou patrulhas. Quando Leena levá-los até a fundição (Veja abaixo o encontro Fundição Sombria e além), eles tem a oportunidade de entrar sem ser vistos.

Derrota Os PJs falham em notar a abertura na parede da fundição, e em seu caminho terão que lutar através das portas principais no encontro tático Fundição Sombria.

Independente de sucesso ou falha por parte dos PJs no desafio de perícias, veja Amigos no Interior, a seguir.

Arcanismo CD 12 (1 sucesso, máximo 3 sucessos; veja Blefe). Esse teste só pode ser realizado nas cercanias da fundição. Em um sucesso nesse teste, os personagens descobrem uma parte de informação da tabela de rumores. Os PJs utilizam seus conhecimentos sobre criações arcanas para observar as atividades ocorrendo nos arredores da forjaria.

Diplomacia CD 12 (1 sucesso, máximo 2 sucessos; veja Blefe). Em um sucesso nesse teste os PJs descobrem uma parte de informação da tabela de rumores. Se essa perícia for utilizada dentro de quaisquer dos mercados, o PJ recebe +2 de bônus para o teste.

O PJ age como um confidente de uma das criaturas dos acampamentos.

Tolerância CD 12 (1 sucesso, máximo 2 sucessos). Esse teste só pode ser realizado no acampamento dos mercenários ou na arena de treinamento. Em um sucesso nesse teste os PJs descobrem uma parte de informação da tabela de rumores. Em uma falha nesse teste, qualquer teste subsequente realizado pelo PJ no acampamento dos mercenários ou na arena de treinamento recebe -2 de penalidade. O personagem tem uma conexão com um mercenário sobre treinamento marcial. Mantendo seus ouvidos atentos para informações.

UMBRAFORGE



Intimidação CD 7 (1 sucesso, máximo 3 sucessos; veja Blefe). Em um sucesso nesse teste os PJs descobrem uma parte de informação da tabela de rumores. Se esse teste for realizado dentro do bazar de escravos ou nos mercados, o PJ recebe +2 de bônus para o teste. Uma vez que os PJs tenham feito um teste de Intimidação, qualquer teste subsequente de Blefe, Diplomacia ou Manha que ele ou ela façam, receberá -2 de penalidade.

O PJ procura por personagens mais fracos para coerção ou interrogatório.

Manha CD 12 (1 sucesso, máximo 2 sucessos). Em um sucesso nesse teste os PJs descobrem uma parte de informação da tabela de rumores. Esse teste só pode ser realizado no bazar de escravos, nos mercados ou no acampamento dos mercenários.

O PJ procura por rumores nos salões bagunçados e nas tendas-tavernas que se espalham nos arredores da torre.

Blefar CD 17 (0 sucesso). Em um sucesso nesse teste o PJ recebe +2 de bônus para o seu próximo teste de Arcanismo, Diplomacia ou Intimidação.

O PJ se passa por um habitante de Umbraforge ou um poderoso visitante na cidade.

RUMORES DE GUERRA

Conforme os PJs progredirem no desafio de perícias, eles ouvem rumores da tabela acima. Informações podem ser distribuídas de acordo com a área em que os PJs estão investigando ativamente, ou você pode

decidir quais revelar de acordo nas suas próprias linhas de investigação.

Os rumores de guerra (incluindo o fato de que Sarshan está reunindo poderosas forças do Caos Elemental e do Mar Astral) não influenciam diretamente nessa aventura. No entanto, eles fornecem ganchos e prenúncios para os próximos episódios dessa série de aventuras.

AMIGOS NO INTERIOR

Durante o curso do desafio de perícias, os PJs conhecem Leena, uma bruxa de guerra shadar-kai treinando conjuradores de combate no acampamento de mercenários. Ela é uma seguidora de Sarshan e antiga aliada de Modra, mas seu senso de honra fez com que cortasse os laços com o

tenebroso rasteante quando ele decidiu trabalhar pelas costas de Sarshan. Apresente-a aos PJs rapidamente no teste de perícias, fazendo dela uma das muitas pessoas com as quais eles falam ou escutam às escondidas nas suas tentativas de descobrir a verdade por trás das operações de Sarshan.

A bruxa shadar-kai veste um manto negro com contas de adamante, e ela mantém seus longos cabelos entrançados pendendo sobre suas costas. Piercings dourados adornam suas orelhas e seu lábio inferior, e uma tatuagem de uma estrela radiante negra circunda seu olho direito.

Independentemente dos PJs serem bem sucedidos ou fracassarem no teste inicial do desafio de perícias, Leena desconfia que eles não são quem fingem ser. Ela mantém a atenção voltada ao grupo enquanto eles completam o desafio de perícias.

Bruxa de Guerra Shadar-kai		
Controlador de Nível 5		
Humanóide sombrio (Médio)		200 XP
Iniciativa +5	Sentidos Percepção +3; visão na penumbra	
PV 61; Sangrando 30		
CA 19; Fortitude 15, Reflexos 18, Vontade 17		
Deslocamento 6; veja também <i>passeio sombrio</i>		
⚡ Toque do Fogo Negro (padrão; sem limite) ♦ Flamejante, Necrótico		
+9 vs. Reflexos; 2d6+3 de dano flamejante e necrótico.		
➤ Mente Ensombrada (padrão; recarrega   ) ♦ Necrótico		
À distância 10; +9 vs. Vontade; 2d6+3 de dano necrótico e o alvo não tem linha de visão para nada que esteja a mais de 2 quadrados de distância dele (TR encerra).		
➤ Abraço Sombrio (padrão; encontro)		
Tentáculos de sombra fazem ataques separados contra três alvos diferentes; À distância 10; +9 vs. Reflexos; 1d8+3 de dano e o alvo fica imobilizado (TR encerra).		
Passeio Sombrio (movimento; encontro) ♦ Teleporte		
A shadar-kai bruxa de guerra se teleporta 3 quadrados e torna-se incorpórea até o começo do seu próximo turno.		
Tendência Imparcial		Idiomas Comum
Perícias Acrobacia +7, Arcanismo +11, Religião +11, Furtividade +12		
For 13 (+3)	Des 16 (+5)	Sab 12 (+3)
Con 13 (+3)	Int 19 (+6)	Car 17 (+5)

Então ao fim do desafio de perícias (independentemente dos PJs serem bem sucedidos ou falharem) ela os procura.

Leena é uma espécie de reflexo da moral de Sarshan. Muito oportunista, ela está feliz em tirar proveito da marcha para a guerra, já que isso lhe oferece lucro. Contudo, assim como muitos de sua raça, a concepção de Leena sobre o mundo é a de uma terra de fraqueza, imoralidade e criaturas estranhas. Os mercenários e mestres da guerra que viajam ao Pendor das Sombras para fazer negócios com Sarshan não fazem nada para suavizar essa impressão. Ao conhecer os PJs, Leena tem a oportunidade de testemunhar uma nobreza e um senso de resolução que ela nunca tinha visto em criaturas do mundo antes.

Embora os PJs possam estar desconfiados de uma traição por parte de Leena pelas forças de Sarshan, qualquer teste de Intuição demonstra suas verdadeiras intenções.

A ARTIMANHA DE MODRA

Depois do último sucesso ou falha no desafio de perícias dos PJs, Leena se aproxima deles. Tendo clandestinamente observado seus interrogatórios, ela acredita que o traidor Modra – antes um grande amigo – é o seu alvo. Antes de revelar que ela sabe dos planos dos PJs, ela confia o seguinte:

"Modra e eu trabalhamos juntos durante um tempo, mas quando ele escolheu agir pelas costas de Sarshan, eu o disse que estava tudo acabado. Eu ouvi rumores sobre ele nos acampamentos pouco antes de vocês começarem a perguntar nos arredores. Ele tem um plano para atrapalhar as operações de Sarshan destruindo a fundição, e depois a torre.

Sarshan possui um túnel privado que conecta a fundição e a torre, e Modra está planejando direcionar a energia destrutiva da fundição para tal lugar. Uma massa de mercenários está partindo essa noite. Ele usará isso como disfarce enquanto adentra a fundição.

"Modra fez seu trato com o destino, e a honra decreta que ele morra por sua traição. Ele não terá minhas lágrimas. Se Sarshan capturá-lo, ele morrerá lentamente. Mas se vocês o capturarem, espero que o matem rapidamente".

CAMPOS DE TREINAMENTO

Encontro de Nível 5 (1000 XP)

PREPARAÇÃO

Conforme os PJs caminham dentro de uma das áreas de treinamento de Umbraforje, eles inadvertidamente encontram-se na mira de um esquadrão de mercenários. Esses jovens ogros vêem os PJs como uma maneira de se mostrarem mais poderosos aos de sua espécie.

2 Ogros Umbrais Selvagens (O)
2 Ogros Umbrais Guerrilheiros (S)
1 Besouro Enredador (B)

Assim que os PJs cruzarem a área de treinamento, leia:

Vocês se encontram cercados por uma máfia de ogros brutamontes, um deles segurando um enorme besouro em uma coleira. Em um débil Comum, o maior grita: "Vocês mercenários? Vocês pensam que são bons o bastante pra lutar ao lado do Clã Esmaga-Ossos? Pensem de novo!" Conforme o grupo avança para atacar, vocês vêem um círculo de ogros se formando ao redor para assistir, gritando insultos a vocês e palavras de encorajamento aos seus oponentes.

COMBATE CERCADO

Embora esse encontro ocorra em um lugar aberto da área de treinamento, a área sombreada ao redor dos limites do mapa tático, representa uma barreira verdadeiramente grande. Aproximadamente duas dúzias de ogros espectadores reúnem-se ao redor para cercar os PJs e seus agressores, sarcasticamente empurrando-os de volta ao tumulto do combate caso eles se encontrem muito próximos.

Qualquer criatura que entrar em um dos quadrados sombreados é empurrada de volta pela

corja de ogros. Médias e pequenas criaturas são conduzidas 1d6 quadrados; criaturas grandes são conduzidas 1d4 quadrados. Role 1d6 para determinar a direção relativa à borda ou canto a partir do qual a criatura é empurrada (1-2 diagonal esquerda, 3-4 frente, 5-6 diagonal direita). Uma criatura que seja empurrada para dentro de um quadrado ocupado para de movimentar-se e deve passar em um teste de Acrobacia CD 20 para permanecer em pé. Em uma falha no teste, o personagem cai derrubado no quadrado no qual parou de mover-se.

TÁTICAS

Os ogros são combatentes inexperientes. Os selvagens se encarregam dos oponentes mais próximos, enquanto o besouro tenta imobilizar os combatentes corpo-a-corpo aparentemente mais fortes com *saliva viscosa* e ataques de mordida. Os guerrilheiros realizam um *arremesso e investida* contra conjuradores de magias, então permanecem em constante movimento dentro do combate.

Os ogros preferem morrer a perder em frente aos de sua espécie. Todas as criaturas aqui lutam até a morte.

DESENVOLVIMENTO

Os ogros estão procurando por uma luta, mas seu objetivo primário é se fazerem passar por bons combatentes. Se os PJs cessarem ou pedirem por uma trégua com todos os membros do grupo sangrando ou menos PVs que isso, os ogros aceitam essa concessão e os deixam partir. No entanto, os PJs não poderão realizar outros testes de intimidação no desafio de perícias.

Se os ogros perderem, seu clã desgostoso não faz nada para reagir. Adicionalmente, um PJ recebe +2 de bônus no próximo teste de Intimidação realizado no desafio de perícias.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Tochas cintilam ao longo dos limites da área de treinamento. (luz plena por toda parte).

Lama Fétida: Um campo de águas residuais criou um poço de lama fétida no meio da área de treinamento. Esses quadrados são considerados terreno difícil. Criaturas derrubadas na lama ficam enfraquecidas (TR encerra).

Armas Quebradas: Os restos de lâminas e lanças destruídas se espalham no campo de batalha. Uma criatura que se mova através desses quadrados torna-se alvo de um ataque: +5 vs. reflexos; 1d6 de dano.

2 Ogros Umbrais Guerrilheiros (S)

Guerrilheiro de Nível 5

Humanóide natural (Grande)

200 XP cada

Iniciativa +2

Sentidos Percepção +2

PV 67; **Sangrando** 33

CA 19; **Fortitude** 19, **Reflexos** 17, **Vontade** 15

Deslocamento 8

Ⓢ **Clava** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**

Alcance 2; +10 vs. CA; 1d8+2 de dano; veja também *escaramuça*.

➤ **Azagaia** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**

A distância 10/20; +10 vs. CA; 1d8+2 de dano; veja também *escaramuça*.

➤ ⚔ **Arremesso e Investida** (padrão; encontro) ♦ **Arma**

O ogro umbral guerrilheiro realiza um ataque com a azagaia seguido de uma investida.

Escaramuça +1d8

Se, no seu turno, o ogro umbral guerrilheiro encerrar seu deslocamento a pelo menos 4 quadrados de distância do seu ponto de origem, ele causa 1d8 de dano adicional nos seus ataques corpo a corpo até o começo do seu próximo turno.

Tendência Caótico e maligno

Idiomas Comum, Gigante

For 18 (+6)

Des 14 (+4)

Sab 11 (+2)

Con 19 (+6)

Int 4 (-1)

Car 6 (+0)

Equipamento gibão de peles, clava, aljava com 6 azagaias

2 Ogros Umbrais Selvagens (O)**Bruto de Nível 5**

Humanóide natural (Grande) 200 XP cada

Iniciativa +2 **Sentidos** Percepção +2**PV** 81; **Sangrando** 40**CA** 16; **Fortitude** 18, **Reflexos** 13, **Vontade** 13**Deslocamento** 8⬇ **Clava Grande** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**

Alcance 2; +8 vs. CA; 2d10+3 de dano.

⬇ **Achatar** (padrão, recarrega [3]) ♦ **Arma**

O ogro umbral selvagem faz uma ataque com a clava grande, se acertar, o alvo é empurrado 1 quadrado e também derrubado.

Tendência Caótico e maligno**Idiomas** Gigante**For** 21 (+7) **Des** 11 (+2)**Sab** 11 (+2)**Con** 21 (+7) **Int** 4 (-1)**Car** 6 (+0)**Equipamento** gibão de peles, clava grande**Besouro Enredador (B)****Controlador de Nível 5**

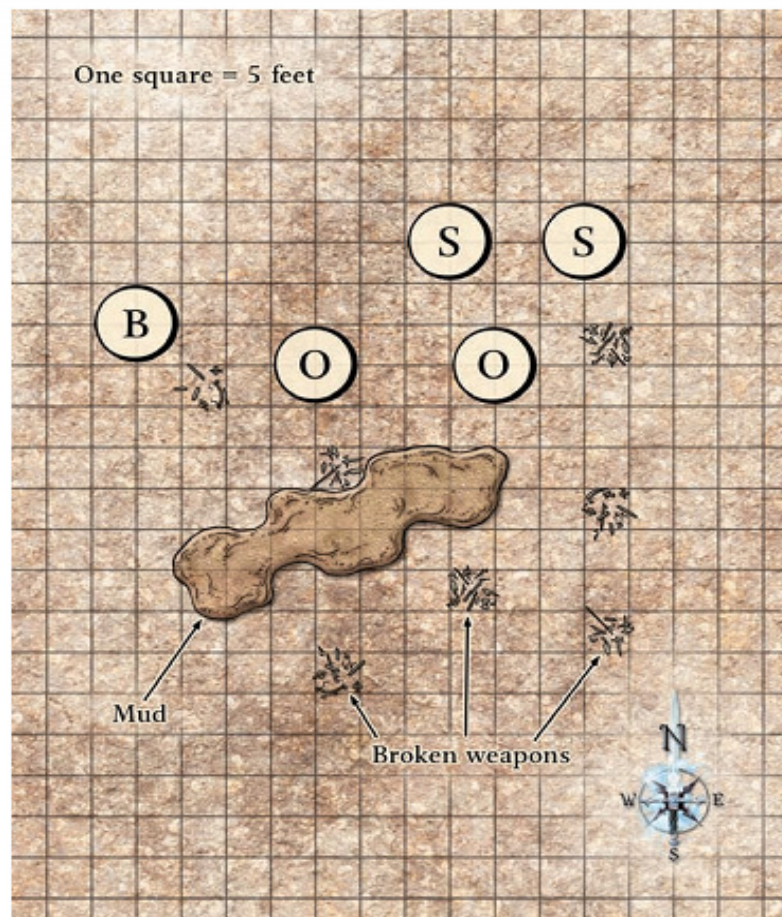
Animal natural (Grande) 200 XP

Iniciativa +2 **Sentidos** Percepção +3; visão no escuro**PV** 62; **Sangrando** 31**CA** 19; **Fortitude** 17, **Reflexos** 13, **Vontade** 14**Deslocamento** 6⬇ **Mordida** (padrão; sem limite)

Alcance 2; +10 vs. CA; 1d10+4 de dano.

