

The D&D logo is rendered in a stylized, red, gothic font with a small dragon head integrated into the ampersand.

BALDUR'S GATE

DESCIDA ATÉ AVERNUS

DUNGEONS & DRAGONS

Perigos diabólicos esperam nesta aventura para o maior jogo de RPG do mundo.

Cortesia Madmax

VERSÃO ALFA 1.0

CRÉDITOS

Story Creators: Adam Lee (lead), James Introcaso, Ari Levitch, Mike Mearls, Lysa Penrose, Christopher Perkins, Ben Petrisor, Matthew Sernett, Kate Welch, Richard Whitters, Shawn Wood.

Story Consultants: Joe Manganiello, Jim Zub

Writers: Bill Benham, M.T. Black, Dan Dillon, Justin Donie, James J. Haeck, James Introcaso, Adam Lee, Chris Lindsay, Liane Mersiel, Shawn Merwin, Lysa Penrose, Christopher Perkins, F. Wesley Schneider, Amber Scott, James Sutter.

Developers: Jeremy Crawford, Dan Dillon, Ben Petrisor, Kate Welch

Editors: Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray, Hannah Rose, F. Wesley Schneider

Managing Editor: Christopher Perkins

Art Director: Kate Irwin

Graphic Designers: Emi Tanji, Trish Yochum

Concept Art Director: Richard Whitters

Creative Art Director: Shauna Narciso

Cover Illustrators: Tyler Jacobson, Hydro⁷⁴

Interior Illustrators: Victor Adame Minguez, Even Amundsen, Alexey Aparin, Mark Behm, Michael Berube, Zoltan Boros, Aleksí Briclot, Christopher Burdett, Sam Burley, Wesley Burt, Clint Cearley, Sidharth Chaturvedi, Daarken, Olga Drebas, Steve Ellis, Nils Hamm, Leesa Hannigan, Ralph Horsley, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Sam Keiser, Julian Kok, Daniel Landerman, Larian Studios, Titus Lunter, Brynn Metheney, Scott Murphy, Claudio Pozas, Vincent Proce, Chris Rallis, Mike Schley, Ilya Shkipin, David Sladek, Zack Stella, Matt Stewart, Cory Trego-Erdner, Beth Trott, Unit Image, Richard Whitters, Shawn Wood, Ben Wootten

Concept Illustrators: Aleksí Briclot, Daarken, Max Dunbar, Titus Lunter, Vince Proce, Richard Whitters, Shawn Wood.

Infernal Font Designer: Daniel Reeve

Interior Cartographers: Dyson Logos, Mike Schley

Poster Map Cartographer: Jared Blando

Producers: Dan Tovar, Bill Benham

Product Engineer: Cynda Callaway

Imaging Technicians: Sven Bolen, Carmen Cheung, Kevin Yee

Art Administrator: David Gershman

Prepress Specialist: Jefferson Dunlap

Franchise & Global Brand Strategy: Nathan Stewart

Director of Licensing & Publishing: Liz Schuh

Licensing Manager: Hilary Ross

Marketing and Communications: Bart Carroll, Pelham Greene, Greg Tito, Anna Vo.

Brand Manager: Shelly Mazzanoble

Playtest Coordinator: Bill Benham

The following D&D books provided material and inspiration:

Greenwood, Ed, Matt Sernett, Alexander Winter, and Steve Winter. *Murder in Baldur's Gate*. 2013.

Greenwood, Ed, and others. *Lords of Darkness*. 1988.

Kenson, Steve, and others. *Sword Coast Adventurer's Guide*. 2015.

Mearls, Mike, Jeremy Crawford, and others. *Mordenkainen's Tome of Foes*. 2018.

---. *Volo's Guide to Monsters*. 2016.

Perkins, Christopher, Will Doyle, and Steve Winter. *Tomb of Annihilation*. 2017.

Mansão Vanthampur was inspired by a building design by Dean Turner.

Disclaimer: *This adventure is a work of fiction aimed at providing you and your friends with many hours of fantastic entertainment. Although devils and the Nine Hells play prominent roles in this story, the evil represent is meant to be fought and overcome. Wizards of the Coast fully endorses the kicking of evil's butt. Let darkness fall and light prevail! We strongly advise that you not play this adventure backward, lest Asmodeus appear in a puff of smoke to talk politics, as archfiends are wont to do.*

620C7231000001 EN

ISBN N: 978-0-7869-6687-5

First Printing: September 2019

987654321

THANKS TO OUR PLAYTESTERS

Trisha Arozqueta, Cory Bennett, Khrys Bennett, Cody Bowen, Jean-Luc Caron, Trevor Clare, Drake Delgado, Mikayla "Irish" Ebel, Christian "Shiny" Eckert, Zach "Static" Eckert, Andrew Evans, Nathan Fisher, Jesse Foltz, Thomas Freed, David Hanson, Maris Hanson, Brenna Holkins, Jerry Holkins, Danny Hyun, Joshua Kiper, Shayne Li, Jonathan Christopher Marquiss, Zack Merritt, Emmanuel John Mitsinikos, Blake Morrison, David Park, Nancy Rexford, Leonardo Rivera, Luke Sargent, Brandon Smith, Rob Spieldenner, Rebecca Stein, Nevin Vorfeld, Andrew White.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. The characters of Arkhan the Cruel, Torogar Steelst, and Krull the Turtle, and their distinctive likenesses, are property of Joe Manganiello and are used in this product with permission. All other characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Printed in the USA. ©2019 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH.
Represented by: Hasbro. De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL

CONTEÚDO

Guia de Pronúncia
Visão Geral da Aventura
Antecedentes da Aventura
Interpretando os Diabos
A Vida nos Nove Infernos

Capítulo 1: A História de Duas Cidades

Queda de Elturel
O Mal em Baldur's Gate
Funcionamento do Capítulo
O Portão do Basilisco
Taverna Elfsong
A Masmorra dos Três Mortos
Lanterna Baixa
A Mansão Vanthampur
Sobre a Mansão
Encontros Finais em Baldur's Gate
Jornada à Candlekeep
Candlekeep
Chegando em Avernus

Capítulo 2: Elturel Caiu

Funcionamento do Capítulo
Chegada em Elturel
Alto Salão
Grande Cemitério
Fugindo do Cerco

Capítulo 3: Avernus

Funcionamento do Capítulo
O Que é Avernus?
Características de Avernus
Usando o Mapa
Forte Knucklebone
Raggadragg Ataca!
Senhores da Guerra das Terras Desoladas Avernianas
A Busca pela Espada
Colina de Haruman
Ninho das Vespas Infernais
Caminho dos Demônios
Árvores de Desova
Torre de Urm
Obelisco
O Espelho de Mephistar
Fosso de *Shummrath*
A Cripta dos Cavaleiros do Inferno
Arcos de Ulloch
Boca de *Kostchtchie*
Caminho dos Diabos
Zapper Demoníaco
Espinheira de Ossos

Túmulo de Uldrak
Torre de *Arkhan*
Monumento de Tiamat
Forja de Bel
Sibriex
Fortaleza Voadora Destruída
Outros Locais
Doca Stygia
Torres de Vigia do Rio Styx
Correntes Partidas
O Empório Errante
Fortaleza Voador de Zariel
Encontro Itinerante: Smiler, o Profanador

Capítulo 4: Espada de Zariel

Aproximando da Cidadela
A Crosta
Entrando na Cidadela
Idyllglen
Reivindicando a Espada

Capítulo 5: Fuga de Avernus

Quem Deveria Governar Avernus?
Elturel Será Salva?
Fim de Jogo em Elturel
Gazeta de Baldur's Gate
História de Baldur's Gate
Baldur's Gate Hoje
Governo
População
Economia e Comércio
Religião
Perigos em Baldur's Gate
Marcos da Cidade
Cidade Alta
Cidade Baixa
Cidade Exterior
Além de Baldur's Gate
Baldur's Gate Antecedentes de Personagens
Segredos Sombrios

Apêndice A: Negócios Diabólicos

Infernal Contracts
Arquidiabo - Fetiches

Apêndice B: Máquinas de Guerra Infernais

Blocos de Estatísticas
Regras
Variações Diabólicas
Perseguições em Avernus

Apêndice C: Itens Mágicos

Apêndice D: Criaturas

Amnizu
Bafomé
Bandidos, Capitão de Bandidos e Rufiões
Bulezau
Crokek'toeck
Cultistas dos Três Mortos
Golem de Carne Diabólico
Vespa Infernal
Hollyphant
Magmin
Merregon
Mezzoloth
Narzugon
Nupperibo
Nycaloth
Olanthius - O Cavaleiro da Morte
Capuzcarlate (Red Cap)
Reya Mantlemorn
Tressym
Abishai Branco
Yeenoghu
Zariel

Apêndice G: Menu Infernal Rapture

MAPAS

1.1: Baldur's Gate
1.2: Taverna Elfsong
1.3: Masmorra dos Três Mortos
1.4: Lanterna Baixa
1.5: Mansão Vanthampur
1.6: Sob a Vila
2.1: Elturel
2.2: Alto Salão - Cathedral
2.3: Hall High Cathedral, Choir Level
2.4: Alto Salão - Catacumbas
2.5: Grande Cemitério - Capela
2.6: Grande Cemitério - Nível do Ossuário
3.1: Avernus
3.2: Ninho das Vespas Infernais
3.3: Cripta dos Cavaleiros do Inferno
3.4: Espinheira de Ossos
3.5: Forja de Bel
3.6: Fortaleza Voadora Destruída
3.7: Torre de Vigia do Rio Styx
4.1: Vista Lateral da Crosta
4.2: Idyllglen
A Costa da Espada
Baldur's Gate
Mapa dos Jogadores de Elturel (Poster Map)
Mapa dos Jogadores de Avernus (Poster Map)

NOTA DO COLABORADOR

Este é um trabalho de fã para fãs, sempre gostei das aventuras de D&D, mas sempre fiquei frustrado por não ter traduções para o português. Não tratem este material como uma tradução perfeita do livro original, tanto que há muitas anotações que não consegui uma tradução melhor.

Inicialmente optei por manter alguns nomes no original como “*Baldur’s Gate*”, “*Candlekeep*”, ou porque a tradução não achei satisfatória. Alguns nomes utilizei as traduções usadas em outros livros, ex.: “*Forgotten Realms - Guia da Campanha 4ed.*”, “*Forgotten Realms - Cenário de Campanha*”, entre outros.

Com certeza, há erros de diagramação, erros de português, e assim por diante; é por isso que este material trata-se de uma versão “*Alfa*” cabendo aos próximos colaboradores melhorar este material. Afinal, não domino o “*inglês*” e nunca fiz curso de “*Indesign*”, a ideia é ter um material que permita aos jogadores poderem jogar sem dificuldade.

Neste material há muitas ilustrações extras, inclusive “*mapas de batalha*” que não aparecem no livro original, a maioria foi retirado site: “https://www.patreon.com/PogS_Props”. Todas estavam na opção “*free*”, espero que com isso não gere problemas com direitos autorais.

No final acrescentei os mapas de Elturel, Avernus, e Faêrun em versões maiores; quem quiser pode imprimi-los.

Quando fizerem atualizações deste material, peço que matenham o conteúdo e citem as mudanças, ex: versão 1.0, 1.1, 1.2 e assim por diante.

Todo o material foi traduzido utilizando o “*google tradutor*”, “*reverso context*”, “*linguee*”, entre outros; não posso deixar de citar essas ferramentas, que tanto me ajudaram neste trabalho.

Por fim, quem quiser a arquivo original para poder melhorá-lo, podem me encontrar no Facebook na comunidade RPG TAUBATÉ : <https://www.facebook.com/groups/rpgtaubate/>. Deixem uma mensagem com o e-mail que eu envio o arquivo para quem quiser.

Espero que gostem e se divirtam e bons jogos.

MADMAX!!!

Este material foi feito de fã para fãs, sua venda
e/ou impressão é estritamente PROIBIDA,
todos os direitos autorais reservados aos
respectivos autores e a Wizards of the Coast.