☞ **Saliva Viscosa** (padrão, recarrega [3] [3] [3])

À distância 5; +8 vs. Reflexos; o alvo fica imobilizado (TR encerra).

Tendência Imparcial**Idiomas** -**For** 18 (+6) **Des** 10 (+2)**Sab** 12 (+3)**Con** 14 (+4) **Int** 1 (-3)**Car** 8 (+1)

FUMAÇA E SOMBRA

Encontro de Nível 4 (875 XP)

PREPARAÇÃO

Na medida em que os PJs movem-se pela área do bazar de escravos, eles sentem outro dos intermitentes tremores de terra de Umbraforje. Entretanto, este tremor é acompanhado por uma fissura vulcânica que funciona como um portal para o Caos Elemental, vomitando pra fora um bando de criaturas determinadas à destruição.

2 morcegos de fogo (B)

1 sabujo infernal (H)

1 arremessador de magma (M)

Na medida em que os PJs aproximam-se do bazar de escravos, leia:

Um repentino estrondo é ouvido na medida em que outro tremor atinge a área. Entretanto, enquanto os incidentes prévios passaram rapidamente, este evolui em uma furiosa sacudida que ameaça derrubá-los de seus pés. Ao mesmo tempo, uma rajada de rocha derretida e escuridão inflamada irrompem da terra à sua frente.

Esta fissura alcança a cerca paliçada que circunda o bazar de escravos. Os PJs podem ouvir gritos de pavor na medida em que os escravos atrás da cerca fogem da área. Entretanto, embora a fenda não seja uma ameaça iminente, as criaturas que emergem dela são.

Mesmo quando o tremor diminui, vocês vêem movimento através de confusão de fumaça e sombra. Da fissura fervente, um par de formas aladas emerge – além de um grande sabujo e uma criatura de forma humana que com as garras abre caminho atrás deles. Todas as quatro criaturas contorcem-se em chamas vivas, urrando enquanto atacam.

Estas criaturas foram formadas da essência da ferida do Caos Elemental pela crescente instabilidade do magma na fenda sombria.

TÁTICAS

Os morcegos de fogo mantêm-se no ar, usando o *mergulho ígneo* para atingir os PJs se possível. Se apenas dois personagens puderem ser atingidos, ambos os morcegos atacam-nos no turno.

O sabujo infernal mantém-se no centro do combate, tentando maximizar o número de alvos na área do seu *escudo de fogo* e *sopro ígneo*. Enquanto espera pelo poder recarregar, o sabujo foca seu ataque com mordida em PJs de armaduras leves.

O arremessador de magma se mantém nas bordas do combate, atirando sua *bola de magma* no meio de qualquer grupo de PJs para maximizar o efeito de um erro.

Devido ao fato de todas essas criaturas possuírem imunidade a dano flamejante, eles não se preocupam de atingirem uns aos outros com seus ataques. Desta forma, eles atravessam a fenda à vontade, na esperança de prevenirem os PJs de seguirem-nos.

DESENVOLVIMENTO

A abertura continua a vomitar fogo e sombra por alguns minutos depois de o combate terminar. Então começa lentamente a fechar até que todos os seus traços tenham desaparecido.

O ato de bravura do grupo dentro do bazar de escravos não passa despercebido. Qualquer teste subsequente de Diplomacia ou Manha feitos na área, ganham um bônus de +2.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Tochas tremulam ao longo do perímetro de cercas do bazar de escravos (luz plena 5). A fenda gera um pálido brilho vermelho (penumbra 5).

Abertura da fenda: Um gêiser sibilante de fogo e sombra abre-se no chão vomitando lava. Qualquer criatura que entrar nesta fenda recebe 2d12 de dano flamejante. Qualquer criatura que terminar seu turno adjacente à fenda recebe 1d12 de dano flamejante.

O poder da fenda é vinculado ao Caos Elemental. Como resultado, ela não inflige dano às criaturas criadas por ela (incluindo os monstros neste encontro).

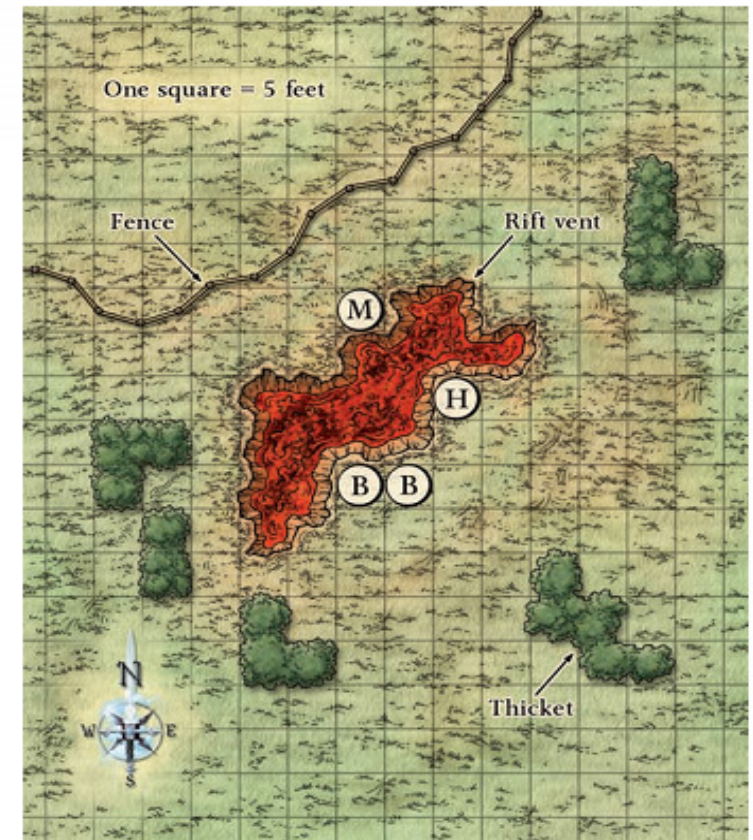
Moitas: Essas áreas de densa vegetação provêm cobertura e é terreno acidentado. Quando qualquer poder com a descrição flamejante infligir dano em um quadrado contendo moitas, este quadrado e todos os adjacentes ardem em chamas. A moita queima por duas rodadas antes de ser consumida pelo fogo, e durante este tempo inflige 1d8 de dano flamejante a qualquer criatura na área.

Cerca: Esta cerca de troncos contorcidos de madeira de 2,4 metros de altura com cordame circunda o bazar de escravos. É necessário um teste bem sucedido de Atletismo CD 10 para escalar a cerca.

Sabujo Infernal (H) Bruto de Nível 7	
Animal elemental (Médio – Fogo)	300 XP
Iniciativa +5	Sentidos Percepção +11
Escudo de Fogo (Flamejante) aura 1; qualquer criatura que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 1d6 de dano flamejante.	
PV 96; Sangrando 48	
CA 20; Fortitude 18, Reflexos 17, Vontade 18	
Resistências 20 vs. flamejante	
Deslocamento 7	
Ⓢ Mordida (padrão; sem limite) ♦ Flamejante	
+10 vs. CA; 1d8+2 de dano mais 1d8 de dano flamejante.	
↖ Sopro Ígneo (padrão, recarrega ☐ ☐ ☐) ♦ Flamejante	
Rajada contígua 3; +9 vs. Reflexos; 2d6+3 de dano flamejante.	
Tendência Imparcial	Idiomas -
For 6 (+0)	Des 19 (+6)
Con 12 (+3)	Int 2 (-2)
	Sab 12 (+3)
	Car 7 (+0)

Arremessador de Magma (B) Artilheiro de Nível 4	
Humanóide elemental (Médio – Fogo, Terra)	175 XP
Iniciativa +8	Sentidos Percepção +4
PV 41; Sangrando 20	
CA 18; Fortitude 15, Reflexos 17, Vontade 13	
Imunidades petrificação; Resistências 10 vs. Flamejante;	
Vulnerabilidades congelante (fica lento até o final do seu próximo turno).	
Deslocamento 4	
Ⓢ Pancada (padrão; sem limite)	
+8 vs. CA; 1d6+4 de dano.	
➤ Bola de Magma (padrão, sem limite) ♦ Flamejante	
À distância 15; +7 vs. Reflexos; 1d6+6 de dano flamejante.	
Fracasso: As criaturas adjacentes ao alvo sofrem 1d6 de dano flamejante.	
Tendência Imparcial	Idiomas Primordial
Perícias Tolerância +7	
For 18 (+6)	Des 22 (+8)
Con 11 (+2)	Int 5 (-1)
	Sab 14 (+4)
	Car 8 (+1)

2 Morcegos de Fogo (B) Guerrilheiro de Nível 5	
Animal elemental (Médio – Fogo)	200 XP cada
Iniciativa +8	Sentidos Percepção +8
PV 60; Sangrando 30	
CA 20; Fortitude 15, Reflexos 20, Vontade 13	
Resistências 10 vs. flamejante	
Deslocamento 2 (desajeitado), voo 8; veja também <i>mergulho ígneo</i> .	
Ⓢ Toque Ígneo (padrão; sem limite) ♦ Flamejante	
+6 vs. Reflexos; 1d6+4 de dano flamejante e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).	
↓ Mergulho Ígneo (padrão, sem limite) ♦ Flamejante	
O morcego de fogo ajusta 4 quadrados, podendo atravessar quadrados ocupados durante a manobra. Ele realiza um ataque básico corpo a corpo contra qualquer criatura num quadrado em que ingressar. O morcego de fogo não pode atacar um alvo mais de uma vez dessa maneira e deve encerrar seu deslocamento num quadrado desocupado.	
Tendência Imparcial	Idiomas -
For 6 (+0)	Des 19 (+6)
Con 12 (+3)	Int 2 (-2)
	Sab 12 (+3)
	Car 7 (+0)



FUNDIÇÃO SOMBRIA

Encontro de Nível 8 (1.852 XP)

PREPARAÇÃO

Modra e um bando de goblins sombrios leais a ele tomaram o controle da fundição sombria de Sarshan depois de matar os guardas tenebrosos rasteantes do local. Modra planeja romper a grande engrenagem arcana que suga poder do fluxo de fogo e sombra, destruindo as operações de seu antigo mestre como um meio de terminar com esta ameaça.

8 goblins sombrios esmagadores (M)

2 goblins sombrios estorvadores (S)

1 javali da morte (B)

Modra, tenebroso rasteante – prole sombria espreitador

Quando os PJs se prepararem para entrar na fundição, leia:

Um som de berrante pode ser ouvido vindo do oeste. Um vislumbre de luzes vermelhas pode ser visto contra as nuvens como se uma cascata de labaredas de magma sombria se refletissem nelas. Como Leena havia dito, uma enorme força de mercenários está se movendo ao longo da estrada leste. A área em torno da fundição é desertificada, os guardas na torre e na ponte viraram-se para a direção leste enquanto observam as forças de Sarshan se moverem.

NA FUNDIÇÃO

Se os PJs forem bem sucedidos no desafio de perícias “Segredos de Sarshan” (página 24), eles entram na fundição através de um buraco no muro, fora da linha de visão de qualquer guarda ou patrulha. É necessário um teste bem sucedido de Ladinagem CD 17 para firmar a parede contra desmoronamento, seguido por um teste bem sucedido de Força CD 12 para acabar de alargar o buraco no muro o suficiente para uma criatura média se arrastar através dele.

Uma vez lá dentro os PJs podem atacar Modra e seus guardas com surpresa.

Se os PJs falharem no desafio de perícias, eles não poderão encontrar a abertura no muro e devem entrar na fundição através das portas frontais. Conseguir abrir as portas abertas requer ou um teste bem sucedido de Força CD 12 ou um teste bem sucedido de Blefar CD 21 para convencer os guardas goblins sombrios que os PJs são aliados do seu mestre. Se os PJs puderem abrir as portas com um simples teste de força, eles ganham surpresa. Do contrário, os goblins sombrios estão prontos para eles. Qualquer combate na entrada é percebido por Modra e os outros.

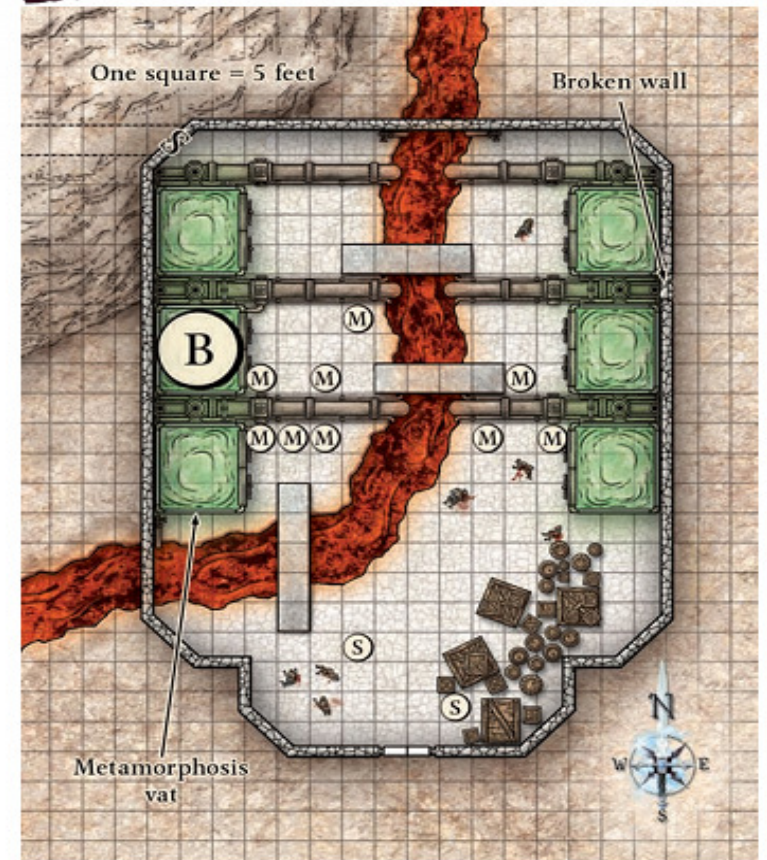
Quando os PJs entrarem na fundição, leia:

O brilho vermelho do rio de lava é envolto por nuvens inconstantes de sombra e vapor. Podem-se ver enormes tonéis de pedra com portas de aço, alinhadas em ambos os lados desta grande câmara onde grandes quantidades de canos e aberturas os conectam.

Quando os PJs puderem ver Modra e seus seguidores, leia:

Dois esquadrões do que parecem ser hobgoblins, seus corpos aparentemente revestidos com sombras, trabalham aqui, supervisionados por outra criatura obscura. Eles trabalham ocupadamente em duas seções de canos que desviam e canalizam o fluxo da lava. Próximo a porta, dois outros goblins sombrios mantêm guarda.

Modra está intencionalmente vestido com roupas escuras que o fazem indistinguível dos seus lacaios goblins sombrios. Dê a ele a iniciativa dos goblins a menos que os PJs sejam bem sucedidos em um teste de Percepção CD 20. Assim que o combate começar, Modra apressa-se para o tonel mais próximo e quebra seu selo, libertando o javali da morte de duas cabeças e revelando a si mesmo.



Quando Modra libertar o javali da morte, leia:

O tenebroso rasteante pragueja enquanto corre para o tonel mais próximo, pendurando-se em uma grande alavanca próxima à porta. Então ele esquiva-se para fora do caminho de uma rajada de vapor. Na medida em que as portas do tonel se abrem, é derramada uma enorme massa pelo chão em uma fonte de fluído verde viscoso. Fora isso surge um enorme javali de duas cabeças urrando como se arranhando o chão.

A criatura leva 1 rodada sacolejando-se para fora do seu estupor de criação antes de atacar.

Modra, Prole Sombria Espreitor (M)	
Espreitor Elite de Nível 7	
Humanóide sombrio (Pequeno – Tenebroso rasteante)	600 XP
Iniciativa +11 Sentidos Percepção +5; visão no escuro	
PV 124; Sangrando 62; veja também <i>Obscuridão Mortuosa</i>	
CA 23 (veja também <i>passo obscuro</i>); Fortitude 20, Reflexos 22, Vontade 20	
Teste de Resistência +2	
Deslocamento 6	
Pontos de ação 1	
Ⓢ Espada Curta (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+12 vs. CA; 1d6+5 de dano.	
Ⓡ Golpe Duplo (padrão; sem limite) ♦ Arma	
Requer vantagem de combate; Modra faz 2 ataques de espada curta. Se ambos os ataques acertarem o mesmo alvo, o alvo recebe dano contínuo 5 (TR anula).	
↗ Adaga (padrão; sem limite) ♦ Arma	
À distância 5/10; +12 vs. CA; 1d4+5 de dano.	
✱ Escuridão Mortal (mínima; encontro) ♦ Zona	
Explosão contígua 1; esse poder cria uma zona de escuridão que permanece no lugar até o final do próximo turno de Modra. A zona bloqueia a linha de visão de todas as criaturas, exceto Modra. Qualquer criatura dentro inteiramente dessa área (exceto Modra) fica cego.	
Vantagem de Combate	
O tenebroso rasteante causa 1d6 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e à distância contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.	
Passo Obscuro (movimento; sem limite)	
O tenebroso rasteante se desloca 4 quadrados, recebe +4 de bônus na CA contra ataques de oportunidade e obtém vantagem de combate contra qualquer alvo que estiver à sua posição final.	
Manto das Sombras (mínima; encontro) ♦ Ilusão	
Modra torna-se invisível até o final do próximo turno.	
Tendência Maligno	Idiomas Comum
Perícias Blefar +9, Furtividade +12, Ladinagem +12	
For 11 (+3)	Des 18 (+7) Sab 14 (+5)
Con 14 (+5)	Int 13 (+4) Car 13 (+4)
Equipamento trajes negros, cota de malha, espada curta, 5 adagas	

TÁTICAS

Os esmagadores atiram-se sobre os PJs em defesa do seu mestre, atacando em duplas ou em trios tentando obter vantagem do *soldado das sombras*. Os estorvadores usam o *tiro estorvador* sempre que possível, objetivando imobilizar inimigos para o javali. Os goblins sombrios usam o terreno da fundição para obterem o máximo de vantagem. Veja Características da Área.

2 Goblins Sombrios Estorvadores (S)	
Artilheiros de Nível 5	
Humanóide natural (Médio)	200 XP cada
Iniciativa +6 Sentidos Percepção +4; visão na penumbra	
PV 51; Sangrando 25	
CA 18; Fortitude 14, Reflexos 16, Vontade 14	
Deslocamento 6	
Ⓢ Maça (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+6 vs. CA; 1d8+3 de dano.	
Ⓢ Arco Longo (padrão; sem limite) ♦ Arma	
À distância 20/40; +10 vs. CA; 1d10+5 de dano e o hobgoblin arqueiro fornece a um aliado a até 5 quadrados dele +2 de bônus no próximo ataque à distância contra o mesmo alvo.	
↗ Tiro Estorvador (padrão, recarga [1][2][3]) ♦ Arma	
À distância 20/40; +10 vs. CA; 1d10+5 de dano e o alvo é imobilizado por fios de sombra (TR encerra).	
Resiliência dos Goblins Sombrios (reação imediata, quando um goblin sombrio estorvador sofrer um efeito que um TR pode encerrar; encontro)	
O estorvador realiza um teste de resistência contra o efeito.	
Soldado da Sombra	
O goblin sombrio estorvador ganha ocultação enquanto pelo menos um goblin sombrio aliado esteja adjacente a ele.	
Tendência Maligno	Idiomas Comum, Goblin
Perícias Atletismo +6, Furtividade +11	
For 11 (+3)	Des 18 (+7) Sab 14 (+5)
Con 14 (+5)	Int 13 (+4) Car 13 (+4)
Equipamento corselete de couro, maça, arco longo, aljava com 30 flechas	

Se não puder atacar um alvo derrubado, o javali da morte ataca os PJs com armaduras pesadas, fazendo dois ataques com chifres numa tentativa de maximizar o dano e derrubar os inimigos. Se dois PJs estiverem adjacentes, ele faz uma *investida furiosa* e ataques separados de mordidas em cada alvo, na esperança de derrubar ambos ou jogá-los na vala de lava.

Tendo escapados dos PJs anteriormente, Modra está determinado a acabar com eles desta vez. Ele utiliza *passo obscuro* para manter vantagem de combate na medida em que move de inimigo a inimigo, realizando ataques *golpes duplos* contra um único alvo se possível. Ele usa *manto das sombras* ou *escuridão mortal* para reorientá-lo na batalha caso ele esteja pressionado por mais do que um PJ ou alvejado com ataques à distância.

Todas as criaturas aqui lutam até a morte.

Javali da Morte (B)		Bruto Elite de Nível 6
Besta natural (Imenso)		500 XP
Iniciativa +6 Sentidos Percepção +2		
PV 170; Sangrando 85; veja também golpe da morte		
CA 19; Fortitude 23, Reflexos 19, Vontade 18		
Teste de Resistência +2		
Deslocamento 8		
Pontos de Ação 1		
Ⓢ Chifres (padrão; sem limite)		
+9 vs. CA; 1d10+4 de dano (1d10+9 contra um alvo derrubado).		
Ⓡ Chifre Frenético (padrão, sem limite)		
O javali da morte desfere dois ataques com os chifres. Se acertar ambos os ataques contra o mesmo alvo, o alvo é derrubado.		
Ⓡ Golpe Mortuoso (quando reduzido a 0 ponto de vida)		
O javali da morte desfere um ataque com os chifres.		
Investida Furiosa		
Quando realizar uma investida, se obtiver sucesso, o ataque de chifres do javali da morte causa 5 de dano adicional e o alvo é empurrado 2 quadrados e fica derrubado.		
Tendência Imparcial	Idiomas –	
For 19 (+7)	Des 10 (+3)	Sab 9 (+2)
Con 15 (+5)	Int 2 (-1)	Car 8 (+2)

8 Goblins Sombrios Esmagadores (A)	
Lacaios de Nível 8	
Humanóide sombrio (Médio)	88 XP cada
Iniciativa +1 Sentidos Percepção +6; visão na penumbra	
PV 1; um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano a um laçao.	
CA 22; Fortitude 20, Reflexos 18, Vontade 18	
Deslocamento 6	
Ⓢ Maça (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+10 vs. CA; 6 de dano.	
Resiliência dos Goblins Sombrios (reação imediata, quando um goblin sombrio esmagador sofrer um efeito que um TR pode encerrar; encontro)	
O esmagador faz um teste de resistência contra o efeito.	
Soldado da Sombra	
O goblin sombrio esmagador ganha ocultação enquanto pelo menos um goblin sombrio aliado esteja adjacente a ele.	
Vantagem de Combate	
O goblin sombrio esmagador causa um dano extra de 2 em seus ataques corpo a corpo contra qualquer alvo que ele possua vantagem de combate.	
Tendência Maligno	Idiomas Comum, Goblin
Perícias Atletismo +10, Furtividade +11	
For 19 (+8)	Des 14 (+6) Sab 14 (+6)
Con 15 (+6)	Int 11 (+4) Car 10 (+4)
Equipamento corselete de couro negro, maça	

DESENVOLVIMENTO

A intervenção dos PJs aqui previne Modra de completar sua sabotagem e destruir a torre. Entretanto, o dano causado por sua gente é suficiente para causar uma falha no sistema da fundição durante o encontro tático Última Parada. Se os PJs investigarem a área onde os goblins sombrios estiveram trabalhando, eles percebem danos aos grandes canos que ligam o fluxo da lava, embora pareçam superficiais.

Dentro dos tonéis os PJs podem ver várias criaturas no meio de uma transformação sombria. Um teste bem sucedido de Percepção CD 22 feito para revistar a área confirma os rumores que os PJs têm ouvido – metade das criaturas aqui são humanóides mutantes em horríveis formas guerreiras, suas crescentes couraças de peles pontiagudas, suas mãos transformadas em garras afiadas como navalhas, e assim por diante.

NA TORRE

A porta secreta a oeste leva para um túnel que serve como acesso privado de Sarshan entre a fundição e a torre. Ela pode ser localizada com um teste bem sucedido de Percepção CD 20. Depois do que eles observaram ao redor de Umbraforje, os PJs deveriam esperançosamente estarem prontos para entrar na torre à procura de mais informações sobre os planos de Sarshan. Entretanto, se eles demorarem muito na fundição, sinta-se a vontade para colocar um esquadrão de guardas tenebrosos rasteantes e shadar-kais para aparecerem na porta principal. Lembre aos PJs sobre a porta secreta se necessário, então lhes conceda tempo para moverem-se no túnel antes de serem avistados pelos guardas.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: A Câmara é iluminada pelo brilho incandescente do fluxo de lava (penumbra em toda parte)

Teto: O teto arqueado atinge uma altura de 9 metros.

Rio de lava: O rio de lava e líquido escuro corre através desta câmara, interrompido por uma conjunto de canos e canais que magicamente são tratados com poder arcano para os tonéis de metamorfose de Sarshan. A lenta superfície de lava no rio encontra-se 1,5 metros abaixo do nível da vala. Criaturas que entrarem na lava recebem 2d12 de dano flamejante por rodada. (O processo pelo qual Sarshan equipou o rio de lava com desenhos de energia arcana reduz o dano se comparado com seu equivalente externo.)

A temperatura na fundição fechada é sufocante. Quando entrando na área pela primeira vez, criaturas devem fazer um teste de Tolerância CD 17 contra o calor ou perder um pulso de cura. (Modra e os goblins sombrios protegeram-se a si próprios com magia antes de entrarem na fundição). Criaturas que não tenham pulsos de cura remanescentes perdem pontos de vida igual ao seu nível.

Quando uma criatura sangrar pela primeira vez, deve fazer um teste bem sucedido.

Caixotes e Barris: Esses caixotes e barris contêm os reagentes tóxicos que preenchem os tonéis. Quadrados contendo barris e caixotes dão cobertura. Uma pilha de caixotes eleva-se 1,5 metros e pode ser escalado com um teste bem sucedido de Atletismo CD 10. Custam 2 quadrados de movimento para pular para cima de um barril.

Pontes: Essas robustas pontes de pedras arqueiam-se 1,5 metros acima do chão (então elas encontram-se 3 metros acima da lava no rio). Elas não têm corrimão. Uma criatura correndo através da ponte deve realizar um teste bem sucedido de Acrobacia CD 15 ou escorregar e cair na lava abaixo. Uma criatura que escorregar pode realizar um teste de resistência para lançar-se à margem oposta.

Criaturas que caírem na lava recebem 1d10 de dano de queda mais 2d12 de dado flamejante por rodada.

Tonéis e Canos: Cada tonel é conectado a uma complexa massa de encanamentos de metal e cerâmica que mergulham no rio de lava. A maioria desses canos sobe e cruza o teto, mas uma série de canais principais atravessa o chão da fundição, cada conjunto de tubos conta com válvulas de pressão.

Como uma ação padrão, uma criatura pode golpear uma válvula de pressão ao longo do comprimento do encanamento para criar uma rajada contígua 3; +5 vs. Reflexos; 1d8 de dano flamejante.

Uma criatura que terminar seu turno adjacente a uma sessão de canos toma 1d6 de dano flamejante. Passar por cima de um cano custa 2 quadrados de movimento.

Corpos: Esses guardas tenebrosos rasteantes foram mortos na defesa contra a incursão de Modra.

Tonéis de Metamorfose: Esses grandes tonéis contêm os frutos dos experimentos sombrios de Sarshan. Cada tonel de pedra mede 4,5 metros de lado, é aberto em cima, e conta na sua frente com uma rígida porta de metal com uma alavanca de abertura rápida. Como uma ação padrão, uma criatura pode abrir o tonel, libertando a criatura no seu interior e uma onda de um viscoso fluido verde que forma uma rajada contígua 5; +5 vs. Reflexos; 1d10 de dano e ao alvo fica lento (TR encerra).

A menos que os PJs estejam se dando muito bem neste encontro, quaisquer criaturas adicionais nos tonéis não completaram sua transformação. Elas morrem imediatamente depois de serem libertadas.

PARTE 3: TORRE UMBRAFORGE

A partir da fundição, os PJs progridem aos níveis inferiores da torre pelo túnel de acesso pessoal de Sarshan. Ali, eles enfrentam guardas de Sarshan, alguns de seus aliados, e finalmente se vêem face a face com o shadar-kai.

ELEVADOR DA LEVITAÇÃO

Dentro do centro da torre, uma abertura de 4,5 metros no teto ou piso de cada nível serve como um elevador de levitação para Sarshan e seus servos.

Personagens pisando em qualquer quadrado da área aberta estão sujeitos aos efeitos de levitação. Personagens pairam no meio do ar até que eles mentalmente comandem o elevador para movê-los. Como uma ação de movimento, um personagem pode subir ou descer um nível, ou pode mover até 4,5 metros horizontalmente (de um lado ao outro do elevador). Como uma ação menor, um personagem pode ajustar 1 quadrado horizontalmente. Mover-se do nível mais baixo da torre para os aposentos de Sarshan, no nível superior, requer três ações de movimentos (para escalar) e uma ação menor (para ajustar do elevador aberto para o chão novamente). Enquanto dentro do elevador (esteja ele movendo ou não), uma criatura fica instável recebendo uma

penalidade de -2 para defesas de CA e Reflexos. Personagens que permanecerem dentro da área do elevador no andar térreo da torre sente-se instável nos pés e recebe a penalidade acima. Entretanto, a menos que eles mentalmente comandem o elevador para elevá-los, eles podem mover-se através da área normalmente.