NOME	PRONÚNCIA	DESCRIÇÃO
Abishai	AB-ish-eye	Diabo leal a Tiamat que existe fora da Hierarquia Infernal
Amnizu	Am- N EET-zoo	Diabo maior que guarda os portões para os Nove Infernos
Amrik Vanthampur	AM-rik VAN-tham-per	Segundo filho da Duquesa Thalamra Vanthampur de Baldur's Gate
Arkhan – O Cruel	AR-kawn	Dragonborn Campeão maligno de Tiamat
Asmodeus	Az-moh-DAY-us or Az-MOH-dee-us	Arquidiabo, Deus maior e Senhor dos Nove Infernos
Bafomé	BAF-oh-met	Lorde Demônio adorado pelos Minotauros
Balarystul	Bah-tar-RISS-tut	Dragão de cobre ancião que se infiltrou no Empório Errante
Bazelsteen	BAY-zel-steen	Diabo dos chifres que supervisiona os reparos da fortaleza voadora na Doca Estígia
Belyne Stelmane	Beh-UN STEL-mane	Um dos quatro duques no Conselho dos Quatro que governa Baldur's Gate
Bhaal	BAWL	Deus mortal do assassinato e um dos Três Mortos
Bulezau	BOO-leh-zow	Demônio com chifres com carne podre
Croke'toeck	CROW-kek-toe-ick	Demônio gigantesco que carrega outros demônios dentro dele
Dillard Portyr	DILL-erd por-TEER	Um dos quatro duques no Conselho dos Quatro que governa Baldur's Gate
Falaster Fisk	FAL-ass-ter	Útil espião preso na masmorra sob Mansão Vanthampur
Fhet'Ahla	Fett-AH-lah	Amnizu que corre daqui até Avernus no Empório Errante
Gabourey D'Vaelan	Gah-BUR-ee duh-VAY-Ian	Cozinheiro que trabalha na Mansão Vanthampur em Baldur's Gate
Gargauth	GAR-gawth	Senhor das Profundezas preso no Escudo do Senhor Oculto (Senhor Oculto)
Haruman	HAIR-oo•man	Paladino caído de Eturel, agora um demônio narzugon leal a Zariel
Jhessa Brightstar	JESS-ah	Clérigo de Lathander em Idyllglen
Kaejil OrOnmar	KAY-jil oh-ROON –mar	Coletor de impostos preso em Mansão Vanthampur
Klim Jhasso	JAH-soh	Membro da família patriarca (nobre) de Jhasso de Baldur's Gate
Kostchtchie	Koss-CH EE-chee	Lorde Demônio adorado por alguns gigantes do gelo
Laraelra Thundreth	Lah-RAIL-rah THUN•dreth	Proprietário do Lanterna Baixa, uma taverna de Baldur's Gate
Liara Portyr	Lee-AR-ah por-TEER	Comandante do Punho Flamejante convocado para Baldur's Gate
Lulu	LOO-loo	Hollyphant sofrendo de perda de memória
Matalotok	Mah-tah-LOH-tok	Martelo mágico roubado de Kostchtchie por Zariel
Mordenkainen	Mor-den-KAY•nen, or Mor-den•KIGH-nen	Arquimago famoso que habita a Torre de Urm em Avernus
Mortlock Vanthampur	MORT-lock VAN-tham-per	Terceiro filho da Duquesa Thalamra Vanthampur do Baldur's Gate
Myrkul	MER-kul	Deus mortal da morte e necromancia, e um dos Três Mortos
Nariangela	Nar-ee-AWN -jeh-lah	Oficial da ponte Erinyes a bordo da fortaleza voadora de Zariel
Nupperibo	Nuh-pur-REE-boh	Demônio menor comum nos nove infernos
Olanthius	Oh-LAN-thee-us	Paladino caído de Eturel, agora um cavaleiro da morte que jurou obedecer a Zariel
Pherria Jynks	FAIR-ee-ah JINX	Acólito de Torm na catedral de Eturel
Reya Mantlemorn	RAY-ah MAN-tul-morn	Cavaleira do Inferno jurou proteger e defender Eturel
Satiir Thione-Hhune	Sah-TEER thee-AWN-hewn	Membro da família patriarca (nobre) de Hhune de Baldur's Gate
Shaleen Zoraz	Shaw•LEEN zor-AHZ	Supervisor de manutenção de esgotos preso em Mansão Vanthampur
Sibriex	SIB-ree•ex	Demônio que parece um saco inchado de carne pustulenta
Sylvira Savikas	Sil-VEER-ah sah-VEE-kas	Arquimaga Tiefling e especialista nos Nove Infernos
Thalamra Vanthampur	Thah-LAM -rah VAN -tham-per	Um dos quatro duques no Conselho dos Quatro que governa Baldur's Gate
Thavius Kreeg	THAY-vee-us KREEG	Ex-clérigo de Torm e superintendente de Eturel
Thurstwell Vanthampur	THURST•well VAN-tham-per	Primeiro filho da Duquesa Thalamra Vanthampur de Baldur's Gate
Tiamat	TEE-ah –mat	Rainha de Cinco cabeças dos Dragões malignos presa nos Nove Infernos
Trantolox	TRAN-toe-lox	Nalfeshnee encontrado fora da Cidadela do Sangramento
Traxigor	TRAX-eh-gor	Arquimago transformado em lontra
Ulder Ravengard	UL-der RAY-ven-gard	Grão-Duque de Baldur's Gate e líder do Punho Flamejante
Yael	YAY-el	Defensor falecido de Eturel, agora um fantasma nos Nove Infernos
Yeenoghu	Yee-NO-goo	Lorde Demônio adorado pelos Gnolls
Zariel	ZAR-ee-el, or ZAIR•ee-el	Arquidiabo e governante de Avernus, a primeira camada dos Nove Infernos



PROJETADO PARA UM GRUPO DE AVENTURA de quatro a seis personagens de primeiro nível, Baldur's Gate: Descent into Avernus é uma aventura de DUNGEONS & DRAGONS que começa na cidade de Baldur's Gate e termina em Avernus, a primeira camada dos Nove Infernos. Até o final da aventura, os personagens deverão ter 13º nível ou mais. Para executar esta aventura, você precisa do *Manual do Jogador* da 5ª Edição, do *Guia do Mestre* e do *Manual dos Monstros*.

Use a primeira sessão do jogo para ajudar seus jogadores a criar seus personagens de primeiro nível. Como parte desse processo, os jogadores podem escolher um **Segredo Oscuro** de seu grupo.

VISÃO GERAL DA AVENTURA

A cidade sagrada de Etlurel desapareceu dos Reinos Esquecidos e desceu a Avernus, a primeira camada dos Nove Infernos. Esse evento surgiu como resultado de uma barganha infernal entre a *Arquidiabo Zariel*, que governa Avernus, e o traíçoeiro Alto Intendente de Etlurel, *Thavius Kreeg*. Zariel está capturando cidades e usando seus cidadãos como alimento no conflito em curso entre os diabos e demônios conhecido como a *Guerra do Sangue*.

A próxima na lista de cidades de Zariel é a vizinha de Etlurel, Baldur's Gate. Os personagens podem ser os heróis que descem para Avernus, salvam Etlurel da destruição certa e impedem que um destino semelhante aconteça a Baldur's Gate.

PROBLEMA EM BALDUR'S GATE

O **Capítulo 1** começa na cidade independente de Baldur's Gate, onde os personagens se veem presos atrás dos muros da cidade depois que os portões são fechados para impedir a entrada de centenas de refugiados nas terras vizinhas de Etlurgard. No entanto, os portões não podem conter notícias de que a capital de Etlurgard caiu e que o *Grão-Duque Ulder Ravengard*, de Baldur's Gate, está desaparecido em uma missão diplomática em Etlurel. O fato do infortúnio de Etlurel coincidir com a visita de Ravengard deixou os *baldurianos* imaginando se Baldur's Gate sofrerá o destino de Etlurel.

Os personagens são recrutados pelo Punho Flamejante, o exército de mercenários encarregado de proteger Baldur's Gate. Sem o *Grão-Duque Ulder Ravengard* para liderá-los, os mercenários do Punho Flamejante são pouco mais que bandidos glorificados. As ordens dos personagens são ajudar a manter a paz, erradicando e destruindo seguidores dos **Deuses Malignos: Bane, Bhaal e Myrkul**, conhecidos coletivamente como os **Três Mortos**. Esses clérigos, assassinos e necromantes vis estão matando o povo da cidade aleatoriamente, e o Punho Flamejante está muito distraído e desorganizado para caçá-los e encontrar seu covil. No decorrer de sua **Investigação**, os personagens descobrem que os cultistas dos Três Mortos estão sendo secretamente financiados por *Thalamra Vanthampur*, uma dos três duques restantes que preside o governo de Baldur's Gate, usando dinheiro roubado do tesouro de **Tiamat**, a Rainha maligna dos dragões aprisionada nos Nove Infernos.

Com o *Grão-Duque Ulder Ravengard* fora do caminho, Thalamra está pagando aos seguidores dos Três Mortos para destruir a confiança no Punho Flamejante, para que todos os pagamentos à organização decapitada possam ser cortados. *Thalamra*, uma discípula devota da *Arquidiabo Zariel*, intermediou um acordo que lhe permitirá reivindicar o papel de Grão-duque quando o Punho Flamejante se dissolver, abrindo caminho para a descida da cidade em Avernus.

Para atingir esse último objetivo, Thalamra precisa de um artefato chamado **Escudo do Senhor Oscuro**, preso no qual é um demônio chamado *Gargauth*. Até recentemente, o escudo era selado em uma tumba sob a cidade, mas os filhos de Thalamra recentemente o roubaram e o transportaram para a masmorra abaixo de sua vila. O escudo é tão corrupto que sua mera presença em Baldur's Gate contribuiu para a decadência moral da cidade por décadas.

Para impedir que Baldur's Gate caia nas garras de Zariel, os personagens devem levar o escudo para longe da cidade. **Reya Mantlemorn**, uma jovem cavaleira de Etlurel, suspeita que os Vanthampurs estejam abrigando *Thavius Kreeg* em sua propriedade e oferecendo ajuda. Personagens que atacam a vila da *Duquesa Vanthampur* encontram Thavius escondido na masmorra abaixo dela. Thavius está ajudando *Thalamra Vanthampur* a usar o **Escudo do Senhor Oscuro** para provocar a queda de Baldur's Gate, da mesma maneira que ele usou o *Companheiro* para condenar Etlurel.

Se os personagens matam Thavius, sua alma viaja para os Nove Infernos e se forma como um diabo *amnizu* em Avernus.

VISITA À CANDLEKEEP

Ao lidar com *Thavius Kreeg* e a *Família Vanthampur*, é provável que os personagens adquiram o **Escudo do Senhor Oscuro**, bem como uma *caixa quebra-cabeça infernal* que eles não podem abrir. Eles também podem libertar um espião preso na masmorra da *Duquesa Vanthampur*, que trabalha para *Sylvira Savikas*, uma *tiefling* especialista sobre os Nove Infernos.

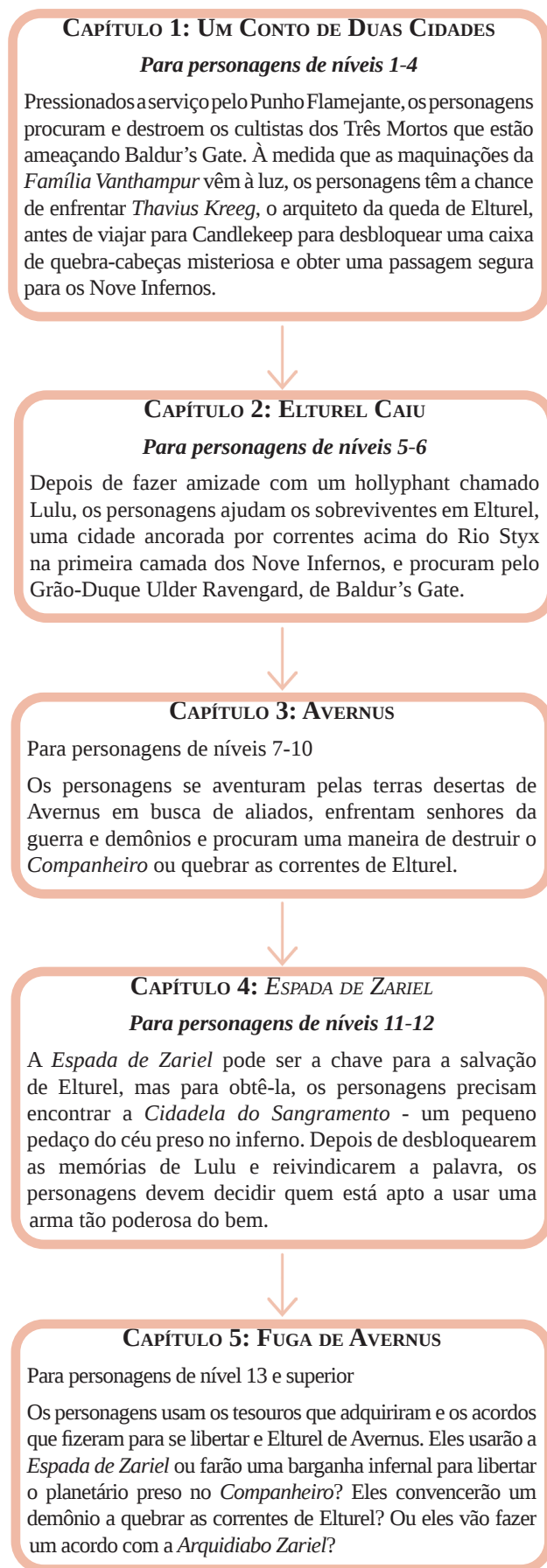
Determinada a frustrar os adoradores dos diabos em posições de poder em todo o coração ocidental, Sylvira opera fora da biblioteca de Candlekeep e passou anos monitorando a atividade dos diabos em Baldur's Gate, Etlurel e região circundante. Seus espiões estão atrás da caixa quebra-cabeça, que se acredita conter uma cópia do contrato diabólico que Thavius assinou para selar a destruição de Etlurel.

Se os personagens desejarem ajudar ainda mais Baldur's Gate, devem viajar até os Nove Infernos e resgatar *Ulder Ravengard* e do que resta de Etlurel. Os personagens são convidados a procurar *Sylvira Savikas* em Candlekeep. Sylvira conhece o segredo para desbloquear a caixa de quebra-cabeças de Thavius. Ela também pode facilitar a descida dos personagens em Avernus e fornecer a eles um mapa (embora não seja confiável).

Sylvira aconselha os personagens a deixarem o **Escudo do Senhor Oscuro** sob sua custódia. No entanto, há benefícios em levar o escudo com eles, pois *Gargauth* pode guiá-los através dos Nove Infernos de maneiras que outros não podem. Com ou sem o escudo, os personagens partem de Candlekeep e visitam o amigo de Sylvira, *Traxigor*, um mago que pode usar a magia de *viagem planar* para levá-los a Etlurel. Na torre deste mago, eles encontram um *hollyphant* chamado *Lulu*.



DIAGRAMA 0.1: FLUXOGRAMA DA AVENTURA PARA OS NOVE INFERNOS!



O **Capítulo 2** começa com a chegada dos personagens em Elyreth, que está ancorada por enormes correntes e presa sob a luz maligna do *Companheiro*. Se os personagens não fizerem nada, a cidade será puxada para o Rio Styx e ligando-se aos Nove Infernos para sempre. *Lulu* tenta o seu melhor para servir como guia do grupo em Avernus, mas as memórias do *hollyphant* estão fragmentadas. Torna-se claro, no entanto, que *Lulu* tem uma conexão pessoal com Zariel, que remonta à antiga existência angelical da *Arquidiabo*.

Depois de vasculhar Elyreth em busca de sobreviventes e colidir com os habitantes de Avernus, os personagens encontram o valente Ulder Ravengard, que foi colocado na situação mais incomum de defender uma cidade à qual ele se opõe há muito tempo. O sitiado Ravengard pede aos personagens que façam o possível para libertar Elyreth e devolver o que resta a Faerun. Para fazer isso, eles devem vasculhar Avernus em busca de meios para destruir o *Companheiro* ou quebrar as enormes correntes que prendem a cidade, conforme descrito no **Capítulo 3**.