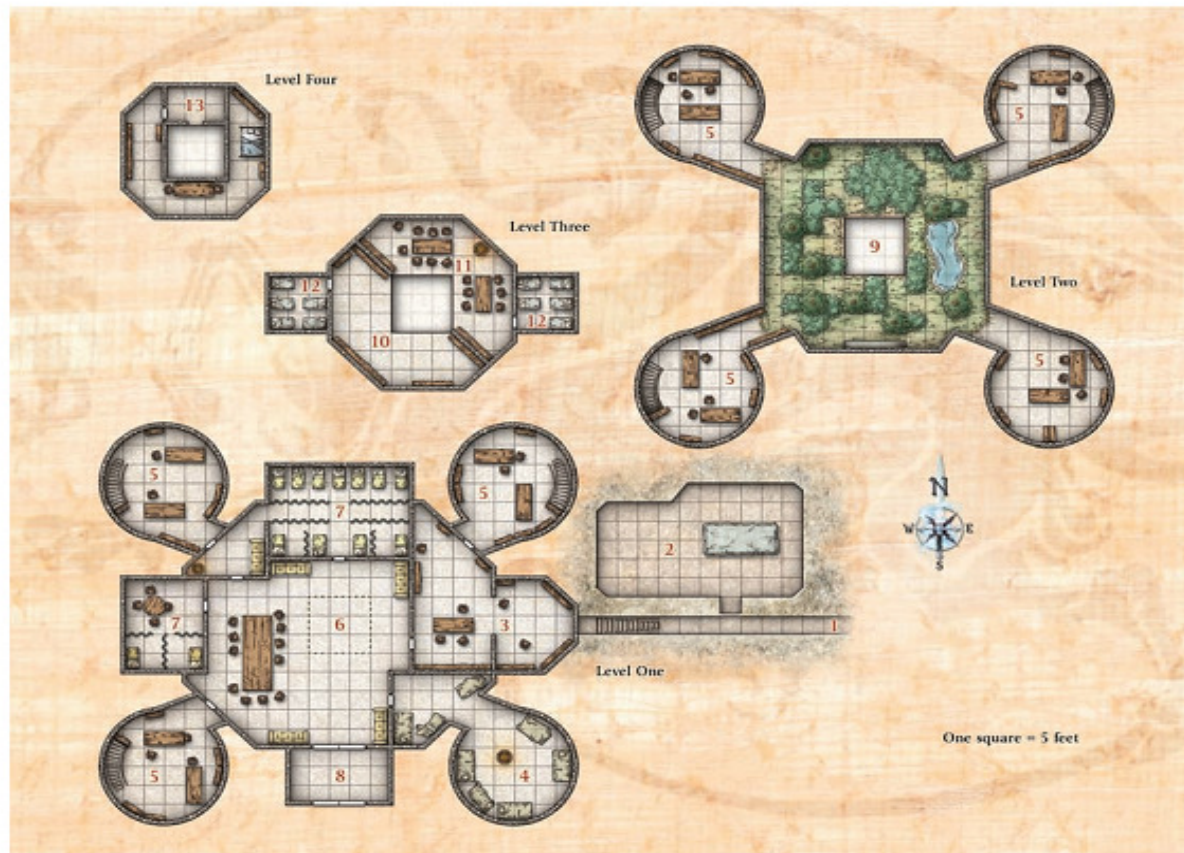
Criaturas que se moverem para a área aberta do elevador (ao invés de simplesmente pisar nele), continuam seu movimento através do ar. Uma criatura pode viajar através do espaço aberto do elevador realizando um teste de Acrobacia CD 15 como parte da ação de movimento que o leva para o elevador. Em um resultado de 20 ou mais, a criatura ganha 2 quadrados extras de movimento. Em uma falha no teste, a criatura sucumbe momentaneamente e desliza para o centro do elevador.

CHOQUE E PÓS-CHOQUE

O penúltimo clímax da aventura (encontro tático Última Parada) acontece consequentemente a outro tremor causado pela fenda de magma sombria. Prenuncie essa parte como havendo ondulações decorrentes de inocentes tremores em diferentes pontos da torre.

SEM CLEMÊNCIA

A torre é uma fortaleza ocupada, e uma vez que esse estágio da aventura comece, os PJs não terão a oportunidade de realizarem um descanso prolongado. No começo, o encontro na Biblioteca pode facilmente levar ao encontro tático Grande Salão, que por sua vez pode atrair guardas adicionais do portão para um combate estendido. Isso pode criar problemas posteriores se o grupo retornar para Overlook uma vez que a batalha climática poderá ter exaurido seus pulsos de cura e poderes diários. Entretanto, Sarshan utiliza regularmente o túnel da fundição, ele não está ciente do santuário lá (área 2). Se os PJs precisarem de um impulso extra, aquela câmera escondida proverá um lugar seguro para eles descansarem.



TORRE UMBRAFORGE

Este é o domínio de Sarshan, e com o número de tropas à sua disposição, ele não teme ataques. Seus guardas protegem o interior da torre e o portão de entrada, mas ele não possui muralhas defensivas ou patrulhas externas.

Paredes, Pisos e Tetos: O interior da torre é de mármore cinza polido do chão ao teto. Os tetos em cada nível da torre medem uniformemente 6 metros de altura.

Portas e Janelas: Portas de madeira dentro da torre então destrancadas (com exceção do portão de entrada). Cada cômodo da torre exhibe janelas estreitas que dão vista para a região abaixo. Essas janelas são largas o suficiente apenas para um personagem Pequeno rastejar através dela.

Iluminação: Luminárias mágicas derramam penumbra em todas as áreas da torre, permitindo àqueles com visão na penumbra (a maioria dos habitantes da torre) enxergarem com clareza.

1. Túnel da Fundição: Este túnel medindo 1,5 metros de largura conecta a fundição à biblioteca na torre. Sarshan e seus guardas pessoais são os únicos que têm acesso permitido aqui. Embora esteja trancado pelo lado da fundição, a porta da biblioteca abre-se facilmente.

2. Santuário Perdido: No meio do caminho ao longo do túnel da fundição, uma porta secreta não descoberta (Percepção CD 26) leva a um templo ancestral. As paredes caindo aos pedaços desta câmara já foram um dia cobertas com afrescos tranquilizantes, mas apenas fragmentos de gesso estão presentes agora. No centro da câmara, encontra-se um altar em pedra negra, sua superfície encontra-se escondida sob uma espessa camada de pó. Sarshan não sabe sobre a existência do templo, e os PJs podem conseguir um descanso prolongado aqui.

3. Biblioteca (Encontro Tático): Estas duas câmaras anexas são o centro de pesquisa dos sábios de Sarshan. Prateleiras de livros e pergaminhos alinham-se nas paredes aqui. Dois shadar-kais guardam a entrada da fundição, enquanto mais dois estão trabalhando aqui quando os PJs entram.

4. Quartos de Hóspedes (Encontro Tático): Visitantes importantes residem nesses quartos bem acabados enquanto na torre. Os quartos de hóspedes estão atualmente ocupados por grupo de gnolls que estão negociando um contrato mercenário para o clã.

5. Laboratório: Essas câmaras da torre são todas idênticas na sua funcionalidade, embora você possa mudar suas descrições específicas como achar melhor. Experimentos sombrios realizados na fundição são primeiros conduzidos aqui. Os vários laboratórios são equipados com uma rica variedade de equipamentos alquímicos e reagentes, componentes de rituais, criaturas mortas em jarras com óleo transparente, frascos de pós brilhantes e coloridos e fluidos viscosos, além de outros acessórios experimentais.

O laboratório nordeste mais baixo (anexo a biblioteca) está vazio. Todos os outros laboratórios têm 50% de chance de estarem ocupados por um shadar-kai não combatente ou um sábio tenebroso trabalhando. Se os PJs atacarem, trate os sábios como lacaios sem intenções de atacar. Entretanto, a menos que sejam atacados, os sábios da torre assumem que os PJs trabalham para Sarshan. Eles gritam para os personagens por interromperem seu trabalho, mas permitem que eles atravessem o ambiente. Se ocorrerem combate na área 9, sábios nos laboratórios adjacentes correm para baixo de uma mesa até que o perigo passe.

6. Grande Salão (Encontro Tático): A maior parte do piso principal dedica-se a galeria dos visitantes e o salão de banquete. Tapeçarias sombrias alinham-se nas paredes, e finos carpetes cobrem o chão. Uma mesa de banquete ocupa o centro do ambiente, e sofás confortáveis encontram-se posicionados contra as paredes. Uma cavidade de fogo antes da porta arde em chamas mágicas. Quando os PJs entrarem, um par de guardas shadar-kai e um dos aliados tenebrosos de Sarshan estão discutindo aqui.

7. Quartos dos Sábios: Estas câmaras são as residências dos sábios que laboram para aperfeiçoar os experimentos desprezíveis de Sarshan. Cada câmara tem quatro camas e são ocupadas por dois shadar-kais não combatentes ou sábios tenebrosos, eles estão dormindo (se não tiverem ocorrido combates nas câmaras adjacentes) ou escondidos sob as camas (se ocorreram). Trate os sábios como lacaios sem ataques.

8. Portão de Entrada: As portas interiores para área 6 estão trancadas e barradas, requerendo um teste bem sucedido de Ladinagem CD 26 e um teste bem sucedido de Força CD 21 para abri-los. As portas duplas de pedra exteriores estão normalmente abertas para que os guardas no seu interior possam observar a estrada e a ponte. Elas podem ser fechadas com duas ações padrões (uma para cada porta) e barradas por dentro (um bem sucedido teste de Força CD 40 para abrir).

Quatro shadar-kais combatentes e quatro shadar-kais guerreiros de corrente estão em guarda aqui todo o tempo. Entretanto, eles não esperam problemas vindos de dentro da torre, e desta maneira eles estão distraídos se os PJs entrarem pela área 6. Use as estatísticas dos encontros táticos Biblioteca e Grande Salão.

9. Jardim das Sombras (Encontro Tático): O segundo nível da torre dedica-se ao aprazível jardim shadar-kai. Árvores altas, samambaias grisalhas e densas moitas de arbustos crescem aqui. Dentro da folhagem desta câmara escondem-se três enxames de escaravelhos da podridão e um besouro sombrio mantidos como animais de estimação por Sarshan. Eles ignoram criaturas sombrias, mas atacam todas as outras.

Para o sul encontra-se o portal de teletransporte que leva Sarshan para o santuário negro (veja área 1 na página 22). Normalmente, o portal pode ser utilizado apenas por Sarshan.

10. Andar de Treinamento: Esta é a área privada de treinamento para os guardas da torre.

11. Refeitório dos guardas: Duas mesas largas preenchem esta câmara de bagunça, e um fogo mágico queima numa cavidade de fogo a nordeste. Seis guardas estão aqui em qualquer hora – eles podem ser combatentes, lâminas das trevas ou guerreiros de corrente (use as estatísticas dos encontros táticos Biblioteca e Grande Salão).

12. Alojamento dos Guardas: Os guardas da casa de Sarshan vivem aqui quando estão de folga. Cinco grupos de beliches triplos em cada câmara residencial, totalizam trinta guardas, cuja metade dos beliches encontra-se ocupada a qualquer instante. Guardas encontrados aqui têm 50% de chance de estar dormindo, o que significa que eles precisam de 2 rodadas para pegarem as armas se forem atacados. Guardas acordados estão distraídos e precisam de 1 rodada para pegar as armas. Use as estatísticas dos shadar-kais combatentes, lâminas das trevas e guerreiros de corrente dos encontros táticos da Biblioteca e do Grande Salão. Nenhum dos guardas está utilizando armaduras, eles recebem uma penalidade de –4 para CA.

13. Câmaras de Sarshan: A sala particular do shadar-kai ocupa o espaço sob o domo superior da torre. Diferente dos níveis inferiores, a área aberta do elevador de levitação é murada aqui. A porta aqui está trancada (Ladinagem CD 26). Esta área contém apenas objetos pessoais mundanos, uma vez que Sarshan mantém todos os documentos importantes e relíquias escondidas fora da torre.

BIBLIOTECA

Encontro de Nível 7 (1.500 XP)

PREPARAÇÃO

Quatro membros da guarda pessoal de Sarshan estão aqui – dois combatentes guardando o acesso à passagem da fundição, um lâmina das trevas dando uma volta pela torre do sábio, e uma bruxa no meio de uma pesquisa experimental.

- 2 shadar-kais combatentes (S)
- 1 shadar-kai lâmina das trevas (G)
- 1 shadar-kai bruxa (W)

Quando os PJs puderem ver esta área leia:

A penumbra preenche essa área a partir de globos de vidros acinzentados posicionados pelo cômodo. Prateleiras de livros e pergaminhos alinham-se à parede aqui, e uma grande mesa coberta com pergaminhos e volumes encadernados domina a câmara anexa. Uma mulher shadar-kai encontra-se aqui, levantando os olhos, atônita. Dois shadar-kais combatentes, katares nos seus cintos, afastam-se da porta surpresos. Um terceiro guerreiro está fuçando livros em uma prateleira próxima, sua espada grande encontra-se inclinada contra a parede logo atrás.

O shadar-kai sabe que apenas Sarshan usa o túnel da fundição. Eles tratam os PJs como intrusos e atacam de uma vez.

ATAQUE DO DARTO SOMBRIO

Em adição aos guardas estacionados aqui, uma armadilha mortal guarda esta entrada da torre. A armadilha não é ativada quando os PJs entram, mas ela é manualmente ativada pela shadar-kai bruxa na segunda rodada do combate.

Quando a armadilha for ativada, leia:

A shadar-kai dá um passo atrás em direção à porta, acionando uma chave mecânica localizada na parede. Com um silvo, o ar é preenchido com raios de sombra.

Uma vez que a armadilha for ativada, dardos de sombra mágica preenchem o ar em ambas as seções da câmara. Eles são disparados a partir de pequenos buracos na armação das prateleiras de livros da câmara.

Parede de Dardo Sombrio

Rajada de Nível 6
250 XP

Um grande número de dardos negros imateriais raia através do ar, preenchendo a sala com uma teia de sombra mortal.

Armadilha: A cada rodada em sua iniciativa, a armadilha atira um bombardeio de dardos sombrios imateriais que ataca aleatoriamente 2d4 alvos no alcance. Criaturas sombrias não são alvejadas pelos dardos mágicos.

Percepção

♦ CD 17: O personagem percebe os pequenos buracos nas armações das prateleiras de livros ao longo das paredes.

♦ CD 21: O personagem percebe a alavanca perto da porta oeste.

Iniciativa +7

Gatilho

Quando a alavanca ao lado da porta oeste é movida (uma ação padrão), a armadilha rola iniciativa.

Ataque

Ação Padrão À Distância 10

Alvos: 2d4 alvos (sem incluir criaturas sombrias) no alcance.

Ataque: +11 vs. CA

Acerto: 1d8+2 de dano e 5 de dano necrótico contínuo (TR encerra).

Contramedidas

♦ Um personagem adjacente a alavanca, esta que agora está travada nessa posição, pode-se desarmar a armadilha com um teste de Ladinagem CD 21.

♦ Um personagem que terminar seu turno diretamente adjacente a uma das paredes interiores (não adjacente a entrada aberta) ganha um bônus de +5 na CA contra os ataques do dardo.

♦ Um personagem que não se mover mais do que 1 quadrado no seu turno ganha +5 de bônus na CA contra os ataques do dardo.

TÁTICAS

Os shadar-kais combatentes focam seu primeiro ataque naqueles que aparentam ser os mais poderosos em combate corpo a corpo, na esperança de contê-los usando *jaula de trevas*. Eles usam *passeio sombrio* consistentemente para protegerem-se contra danos, jogando abaixo uma prateleira de livros primeiro para retardar perseguidores e compensar por seu movimento diminuído.

O lâmina das trevas usa *véu das sombras* para mover-se invisível entre os ataques, usando *golpe das trevas* para cegar os PJs que façam ataques à distância. Uma vez sangrando, ele usa *passeio sombrio* para proteger-se de danos uma vez que ele ataque aqueles que aparentam ser os mais poderosos combatentes corpo a corpo.

Shadar-kai Bruxa (W)	Controlador de Nível 7
Humanóide sombrio (Médio)	300 XP
Iniciativa +6	Sentidos Percepção +4; visão na penumbra
PV 77; Sangrando 38	
CA 21; Fortitude 18, Reflexos 19, Vontade 19	
Deslocamento 6; veja também <i>passeio sombrio</i>	
Ⓢ Toque do Fogo Negro (padrão; sem limite) ♦ Flamejante , Necrótico	
+11 vs. Reflexos; 2d6+4 de dano flamejante e necrótico.	
✂ Mente Ensombrada (padrão; recarrega ☐ ☐ ☐) ♦ Necrótico	
À distância 10; +11 vs. Vontade; 2d6+4 de dano necrótico e o alvo não tem linha de visão para nada que esteja a mais de 2 quadrados de distância dele (TR encerra).	
◀ Sombras Profundas (padrão, sustentação mínima, encontro) ♦ Necrótico	
Aura 2; conforme sombras escuras a envolvem, a shadar-kai bruxa e qualquer outra criatura sombria dentro da aura adquirem ocultação. Além disso, qualquer inimigo que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 5 de dano necrótico e considera a área dentro da aura como terreno acidentado (inclusive criaturas que estiverem voando). A shadar-kai bruxa pode sustentar a aura usando uma ação mínima, contudo, o efeito termina se ela utilizar passeio sombrio ou percorrer mais do que a metade do seu deslocamento durante seu turno.	
Passeio Sombrio (movimento; encontro) ♦ Teleporte	
A shadar-kai bruxa se teleporta 3 quadrados e torna-se incorpórea até o começo do seu próximo turno.	
Tendência Imparcial	Idiomas Comum
Perícias Acrobacia +8, Arcanismo +12, Religião +12, Furtividade +13	
For 13 (+4)	Des 16 (+6)
Con 13 (+4)	Int 19 (+7)
	Sab 12 (+4)
	Car 17 (+6)

O GRANDE SALÃO

Encontro de Nível 5 (1.000 XP)

PREPARAÇÃO

Os shadar-kais guerreiros de corrente (ambos membros da guarda pessoal de Sarshan) estão engajados em uma argumentação calorosa com um tenebroso frequentador na qual seu senhor está reconsiderando sua aliança com Sarshan. A aparição demente guarda costa do tenebroso frequentador flutua próxima.

As criaturas aqui estão distraídas enquanto conversam. A menos que a bruxa os alerte (veja o encontro tático da Biblioteca), eles não ouvirão o combate na área 3.

- 2 shadar-kai guerreiros de corrente (C)**
1 tenebroso frequentador (D)
1 aparição demente (W)

Quando os PJs entrarem nesta área, leia:

Esta câmara parece ser um grande salão ou galeria, com belos sofás espaçosos encostados nas paredes adornadas com tapeçarias negras. No centro do teto está uma abertura de 4,5 m de comprimento, e uma fraca iluminação é visível no andar superior. O chão logo abaixo da abertura possui pisos de uma tonalidade mais clara de cinza do que o resto do aposento.

No canto mais afastado da câmara, dois shadar-kai armados com correntes com cravos discutem com uma furiosa figura de manto. Ao lado da criatura uma aparição espectral desloca-se dentro de uma nuvem de sombras, os shadar-kais a observam com cuidado.

Os PJs que podem estar espiando (Percepção CD 10) percebem que a discussão está focada no senhor feudal dos tenebrosos negando a promessa de fornecer às forças mercenárias de Sarshan acesso a um portal de dentro de seu território para o mundo.

Quando as criaturas aqui vêem os PJs, leia:

De repente vocês são avistados, os shadar-kais perdem todos os interesses em seus argumentos com o tenebroso conforme eles gritam provocações e correm em sua direção. A figura sombria dá um passo para trás enquanto observa vocês, então ordena à aparição adiante com um comando para atacar.

2 Shadar-kais Guerreiros de Corrente (G)		
Guerrilheiro de Nível 6		
Humanóide sombrio (Médio)		250 XP cada
Iniciativa +9	Sentidos Percepção +5; visão na penumbra	
PV 68; Sangrando 39		
CA 20; Fortitude 19, Reflexos 19, Vontade 17		
Deslocamento 6; veja também <i>passo sombrio</i>		
⚡ Corrente com Cravos (padrão; sem limite) ♦ Arma		
Alcance 2; +11 vs. CA; 2d4+3 de dano.		
⚔ Dança da Morte (padrão; recarrega ☞) ♦ Arma, Necrótico		
O shadar-kai guerreiro de corrente ajusta 6 quadrados e desfere três ataques contra alvos diferentes com sua corrente de cravos em quaisquer pontos dessa trajetória, causando 1d6 de dano necrótico adicional.		
🚶 Passeio Sombrio (movimento; encontro) ♦ Teleporte		
O shadar-kai guerreiro de corrente se teleporta 3 quadrados e torna-se incorpórea até o começo do seu próximo turno.		
Tendência Imparcial		Idiomas Comum
Perícias Acrobacia +14, Furtividade +14		
For 17 (+6)	Des 18 (+7)	Sab 14 (+5)
Con 12 (+4)	Int 10 (+3)	Car 11 (+3)
Equipamento corselete de couro, corrente de cravos		

Tenebroso Frequentador (D)		
Espreitador de Nível 6		
Humanóide sombrio (Pequeno)		250 XP
Iniciativa +12	Sentidos Percepção +5; visão no escuro	
PV 57; Sangrando 28; veja também <i>obscuridão mortuosa</i> .		
CA 20 (veja também <i>passo obscuro</i>); Fortitude 17, Reflexos 20, Vontade 19		
Deslocamento 6		
⚔ Cimitarra (padrão; sem limite) ♦ Arma		
+11 vs. CA; 1d8+3 de dano (dec. 1d8+11).		
🗡 Adaga (padrão; sem limite) ♦ Arma		
À distância 5/10; +11 vs. CA; 1d4+3 de dano.		
🌫 Neblina Obscura (padrão; sustentação mínima; encontro) ♦		
Zona		
Explosão de área 4 a até 10 quadrados; cria uma zona de escuridão que bloqueia a linha de visão (criaturas com visão no escuro ignoram esse efeito).		
👁 Obscuridão Mortuosa (quando reduzido a 0 ponto de vida)		
Explosão de contígua 1; contra inimigos; cada um dos alvos fica cego (TR encerra). Quando morre, o tenebroso frequentador explode num jorro de escuridão.		
Vantagem de Combate		
O tenebroso frequentador causa 2d6 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e à distância contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.		
Passo Obscuro (movimento; sem limite)		
O tenebroso frequentador se desloca 4 quadrados, recebe +4 de bônus na CA contra ataques de oportunidade e obtém vantagem de combate contra qualquer alvo que estiver adjacente à sua posição inicial.		
👁 Invisibilidade (mínima; recarrega 🔄 🔄 🔄 🔄) ♦ Ilusão		
O tenebroso frequentador fica invisível até o final do seu próximo turno.		
Tendência Imparcial		Idiomas Comum
Perícias Furtividade +13, Ladinagem +13		
For 12 (+4)	Des 21 (+8)	Sab 14 (+5)
Con 15 (+5)	Int 14 (+5)	Car 19 (+7)
Equipamento roupas negras, cimitarra, 4 adagas		

Aparição Demente (W)		Controlador de Nível 6
Humanóide sombrio (Médio – Morto-vivo)		250 XP
Iniciativa +8	Sentidos Percepção +6; visão no escuro	
Sussurros Insanos (Psíquico) aura 3; criaturas surdas são imunes; qualquer inimigo que começar seu turno dentro da aura sofre 5 de dano psíquico e fica pasmo até o começo do seu próximo turno (se sofrer dano radiante, sua aura não funciona até o final do seu próximo turno).		
PV 54; Sangrando 27		
CA 18; Fortitude 15, Reflexos 18, Vontade 17		
Imunidades doenças, venenoso; Resistências 10 vs. Necrótico, incorpóreo;		
Vulnerabilidades 5 vs. Radiante (veja também <i>sussurros insanos</i> , acima)		
Deslocamento voo 6 (pairar); alternância		
⬇ Toque da Demência (padrão; sem limite) ⬆ Psíquico		
+8 vs. Vontade; 1d6+5 de dano psíquico e o alvo sofre -2 de penalidade na defesa de Vontade (TR encerra).		
⬇ Toque do Caos (padrão; recarrega ⚡ ⚡) ⬆ Psíquico		
+9 vs. Vontade; 2d6+4 de dano psíquico e, usando uma ação livre, o alvo percorre seu deslocamento e realiza um ataque básico contra o aliado mais próximo.		
Gerar Aparição		
Qualquer humanoide morto por uma aparição demente se ergue como uma aparição demente dotada de livre-arbítrio no começo do próximo turno do seu criador, surgindo no mesmo espaço em que morreu (ou no espaço desocupado mais próximo). Se a criatura morta for revivida (por meio do ritual Reviver os Mortos), a aparição gerada não é destruída.		
Tendência Caótico e Maligno		Idiomas Comum
Perícias Furtividade +13		
For 6 (+1)	Des 20 (+8)	Sab 6 (+1)
Con 12 (+4)	Int 11 (+3)	Car 19 (+7)

TÁTICAS

Os shadar-kais guerreiros de corrente utilizam a *dança da morte* para ultrapassar os PJs e atacar os adversários menos protegidos, eles então flanqueiam um único alvo com ataques com a corrente com cravos. Os guerreiros de corrente não desferem ataques coordenados com o tenebroso frequentador ou com a aparição. Ambos lutarão até a morte.

A aparição foca em quem aparenta ser o combatente corpo a corpo mais forte com o *toque do caos*, então ataca os adversários mais próximos com ataques de *toque da demência*. Caso os PJs tenham deixado quaisquer das

criaturas na biblioteca inconscientes, a aparição entra naquela área na terceira rodada e ataca com o *toque da demência*, esperando gerar aparições dementes adicionais.

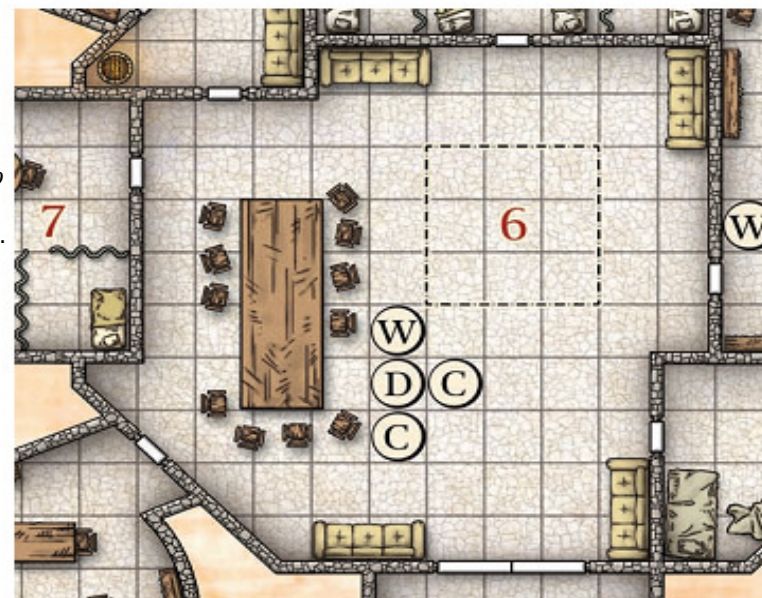
O tenebroso frequentador utiliza o *passo sombrio* para se concentrar nos conjuradores e nos combatentes à distância. Caso seja reduzido a 10 pontos de vida ou menos, ele fugirá para o sul através das portas principais e sairá da torre, seguido pela aparição (caso ela tenha sobrevivido). Metade dos guardas da portaria seguirá o tenebroso frequentador, enquanto os demais (dois combatentes e dois guerreiros de corrente) se juntarão na batalha contra os PJs.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Lamparinas mágicas (penumbra em toda parte).

Elevador de Levitação: O teto desta câmara possui uma abertura de 4,5 metros de comprimento, e o chão abaixo está marcado por azulejos cinza claros. Esta levitação mágica permite a criatura alcançar o piso superior. Como uma ação de movimento, um personagem pode pousar no andar superior. Uma vez estando naquele andar, o personagem desloca-se 4,5 metros na horizontal como uma ação de movimento. Como uma ação mínima, o personagem no ar consegue ajustar 1 quadrado na horizontal.

Os personagens que permaneçam dentro da área de azulejos claros se sentirão instáveis nos seus pés e sofrerão -2 de penalidade nas suas defesas CA e Reflexos. Contudo, a menos que eles comandem mentalmente o elevador para levá-los para cima, eles conseguirão se deslocar através da área normalmente.



Mesa: A mesa é alta o bastante para que uma criatura Pequena possa se deslocar por debaixo dela e adquirir cobertura (-2 de penalidade para jogadas de ataque). São necessários 2 quadrados de movimento para saltar em cima da mesa. Um teste bem sucedido de Força CD 17 permite a um personagem virar a imensa mesa, a qual fornecerá cobertura superior (-5 de penalidade para jogadas de ataque).

Cadeiras: Elas são terreno acidentado.

Sofá: Esses elegantes sofás almofadados fornecem cobertura. São necessários 2 quadrados de movimento para saltar um sofá.

QUARTO DE HÓSPEDES

Encontro de Nível 4 (900 XP)

PREPARAÇÃO

Um bando de gnolls mercenários da Presa Perversa reside aqui, aguardando sua próxima missão após vender os serviços do bando para Sarshan. Cada gnoll porta um símbolo de uma presa serrilhada ensanguentada em um local visível de sua armadura. Os gnolls ficarão em alerta após 5 minutos de qualquer combate na área 3. Por outro lado eles estarão distraídos (e podem ser surpreendidos casos os PJs se aproximem furtivamente).

2 gnolls mestre da caça (H)

1 gnoll guerreiro com garras (C)

1 gnoll saqueador (M)

Caso os PJs escutem pela porta, leia:

Vozes rosentas podem ser ouvidas do outro lado da porta. Um ganido rosnento as caracteriza.

Quando os PJs entram na área, leia:

Estes dois quartos interligados parecem bem designados a ser o quarto de hóspedes. Infelizmente, os ocupantes atuais parecem inadequados ao conforto que o quarto fornece. Quatro gnolls estão aqui, e um cheiro forte de cachorro preenche o ar, os cobertores das camas estão jogados e empilhados nos cantos do quarto.

Se os gnolls não forem surpreendidos, leia:

Os dois gnolls mais próximos avançam rosnando em sua direção estocando com lanças e garras, e os outros preparam seus arcos longos conforme correm para trás de um sofá para adquirir cobertura.

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

Gnoll Saqueador (M) Bruto de Nível 6	
Humanóide natural (Médio)	250 XP
Iniciativa +5	Sentidos Percepção +7; visão na penumbra
PV 84; Sangrando 42	
CA 18; Fortitude 18, Reflexos 15, Vontade 15	
Deslocamento 7	
④ Lança (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+10 vs. CA; 1d8+6 de dano (1d8+8 enquanto estiver sangrando); veja também <i>mordida rápida</i> e <i>ataque em matilha</i> .	
↓ Mordida Rápida (livre; atinge um inimigo sangrando com um ataque corpo a corpo; sem limite)	
O gnoll saqueador morde o mesmo alvo: +7 vs. CA; 1d6+2 de dano (1d6+4 enquanto estiver sangrando).	
Ataque em Matilha	
O saqueador causa 5 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e à distância contra um inimigo que estiver adjacente a dois ou mais dos aliados do gnoll.	
Tendência Caótico e Maligno	Idiomas Abissal, Comum
Perícias Furtividade +10, Intimidação +8	
For 20 (+8)	Des 14 (+5)
Con 14 (+5)	Int 9 (+2)
	Sab 14 (+4)
	Car 7 (+1)
Equipamento corselete de couro, escudo leve, lança	

Gnoll Guerreiro com Garras (C) Guerrilheiro de Nível 6	
Humanóide natural (Médio)	250 XP
Iniciativa +7	Sentidos Percepção +6; visão na penumbra
PV 70; Sangrando 35	
CA 20; Fortitude 18, Reflexos 16, Vontade 15	
Deslocamento 8; veja também <i>ataque corpo a corpo em movimento</i>	
④ Garra (padrão; sem limite)	
+11 vs. CA; 1d6+4 de dano (1d6+6 enquanto estiver sangrando); veja também <i>ataque em matilha</i> .	
↓ Investida com Garras (padrão; sem limite)	
O gnoll guerreiro com garras realiza uma investida e desfere dois ataques com as garras contra o mesmo alvo.	
↓ Ataque Corpo a Corpo em Movimento (padrão; sem limite)	
O gnoll guerreiro com garras se move 4 quadrados e realiza um ataque básico corpo a corpo em qualquer ponto dessa trajetória. O gnoll não provoca ataques de oportunidade ao se afastar do alvo.	
Ataque em Matilha	
O guerreiro com garras causa 5 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e à distância contra um inimigo que estiver adjacente a dois ou mais dos aliados do gnoll.	
Tendência Caótico e Maligno	Idiomas Abissal, Comum
Perícias Intimidação +8	
For 19 (+7)	Des 15 (+5)
Con 14 (+5)	Int 9 (+2)
	Sab 12 (+4)
	Car 7 (+1)
Equipamento corselete de couro	

TÁTICAS

Os mestres da caça disparam para detrás de uma cobertura da parede, se jogando para trás de uma das camas caso os PJs os pressionem. Eles concentram seus disparos nos personagens engajados pelo guerreiro com garras e pelo saqueador para provocar o dano adicional de seu *ataque em matilha*.