Avernus tem sido um campo de batalha na interminável *Guerra do Sangue*. Além de confrontos com diabos e demônios, senhores da guerra mesquinhos vasculham os desertos Avernianos em busca de tesouros, salvamentos e combustível para suas máquinas de guerra infernais. Personagens que forjam uma aliança com um senhor da guerra correm o risco de alienar os outros. Ao adquirir uma máquina de guerra infernal, os personagens podem viajar rapidamente através de AvernusW - um domínio repleto de almas torturadas, belicistas e diabos ansiosos por tentar os pretensos heróis em acordos que corrompem a alma.

Quanto mais tempo passa com os personagens, mais *Lulu* começa a se lembrar das memórias há muito perdidas da *Espada de Zariel*, uma arma angelical com o poder de destruir o *Companheiro*. Após a queda da *graça* de Zariel, a espada foi escondida em uma fortaleza chamada *Cidadela do Sangramento* - um santuário celestial preso em Avernus. A busca pela espada forma o ponto crucial do **Capítulo 4**, levando à revelação de que Zariel pode ser redimida.

O sucesso dos personagens não depende de adquirir a *Espada de Zariel* ou de ajudar Zariel a encontrar a redenção, como *Gargauth* é rápido em apontar, caso os personagens o consultem. Existem outras maneiras de libertar Elyreth, mas apenas se os personagens estiverem dispostos a fazer acordos com os habitantes mais malignos de Avernus.

Os personagens podem negociar um acordo com o arquidiabo deposto **Bel**, que deseja suplantar Zariel e recuperar seu título como governante de Avernus. Eles podem alimentar a raiva de um demônio horrível chamado *Crokek toeck* e enganá-lo a roer as correntes de Elyreth. Eles podem chegar a um acordo com um paladino maligno *dragonborn* chamado **Arkhan, o Cruel**; usando-o para negociar um acordo com *Tiamat*. Ao devolver seu tesouro roubado, os personagens podem convencer Tiamat a quebrar as correntes de Elyreth.

Por mais tentadoras que sejam essas ações, os personagens devem ter cuidado, com acordos com demônios, Lordes demônios e o número de fúria de Tiamat entre as maiores ameaças do multiverso. Além disso, a própria Zariel pode se irritar com os personagens por ousar se intrometer em seus assuntos diabólicos. O modo como a aventura termina depende das escolhas que os personagens fizerem, do caos que eles fomentarem e dos acordos que formarem, conforme discutido no **Capítulo 5**.



ANTECEDENTES DA AVENTURA

No plano do **Monte Celestia**, o anjo **Zariel** castigou seus colegas por não se envolverem na *Guerra do Sangue*.

Ela achava que era responsabilidade do exército angelical destruir o **Mal** no Multiverso, em vez de recuar e assistir demônios e males se aniquilarem, destruindo vastas faixas do multiverso no processo.

Desafiando seus superiores, **Zariel** deixou o **Monte Celestia** e foi para **Elturel**, onde reuniu um exército de guerreiros e os treinou para lutar na *Guerra do Sangue*. Ela prometeu a eles que, quando estivessem prontos, os levaria à batalha em **Avernus**. **Zariel** liderou seu exército para fora de **Elturel** em meio a uma multidão de saudadores e cidadãos orgulhosos em **1354 DR**.

Em uma investida épica conhecida como *A Cavalgada*, o exército de **Zariel** entrou em **Avernus** e levou a luta para o **Arquidiabo Bel** e suas legiões infernais. Muitos dos guerreiros de **Zariel** lutaram bravamente, mas para outros, os horrores dos Nove Infernos se mostraram grandes demais. Eles fugiram de volta através do portal, selando-o atrás deles e nunca revelando sua vergonhosa retirada e traição. Os **Cavaleiros do Inferno** como eram chamados, usariam esse distintivo de vergonha no túmulo.

A QUEDA DE ZARIEL

Zariel perdeu mais do que seu exército em **Avernus**.

Ela também perdeu uma mão, que foi cortada em batalha. Quando sua espada caiu no chão, **Zariel** ordenou a **Yael**, seu general mais devoto, que pegasse a arma e a escondesse, para que os demônios não a destruíssem ou a corrompessem. **Yael** pegou a espada e fugiu, junto com o fiel companheiro *hollyphant* de **Zariel**, **Lulu**. Os outros dois generais de **Zariel**, **Olanthius** e **Haruman**, recusaram-se a deixar o lado de **Zariel**. Todos os três foram capturados e enviados para **Nessus**, o mais baixo dos Nove Infernos.

Lá, **Zariel** foi levado diante de **Asmodeus**, que a recebeu de braços abertos. O *Senhor dos Nove Infernos* elogiou **Zariel** por suas proezas de batalha e pela força de suas convicções. Ofereceu-lhe o governo de **Avernus**, para grande desgosto de **Bel**. Jurando lealdade a **Asmodeus** e os Nove Infernos, **Zariel** poderia levar sua raiva a suportar os demônios e continuar a lutar na *Guerra do Sangue*, com legiões de demônios sob seu comando. **Zariel** aceitou os termos de **Asmodeus**, completando sua queda da graça. **Haruman** seguiu seu mestre para a condenação de boa vontade e foi transformado em um demônio **narzugon**, enquanto **Olanthius**, que tirou a própria vida ao invés de se curvar diante de **Asmodeus**, foi trazido de volta para servir como cavaleiro da morte sob o olhar ardente de **Zariel**.

O COMPANHEIRO

Zariel nunca esqueceu seus traidores - aqueles que fugiam do campo de batalha. Ela ficou de olho em **Elturel**, esperando o dia em que pudesse realizar sua vingança. O dia chegou em **1444 DR**, quando **Elturel** foi conquistado por um senhor dos vampiros. Um clérigo de **Torm** chamado **Thavius Kreeg** apelou a qualquer poder para ajudá-lo a salvar sua cidade santa. Naquele instante, **Zariel** emergiu de uma coluna de fogo e ofereceu a ele um acordo, que **Thavius** aceitou prontamente.

No céu sobre **Elturel**, uma esfera radiante chamada **Companheiro** apareceu, brilhando como um segundo sol. Alimentado por um **planetário** preso dentro dele, o **Companheiro** banhou **Elturel** e a paisagem circundante em luz sagrada, que enviou o lorde vampiro lutando pelas sombras e destruiu seu exército de mortos-vivos. **Thavius Kreeg**, que recebeu o crédito por convocar o **Companheiro**, foi aclamado como o salvador da cidade e ascendeu para se tornar o **Alto Intendente**. Sob o domínio de décadas de **Kreeg**, **Elturel** embarcou em um caminho para se tornar não apenas uma cidade santa, mas a nação santa de **Elturgard**.

TRAÇÃO DE THAVIUS

Foi dito a Thavius a hora exata em que o *Companheiro* deixaria de proteger Etlurel. Nas semanas que antecederam esta hora fatídica, Thavius instigou o *Grão-Duque Ulder Ravengard*, de Baldur's Gate, a visitar Etlurel, para ajudar a resolver algumas disputas de longa data entre as duas cidades. Enfrentando pressão política em casa, Ravengard concordou com relutância. Depois de cumprimentar a delegação de Ravengard, Thavius Kreeg fugiu de Etlurel em segredo e assistiu a uma distância segura enquanto o *Companheiro* se transformava de um sol radiante em uma esfera negra inundada de energia crepitante. Rasgou Etlurel do Plano Material, transportando-o e todos os seus habitantes para Avernus. Algumas outras pessoas da cidade conseguiram escapar antes que Etlurel desaparecesse. Onde estava, apenas uma cratera permanece.

Disfarçado de refugiado, Thavius Kreeg foi um dos primeiros de seu povo a chegar ao Baldur's Gate com notícias da “**destruição**” de Etlurel. Passou pelos portões da cidade com a ajuda de sua influente amiga, a *Duquesa Vanthampur*, e se refugiou em sua casa.

DETALHES DE INTERPRETAÇÃO

Como mestre, você pode interpretar diabos de maneira bem-humorada, distante, bombástica, conivente ou dispersa, mas uma regra geral a seguir é a seguinte: os diabos não desejam fazer o bem. Ao lidar com os mortais, os diabos estão constantemente descobrindo como explorá-los e corrompê-los, geralmente por trás de sorrisos finos de preocupação fingida e encanto falso.

REFERÊNCIAS IMPORTANTES

Esta aventura apresenta os Nove Infernos, descritos no **Capítulo 2** do *Guia do Mestre*. Os diabos, sendo os habitantes principais dos Nove Infernos, desempenham papéis importantes nesta história. Antes de começar a aventura, vale a pena se familiarizar com a entrada “**Diabos**” no *Manual dos Monstros*, que não apenas descreve os tipos mais comuns de demônios, mas também explica sua hierarquia, como eles se comportam de acordo com seu alinhamento *leal e maligno*, o que os agrada e os enfurece, e por que eles têm medo de morrer no plano de origem.

Blocos de Estatísticas: O *Manual dos Monstros* contém blocos estatísticos para a maioria dos monstros e personagens não jogadores (NPCs) encontrados nesta aventura. Sempre que esta aventura apresentar um novo monstro ou NPC, você encontrará seu bloco de estatísticas próximo ao encontro em que aparece, ou no **Apêndice D**.

Quando o nome de uma criatura aparece em **negrito**, é uma dica visual que indica o bloco de estatísticas da criatura no *Manual dos Monstros*. Se o bloco de estatísticas estiver em outro lugar, o texto da aventura informará onde encontrá-lo.

Magias e itens mágicos: Magias e equipamentos não mágicos mencionados na aventura são descritos no *Manual do Jogador*. Itens mágicos são descritos no *Guia do Mestre*, a menos que o texto da aventura o direcione para a descrição de um item no **Apêndice C**.

Um diabo que corrompe com sucesso um mortal recebe o equivalente infernal a uma estrela dourada e pode esperar ansiosamente que um superior preste atenção e lhe dê a promoção que tanto merece. Enquanto isso, quando esse mortal morre, sua alma se vê condenada aos Nove Infernos, onde se torce na forma de um *lêmure* (a menos que ela seja

usada para algum outro propósito mórbido). O diabo não se importa com o que acontece com as almas que corrompe; só quer ser promovido a uma forma superior de demônio. É assim que, ao longo dos tempos, um *lêmure* pode se tornar um *senhor das profundezas*.

Mas os diabos fazem mais do que corromper. Eles também lutam na *Guerra do Sangue*. *Asmodeus* atesta que servir em sua legião infernal é uma honra sagrada, pois, ao fazer isso, um diabo ajuda a proteger o multiverso da destruição demoníaca. Embora isso pareça impressionante, a maioria dos diabos participa da *Guerra do Sangue* apenas para se distinguir entre seus pares e subir a cadeia de comando. Lutar contra demônios sem fim não é o que muitos diabos desejam.

Se um diabo morre em outro lugar que não seja os Nove Infernos, ele se forma novamente nos Nove Infernos e, portanto, não é realmente morto. No entanto, um diabo que é morto nos Nove Infernos está morto para sempre; não surpreendentemente, é por isso que os diabos tendem a ser mais cautelosos em suas relações em casa do que no exterior.

CARACTERÍSTICAS DOS DIABOS

Traços comuns entre diabos incluem os seguintes:

Charme: Diabos são encantadores consumados. Como os seres humanos, alguns são melhores nisso do que outros.

Os bons apreciam a troca de brincadeiras, falando em sentenças medidas ou percebendo detalhes agradáveis sobre o ambiente ou as roupas de um personagem.

Paciência: Os diabos raramente têm pressa em fazer um acordo ou assinar um contrato. Como mestres em longo prazo, os diabos fazem negócios genuinamente bons com os mortais para comprar apreço e confiança que podem ser alavancados durante negociações mais importantes posteriormente.

Civilidade: Os diabos gostam de fingir que seguem as mesmas regras e obedecem às mesmas convenções sociais que os mortais.

Os diabos não têm problemas em aparecer e agir da maneira que precisam para alcançar seus objetivos finais - geralmente um contrato de serviços ou uma alma. Eles aprenderam que é possível ganhar mais se comportando de maneira civilizada do que reagir com raiva ou violência.

Desonestidade: Os diabos não envelhecem, então raramente há um senso de urgência com o diabo, pois ele planeja sua conquista ou corrupção de uma alma. Isso permite esquemas de enrolamento que raramente são o que parecem na superfície. Para diabos menores, basta uma simples aceitação de um presente maligno, enquanto diabos maiores gostam de envolver os personagens em escolhas que comprometam seus valores.

Inescrupulosos: Sendo malignos e sem alma, um diabo não pode ter vergonha ou desonra, não sentem culpa ou remorso e estão preparados para fazer os atos mais hediondos para conseguir o que querem.

Medo de Rebaixamento: Um diabo que desaponta um superior pode ser rebaixado, após o que é instantaneamente transformado em uma forma menor de diabo. Quanto maior o diabo, mais o temor de rebaixamento e a perda de seu poder. Assim, um diabo se esforça ao máximo para esconder suas falhas ou fixá-las em outra pessoa.

A VIDA NOS NOVE INFERNOS

Grande parte da aventura acontece na *Primeira Camada dos Nove Infernos*. Este não é, para ser mais suave, sua configuração de D&D de última geração. As seguintes dicas e truques podem ajudá-lo a tornar a estadia dos personagens em *Avernus* notável.

TODOS INFELIZES

Os **Nove Infernos** é um lugar de miséria abjeta, onde ninguém é feliz. Diabos mais fracos são explorados e atormentados por seus superiores. Diabos mais fortes vivem com medo constante de serem deixados de lado para promoção ou rebaixamento. Mesmo quando algo parece dar certo, a alegria é passageira e apenas alimenta a suspeita de que as coisas estão prestes a piorar.

Esse pessimismo inevitável leva muitas criaturas a se tornarem apáticas e maldosas. Eles têm um prazer perverso em espalhar sua infelicidade como um contágio.

Você pode lembrar aos jogadores que os Nove Infernos é um lugar de miséria e sofrimento das seguintes maneiras:

- Nas conversas com os personagens, os nativos dos Nove Infernos gostam de lamentar seu infortúnio e culpar os outros por suas vidas horríveis.
- Quando um personagem realiza alguma coisa, você pode minar esse sucesso de alguma maneira. Por exemplo, o cinto do personagem pode quebrar, ou um inseto infernal pode picar o personagem no pescoço e deixar um vergão.
- Se um personagem fizer um **1 natural** em um teste de ataque feito com uma arma não-mágica, você poderá decidir que a arma quebra.

TUDO É INCRÍVEL

Avernus é insidioso na maneira como promove a ganância e faz com que os visitantes paguem ou negociem as coisas que precisam para sobreviver. A maioria da vida selvagem em *Avernus* não é comestível para os mortais, e a maioria das fontes de água é venenosa ou contaminada. A raridade de alimentos comestíveis e água potável incentiva o comportamento de acumulação.

Você pode lembrar os jogadores sobre a sordidez de *Avernus* das seguintes maneiras:

- Qualquer comida ou bebida que os personagens trouxeram ou conjurarem por magia mantém seu valor nutricional, mas tem um gosto horrível quando comido ou bebido em *Avernus*. A comida tem gosto de cinzas, a água tem gosto de bílico e o vinho tem gosto de leite estragado.
- Se os personagens quiserem algo de bom gosto, devem comprá-lo de vendedores licenciados, como *Mahadi*, o *rakshasa*, que administra um restaurante chamado *Ruptura Infernal*. O preço de uma refeição saborosa é sempre um pouco alto demais.
- Se um personagem comete um ato egoísta, você pode recompensar esse egoísmo, concedendo-lhe *inspiração* (como descrito no **Capítulo 4** do *Manual do Jogador*). Diferente da inspiração regular, o benefício não pode ser transferido para outra criatura.

PARAÍSO PERDIDO

Antes da *Guerra do Sangue* reduzi-la a um deserto árido, *Avernus* era uma armadilha deliciosa criada por *Asmodeus*, um paraíso de infinitas delícias destinadas a atrair e arrebatrar os mortais. Fragmentos desse paraíso perdido ainda mergulham do céu de *Avernus* como meteoros ardentes, e a terra é pontilhada de ruínas de palácios e jardins idílicos que

eram obscenamente bonitos a eras no passado. Lembretes fugazes deste paraíso antigo podem chegar aos personagens das seguintes maneiras:

- Enquanto viajam por *Avernus*, os personagens vislumbram uma miragem fantástica: um grande palácio ou oásis de jardim que desaparece quando chegam a 30 metros dele.
- Um personagem aleatório ouve belas músicas ou risadas, sente o cheiro de remadores ou perfumes ou experimenta uma carícia suave. A sensação não tem fonte discernível e desaparece após alguns instantes.
- Os personagens encontram uma relíquia que sobreviveu à queda do paraíso, como um belo vaso ou estátua tombada.

O primeiro personagem a tocar a relíquia experimenta um momento fugaz de pura alegria.

QUALQUER LUGAR ESTÁ EM TODA PARTE

A geografia distorce aos caprichos dos Nove Infernos. Um dos aspectos libertadores desse recurso planar é que você não precisa ser meticuloso em controlar onde os locais estão em relação um ao outro.

Embora a distorção espacial possa ser perturbadora para os visitantes, ela oferece os seguintes benefícios como **DM**:

Você pode decidir quanto tempo leva para os personagens irem de um lugar para o outro. Por exemplo, os personagens podem precisar viajar **10 km** para ir de *Forte Knucklebone* até *Colina de Haruman* e **100 km** para ir da *Colina de Haruman* de volta ao *Forte Knucklebone*.

- Se os personagens estiverem com pressa de chegar a algum lugar, um demônio pode aparecer do nada e, pelo preço de uma moeda de alma ou outro item valioso, mostre a eles um atalho que reduz pela metade a distância que os personagens devem percorrer para chegar ao seu destino.
- O *Empório Errante* pode aparecer em quase qualquer lugar nos Nove Infernos, a qualquer momento. Se os jogadores não souberem para onde ir ou o que fazer a seguir, ou se você quiser surpreendê-los com oportunidades divertidas de representação, peça ao *Empório Errante* que chegue ao local do grupo, independentemente de onde eles viram pela última vez.

UM TOQUE PESSOAL

Existem maneiras simples pelas quais você pode personalizar a aventura para tornar *Avernus* um lugar ainda mais infernal para seu grupo particular de aventureiros. Considere usar os seguintes métodos para personalizar a experiência da sua parte:

- Aprenda o que assusta os personagens. No início da aventura, peça a cada jogador que lhe forneça uma nota de três coisas que seu personagem teme. Salve-os até que o grupo atinja os Nove Infernos, depois use-os para personalizar os terrores que povoam *Avernus*.
- Mantenha uma lista das falhas que os jogadores selecionaram quando criaram seus personagens pela primeira vez, para que você possa lembrar os jogadores dessas falhas quando surgirem situações para testá-los. Por exemplo, um personagem com o antecedente *Herói do Povo* pode ter a falha: “*Eu sou rápido em assumir que alguém está tentando me enganar*”. Deixe o jogador lutar com essa falha durante as negociações com demônios e outros habitantes de *Avernus*.



Capítulo 1: A História de Duas Cidades

Baldur's Gate começou como uma cidade portuária, onde os comerciantes se encontravam com "*lanternas fantasmas*" - pessoas ao longo da costa da espada que usavam luzes para atrair navios encalhados para a costa. Quando esses navios encalhavam, os *lanternas fantasmas* vasculhavam os destroços e transportavam seus bens pilhados para Baldur's Gate, situado na margem norte de uma curva do Rio Chionthar, e vendiam seus espólios. Nos anos seguintes, Baldur's Gate se tornou uma cidade murada. Hoje, suas ruas enevoadas ficam vermelhas com o sangue de infelizes que são vítimas de maus oportunistas, muitos dos quais se consideram nobres, comerciantes, piratas e assassinos.

Um exército de soldados mercenários chamado **Punho Flamejante** mantém a ordem na cidade, e esses soldados respondem ao *Grão-Duque Ulder Ravengard*. Os membros do Punho Flamejante não se importam com a justiça; eles desejam poder e moeda, nada mais. Mas, apesar da reputação de crueldade do Punho, o Grão-Duque é amplamente considerado um homem honrado e razoável.

A cidade de Eturel, capital de Elturgard, está localizada muito mais no interior, ao longo do Rio Chionthar. Enquanto Baldur's Gate tem uma reputação merecida de ser um ninho de víboras, Eturel é visto como um farol de fé, ordem e alta cultura. As duas cidades enfrentaram uma longa e amarga rivalidade que se originou quando Baldur's Gate começou a roubar carga e moedas de navios que iam para Eturel, sufocando o comércio marítimo da cidade. Embora os conflitos entre Baldur's Gate e Eturel sempre tenham ficado aquém da guerra aberta, as relações entre as cidades estão tensas há muito tempo - muito tempo, diriam alguns.

QUEDA DE ELTUREL

Há alguns dias, o *Grão-Duque Ulder Ravengard* deixou Baldur's Gate com uma companhia de soldados do Punho Flamejante em uma missão diplomática para Eturel, aceitando um convite formal do Alto Intendente de Eturel, *Thavius Kreeg*. Ravengard não foi avidamente, no entanto. Foram

necessários meses de persuasão por seus *Companheiros duques* - os outros três membros do **Conselho dos Quatro**, no governo de Baldur's Gate - para convencê-lo a aceitar o convite de Eturel e deixar a cidade em suas mãos capazes. A *Duquesa Thalamra Vanthampur* foi especialmente convincente, tendo reunido petições da nobreza como líderes da multidão comum.

Pouco depois de Ravengard chegar a Eturel, a cidade foi arrastada para os Nove Infernos - varrida do mapa. Dada a distância entre as duas cidades, não é surpresa que os moradores de Baldur's Gate não tenham sofrido o destino de Eturel até que os refugiados de Elturgard começaram a chegar em massa. Os rumores sobre o desaparecimento de Eturel se espalharam como fogo, alimentando os temores de que Baldur's Gate pudesse ser a próxima. Ao mesmo tempo, o pânico varreu as fileiras do Punho Flamejante, que de repente se viu sem um líder forte.

Na ausência do grão-duque, o governo de Baldur's Gate continua a funcionar sob os três duques restantes - **Belynne Stelmane**, **Dillard Portyr** e **Thalamra Vanthampur**.

O *Duque Portyr* chegou ao ponto de lembrar sua sobrinha, **Liara Portyr**, de seu posto de comandante do Punho Flamejante em *Forte Beluarian* em Chult, na esperança de que ela possa controlar o Punho Flamejante. No entanto, levará tempo para o navio dela chegar.

Enquanto isso, refugiados de Elturgard continuam chegando com alegações terríveis de que nada resta de Eturel, exceto uma cratera no chão.

Entre os que fogem de Elturgard estão vários paladinos Cavaleiros do Inferno que prestaram juramentos para defender Eturel.

Estes guerreiros escaparam do destino da cidade apenas porque não estavam em Eturel quando caiu, e o Punho Flamejante os prendeu à vista, para que não tentassem causar problemas em Baldur's Gate. Os *Cavaleiros do Inferno* não estão indo silenciosamente, no entanto, levando à violência e derramamento de sangue.

O MAL EM BALDUR'S GATE

Sem Ulder Ravengard ficar em suas mãos, os capitães do Punho Flamejante exercitam brutalmente sua autonomia sob o verniz de manter a ordem. Eles fecharam os portões externos para manter Baldur's Gate a salvo da "ameaça" dos refugiados, prendendo efetivamente os *Baldurianos* atrás de suas próprias paredes. Com o Punho Flamejante distraído pela crise dos refugiados, as pessoas da cidade estão sendo caçadas e assassinadas nas ruas por cultistas dos Três Mortos - os deuses do mal: *Bane*, *Bhaal* e *Myrkul*. Sem o Punho Flamejante para reduzi-los, esses cultistas se tornaram ousados e agora se movem livremente dentro da cidade, suas atividades financiadas e apoiadas em segredo pela *Duquesa Vanthampur*.

Entre os primeiros refugiados a chegar a Baldur's Gate não havia outro senão *Thavius Kreeg*, o arquiteto da destruição de Elturel. A *Duquesa Vanthampur* está abrigando Kreeg na masmorra em sua vila até que Baldur's Gate sofra o mesmo destino de Elturel. Como Kreeg, a Família Vanthampur está firmemente endividada com Zariel, a Arquidiabo de Avernus. Usando o dinheiro roubado do tesouro de Tiamat pelos servos de Zariel em Avernus, a *Duquesa Vanthampur* contratou cultistas dos Três Mortos para causar problemas enquanto seus filhos roubavam o *Escudo do Senhor Oculto* de uma tumba abaixo da cidade. Usando o poder desse escudo mágico, *Duquesa Vanthampur* e *Thavius Kreeg* acreditam que podem causar a queda de Baldur's Gate da mesma maneira que o *Companheiro* foi usado contra Elturel. O escudo une a essência de um poderoso demônio chamado *Gargauth*, cuja presença em Baldur's Gate fomentou grande parte do mal que se esconde no coração dos moradores da cidade.

Para salvar Baldur's Gate, os aventureiros devem derrotar os cultistas dos Três Mortos, rastrear seus financiadores do mal, arrancar o *Escudo do Senhor Oculto* da *Duquesa Vanthampur* e buscar o *Grão-Duque Ulder Ravengard* nos Nove Infernos.

FUNCIONAMENTO DESTE CAPÍTULO

O **Diagrama 1.1** é um fluxograma que apresenta os principais eventos deste capítulo em sequência. Os aventureiros começam como personagens de **1º nível**, avançando para o **2º nível** se sobreviverem ao encontro da Taverna Elfsong e para o **3º nível** após conquistar a *Masmorra dos Três Mortos*. Os desafios que devem ser superados no *Lanterna Baixa* e *Mansão Vanthampur* são grandes o suficiente para levá-los ao **4º nível**. Depois de conquistar o complexo de esgoto abaixo da mansão e obter informações valiosas em Candlekeep, os personagens avançam para o **5º nível** antes de entrar nos Nove Infernos no **Capítulo 2**.

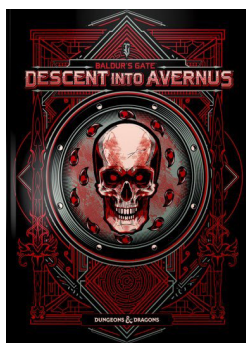


DIAGRAMA 1.1 - FLUXOGRAMA CAPÍTULO 1

O PORTÃO DO BASILISCO

Para personagens do 1º nível.

Logo após sua chegada ao Portão do Basilisco, os aventureiros são convocados por um capitão do Punho Flamejante e instruídos a procurar e destruir os seguidores dos Três Mortos responsáveis por uma onda de assassinatos.

TAVERNA ELFSONG

Para personagens do 1º nível.

Os aventureiros questionam uma espiã chamada Tarina. Em troca de sua ajuda, ela diz a eles onde os três mortos estão escondidos.

MASMORRA DOS TRÊS MORTOS

Para personagens do 2º nível.

Os aventureiros encurralam os seguidores dos Três Mortos e um dos filhos da *Duquesa Vanthampur* em uma masmorra antes de um encontro casual com os cultistas de Tiamat.

O LANTERNA BAIXA

Para personagens do 3º nível.

Os personagens enfrentam outro dos filhos da *Duquesa Vanthampur* em uma taverna do lado do cais chamado **Lanterna Baixa**. Lá, eles encontram uma Cavaleira do Inferno fugitiva chamada **Reya Mantlemorn**.

MANSÃO VANTHAMPUR

Para personagens do 3º nível.

Munidos de evidências de que *Duquesa Vanthampur* é um perigo claro e presente para Baldur's Gate, os aventureiros atacam sua casa e adquirem uma caixa de quebra-cabeça infernal do último de seus três filhos.

SOB A MANSÃO

Para personagens do 4º nível.

Na masmorra e nos esgotos sob a Vila Vanthampur, os aventureiros encontram *Thavius Kreeg* e encontram o *Escudo do Senhor Oculto*.

CANDLEKEEP

Para personagens do 4º nível.