O gnoll guerreiro com garras utiliza seu *ataque corpo a corpo em movimento* contra o PJ aparentemente mais fraco, então se movimenta numa posição com o saqueador para que os mestres da caça adquiram seu bônus do *ataque em matilha*. Caso os saqueadores caíam, ele utilizará ataques de *investida com garras* contra os combatentes corpo a corpo mais fortes.

O gnoll saqueador concentra seus ataques de lança contra os PJs aparentemente mais fracos, aguardando por uma chance de utilizar sua *mordida rápida*.

DESENVOLVIMENTO

Entre os bens pessoais dos gnolls está uma carta descrevendo o acordo proposto de seu clã com Sarshan. Ela apenas possui os detalhes incompletos das designações e termos, mas Sarshan fala de uma “grande necessidade de tropas prontas para tirar vantagem de um desastre inesperado”.

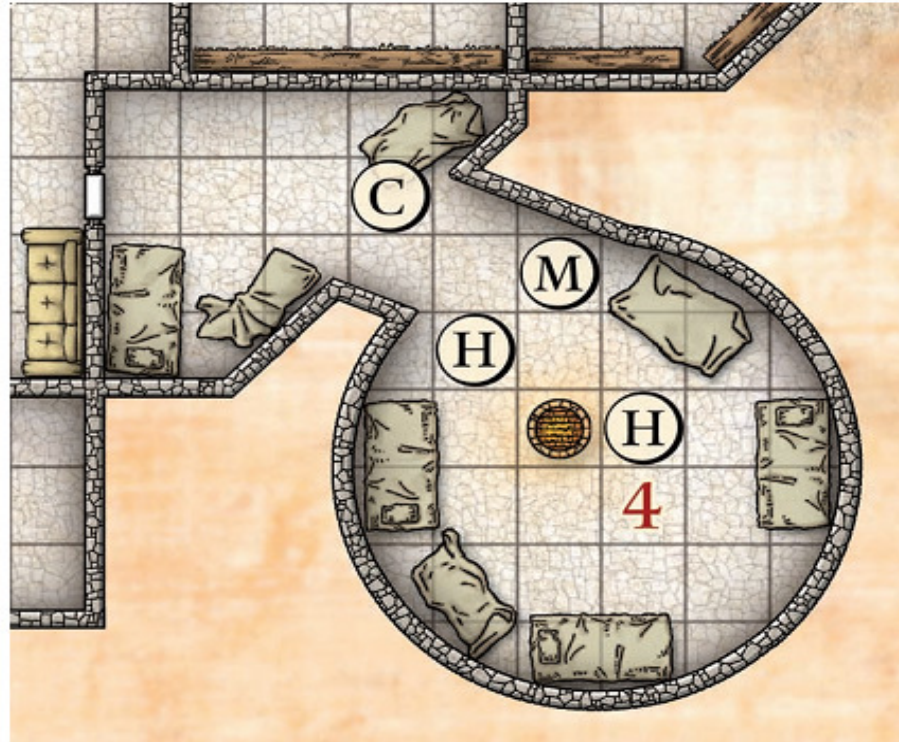
CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Lamparinas mágicas fornecem iluminação para a área (penumbra em toda parte).

Camas: Uma cama fornece cobertura (-2 de penalidade para jogadas de ataque). São necessários 2 quadrados do movimento para saltar para cima da cama. Um teste bem sucedido de Força CD 15 permite ao personagem virar a cama, que passará a fornecer cobertura superior (-5 de penalidade para jogadas de ataque).

Cobertores: Os gnolls empilharam cobertores de camas para criarem uma toca tosca para eles. Estas áreas são terreno acidentado.

Cavidade de Fogo: Esta cavidade de fogo mágico é um terreno acidentado. Qualquer criatura que entrar na cavidade recebe $1d8 + 5$ de dano flamejante.



JARDIM DAS SOMBRAS

Encontro de Nível 6 (1.250 XP)

PREPARAÇÃO

Este jardim desabitado não possui ameaças às criaturas sombrias. Todos os demais chamam a atenção indesejada das criaturas que vivem aqui.

3 enxames de escaravelhos da podridão (R) 1 besouro sombrio (B)

Quando os PJs entram nesta área, leia:

A penumbra dos globos de vidros cinzentos espalha sombras através desse jardim escuro. Apesar das árvores e das outras folhagens parecerem saudáveis e exuberantes, as folhas, troncos e as flores dessas plantas possuem estranhas tonalidades de azul escuro, cinza e negro. Na parede sul desta câmara está um arco de pedra idêntico aos portais de teletransporte que vocês viram antes.

Os enxames de escaravelhos da podridão e o besouro sombrio estão bem escondidos entre as folhagens (Percepção CD 20). Caso os PJs não os avistem, dê ao grupo uma rodada ou duas para explorar o local antes dos insetos atacarem de surpresa. Não coloque suas miniaturas a menos que sejam avistados ou até que ataquem.

Quando os PJs avistam os insetos espreitadores, leia:

Um som sibilante precede uma nuvem de insetos surgindo repentinamente das sombras, aglomerando-se para atacar. Ao mesmo tempo, o que parecia ser uma massa de folhas sarapintadas ergue-se para revelar ser na verdade um besouro enorme, na qual possui um viscoso fluido negro pingando de suas juntas conforme ele avança em sua direção.

3 Enxames de Escaravelhos da Podridão (R)

Soldado de Nível 8

Animal sombrio (Médio – Enxame)		350 XP cada
Iniciativa +9	Sentidos Percepção +7; visão no escuro	
Ataque em Enxame aura 1; usando uma ação livre, o enxame de escaravelhos da podridão realiza um ataque básico contra qualquer inimigo que começar seu turno dentro da aura.		
PV 88; Sangrando 44		
CA 22; Fortitude 21, Reflexos 21, Vontade 19		
Resistências metade do dano de ataques corpo a corpo ou à distância;		
Vulnerabilidades 10 a ataques contíguos ou de área		
Deslocamento 8; escalar 8		
⬇ Enxame de Mandíbulas (padrão; sem limite) ⬆ Necrótico		
+12 vs. Reflexos; 1d8+5 de dano necrótico e 5 de dano necrótico contínuo (TR encerra).		
Tendência Imparcial		Idiomas -
For 20 (+9)	Des 16 (+7)	Sab 16 (+7)
Con 16 (+7)	Int 1 (-1)	Car 11 (+4)

Besouro Sombrio (B) Controlador de Nível 5

Besta sombria (Grande)		200 XP
Iniciativa +2	Sentidos Percepção +3; visão no escuro	
PV 62; Sangrando 31		
CA 19; Fortitude 17, Reflexos 13, Vontade 14		
Deslocamento 6		
⚔ Mordida (padrão; sem limite)		
+10 vs. CA; 1d10+4 de dano.		
Leque Sombrio (padrão; recarga ☞ ☞)		
Explosão contígua 3; +8 vs. Reflexos; 2d6 de dano, mais o alvo fica imobilizado e todas as criaturas têm ocultação contra ele (TR encerra).		
Tendência Imparcial		Idiomas –
For 18 (+6)	Des 10 (+2)	Sab 12 (+3)
Con 14 (+4)	Int 1 (-3)	Car 8 (+1)

A VISTA DE CIMA

Caso os PJs alcancem esta área sem ser através do grande salão (área 6, encontro tático do Grande Salão), eles poderão ver e ouvir a conversa entre os shadar-kais e o tenebroso frequentador antes dos insetos atacarem. Quando o combate se inicia, os shadar-kais ascendem pelo elevador para se juntar a batalha. O tenebroso frequentador manda a aparição demente subir, mas permanece na área 6.

TÁTICAS

Os enxames de escaravelhos da podridão se aproximam para poder capturar quantos adversários for possível na área de sua aura *ataque em enxame*. Eles concentram seus *ataques enxame de mandíbulas* nos mesmos alvos, esperando vencer um adversário antes de partirem para o próximo. O enxame não entra na área de levitação.

O besouro sombrio atinge os combatentes corporais ou à distância aparentemente mais fortes com seu *leque sombrio*, e morde os adversários que possuam armaduras leves enquanto aguarda seu poder se recarregar. O besouro se desloca através da área do elevador de levitação sem realizar testes de Acrobacia.

Todas essas criaturas lutam até a morte.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Elevador de Levitação: O chão e o teto desta câmara possuem aberturas de 4,5 metros de comprimento. Esta levitação mágica permite a criatura alcançar o piso superior ou inferior. Os personagens na área do elevador pairam no meio do ar até que eles comandem mentalmente o elevador para movê-los. Como uma ação de movimento, um personagem pode subir ou descer um andar ou pode deslocar-se 4,5 metros na horizontal. Como uma ação mínima, o personagem no ar consegue ajustar 1 quadrado na horizontal.

Enquanto dentro do elevador (estejam se movendo ou não), uma criatura fica insegura, sofrendo -2 de penalidade nas suas defesas CA e Reflexos.

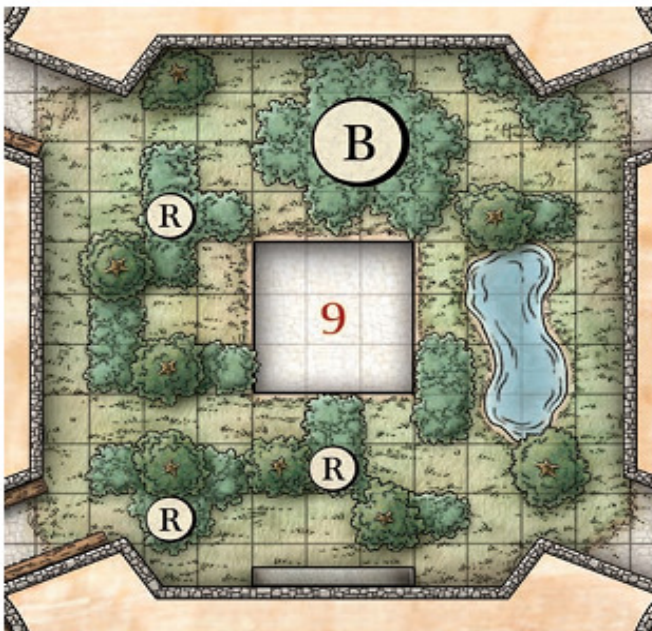
As criaturas que se desloquem na área aberta do elevador (em oposição à simplesmente pisar dentro dela) continuarão seu movimento através do ar. Uma criatura pode cruzar o espaço aberto do elevador realizando um teste de Acrobacia CD 15 como parte da ação de movimento necessário para entrar na área. Em um resultado de 20 ou mais, a criatura recebe 2 quadrados adicionais de movimento. Em uma falha, a criatura perde a cinética e é conduzida

para o centro da área (mas podem usar outra ação de movimento ou ação mínima para continuar seu movimento).

Árvores: Os quadrados que contém árvores são terrenos acidentados (exigindo 1 quadrado adicional de movimentação para entrar) e fornece ocultação (-2 de penalidade para jogadas de ataque) para todos que estão neles. Os troncos das árvores fornecem cobertura (-2 de penalidade para jogadas de ataque) para todos que estiverem adjacentes a eles.

Moitas: Essas áreas de vegetação densa fornecem ocultação e são terrenos acidentados.

Lago Estagnado: Este lago de águas escuras possui apenas 60 cm de profundidade em seu centro, mas sua água é densa com lodo negro. Um personagem que corra através da fonte deve obter sucesso em um teste de Acrobacia CD 20 ou será derrubado. Os personagens podem se mover seu deslocamento normal sem dificuldades.



Portal de Teletransporte: Esta arcada de pedras escuras é um semicírculo de 9 metros de diâmetro e 4,5 metros de altura, montada sobre o muro de pedras da câmara. Cristais prateados estão encravados dentro da pedra de forma aleatória. Runas escritas em Comum os cobrem, mas seu dialeto antigo exige um teste bem sucedido de História CD 17 para decifrá-los. Eles identificam os arcos como um antigo portal de teletransporte shadar-kai.

Este arco funciona como o arco no santuário negro (página 22). Caso seja tocado ele revelará a área dentro dele, mas os PJs não podem atravessá-lo. O portal apenas pode ser utilizado normalmente por Sarshan. Veja o encontro tático Última Parada para mais informações.

NEGOCIAÇÃO INESPERADA

Quando os PJs completarem o último dos três encontros anteriores, sua sorte começa a ir embora. Os guardas de Sarshan, alertados pelo combate na torre, começam a se aproximar. Não permitindo que os PJs realizem um descanso breve por causa das consequências do encontro anterior. Caso o grupo não esteja na área 10, modifique o texto de leitura de acordo.

Assim que o combate anterior estiver concluído, leia:

Antes que vocês possam respirar com tranquilidade, um grito repentino vem de baixo. Através da abertura no piso, vocês vêem guardas shadar-kais vindo através da porta principal.

Dê tempo para os PJs elaborarem uma estratégia, então continue:

Seis shadar-kais sobem pelo elevador de levitação, e pegadas distantes de um grupo de quatro arautos que chegam através da porta de cada uma das torres. O esquadrão que chegou do andar inferior é liderado

por um capitão de pele cinza que possui cicatrizes ritualísticas sobre suas bochechas. Duas panteras se movem ao seu lado com dentes expostos conforme elas rosnam. "Parados!" o capitão grita, "ou suas vidas estarão acabadas!"

O shadar-kai capitão é Thannu (veja o encontro tático Última Parada para ver suas estatísticas). Embora ele pretenda negociar, sua inclinação para matar os PJs por completo é suavizada por saber que o ausente Sarshan iria querer interrogá-los primeiramente.

Os PJs deveriam reconhecer que esta é uma luta na qual não podem vencer, e que permanecerem quietos é o melhor por enquanto. Contudo, caso o grupo seja mais inclinado a lutar até a morte, permita-os contra-atacar, mas possua uma dupla de shadar-kais bruxos dispostos a imobilizá-los com magia.

Tenha cuidado para não ser muito grosseiro nesta cena. Esta sessão da aventura envolve revelações e decisões importantes para os PJs. Permita que os jogadores saibam que o que aprenderão aqui seja de extrema importância.

Os PJs estão em menor número para concordarem que Thannu não os aborrecerão levando suas armas e equipamentos. Caso o grupo não esteja na área 10, Thannu ordena para que sejam levados até o alojamento dos guardas no terceiro andar para o interrogatório. Ajuste o seguinte texto e utilize-o quando os PJs e suas escoltas estiverem passando pelo jardim das sombras.

Uma vez que os PJs deixem de resistir, leia:

De repente, o jardim é iluminado por um pulso de luz branca. A passagem em arco ao sul tremula conforme revela o santuário negro, uma figura familiar sai daquela câmara para esta. Ele é o veterano de guerra com o qual vocês conversaram no Mendigo Feliz, mas ele não está mais vencido pelo aspecto da idade e sua pele cicatrizada se torna cinza diante de seus olhos.

Os guardas ao seu redor cumprimentam o shadar-kai, que não esconde a surpresa que tem ao vê-los. Ele olhe para a cena ao seu redor com um olhar frígido. “Eu sou Sarshan. Eu presumo que alguém tenha uma explicação para isto aqui?”

Qualquer que seja a resposta inicial dos PJs, Thannu interrompe rapidamente para entregar um relatório estilo militar da incursão dos PJs na torre, dizendo as áreas nas quais eles se infiltraram e o número de mortos e feridos. No entanto, antes que ele possa terminar, chegam informações adicionais.