Os aventureiros levam a caixa infernal de quebra-cabeça de *Thavius Kreeg* a uma sábia *tiefling* em Candlekeep. Para salvar Elturel, ela lhes dá um mapa de Avernus, uma maneira de alcançar os Nove Infernos e um guia *hollyphant*.

O PORTÃO DO BASILISCO

Leia ou parafraseie o seguinte texto em caixa para seus jogadores para começar a aventura:

Bem-vindos a *Baldur's Gate*, um verdadeiro ninho de ratos e víboras agarrados às encostas rochosas com vista para o Rio Chionthar. De seus altos poleiros na *Cidade Alta*, os nobres locais – conhecidos como **patriarcas** – olham com desprezo velado para a multidão comum na suja *Cidade Baixa*, que abraça o porto enevoadado. Toda Baldur's Gate cheira a sangue, crime e oportunidade. Pode-se facilmente entender por que piratas e comerciantes são atraídos para este lugar como moscas para uma carcaça.

Seguir o rio mais ao leste acabaria por levá-los a *Elturel*, capital da terra santa de Elturgard, pelo menos esse era o caso até alguns dias atrás. O clima de refugiados de Elturel piorou desde que chegaram as notícias de que a cidade caiu. Todo mundo está dizendo que Baldur's Gate é a próxima, mas ninguém realmente sabe quem ou o que reivindicou Elturel.

Os *patriarcas* pagam um exército mercenário chamado **Punho Flamejante** para proteger seus interesses em Baldur's Gate e, por extensão, a própria cidade. O *Punho Flamejante* ganhou ainda mais poder desde que seu líder carismático, *Ulder Ravengard*, conquistou o título de Grão-Duque há alguns anos. Aparentemente, Ravengard está ausente. Na sua ausência, o *Punho Flamejante* selou os portões da cidade para estancar o fluxo de refugiados. Ninguém é permitido entrar ou sair.

Tudo isso foi trazido à sua atenção logo após vocês terem sido convocados pelo Punho Flamejante para ajudar a defender a cidade. Suas ordens são falar com o **Capitão Zodge** no *Portão do Basilisco*, que atravessa a muralha leste da cidade e leva o nome das várias estátuas que repousam em seus nichos e empoleiram-se no topo de suas ameias. Invisível além do mar, levava o *Portão do Basilisco*, uma estrada de terra se estende pelas favelas da *Cidade Exterior* até a ponte conhecida como *Travessia de Wyrn*, e depois para reinos distantes além.

Dezenas de soldados do Punho Flamejante estão tentando controlar uma multidão enfurecida de plebeus ansiosos para deixar a cidade. Armado apenas com uma descrição vaga do **Capitão Zodge**, um homem alto, com longos cabelos negros e um tapa-olho de couro, leva um tempo para encontrá-lo. Uma briga começa entre soldados e plebeus, e você finalmente vê o capitão de olhos amarelos quando ele entra na briga e começa a dar socos. Apenas mais um dia na cidade de sangue.

Um afluxo de refugiados elturgardianos, aliado à incerteza sobre o destino do Grão-Duque *Ulder Ravengard*, convenceu o **Capitão Darmin Zodge**, um humano veterano *leal e mau*, a provar-se digno de liderar o Punho Flamejante para que algum rival aproveite a oportunidade nos próximos dias. Zodge também sabe que Liara Portyr, que comanda a fortaleza do Punho Flamejante no Forte Beluarian em Chult, foi convocada para Baldur's Gate por seu tio, o **Duque Dillard Portyr**. Zodge espera impressionar o comandante Portyr com sua capacidade de manter a paz em Baldur's Gate até sua chegada.

Embora Zodge não tenha nenhuma decência, ele se preocupa com o bem-estar dos soldados que servem sob seu comando. Multidões raivosas podem ser perigosas, e Zodge é rápido em eliminar os instigadores, de modo que a raiva da multidão se transforma em medo rapidamente. Ninguém é preso durante as brigas que os personagens observam, mas vários plebeus são espancados e roubados de suas bolsas de dinheiro depois de uma breve briga com Zodge e seus soldados. Expresse aos jogadores que seus personagens não ficariam surpresos com a maneira como Zodge lidou com a situação. Os capitães do Punho Flamejante têm uma latitude tremenda quando se trata de manter a paz em Baldur's Gate, especialmente na *Cidade Baixa*.

É sabido que a melhor maneira de lidar com os soldados do Punho Flamejante é suborná-los. Aqueles que podem pagar um suborno de **10 po** ou mais (em vez da taxa habitual de **2 pc** no portão) têm permissão para passar por um portão após um pouco de discussões.

REUNIÃO COM O CAPITÃO ZODGE

Capitão Zodge está esperando os personagens. Se eles escolherem não falar com ele, ele os localizará eventual-mente. O *Punho Flamejante* tem contatos por toda a cidade, então se esconder de Zodge é difícil, a menos que os personagens conheçam alguém que possa protegê-los. Zodge mantém seis soldados do Punho Flamejante (humanos veteranos) perto dele o tempo todo. Seus nomes são *Issio*, *Minaqua*, *Nelestree*, *Oliver*, *Soltus* e *Thalkara*.

Quando ele não está flexionando seus músculos militares ou aceitando subornos, o **Capitão Zodge** se apresenta como um homem franco e equilibrado, que trata os outros com o respeito que exige em troca. Quando os personagens estiverem prontos para ouvir o que ele tem a dizer, leia o seguinte texto em caixa em voz alta para os jogadores:



“A crise dos refugiados”, diz o Capitão Zodge, “temo que Baldur’s Gate possa sofrer o mesmo destino que Elturel, do qual nada resta senão um buraco no chão, aparentemente. Nosso Grão-duque, Ulder Ravengard, estava visitando Elturel em uma missão diplomática quando a cidade foi destruída. Coincidência? Eu acho que não.

*Os cavaleiros de Elturgard se chamam **Cavaleiros do Inferno**. Alguns deles escaparam da destruição e acham que somos de alguma forma culpados pela queda de Elturel. Que bando de agitadores! Estamos prendendo eles à vista, mas isso nos deixou sem pessoal para lidar com outros problemas. Para isso, preciso da sua ajuda.”*

O Capitão Zodge não aceitará nenhuma recusa de sua oferta. O Punho Flamejante tem o poder de convocar aventureiros em tempos de emergência. Ele pode executá-los no local por se recusar a ajudar, embora ele prefira que eles aceitem.

Ele dá a cada personagem um distintivo de cobre com o brasão do Punho Flamejante. Esses distintivos dão aos personagens licença para agir no nome de Zodge.

Leia o texto em caixa a seguir em voz alta quando os personagens estiverem prontos para ouvir mais:

“Baldur’s Gate tem sido atormentado por seguidores dos Três Mortos - os deuses: Bane, Bhaal e Myrkul. Pensei que tínhamos acabado com eles, mas aparentemente não.

Esses fornecedores do medo e da morte estão se aproveitando da crise atual para cometer crimes de assassinato em toda a cidade. Como meus representantes nomeados neste assunto, vocês terão licença para matar esses desgraçados à vista. Encontre seu covil e limpe-o. Elimine qualquer um que estiver no seu caminho e não se preocupe com danos colaterais.

Se vocês fizerem o que eu digo, farei com que cada um de vocês receba 200 moedas de ouro, além da minha gratidão, que vale consideravelmente mais.

A alguns quarteirões do Portão do Basilisco fica a Taverna Elfsong. Uma espiã chamada Tarina fica lá, coletando boatos para a Guilda. Ela me deve um favor, então diga a ela que vocês trabalham para mim. Pergunte a ela o que ela sabe sobre os Três Mortos.

E, pelo amor de Balduran, sejam legais. Tarina tem amigos perigosos.”

Quando dez dias se passarem sem nenhum relato de ataques dos seguidores dos Três Mortos, Zodge garante os fundos para pagar os personagens, mantendo o final do contrato.

Ele recolhe seus distintivos antes de pagá-los.



Mapa 1.1. Baldur's Gate

Baldur's Gate



100
250
500
1000
2000
5000
feet
1 mile



Quando o nevoeiro se esvai, Baldur's Gate brilha as margens do Rio Chiontar.



TAVERNA ELFSONG

Os personagens podem visitar a *Taverna Elfsong* de acordo com os desejos do *Capitão Zodge* ou fazer o que quiserem. Seus objetivos na taverna são fazer contato com uma espiã chamada **Tarina** e descobrir o que ela sabe sobre os Três Mortos.

Zodge tem espiões que o mantêm informado sobre o progresso dos personagens. Se os personagens não visitarem a *Taverna Elfsong* dentro de **48 horas** após o recebimento de seus pedidos, Zodge envia um **esquadrão de seis veteranos** do Punho Flamejante e uma espada de fogo para escoltar os personagens até a taverna, matar qualquer um que se recusar a ir, e relatar de volta para ele.

Se os personagens destruírem ou escaparem desse esquadrão, Zodge mobiliza mais dois esquadrões para caçá-los.

SOBRE A TAVERNA

A localização da *Taverna Elfsong* está marcada no **mapa 1.1**, enquanto o **mapa 1.2** mostra seu interior.

De tempos em tempos, a voz sem corpo de uma elfa enche a taverna com uma melancolia, dando o nome ao estabelecimento. A balada não é alta o suficiente para atrapalhar a conversa, mas a maioria dos usuários pára de falar quando a música começa e depois é retomada apenas após o término.

Muitos clientes freqüentam a taverna na esperança de ouvi-la. Quem fala élfico pode entender a letra, que lamenta um amante sem nome perdido no mar. Ninguém sabe ao certo como o espírito veio assombrar a taverna, assim como ninguém pode prever quando ela cantará novamente.

TAVERNAS EM BALDUR'S GATE

Nenhuma pessoa sábia anda pelas ruas de Baldur's Gate ou entra em uma de suas tavernas sem arma ou escolta armada. Quem vive na cidade há mais de um dia sabe disso por experiência própria. As tavernas podem parecer seguras à primeira vista, mas estão entre os lugares mais perigosos do Baldur's Gate – cheios de álcool, moedas tentadoras e pessoas sem escrúpulos. **Volothamp Geddarm**, um notório contador de histórias conhecido por suas críticas a tavernas, resume sua experiência em Baldur's Gate como “*dura no estômago, especialmente quando alguém enfia uma faca lá dentro*”. Os clientes devem cuidar de si mesmos quando as brigas começarem, e não se deve esperar nenhuma ajuda ou simpatia do Punho Flamejante. Os assassinatos em tavernas são comuns e geralmente terminam com a pobre vítima sendo arrastada e deixada em um beco (para ser limpo por ouriços e depois comido por ratos) ou jogado no porto.

Ossos de Baldur: *Ossos de Baldur* é um popular jogo de dados nas tavernas de Baldur's Gate. Cada jogador requer vários dados de seis lados. As regras são as seguintes:

- Cada jogador coloca a aposta acordada no pote.
 - Cada jogador joga três dados. O jogo prossegue no sentido horário ao redor da mesa, com o anfitrião do jogo por último.
 - Por sua vez, um jogador pode optar por “*ficar em pé ou rolar*”.
- Se o jogador *ficar de pé*, o próximo jogador pode dar uma volta. Um jogador que *rola* pega um dado adicional e rola. Se o total de dados exceder **21**, eles “*rebentam*” e ficam fora do jogo. Caso contrário, eles podem continuar rolando dados adicionais até ficarem de pé ou quebrarem.
- Depois que todos tiveram uma vez, o total de pontos mais alto (excluindo jogadores que eliminaram) vence o jogo e leva o pote.

Alan Alyth, atual proprietário e proprietário da taverna, é um plebeu neutro meio-elfo, com visão no escuro de 15 metros. Alan completou recentemente 75 anos e administra o estabelecimento há décadas. Seu sangue élfico através de sua mãe meio-elfa o mantém vivo por tanto tempo e o mantém parecendo melhor do que a maioria dos humanos de sangue puro da sua idade. Ele administra um negócio de empréstimos de dinheiro, oferecendo empréstimos a clientes nos quais confia. Ele raramente faz empréstimos a aventureiros, sabendo quão poderosos eles podem ser, mas ele pode oferecer a eles um copo de vinho de elverquisst, se ele acha que isso manterá suas espadas embainhadas (veja a barra lateral “*Tavernas em Baldur's Gate*”).

PATRONOS DA TAVERNA

Se os personagens forem à Taverna Elfsong em busca do contato do *Capitão Zodge*, Tarina, eles a encontrarão jogando cartas no andar de cima na **área E7**. Entre as dezenas de outros usuários, eles notam alguns ratos correndo, além dos seguintes NPCs notáveis, que não participam da aventura, mas podem ser trazidos para a história como achar melhor:

- **Skrawldar Fane** (*humano plebeu neutro*), um construtor de navios bêbado, sem sobrancelhas.
- **Lala Stout** (*espião halfling neutro e mau*), um ladrão de cachecol que lança uma moeda.
- **Oloric Witmirth** (*cidadão comum neutro e bom*), um dramaturgo empobrecido que rabisca seus pensamentos e observações particulares em um pequeno livro.
- **Whaul Nightley** (*meio-orc rufião neutro com visão no escuro de 18m*), um exterminador jovial de mandíbula forte com uma risada berrante.
- **Rahima Sajiressa** (*humano leal e neutro, acólito de Savras, Deus da Adivinhação e do Destino*), um astrólogo sociável que adora jogar.
- **Willow Brownbug** (*druida halfling strongheart neutro e bom*), um boticário orgulhoso usando uma capa colorida.

Se os personagens precisarem de ajuda para encontrar Tarina, um habitual da taverna, lhes direcionará para o segundo andar (consulte “*Lidando com Tarina*”).

LOCAIS DA TAVERNA

As seguintes descrições de área estão indicadas no **mapa 1.2**.

E1. SALÃO CENTRAL

Alan Alyth cuida de um bar enquanto dois jovens (plebeus humanos) chamados **Falten** e **Yimiur** recebem pedidos, entregam bebidas e comida nas mesas e brincam com a clientela.

Flanqueando a entrada há dois seguranças: uma armadura animada chamada **Klank** e uma meio-ogro feminina rude chamada **Skoona**. Ambos estão aqui para proteger os outros membros da equipe, não os clientes, e não se envolverão uma briga a menos que um membro da equipe esteja envolvido.

Clientes bem armados (plebeus e rufiões principalmente) se amontoam em volta das mesas na sala principal e em cabines particulares. Três cadeiras acolchoadas estão inclinadas em direção a uma lareira na parede leste, embaixo da escada de madeira que sobe para o segundo andar. Alguns bêbados estão geralmente desmaiado nos sofás contra a parede norte.

Ao lado do sofá, está um baú de madeira que contém uma variedade de jogos (tabuleiros de *Dragonchess*, baralhos bem usados de cartas de três dragões e assim por diante).

E2. SALA DE ESTAR

Embora seja permitido fumar em qualquer lugar da Taverna Elfson, esse *lounge* é o ponto de encontro favorito dos membros de um clube de fumantes local chamado **Puffer Fishers**. A maioria dos membros do clube são pescadores locais e apanhadores de caranguejo.

E3. SALA DE JANTAR PRIVADA

Essa sala é chamada **Sala do Dragão Verde**, devido a cabeça montada de um jovem dragão verde que fica pendurado na parede sul.

E4. ALCOVA DE ARMAZENAMENTO

Caixas de frutas, barris de água doce e barris de xarope e óleo são mantidos aqui.

E5. ESTOQUE

Esta sala contém caixotes de alimentos e especiarias, além panos limpos, vassouras, cadeiras quebradas e ferramentas para consertar móveis.

E6. COZINHA

Alan Alyth emprega três cozinheiros (*plebeus*) para preparar refeições: uma animada *chef* executiva halfling chamada **Chenna Fatrabbitt**, uma experiente *sous-chef* humana chamada **Azar Valsheem** e um *chef* cego de confeitaria chamado **Klav Martilmur**. Eles trabalham desde o sol até a meia-noite. Suas especialidades são tortas de peixe, tortas de caranguejo, uma sopa grossa de queijo e batata e pudim de pão embebido em calda e decorado com amêndoas levemente salgadas.

E7. SALA DE JANTAR ACIMA

Lanternas acesas penduram nas vigas desta sala sem janelas. Os tapetes cobrem a madeira no chão e ajudam a atenuar o barulho dos clientes bêbados reunidos em torno de duas grandes mesas, comendo e brincando com *Ossos de Baldur* (veja “*Tavernas em Baldur’s Gate*”).

Um dos indivíduos sentados à mesa mais próxima da escada é Tarina, a NPC a quem os personagens procuram (consulte “*Lidando com Tarina*”).

E8. SALA DE JANTAR PRIVADA

Esta sala é chamada **Sala Umber Hulk**, em homenagem à cabeça montada de um *umber hulk* pendurado na parede leste.

E9. SUÍTE DOS CONVIDADOS VIP

Atualmente, esta sala está desocupada e sua porta está trancada. Além de uma chave que ele empresta aos convidados, Alan tem uma chave mestra que abre a porta. Abrir a fechadura requer ferramentas de ladrões e um teste bem-sucedido de **Destreza** - CD 10.

O quarto ricamente decorado possui cortinas de veludo, pinturas emolduradas de navios, uma cama com dossel, uma mesa de cabeceira, um baú e um guarda-roupa. A porta para o oeste se abre para uma sala de jantar privada.

E10. SALA DE JANTAR PRIVADA

A cabeça montada de uma besta deslocadora fica pendurada na parede leste, perto de um pequeno armário, para inspirar o nome dessa área: a **Sala das Feras Deslocadoras**.

E11. GRANDE QUARTO DE VISITAS

Esta sala contém um hóspede incomum: uma sacerdotisa *sahuagin* chamada **Oshalla**. Ela usa uma capa feita de redes de pesca e fala *Comum* e *Sahuagin*.

Ela foi exilada das profundezas por planejar um golpe contra seu rei.

Oshalla guarda para si mesma e leva suas refeições três vezes por dia. A porta do quarto dela está trancada e ela usa a chave em uma corda em volta do pescoço. Alan tem uma chave mestra que também abre a porta. Abrir a fechadura requer ferramentas de ladrões e um teste bem-sucedido de **Destreza** - CD 10.

Além de uma cama, mesa de cabeceira e baú, este quarto contém uma mesa, uma cadeira, várias pinturas de cenas costeiras e subaquáticas, uma banheira portátil e uma estante de 3 metros de comprimento e 2,5 metros de altura que abriga a coleção de **Oshalla**, bugigangas coletadas do oceano (conchas, crânios cobertos de cracas e similares). **Oshalla** não permite que a equipe da taverna limpe seu quarto ou refresque a água na banheira, então ambos estão imundos.

Tesouro: Os personagens que vasculharem a gaveta da mesa encontrarão uma bolsa de pele de sino contendo **66 po** e **49 pp**, que **Oshalla** usa para pagar pela comida e ajuda. Descansando contra a parede sul, está um pequeno baú de madeira que contém um santuário para **Sekolah**, o **Deus dos Tubarões** adorado pelos *sahuagin*. O interior do baú está forrado com dentes escuros e contém uma escultura de coral de 2 kg de **Sekolah** com pérolas vermelhas em seus olhos (no valor de **250 po**, como um objeto de arte).

E12. QUARTOS DE HÓSPEDES SIMPLES

As portas desses dois quartos estão trancadas. Além das chaves que empresta aos convidados, Alan tem uma chave mestra que abre as duas portas. Abrir uma das fechaduras requer ferramentas de ladrões e um teste bem-sucedido de **Destreza** - CD 10. Cada quarto contém uma cama aconchegante, um baú de madeira vazio e cortinas na janela.

E13. O QUARTO DE ALAN

Alan carrega uma chave mestra que abre a porta do seu quarto particular. Abrir a fechadura requer ferramentas de ladrões e um teste bem-sucedido de **Destreza** - CD 15.

O quarto de Alan contém uma cama com uma moldura de ferro ornamentada, um baú com pés de garra, uma mesa de cabeceira e um guarda-roupa.

Estendido no chão, em frente ao guarda-roupa, há um **tapete sufocante** que ataca qualquer um que não seja Alan que pisar nele ou abrir o baú.

Tesouro: O interior do baú é dividido em três compartimentos de tamanho igual, contendo **91 po**, **176 pp** e **288 pc**, respectivamente. Alan usa esse dinheiro para pagar sua equipe e manter a taverna.



1 Quadrado = 1,5 metros



Mapa 1.2. Taverna Elfsong

LIDANDO COM A TARINA

Tarina é uma **bandida** humana caótica e má com uma mente dissimulada. Ela joga regularmente *Ossos de Baldur* com um círculo de idiotas locais em uma mesa na **área E7**. Seus colegas jogadores não percebem que ela trapaceia.

“**Tarina**” não é um nome real, é claro. Antes de se retirar para Baldur’s Gate, Tarina era uma pirata conhecida como **Rhonda Thunderbell** (também não é seu nome verdadeiro). Depois de servir fielmente o **Capitão Murosko Sessprin**, da *Serpente Uncivil*, por meses, ela roubou a pilhagem de seus colegas piratas e fugiu antes que eles pudessem detê-la.

A maior parte desse saque foi gasta nos últimos anos, embora Tarina tenha levado o suficiente para garantir que ela nunca fique com fome. Ela também está em boa posição com “**Nove Dedos**”, mestre da guilda dos ladrões locais, que faz trabalhos ocasionais.

Tarina ouviu recentemente um boato de que seus ex-*Companheiros* de navio a haviam seguido até Baldur’s Gate. Ela concorda em ajudar os personagens se eles ficarem na Taverna Elfsong para ver se os piratas aparecerão e depois matá-los todos.

TEMPO DE MATANÇA NA TAVERNA

Exatamente quando os antigos associados de Tarina chegarem é com o grupo, mas os personagens devem ter um pouco de tempo livre antes de aparecerem (como descrito em “**Com amigos como esses**”). Personagens que perambularem na taverna podem ouvir os clientes falando sobre os acontecimentos atuais em Baldur’s Gate e os rumores de Elturel:

- “Aposto minha última peça de cobre que os chamados refugiados são batedores avançados de um exército que está se preparando para atacar Baldur’s Gate!”
- “O Punho Flamejante está decapitado. Os capitães já começaram a brigar sobre quem deveria estar no comando com a morte de Ulder Ravengard.”
- “Com Ravengard fora do caminho, quem será o próximo grão-duque, eu me pergunto? Meu dinheiro está em Thalamra Vanthampur. Praticamente nascida nos esgotos, ela é mais cruel do que uma horda de ratos.”

ELFSONG

Em algum momento antes da chegada dos associados de Tarina, a taverna está cheia da lamentação fantasmagórica do espírito elfo conhecido por assombrar o lugar. No entanto, nessa única ocasião, o espírito canta não sobre um amante há muito perdido, mas de Elturel. Isso surpreende a todos, incluindo **Alan Alyth**, que nunca ouviu o espírito mudar de tom. Personagens que entendem élfico podem traduzir a letra:

*O sing a song of Elturel
Of water, woods, and hill
The sun dawns on her ruddy cliffs
And fields green and still.
This land of long-abiding joy
Home of the strong and brave
Renowned by all, across the realms,
And never once a slave.*

*Cantem a canção de Elturel
De água, bosques e colinas
O amanhecer nas suas falésias coradas
E os campos ficam verdes e imóveis.
Esta terra de alegria duradoura
Lar dos fortes e corajosos
Reconhecido por todos, em todo o mundo,
E nunca uma vez escravo.*

*O sing a song of Elturel
When foes are at her door
Her fields torn by cloven feet
From som e infernal shore.
Arise the mighty Hellriders
Take up your swift, keen swords
Then charge into the hellish fray
And scatter diabo hordes.*

*Cantem a canção de Elturel
Quando os inimigos estão à sua porta
Seus campos rasgados por pés fendidos
De alguma costa infernal.
Surgem os poderosos Cavaleiros do Inferno
Pegue suas espadas afiadas e velozes
Então carregue na briga infernal
E derrote hordas de demônios.*

*O sing a song of Elturel
And when the night does fall
Sleep safe beneath Companion’s light
Until the dawn does call.
Were bound by mortal covenant
That only ends with death
And so we’ll sing of Elturel
Until our final breath.*

*Cantem a canção de Elturel
E quando a noite cai
Sono seguro por baixo da luz do Companheiro
Até o amanhecer ligar.
Foram obrigados pela aliança mortal
Isso só termina com a morte
E então vamos cantar Elturel
Até o nosso último suspiro.*

Qualquer personagem que tenha estado em Elturel ou seja bem-sucedido em um teste de **Inteligência - CD 15 (História)** sabe que o “**Companheiro**” mencionado na música é o nome dado ao sol artificial que queima sobre Elturel, protegendo a cidade e suas terras vizinhas contra os mortos-vivos.

Os personagens que falam com Alan depois de ouvir a música podem perguntar sobre ele, já que ele fala élfico, além de **Comum**. No entanto, ele ficou tão surpreso com a mudança nas letras que se lembra de apenas partes dela.

O espírito cantará a música uma segunda vez, mas somente se um elfo ou meio-elfo implorar para fazê-lo e for bem-sucedido em um teste de **Carisma - CD 10 (Persuasão)**.

Uma palavra da música fica na memória de Alan: “Cavaleiros do Inferno”. Os personagens podem se lembrar do **Capitão Zodge** usando o termo para descrever os cavaleiros de Elturel. Alan e a maioria dos outros moradores de Baldur’s Gate usam a palavra da mesma forma. Qualquer personagem que tenha ido a Elturel ou que tenha sucesso em um teste de **Inteligência - CD 20 (História)** lembra que os Cavaleiros do Inferno foram assim chamados há muito tempo quando desceram aos Nove Infernos a cavalo para combater demônios.

A maioria deles nunca voltou. É possível que um dos outros clientes de Alan conheça esse pedaço de história.

COM AMIGOS COMO ESSES

Os personagens que esperam pelos amigos piratas de Tarina encontram sua paciência recompensada no devido tempo. Leia o seguinte para os jogadores quando chegar a hora dos piratas chegarem:

Oito homens heterogêneos passeiam pela taverna. O líder é um homem musculoso, com o olho direito nublado, um desdém cruel e uma arrogância de pirata. Os outros são um grupo desagradável e desordeiro que agem como se fossem os donos do lugar. “Estamos à procura de um velho amigo nosso”, diz o homem de olho-morto. Ele fareja o ar. “Tem o nome de Tarina, ou pelo menos me disseram. Adora trapacear no Ossos de Baldur.”

O **Capitão Murosko Sessprin** foi morto durante um motim seis meses atrás, deixando seu navio - a *Serpente Uncivil* sob o comando do traíçoeiro primeiro imediato de Sessprin, um canalha chamado **Lekard “Olho-Morto” Cadavrus**.

Olho-Morto é um **capitão dos bandidos neutro e mau** cujo olho direito coberto de catarata inspira seu apelido. Ele não gosta de tomar banho e seu hálito cheira a peixe podre. Ele se junta a uma gangue de sete bandidos que compartilham sua disposição maligna.

Olho-Morto oferece um copo alto de cerveja a qualquer pessoa com informações sobre a localização de Tarina, e vários clientes da taverna aceitam a oferta rapidamente.

Os personagens podem enfrentar os piratas, se assim o desejarem, mas *Olho-Morto* não os deixará ficar entre ele e sua vingança. Dois piratas observam a saída para garantir que Tarina não possa escapar, enquanto os outros atacam quem ficar no caminho de *Olho-Morto*.

Olho-Morto tentará matar Tarina à primeira vista. Nem Alan nem os seguranças intervirão na luta, a menos que um ou mais membros da equipe se envolvam nela. Outros clientes ficaram fora da luta o máximo possível, embora um personagem possa tentar subornar um amigo, ou um NPC indiferente, para participar como uma ação. Com uma teste bem-sucedido de **Carisma - CD 15 (Persuasão)** ou um teste de **Carisma (Enganação)**, se a oferta não for genuína - o NPC aceita o suborno, lança iniciativa e se junta à briga no próximo turno, tomando o partido dos personagens até o fim da luta. O teste é feito com vantagem se o pagamento prometido for de **10 po** ou mais. *Olho-Morto* pode usar a mesma tática, incitando os clientes da taverna para o seu lado com moedas.