Enquanto o capitão termina, um guerreiro entra às pressas, chamando por seu mestre. Ao se aproximar para sussurrar nos ouvidos de Sarshan, o shadar-kai volta sua atenção a vocês com um olhar de fascínio.

“Vocês são, literalmente, as últimas pessoas que eu esperaria ver aqui um dia. As acusações levantadas por meu capitão garantem a vocês tortura e morte. Contudo, eu fui informado que um episódio de sabotagem em minha fundição foi frustrado, e pessoas desconhecidas executaram o traidor Modra. O que vocês saberiam sobre isso?”

Se os PJs se responsabilizarem pela ação na fundição, Sarshan confirma com a cabeça enquanto pondera. Se eles estiverem tão suspeitos das motivações de Sarshan a ponto de negar tudo, admita que o Sentir Motivação dele automaticamente vence o Blefe dos jogadores.

“Vendo até onde vocês conseguiram se infiltrar em minhas operações, eu só posso assumir que vocês já sabem um pouco sobre quem eu sou. Minhas riquezas e reputação estão amplamente relacionadas à honra, obrigação e sigilo. Quando disse sobre Modra a vocês, eu esperava que vocês o matassem e me poupassem um risco de exposição maior do que o que ele já havia causado. O fato de vocês terem viajado até aqui para fazer o serviço é uma surpresa, mas pela circunstância de acabarem com essa ameaça a mim e a seja lá o que ele desejava fazer na fundição, estou em débito com vocês. Porém, pelas suas participações nas mortes de

meus guardas pessoais, vocês se encontram em débito maior ainda comigo. Aqui está uma barganha que equilibra as obrigações de ambos os lados: Juntem-se a mim.”

Permita que os PJs respondam e então continue:

“Suas habilidades de combate são claramente de primeira categoria. Eu lhes ofereço um local para usar e melhorar tais habilidades. Mais ainda, eu ofereço um lugar onde vocês podem viver tempo suficiente para saborear os frutos de sua bravura. Em um mês, ou seis, ou um ano, seu mundo será um lugar onde vocês não desejariam viver. Ao invés disso, juntem-se a mim aqui.”

Se os PJs tentarem questionar Sarshan sobre o que ele quer dizer ele responde:

“Apesar de estar em ótima posição para tomar vantagem dessas coisas, eu sei relativamente pouco até o momento. O que eu sei, não posso partilhar por razões profissionais, mas confiem em mim quando digo que vocês não desejam saber. Manifestem sua escolha, amigos”

Se os PJs se recusarem a se unir a Sarshan prontamente ou se tentarem ficar enrolando antes de tomar uma decisão vá para o encontro Última Parada.

A SAÍDA FÁCIL

Se os PJs decidirem fingir que aceitam a barganha de Sarshan, como forma de evitar um combate com suas tropas de elite, permita que um único personagem falando em nome do grupo faça um teste de Blefe CD 21. Até dois outros personagens podem prestar auxílio ao primeiro. Em um fracasso, Sarshan diz aos PJs que eles devem deixar o ato de mentir para aqueles mais habilidosos com isso. Vá para o encontro Última Parada.

Se o teste for bem sucedido, Sarshan aceita os PJs em seu serviço. Ele ordena Thannu que escolte o



grupo até o alojamento dos guardas no terceiro andar, dizendo que terá ordens para eles quando tiverem descansado.

Como você irá fazer este desfecho depende de você, mas mantenha as seguintes opções em mente:

- Logo depois dos PJs serem levados para o alojamento dos guardas o grande tremor descrito no encontro Última Parada abala a torre. Thannu e seus guardas saem para investigar, permitindo que os PJs voltem para o portal no jardim e então, fujam.
- Sarshan pode ter sido enganado pelo grupo, mas o capitão não foi. Thannu espera até que Sarshan se vá para ordenar suas tropas que matem o grupo.

Para qualquer um desses cenários, adote o encontro Última Parada de acordo, mas de forma que no fim você tenha os PJs enfrentando Thannu e suas panteras no jardim enquanto eles tentam ativar o portal para escapar.

A ÚLTIMA PARADA

Encontro de Nível 7 (1.500 XP)

PREPARAÇÃO

O grupo rejeitou a oferta de Sarshan para um contrato imediato, ou o shadar-kai enxergou através do falso consentimento deles. De uma forma ou de outra, os PJs estão preparados para conhecer seus destinos.

Thannu, shadar-kai combatente campeão de batalha elite (T) 2 panteras umbrais (P)

Quando a oferta de Sarshan cair por terra, leia:

Vocês sentem uma chacoalhada familiar sob seus pés enquanto outro tremor aumenta e diminui rapidamente. Os olhos negros do shadar-kai flamejam, mas ele sorri enquanto balança sua cabeça. “Suas convicções devem ser reconhecidas. Que pena que elas vos falharam no final.”

Então repentinamente, uma explosão ensurdecadora balança a torre. Próximo a porção leste do salão, um dos guardas de Sarshan grita: “Meu senhor! A fundição está em chamas!” Os guardas estão em movimento e Sarshan ignora vocês enquanto ladra ordens a eles. Um grupo é enviado para a fundição e outro recebe ordens de manter os campos dos mercenários sob controle. Sarshan leva consigo o último esquadrão de guerreiros de corrente enquanto se dirige ao elevador.

Thannu e suas panteras são os únicos deixados com vocês.

“Se eu fosse tão cruel quanto minha reputação implica, eu mandaria vocês de volta para assistirem seu mundo morrendo.” Diz Sarshan. “Sejam gratos por eu ser piedoso” E então diz a Thannu: “Mate-os.”

Thannu, Shadar-kai Campeão de Batalha (T) Soldado Elite de Nível 8		
Humanóide sombrio (Médio)		700 XP
Iniciativa +11 Sentidos Percepção +6; visão na penumbra		
PV 172; Sangrando 86		
CA 26; Fortitude 21, Reflexos 23, Vontade 19		
Teste de Resistência +2		
Deslocamento 5; veja também passeio sombrio		
Pontos de ação 1		
⬇ Katar (padrão; sem limite) ♦ Arma		
+13 vs. CA; 1d6+3 de dano (dec. 1d6+11).		
⬇ Ataque Duplo (padrão; sem limite) ♦ Arma		
Thannu desfere dois ataques com suas katars.		
⬇ Jaula de Trevas (padrão; recarrega ☞ ☞)		
Thannu desfere um ataque com sua katar. Se obtiver sucesso, ele realiza um ataque secundário enquanto filamentos de sombras se enroscam em do alvo. <i>Ataque Secundário</i> : +11 vs. Reflexos; o alvo fica impedido (TR encerra).		
Táticas de Lorde de Batalha		
Thannu e seus aliados causam 1d6 extra de dano contra inimigos a que eles flanqueiam.		
Talento de Batalha		
Thannu pode conseguir um sucesso decisivo em ataques que rolem um 19 ou 20 natural.		
Inspirando o Ataque		
Quando ele consegue um sucesso decisivo, Thannu e seus aliados a até 5 quadrados dele reganham 4 pontos de vida.		
Passeio Sombrio (movimento; encontro) ♦ Teleporte		
Thannu se teleporta 3 quadrados e torna-se incorpóreo até o começo do seu próximo turno.		
Tendência Imparcial		Idiomas Comum
Perícias Acrobacia +15, Furtividade +15		
For 17 (+7)	Des 20 (+9)	Sab 14 (+6)
Con 14 (+6)	Int 12 (+5)	Car 11 (+4)
Equipamento cota de malha, 2 katars		

2 Panteras Umbrais (P)		Espreitador de Nível 6	
Animal sombrio (Médio)		250 XP cada	
Iniciativa +12 Sentidos		Percepção +9; visão na penumbra	
PV 76; Sangrando 38			
CA 20; Fortitude 19, Reflexos 21, Vontade 17			
Deslocamento 7			
⬇ Garras (padrão; sem limite)			
+11 vs. CA; 2d6+4 de dano.			
⬇ Espigada com a Cauda (reação imediata, quando um inimigo ajusta ou se desloca para um quadrado adjacente à pantera espectral; sem limite)			
+11 vs. CA; 1d6+1 de dano.			
Vantagem de Combate			
A pantera espectral causa 2d6 de dano adicional contra qualquer alvo contra a qual tiver vantagem de combate.			
Invisibilidade (padrão, somente enquanto estiver em <i>forma espectral</i> ; sem limite) ♦ Ilusão			
A pantera espectral fica invisível até atacar. Ela pode encerrar este efeito no seu turno, usando uma ação livre.			
Forma Espectral (padrão; sem limite)			
A pantera espectral torna-se incorpórea. Ela recebe +5 de bônus de poder nos testes de Furtividade, mas causa apenas metade do dano com seus ataques. Ela pode encerrar este efeito no seu turno, usando uma ação livre			
Tendência Imparcial		Idiomas -	
Perícias Furtividade +13 (+18 em <i>forma espectral</i>)			
For 15 (+6)	Des 21 (+9)	Sab 13 (+5)	
Con 16 (+7)	Int 2 (+0)	Car 12 (+5)	

TÁTICAS

Thannu ataca o combatente que parecer mais poderoso com sua *jaula de sombras* então faz *ataque duplo* contra os oponentes mais próximos. Ele usa *passeio sombrio* para evitar o terreno acidentado do jardim e reduzir qualquer dano dos ataques feitos contra ele.

As panteras umbrais flanqueiam com Thannu, causando dano extra de sua própria vantagem de combate e da *tática de lorde da batalha* dele. Elas ficam próximas em combate, na esperança de que um oponente atacando a outra dispare um ataque *espigada com a cauda*. Elas desistem de um ataque para usar a sua *forma espectral* apenas quando estiverem sangrando, terminando o efeito antes de atacar a criatura que as deixou sangrando.

Thannu e suas panteras têm fé extrema em sua superioridade sobre os PJs. Eles lutam até a morte.

ATRAVÉS DO ARCO

Se os PJs ativarem o portal durante o combate (ao invés de dispensar Thannu e suas panteras primeiro), o capitão ordena às panteras que persigam o grupo. Ele mesmo não passa através do arco, acreditando que seus gatos poderão dar conta dos PJs e sentindo a gravidade da situação fora da torre.

CONFIGURANDO O PORTAL

Esse desafio de perícias pretende que os PJs reconfigurem o portal de teletransporte de Sarshan para poder funcionar com qualquer criatura, permitindo a eles escaparem da torre.

Configurando o Portal Desafio de Perícias

Nível 7
300 XP

Overlook, uma cidade fortificada situada nas escarpas orientais das Montanhas Morada do Rochedo, é um agitado centro de comércio e escambo. Entre tantas pessoas, vocês têm a certeza de encontrar mais informações sobre quem caça vocês. Basta agora descobrir como vocês querem ir atrás dessa informação.

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

Perícias Primárias: Arcanismo, História, Percepção, Ladinagem.

Vitória: O portal é corretamente reconfigurado para permitir o uso por qualquer criatura. Os PJs (e as panteras umbrais) podem atravessá-lo para serem levados para o santuário negro (área 1, página 22).

Falha: Os PJs parcialmente restauram o funcionamento do portal. Embora qualquer criatura possa agora utilizá-lo, o efeito de teletransporte permanece sintonizado para Sarshan, causando a qualquer outra criatura que caminhar através do

arco a perda de um pulso de cura. Criaturas que não têm pulsos de cura restantes (incluindo as panteras umbrais) perdem pontos de vida igual ao seu nível.

Arcanismo CD 14 (2 sucessos). O PJ detecta a magia para alterar a configuração de criaturas específicas do arco. Uma falha no teste causa 1d6 de dano arcano ao PJ.

História CD 14 (2 sucessos; veja arcanismo). O PJ estuda as runas antigas inscritas no arco, que permitem o entendimento das instruções iniciais e sua subsequente reconfiguração. Em um resultado de 23 ou mais, um PJ ganha +2 de bônus para o próximo teste de Arcanismo realizado no desafio.

Percepção CD 14 (2 sucessos; veja Ladinagem). O PJ realiza um exame de perto da construção do arco, encontrando vários pontos onde os cristais prateados embutidos na pedra foram aumentados com algum tipo de reagente alquímico. Em um resultado de 23 ou mais, um PJ também ganha +2 de bônus para o próximo teste de Ladinagem realizado no desafio.

Ladinagem CD 14 (2 sucessos). O PJ cuidadosamente reconhece o padrão dos cristais embutidos na pedra, alterando o fluxo de poder arcano dentro do arco.

PORTA NÚMERO UM

Pode parecer óbvio aos PJs que o portal de teletransporte e o portão do Pendor das Sombras além deles são sua maior esperança de darem o fora da torre e retornar para o mundo enquanto evitam o caos lá fora. Entretanto, se os PJs ignorarem o arco (talvez acreditando que o clímax da aventura deva ser encontrado na fundição), faça com que outro tremor desmorone o portão de entrada e o acesso para o túnel da fundição.

Igualmente, se os PJs matam Thannu e suas panteras, e então decida gastar o tempo deles procurando pela torre mais uma vez, use sobras dos

combates anteriores, incursões de novos guardas, ou ambos para convencê-los a colocarem-se em movimento.

A FUGA

Embora os PJs possam já ter tido sensação suficiente da ameaça representada por Sarshan para querer eliminá-lo, é imperativo que ele escape a esse encontro. O oportunista negociante de armas shadar-kai tem um papel muito maior em um episódio futuro da sequência de aventuras. Porém, se os PJs realizarem um esforço sincero para perseguir Sarshan não seja muito cabeça dura com eles. Embora suas estatísticas não sejam fornecidas aqui, você pode permitir ao grupo infligir algum dano antes que os guardas aproximem-se dando a ele tempo suficiente para cair fora.

DESENVOLVIMENTO

Qualquer PJ analisando as janelas a leste pode ver a fundição sendo consumida por explosões contínuas de sombras e chamas. Embora Modra não tenha completado sua sabotagem de uma maneira que pudesse destruir a torre, os sistemas da fundição estão falhando, libertando a energia arcana que alimenta os experimentos negros de Sarshan.

Das janelas ao sul, o caos pode ser observado nos campos com bandos de mercenários tentando escapar da destruição. O cercado do bazar de escravos encontra-se quebrado, e os escravos rebelam-se contra seus mestres e começam a fugir para o norte.

Se os PJs passarem através do portal sozinhos, vá para o encontro Sombras da Destruição na próxima página. Se as panteras umbrais segui-los, continue este encontro no santuário negro (área 1, página 22). Utilize o mapa tático para o santuário negro (encontro tático Santuário Branco, página 18), girando 90 graus e alterando de acordo com a descrição da área (página 12).

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Elevador de Levitação: O chão e o teto desta câmara possuem aberturas de 4,5 metros de comprimento. Esta levitação mágica permite a criatura alcançar o piso superior ou inferior. Os personagens na área do elevador pairam no meio do ar até que eles comandem mentalmente o elevador para movê-los. Como uma ação de movimento, um personagem pode subir ou descer um andar ou pode deslocar-se 4,5 metros na horizontal. Como uma ação mínima, o personagem no ar consegue ajustar 1 quadrado na horizontal.

Enquanto dentro do elevador (estejam se movendo ou não), uma criatura fica insegura, sofrendo -2 de penalidade nas suas defesas CA e Reflexos.

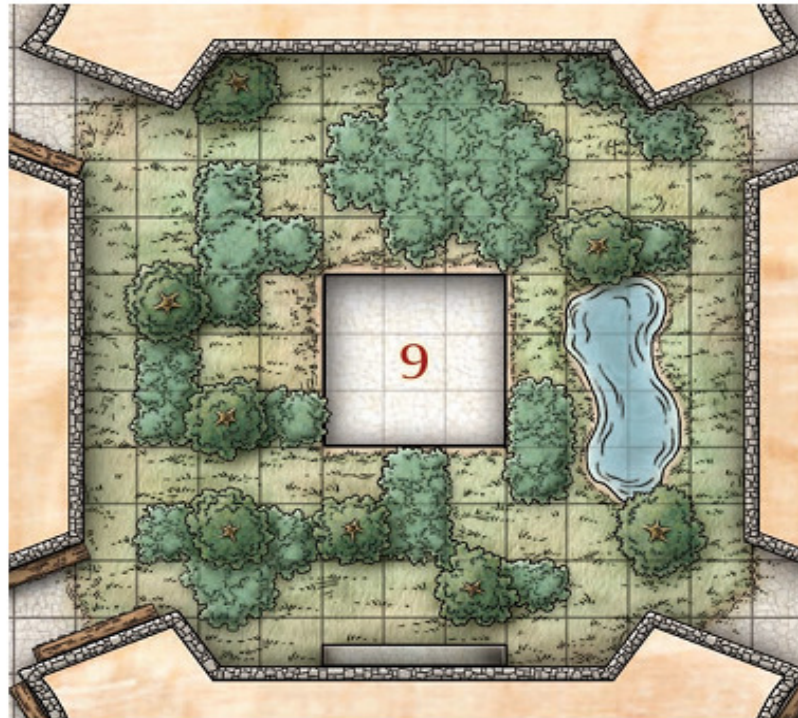
As criaturas que se desloquem na área aberta do elevador (em oposição à simplesmente pisar dentro dela) continuarão seu movimento através do ar. Uma criatura pode cruzar o espaço aberto do elevador realizando um teste de Acrobacia CD 15 como parte da ação de movimento necessário para entrar na área. Em um resultado de 20 ou mais, a criatura recebe 2 quadrados adicionais de movimento. Em uma falha, a criatura perde a cinética e é conduzida para o centro da área (mas podem usar outra ação de movimento ou ação mínima para continuar seu movimento).

Árvores: Os quadrados que contém árvores são terrenos acidentados (exigindo 1 quadrado adicional de movimentação para entrar) e fornece ocultação (-2 de penalidade para jogadas de ataque) para todos que estão neles. Os troncos das árvores fornecem cobertura (-2 de penalidade para jogadas de ataque) para todos que estiverem adjacentes a eles.

Moitas: Essas áreas de vegetação densa fornecem ocultação e são terrenos acidentados.

Lago Estagnado: Este lago de águas escuras possui apenas 60 cm de profundidade em seu centro, mas sua água é densa com lodo negro. Um personagem que corra através da fonte deve obter sucesso em um teste de Acrobacia CD 20 ou será derrubado. Os personagens podem se mover seu deslocamento normal sem dificuldades.

Portal de Teletransporte: Esta arcada de pedras escuras é um semicírculo de 9 metros de diâmetro e 4,5 metros de altura, montada sobre o muro de pedras da câmara. Cristais prateados estão encravados dentro da pedra de forma aleatória. Runas escritas em Comum os cobrem, mas seu dialeto antigo exige um teste bem sucedido de História CD 17 para decifrá-los. Eles identificam os



arcos como um antigo portal de teletransporte shadar-kai.

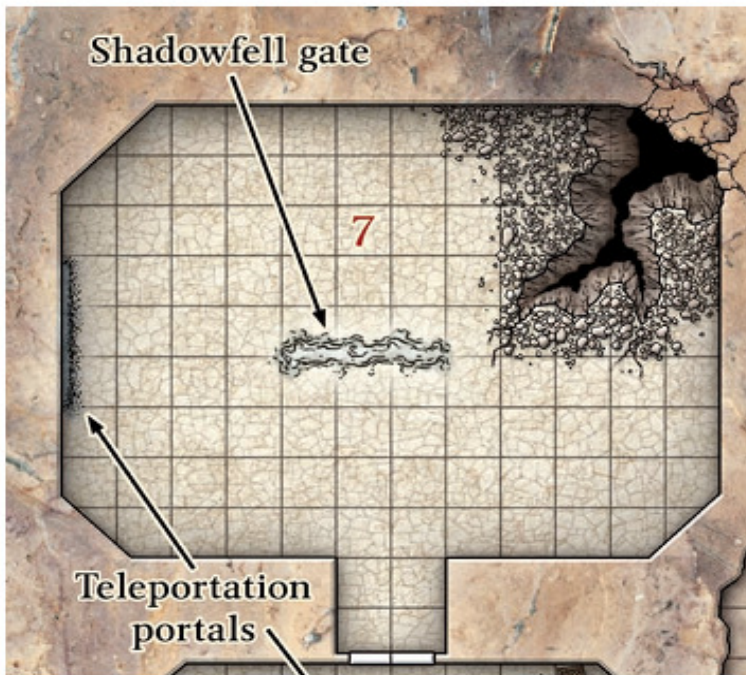
Este arco funciona como o arco no santuário negro (página 22). Caso seja tocado ele revelará a área dentro dele, mas os PJs não podem atravessá-lo. O portal apenas pode ser utilizado normalmente por Sarshan. Veja o encontro tático Última Parada para mais informações.

SOMBRAS DA DESTRUIÇÃO

Encontro de Nível 5 (875 XP)

PREPARAÇÃO

Os PJs atravessam o portal de teletransporte da torre e chegam ao portão do Pendor das Sombras que os leva para casa. Da entrada da caverna, eles observam a destruição do Umbraforge à distância. Os guardas normalmente posicionados aqui tiveram que retornar para a torre, dando aos PJs uma chance de terem um descanso breve se desejarem. Quando o grande tremor acontecer, os PJs provavelmente aproveitarão para fugirem. Interrompa ou parafraseie o texto em voz alta de acordo com a ação deles, mas esteja certo de que os personagens vejam seis espectros emergindo antes que eles passem despercebidos através do arco.



6 espectros (S)

Quando os PJs tiverem completado um descanso breve, ou se estiverem na intenção de ativar imediatamente o portão do Pendor das Sombras, leia:

Uma queda de pedras deslizando fenda abaixo dá um vislumbre rápido alertando sobre outro tremor, desta vez maior. A caverna treme ao redor de vocês – uma rachadura que se alastra de maneira tão sonora como um trovão, ecoa da parede norte. E com um gemido, o arco que vocês acabaram de atravessar se desintegra e desmancha como se uma explosão de energia arcana atravessasse a câmara. Onde ela atinge o Pendor das Sombras, uma labareda de explosão negra explode da pedra, cristalizando-se em seis formas humanóides.

É mais provável que os PJs fujam através do arco na esperança de que os espectros não possam segui-los. Neste caso, este encontro usa o mapa tático e características do santuário branco (página 18), abaixo.

Se os PJs escolherem terminar o encontro inteiramente no santuário negro do Pendor das Sombras antes de retornarem para o mundo, use o mapa tático para o santuário branco, girando 90 graus e alterando-o de acordo com a descrição da área (página 18). Quando os PJs finalmente cruzarem o portal para o mundo, descreva um tremor queimando o portão do Pendor das Sombras na medida em que o atravessam pela última vez.

Quando os espectros emergirem através do arco no santuário branco, leia:

Do fervente campo de sombra de dentro do arco repentinamente as cinco formas mostram suas garras como se estivessem abrindo caminho através dele. Com um grito agudo como tiras de aço, as névoas negras de dentro do portão do Pendor das Sombras são desmanchadas, os seis espectros parecem absorver a escuridão na medida que ela vai diminuindo.

O portão do Pendor das Sombras acabou de queimar e os seis espectros consumiram o poder dele.

6 Espectros (S)	Espreitador de Nível 4
Humanóide sombrio (Médio – Morto-vivo)	175 XP cada
Iniciativa +8	Sentidos Percepção +6; visão no escuro
Calafrio Espectral (Congelante) aura 1; os inimigos dentro da aura sofrem -2 de penalidade em todas as defesas.	
PV 30; Sangrando 15	
CA 16; Fortitude 16, Reflexos 16, Vontade 17	
Imunidade doenças, venenoso; Resistências 10 vs. Necrótico, incorpóreo;	
Vulnerabilidade 5 vs. radiante	
Deslocamento voo 6 (parar); alternância	
④ Toque Espectral (padrão; sem limite) ♦ Necrótico	
+7 vs. Reflexos; 1d6+2 de dano necrótico.	
◀ Barragem Espectral (reação imediata, recarrega ☐ ☐) ♦ Ilusão, Psíquico	
Explosão contígua 2; contra inimigos; +7 vs. Vontade; 2d6+2 de dano psíquico e o alvo fica derrubado.	
Invisibilidade (padrão; sem limite) ♦ Ilusão	
O espectro fica invisível até atacar ou até ser atingido por um ataque.	
Tendência Caótico e Maligno	Idiomas Comum
Perícias Furtividade +9	
For 10 (+2)	Des 15 (+4)
Con 13 (+3)	Int 6 (+0)
	Sab 8 (+1)
	Car 15 (+4)

TÁTICAS

Os espectros tentam manter os PJs em corpo a corpo, maximizando o efeito de seu *toque espectral*. Se um espectro for alvejado por ataques à distância por mais do que um inimigo, ele usa seu turno para ficar invisível, usando *barragem espectral* contra o máximo número de alvos no próximo turno.

Os espectros lutam até serem destruídos.

EXPANDINDO O ENCONTRO

Sinta-se livre para fazer este encontro acontecer nas outras áreas das cavernas secretas do Mendigo Feliz. O Espectro persegue os PJs em qualquer área se eles tentarem fugir, podendo inclusive, se moverem para o albergue de indigentes ou para as ruas ao redor, se você desejar. Faça com que os espectros atentem contra forças vivas das criaturas na cidade, o que poderia colocar os PJs em uma posição de proteger os inocentes na medida em que se desenrola esta ameaça final.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Pedregulho: Onde a quina noroeste da câmara sofreu colapso, ele estende-se nas áreas de entulho solto que são terreno acidentado. Um personagem que correr através dos pedregulhos deve fazer um teste bem sucedido de Acrobacia CD 20 ou cair derrubado. Personagens podem se mover em velocidade normal sem dificuldades.

Pilhas grandes de pedregulho concedem cobertura. A pilha principal de pedregulho na quina noroeste concede cobertura superior.

Portal de teletransporte: Este aro de pedra negra é um semicírculo de 9 metros de diâmetro e 4,5 metros de largura, posicionado contra a parede de pedra da câmara. Cristais prateados estão posicionados na pedra de maneira aleatória. Runas em comum cobrem-no, mas seu dialeto ancestral requer um teste bem sucedido de história CD 17 para decifrá-lo. Eles identificam o arco como um antigo portal shadar-kai de teletransporte. Embora este se assemelhe ao portal da área 6, este arco esta inerte.

Portão do Pendor das Sombras: Este arco de pedra branca é um semicírculo de 9 metros de diâmetro e 4,5 metros de altura. O portão não está funcionando agora que sua magia foi drenada pelos espectros.

CONCLUÍDO A AVENTURA

No resultado final da batalha contra o poder do Pendor das Sombras, os PJs podem desfrutar de um bem merecido descanso. O barulho de batalha é ouvido no Mendigo Feliz, com Prashant e Ausma descobrindo os porões secretos e a rota que os PJs fizeram nas cavernas abaixo. Eles chegam bem na hora quando os PJs estão se refazendo do combate e demonstram-se surpreendidos em descobrir o que havia abaixo do seu estabelecimento.

Os paladinos ocupam-se de contatar as autoridades de Overlook. Enquanto eles aguardam pela chegada da guarda da cidade, os PJs podem confirmar que o Portão do Pendor das Sombras foi permanentemente destruído. A rota de Sarshan para Overlook foi fechada para sempre.

Com suas preocupações religiosas, Ausma e Prashant podem dar aos PJs mais informações do santuário branco, uma vez que eles reconhecem-no como um antigo local de adoração demoníaca. Eles concluem que o poder negro que criou os espectros tem corrompido ambos os lados do arco do Pendor das Sombras todo esse tempo – um perigo sombrio em potencial para Overlook que os PJs eliminaram. O portal de teletransporte é ainda operacional, mas pode ser fechado pelos representantes do Conselho.

A descoberta e destruição do portão do Pendor das Sombras fazem dos PJs heróis em Overlook, especialmente quando a conexão de Sarshan com a recente invasão orc é revelada. Os armazéns shadar-kai serão vasculhados, mas como resultado da traição de Modra, Sarshan foi cuidadoso em eliminar quaisquer evidências de suas recentes atividades. Embora suas operações estejam fechadas para sempre, nenhuma informação adicional da presença shadar-kai em Overlook pode ser encontrada.

Os PJs têm bastante tempo para descansar e planejar seus movimentos subsequentes. Mal sabem eles, entretanto, que sua notoriedade irá levá-los para uma inesperada sequência sombria na próxima aventura.

Sobre o Autor

Scott Fitzgerald Gray (preguiçoso de 9o nível, vingativo neutro) começou jogando no segundo grau e tem trabalhado como um escritor e editor em muito do seu tempo desde então. Depois de retardadamente perceber que poderia combinar ambas as vocações em 2004, ele tem desperdiçado seu tempo compondo como um editor freelance de RPG e designer, principalmente para a Wizards of the Coast. Ele vive no interior do Canadá com uma professora, duas filhas, e um grande número de companheiros animais.

Sobre a tradução:

A realização deste trabalho foi possível graças ao esforço conjunto e a colaboração de jogadores de RPG que abnegaram de seu tempo esforçando-se em prol deste magnífico trabalho.

Título Original	The Shadow Rift of Umbraforge (Scales of War)
Tradução	Gustavo Colucci Medonho "Nossa Angelo" Sakuya Daniel Kamom Rodolfo (Brodi)
Revisão	Sérgio "Nauta" Souza
Editoração Gráfica	Marcelo "Warden" Lima

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

1ª edição – disponibilizada em 08/2009

Material disponibilizado pela Comunidade do Orkut – D&D 4th – D&D 4ª edição

<http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cm=m=37989596>

Proibida a reprodução parcial ou total deste material, sob a pena de colaboração efetiva na próxima aventura a ser traduzida.

Próxima tradução – As Minas Perdidas de Karak

ERRATAS

(Pág. 18 e 33) No bloco de estatísticas de Modra, vocês podem notar a citação: "veja também obscuridão mortuosa". No entanto, essa habilidade não se encontra ao longo do bloco de estatísticas. A meu ver, Modra deveria possuir a habilidade obscuridão mortuosa, visto que existe uma referência no próprio bloco sobre isto e visto que a habilidade é comum a todos os tenebrosos.

(Pág. 19) Há um bloco de estatísticas referente à Aparição Perturbadora, quando todo o texto desse encontro, principalmente na parte de táticas, e nos nomes das habilidades, se faz referência a Aparição Demente.

(Pág. 19) Barganha Sombria: Teste de Sentir Motivação, deve querer dizer teste de Intuição.

(Pág. 33) No bloco de estatísticas do Goblin Sombrio Estorvador seu tipo está descrito como humanóide natural, quando acredito que deveria ser humanóide sombrio.

No mesmo bloco, no ataque com Arco Longo, hobgoblin arqueiro deve querer dizer goblin sombrio estorvador.

No mesmo bloco, equipamento espada longa, deve querer dizer maça.

(Pág. 34) Nas Características de Área a descrição da vala de lava termina com uma frase incompleta. Acredito que queira dizer que ao ficarem sangrando pela primeira vez no encontro, devem fazer novamente o teste de Tolerância para não perder um pulso de cura.

(Pág. 40) Não aparece nenhuma cavidade de fogo nessa área do mapa da aventura.

(Pág. 42) Não aparece nenhuma mesa nessa área do mapa da aventura.

(Pág. 46) O poder jaula de sombras descrito em táticas no bloco de estatísticas de Thannu é tratado como jaula de trevas.

(Pág. 47) A descrição do desafio de perícias Configurando o Portal está totalmente equivocada, a descrição apresentada é a mesma do desafio Trama de Modra.

(Pág. 48) Essa página parece não pertencer a esse local, mas acho que eles repetem as características da área do combate no jardim intencionalmente, pro caso das panteras estiverem perseguindo os jogadores junto ao portal.

(Pág. 49) São descritas cinco formas atravessando o portal, quando na verdade são seis espectros.