Os personagens podem tentar subornar *Olho-Morto* a deixar a Taverna Elfsong sem que sua vingança se complete, mas ele exige **5.000 po** em moedas ou bens por seu problema. Se os personagens afirmam ter dinheiro ou mercadorias em outro lugar, ele ri e diz que não acredita em suas palavras. Ele é desconfiado demais para ser enganado por uma *Enganação* tão óbvia, e não irá acreditar que alguém valorizaria a vida de Tarina tanto assim.

TESOURO

Escondida no colete de *Olho-Morto* está uma bolsa contendo **32 po** e **15 pp**. Ele também usa *dois colares de ouro* (**25 po** cada) e *um anel de ouro* enegrecido com uma pérola branca inserida (**125 po**). Cada um dos outros piratas carrega uma bolsa contendo **1d6 pp**.

O navio de *Olho-Morto*, a *Serpente Uncivil*, está atracado no final de uma doca no lado leste do porto. Onze bandidos a guardam, e nenhum tesouro está guardado a bordo. Se os personagens dispõem de todos os piratas, o navio é deles para a captura, embora exija uma tripulação de vinte pessoas para navegar, e metade ou mais da tripulação deve ter proficiência em veículos aquáticos.

A *Serpente Uncivil* tem as estatísticas de um veleiro (veja o **Capítulo 5** do *Guia do Mestre*). Se você precisar de um plano de convés, use o mapa do navio no **Apêndice C** do *Guia do Mestre*. Embora o navio valha **10.000 po** intacto, ninguém em Baldur’s Gate irá comprá-lo por causa de sua reputação infame.

O QUE TARINA SABE

Depois que seus amigos piratas são enfrentados, Tarina compartilha as seguintes informações com os personagens:

“Vários quarteirões a noroeste daqui há um balneário público com um jardim murado com ninfas brincando nos portões da frente. Seguidores dos Três Mortos foram vistos entrando e saindo do balneário, e me disseram que há uma porta secreta dentro que leva para uma masmorra. É onde os assassinos estão se escondendo.”

Se Tarina for morta, os personagens podem entregar seu corpo ao **Capitão Zodge**, que faz arranjos com um clérigo que conjura falar com os mortos no cadáver. Uma vez que o cadáver revela o que sabe, Zodge dá essa informação aos personagens.

Com o conhecimento fornecido por Tarina ou seu cadáver, os personagens podem ir até a casa de banhos e procurar a masmorra escondida abaixo dela. Faça com que os personagens avancem para o 2º nível antes de continuar a aventura.

Quando os personagens chegarem ao balneário, prossiga com a seção “*Masmorra dos Três Mortos*”.

MASMORRA DOS TRÊS MORTOS

Antes de executar esta parte da aventura, leia as informações sobre os Três Mortos no **Apêndice D**. Os blocos de estatísticas para os seguidores dos Três Mortos também podem ser encontrados lá.

A *Masmorra dos Três Mortos* está escondida embaixo de um balneário que pertence e é operada secretamente pela Família Vanthampur. Um membro da família, *Mortlock Vanthampur*, está na masmorra ajudando a coordenar os ataques dos cultistas dos Três Mortos na cidade. Esses ataques visam demonstrar aos cidadãos de Baldur’s Gate de que o Punho Flamejante não pode protegê-los.

CHEGADA NO BALNEÁRIO

Quando os personagens chegarem ao balneário, leia o seguinte texto em caixa em voz alta para os jogadores:

O balneário é um prédio de estuque de um andar, com vitrais e telhas de barro. Paredes de um metro e meio de altura envolvem um grande pátio do lado de fora do canto sudeste do edifício. As portas de madeira fechadas para o pátio estão gravadas com imagens de ninfas sorridentes dançando e brincando na água.

Não há nada que desconfie externamente no balneário, que apresenta um dos sistemas de encanamento mais sofisticados da cidade. As portas que dão para o pátio (**área D1**) estão destrancadas e desprotegidas. O balneário fecha à meia-noite e reabre ao amanhecer, e os moradores da cidade vêm e vão aqui durante todo o dia e a noite.

LOCAIS DO BALNEÁRIO

As seguintes descrições de área são digitadas no **mapa 1.3**.

D1. PÁTIO

Descreva esse local para os jogadores da seguinte maneira:

Este pátio em forma de **L** apresenta um gramado aparado e arbustos bem cuidados. O quintal é decorado com bancos de mármore branco e fontes de pedra, cada um na forma de uma ninfa sorridente, derrubando um jarro que derrama água em uma bacia circular de pedra.

Um diabrete invisível está empoleirado na fonte sudeste. Se os personagens parecerem ter a intenção de causar problemas, o diabrete os observa silenciosamente até que entrem na casa de banho, depois voa para Mansão Vanthampur, na *Cidade Alta*, para alertar *Thurstwell Vanthampur*, o mais velho dos filhos da *Duquesa Thalamra Vanthampur*. Thurstwell instrui o diabrete a retornar ao seu posto, mas não toma nenhuma ação, esperando que os personagens descartem seu irmão, Mortlock.

D2. BANHOS

Do amanhecer à meia-noite, os personagens podem encontrar 1d6 plebeus humanos comuns tomando banho aqui a qualquer momento. Da meia-noite ao amanhecer, três lâminas noturnas humanas vigiam de perto as piscinas e atacam os invasores à vista. Se uma luz aparecer aqui, um necromito de Myrkul na **área D4** se junta à briga na segunda rodada de combate.

Descreva esse local para os jogadores da seguinte maneira:

As paredes desta câmara com pilares de seis metros de altura estão adornadas com afrescos da realeza nos banhos. A luz natural flui através dos vitrais, criando padrões coloridos nos azulejos de mármore azul polido que cobrem o chão. Três piscinas rasas e submersas contêm água com perfume cintilante. Bancos de mármore branco com pilhas de toalhas secas estão situados perto das piscinas, cada uma delas equipada com um par de torneiras de latão.

As torneiras puxam água quente e fria de canos que correm por baixo do chão. Um tampão de pedra no fundo de cada piscina evita que a água escorra. Inúmeros pequenos orifícios de drenagem perto do topo das piscinas submersas as impedem de transbordar.

D3. SALA DE MASSAGEM SUL

Este quarto contém uma mesa de massagem envolto em toalhas limpas. Garrafas de perfume armazenadas sob a mesa são usadas para perfumar as piscinas na **área D2**. A luz natural entra através de um vitral situado na parede sul.

Durante as horas em que a casa de banho está aberta, um massagista humano andrógino (plebeu *neutro e bom*) chamado **Jabaz** trabalha aqui. *Jabaz* sabe que o balneário é de propriedade da *Duquesa Thalamra Vanthampur* e administrada por seu filho brutal, *Mortlock*.

Mortlock deu a *Jabaz* ordens estritas para não ficar no balneário depois do horário. *Jabaz* suspeita que *Mortlock* esteja administrando algum tipo de negócio obscuro e que ele esteja usando o estabelecimento como fachada para ocultar seus negócios obscuros sem o conhecimento da duquesa.

Jabaz sabe a localização da porta secreta na **área D4**, mas não oferece essa informação, temendo a retaliação de *Mortlock*. *Jabaz* não sabe o que está além da porta secreta.

D4. SALA DE MASSAGEM NORTE

Da meia-noite ao amanhecer, um **necromito de Myrkul** humano guarda esta sala, a menos que ele seja atraído para a **área D2** por sons de batalha lá. Durante as horas em que a casa de banho está aberta, uma massagista humana feminina (plebeu - *neutro e bom*) chamada **Qurmilab** trabalha aqui. Ela conhece a mesma informação que *Jabaz* na **área D3** e se comporta de maneira semelhante.

Este quarto está mobilado da mesma maneira que a **área D3**, com o recurso adicional de uma porta secreta na parede norte. Um personagem que vasculhe a parede norte e consiga um teste de **Percepção - CD 10 (Sabedoria)** encontra a porta secreta, que se move para dentro quando pressionada. Um fedor sujo e parecido com esgoto cumprimenta qualquer um que abra a porta secreta. Atrás da porta, uma escada desce 6 metros até a **área D5**, com degraus de pedra e paredes de tijolos. Duas tochas crepitantes em arandelas iluminam a escada, mas a masmorra abaixo está escura.

D5. BEM-VINDO À MASMORRA

A *Duquesa Vanthampur* tomou conhecimento desta masmorra antiga enquanto ela administrava os serviços de água e esgoto da cidade. Ela construiu o balneário para escondê-la.

A câmara na parte inferior da escada está vazia, apagada e inundada com água fétida a uma profundidade de 1/2 metros (consulte **“Recursos da Masmorra”** abaixo para obter mais informações).

Recursos da Masmorra: A *Masmorra dos Três Mortos* tem os seguintes recursos recorrentes:

- As salas, os corredores e as escadas da masmorra são escavados em calcário e escuros, a menos que o texto indique o contrário. (Seguidores dos Mortos Três carregam tochas ou confiam em sua visão no escuro para ver na masmorra.)
- Os corredores possuem 1,5 m de largura em toda a masmorra têm tetos de 2,5 m de altura. Os quartos têm tetos de 3 metros de altura, muitas vezes apoiados em vigas de madeira. Cada viga é um objeto grande com **CA 15, 10 pontos de vida** e imunidade a venenos e danos psíquicos. Destruindo todas as vigas em uma área, há **25%** de chance de provocar um colapso do teto. Cada criatura sob o teto em colapso deve ter sucesso num teste de **Destreza - CD 15**, recebendo **22 (4d10)** de dano de concussão em um teste falho, ou metade do dano em um teste bem sucedido. A área permanece aberta, mas se torna terreno difícil a partir de então.



• As portas regulares são feitas de madeira macia e apodrecida. Cada porta é um objeto médio com CA 15, 5 pontos de vida e imunidade a venenos e danos psíquicos. As portas secretas são esculpidas para se parecerem com as paredes de calcário circundantes e exigem uma teste bem sucedido de **Sabedoria - CD 10 (Percepção)** para serem achadas. Uma vez localizada, uma porta secreta se abre facilmente.

Certas áreas da masmorra (como mostrado no **mapa 1.3**) estão inundadas com água turva a uma profundidade de 1/2 metro para torná-las difíceis. A água penetra na masmorra dos esgotos próximos através de rachaduras no calcário. Ela tem mau cheiro e não é potável.

D6. CADÁVER INCHADO

Flutuando de bruços no meio desta sala inundada, está um cadáver inchado de um humano sem camisa, com ferimentos de faca nas costas. O cadáver já foi um adorador de *Bhaal* chamado **Hiskaal**, que foi morto por seus colegas cultistas por permitir que um alvo escapasse durante um ataque recente na cidade. Qualquer personagem que inspecione o cadáver e passe num teste de **Sabedoria - CD 10 (Medicina)** conclui que o homem está morto há dois dias.

D7. ALTAR DE BHAAL

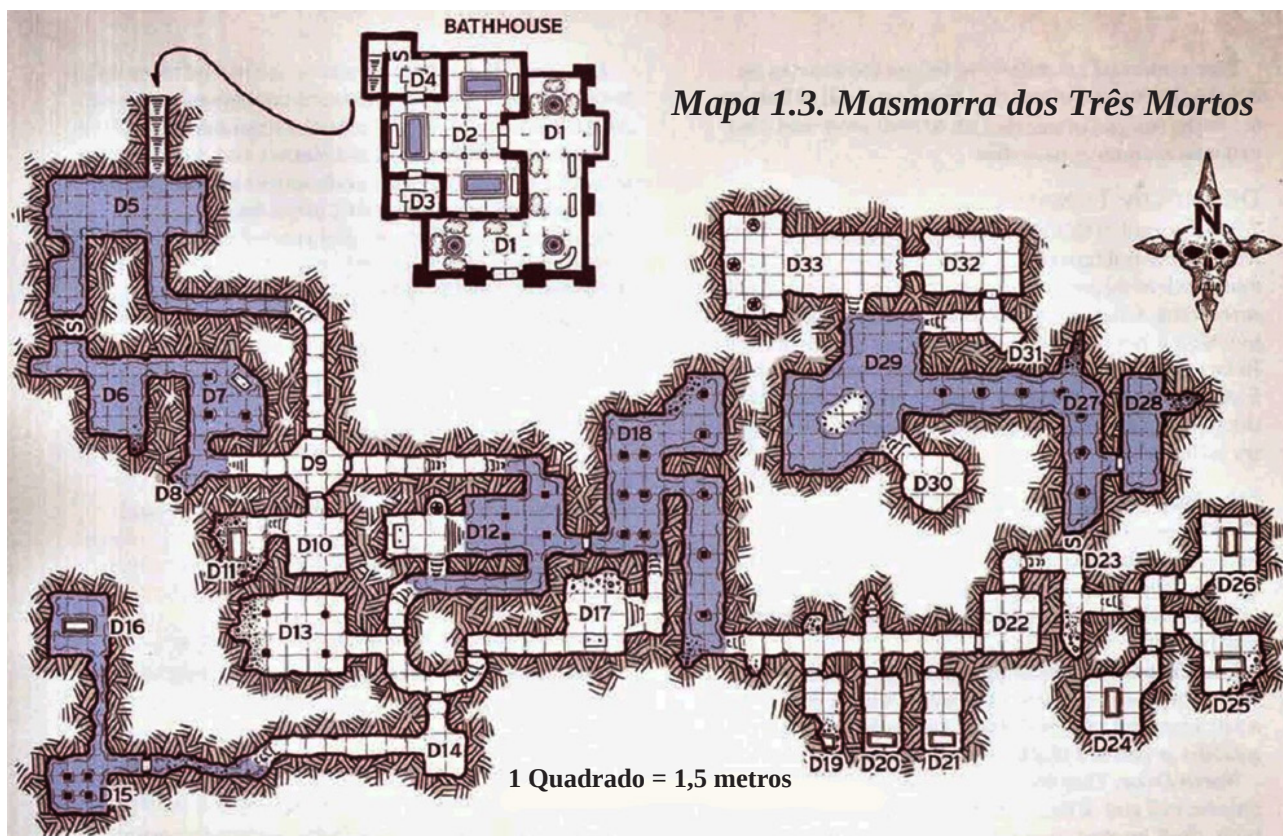
Descreva esse local para os jogadores da seguinte maneira:

Três vigas de madeira apoiam o teto dessa câmara inundada, que apresenta um altar de pedra coberto de entradas no canto nordeste. Pendurada na parede acima do altar, está uma máscara de aço de 1,5 metros de altura, moldada na forma de um crânio humano carrancudo.

A máscara de caveira de aço representa o rosto de *Bhaal* e não possui propriedades mágicas.

Entranhas humanoides foram deixadas no altar como uma oferenda ao *Deus do Assassinato*. Derramar um frasco de água benta nas entranhas faz com que derretam e também faz com que o altar comece a arder.





Mapa 1.3. Masmorra dos Três Mortos

D8. TAPEÇARIA EMBOLORADA

A parede traseira desta alcova seca está coberta por uma tapeçaria de 1,5 metro de largura por 1,5 metro de altura. Ele descreve uma cena horripilante de quatro figuras sem rosto rasgando uma quinta figura, que está gritando. Os personagens que inspecionarem a tapeçaria sem tocá-la notam um bolor amarelo crescendo nas bordas. De fato, um pedaço de mofo amarelo de 1,5 m² (veja o **Capítulo 5** do *Guia do Mestre*) se apega à parte de trás da tapeçaria e libera seus esporos mortais se a tapeçaria for perturbada.

Deitados no chão desta sala vazia, estão os corpos de **três humanos** em roupas pretas imundas, dispostos em uma formação triangular. Uma tocha acesa está entre eles. Uma escada áspera, à esquerda, leva a outra câmara iluminada por tochas.

D9. AS TRÊS PORTAS INOPERANTES

Esta câmara está vazia, mas não desprovida de decoração. Esculpida em cada uma de suas três portas, está uma representação completa de um dos **Três Mortos**. Um personagem reconhece todas as figuras com um teste bem-sucedido de **Inteligência** - **CD 10 (Religião)**.

Porta Leste: O rosto desta porta exibe uma escultura de **Bane** (*leal e maligno*), o **Deus da Tirania**, que é retratado como um homem alto e de armadura, usando um elmo de balde. Sua luva direita é pintada de preto e segura um conjunto de grilhões.

Porta Norte: Essa porta exibe uma escultura de **Bhaal** (*caótico e maligno*), o **Deus do Assassinato**. Ele é descrito como um poderoso plebeu de cabeça de caveira, com lâminas longas e curvas, onde suas mãos deveriam estar.

Porta Sul: Esta porta tem uma escultura de **Myrkul** (*neutro e maligno*), o **Senhor dos Ossos**. Ele é retratado como uma figura encapuzada, cujo rosto está escondido sob um capuz. Nas mãos esqueléticas, segura um crânio humano que grita.

Esses **três necromitos de Myrkul** estão se fingindo de mortos. Eles escondem os mangotes com cabeça de caveira debaixo das vestes. Qualquer personagem que observe os corpos com cuidado pode determinar que estão vivos com um teste bem-sucedido de **Sabedoria** - **CD 10 (Intuição)**.

Os **necromitos** saltam de pé e atacam quando qualquer personagem que entre na sala, ou se forem atacados primeiro. Eles lutam até a morte para guardar o tesouro na **área D11**.

D10. QUARTO DOS NECROMITOS

As criaturas aqui observam a **área D9** através de uma fresta na porta, e qualquer sinal de que os personagens se aproximem lhes permite montar uma emboscada. Leia o seguinte texto em caixa para descrever a sala para os jogadores:

D11. CRIPTA PARCIALMENTE COLAPSADA

Esta câmara desabou parcialmente em torno de um sarcófago de pedra que fora aberto e saqueado há muito tempo.

Tesouro: Os necromitos na **área D10** escondiam **três grimórios** sob a poeira e os ossos humanoides no sarcófago, tendo roubado os livros de vítimas de assassinato.

O **Grimório 1** está encadernado em couro vermelho e contém as seguintes magias: *mãos ardentes*, *detectar magia*, *disfarçar-se*, *névoa obscurecente*, *raio adocente*, *imagem silenciosa*.

O **Grimório 2** tem a runa pessoal de seu dono anterior queimada na capa ocre. Este livro contém as seguintes magias: *encantar pessoa*, *encontrar familiar*, *identificar*, *mísseis mágicos*, *sono*.

O **Grimório 3** está encadernado em pele de réptil escamosa preta e contém as seguintes magias: *nuvem de adagas*, *visão no escuro*, *detectar magia*, *queda suave*, *armadura arcana*, *mísseis mágicos*, *riso histérico de Tasha*.

D12. ALTAR DE BANE

A menos que os personagens tomem cuidado especial para se aproximarem silenciosamente e sem fontes de luz, eles alertam os ocupantes da sala. Descreva esta área para os jogadores da seguinte maneira:

A parte oriental desta sala está apagada, inundada e apoiada em vigas de madeira do chão ao teto. Degraus ásperos sobem da água turva para a parte oeste da sala, que está seca e iluminada por duas tochas em arandelas que flanqueiam um altar de pedra. Algemado à parede atrás do altar, está um homem doente, de tanga, com um saco de estopa na cabeça. Uma alcova na parede norte contém um traje de armadura de placa que falta o seu elmo. De pé diante do altar estão duas figuras sombrias: uma mulher de constituição poderosa segurando *uma maça* e um homem ainda maior usando um *elmo de balde*. O homem com capacete está espetando o prisioneiro com uma lança, fazendo-o tremer. Ambas as figuras estão vestidas com cota de malha e a mulher carrega um escudo de madeira com uma caveira pintada de leproso.

As duas figuras blindadas são **Kazzira**, uma humana *punho de Bane* e **Yignath**, um humano *cônsul de ferro*. Yignath está torturando o prisioneiro por diversão enquanto Kazzira assiste. Ambos atacam os invasores, mas preferem permanecer em solo seco. O crânio no escudo de Kazzira foi pintado em sangue fresco. Pendurado no cinto de Yignath, há um chaveiro de ferro com sete chaves - uma para as algemas acima do altar, duas para as algemas na **área D22** e quatro que destrancam os baús na **área D30**.

O prisioneiro pendurado na parede oeste é **Klim Jhasso**, um nobre humano capturado na *Cidade Baixa* dois dias atrás, depois que seus guarda-costas foram mortos. Klim é um nobre neutro e mau com **1 ponto de vida** restante.

Ele está sem armadura (**CA 10**) e sem armas. Ele fala *Comum* e *Élfico*, mas não tem informações úteis para compartilhar. Klim garante que sua família pagará uma recompensa generosa por seu retorno seguro aos seus bens na *Cidade Alta* - mas o nobre está mentindo. Sua mãe está morta, seu pai patriarca está doente e seus três irmãos mais novos anseiam por sua herança, os quais preferem dividir em três a invés por quatro. O posto comercial que a família possui está em contenda e não pode pagar grandes recompensas ou resgates.

As algemas de Klim têm **CA 19** e **10 pontos de vida** e imunidade a venenos e danos psíquicos.

A armadura é soldada e é inofensiva, mas suas *manoplas* são destacáveis. Ambas as manoplas são objetos animados estatisticamente idênticos às *espadas voadoras*, exceto que causam dano de concussão em vez de dano cortante. As manoplas se desprendem da armadura e atacam qualquer um que as perturbe ou liberte o prisioneiro de suas algemas.



D13. NECROTÉRIO

A menos que os personagens se aproximem desta sala silenciosamente e sem fontes de luz, eles alertam os ocupantes aqui. Descreva a área para os jogadores da seguinte forma:

Esta sala parcialmente desmoronada tem três vigas de madeira apoiadas no teto. Situada entre as vigas, há uma mesa de madeira chamuscada com um cadáver humano repousando sobre ela. Uma mulher assustadoramente magra, de túnica preta, estuda o cadáver, o rosto em grande parte escondido sob um capuz. Em torno de seus pés rasteja um **enxame de ratos esqueléticos**.

Esta sala parcialmente desmoronada tem três vigas de madeira apoiadas no teto. Situada entre as vigas, há uma mesa de madeira chamuscada com um cadáver humano repousando sobre ela. Uma mulher assustadoramente magra, de túnica preta, estuda o cadáver, o rosto em grande parte escondido sob um capuz. Em torno de seus pés rasteja um enxame de ratos esqueléticos.

A necromante que paira sobre o cadáver é **Flennis**, uma humana *mestre das almas* e a seguidora de mais alto escalão de Myrkul na masmorra. Use o bloco de estatísticas **enxame de ratos** no *Manual dos Monstros* para representar os ratos esqueléticos de Flennis, que são mortos-vivos em vez de bestas. O enxame pode ser expulso por qualquer personagem com o recurso *Expulsar Mortos-Vivos*, mas magias que visam bestas não têm efeito sobre eles.

Flennis está se preparando para fazer um zumbi do cadáver em cima da mesa, mas a magia animar mortos leva 1 minuto para ser conjurada, o que significa que ela deve lidar primeiro com os personagens. Seus ratos esqueléticos atacam o inimigo mais próximo e ela conjurará magias enquanto usa a mesa para se esconder.

Tesouro: Além de seu manto e mangual, Flennis carrega um grimório empoeirado que contém todas as magias que preparou. O livro tem capa de couro preto e possui um pequeno mecanismo de travamento em forma de crânio. Flennis tem a chave da fechadura presa no cabelo. Um personagem pode tentar abrir a trava com um teste bem sucedido de **Destreza - CD 10**, feito com ferramentas de ladrões.

Na primeira vez em que uma criatura que não seja Flennis abrir o livro, uma nuvem de fumaça preta sobe de suas páginas e forma em um crânio que cacareja loucamente por alguns segundos antes de se dissipar. A criatura que estiver segurando o livro quando a fumaça aparecer deve ter sucesso em um teste de resistência de **Constituição - CD 14** ou ser amaldiçoada por 24 horas, período durante o qual a criatura terá vulnerabilidade a dano necrótico. Uma magia *remover maldições* ou efeito semelhante encerra a maldição na criatura.

D14. O RATO FAMINTO

Um rato comum corre em volta desta sala, procurando restos de comida. Se os personagens usarem a magia falar com animais ou magia semelhante para se comunicar com o rato, ele poderá compartilhar seu conhecimento da masmorra com eles. Ele fica estusiasmado com personagens que lhe oferecem comida.

O conhecimento do rato é limitado aos locais que visitou, especificamente as **áreas D5 a D26**. Ele não sabe a localização das portas secretas, portanto, não tem conhecimento das **áreas D27 a D33**, que estão escondidas atrás da porta secreta na **área D23**.

D15. QUARTO INUNDADO

Os túneis inundados e cheios de escombros que levam a essa sala estreitam-se a uma largura de 75 cm em alguns lugares. Quatro vigas de madeira podres se erguem da água turva para apoiar o teto aqui. Os escombros empilhados no canto noroeste não contêm nada de interessante.

D16. CRIPTA INUNDADA

Água escura e fétida envolve um sarcófago de pedra aberto repousando no meio dessa cripta, com a tampa de pedra quebrada em três pedaços sob a água ao norte dela.

Uma magia de *detecção de magia* revela uma aura de magia de *evocação* ao redor do sarcófago. Os personagens que puxarem os fragmentos da tampa para fora da água vêem que a tampa foi esculpida à semelhança de um bárbaro que gritava e empunhava um machado.

A exposição à umidade apodreceu os ossos do sarcófago, reduzindo-os a lodo preto.

Armadilha: Se o conteúdo do sarcófago for perturbado, um *machado de batalha fantasmagórico* aparece acima do sarcófago. O machado de batalha é criado por magia semelhante à magia *arma espiritual* e é tratada como um efeito mágico de 2º nível com o objetivo de dissipá-lo. O machado de batalha fantasmagórico não pode ser ferido, não pode sair da sala e tem como alvo apenas criaturas, agindo com base na iniciativa **20**. Em cada um de seus turnos, ele se move até 3 metros e faz um ataque corpo a corpo (+5 para acertar) contra um alvo disponível, causando **6 (1d8 +2)** de dano de força ao acertar. O efeito termina quando não houver mais criaturas na sala, e a armadilha é recarregada após 24 horas.

D17. ALTAR DE MYRKUL

Leia ou parafraseie o seguinte texto para os jogadores quando seus personagens entrarem pela sala:

Esta sala seca e parcialmente desmoronada contém um altar de pedra com crânios humanoides e ossos empilhados ao redor. A parte superior do altar é coberta com dezenas de velas meio derretidas feitas de cera preta, todas atualmente apagadas.

Se uma ou mais velas pretas no altar forem acesas, elas emitirão uma luz verde revelando uma escrita preta nas paredes. A escrita, que não é visível de outra maneira, diz em comum: **“LEVANTEM-SE E SEJAM CONTADOS!”** Se essas palavras forem ditas em voz alta a menos de 1,5 metro do altar, as palavras desaparecem como ossos escondidos sob os escombros no extremo norte da sala, levantando-se e se unindo, formando três esqueletos humanos animados. Os esqueletos são mortos-vivos malignos, mas obedecem às ordens de quem falou as palavras que os levantaram, servindo a esse indivíduo até que sejam destruídos ou que seu mestre seja morto.

D18. CONSTRUÇÃO DE GÁS

O teto desta sala encoberta está suportado por inúmeras vigas de madeira. O ar aqui cheira a ovos podres, um fedor podre que transporta além da sala. Qualquer personagem que se aproxime dessa área que tenha sucesso num teste de **Sabedoria - CD 10 (Sobrevivência)** percebe que o mau cheiro é um indicador de gás inflamável na sala. Esse gás se dispersa antes de chegar a outras áreas da masmorra, e os cultistas dos Três Mortos apagam suas tochas antes de passar por essa área.

Trazer uma tocha acesa ou outra chama aberta para a sala cheia de gás desencadeia uma explosão que enche a câmara.

As criaturas totalmente imersas na água não sofrem dano, mas todas as outras devem ter sucesso num teste de **Destreza - CD 15**, recebendo **14 (4d6)** de dano ígneo em um teste fracassado ou metade do dano em um teste bem sucedido. Todas as vigas de madeira que sustentam o teto são destruídas pela explosão, o que pode causar um colapso do teto (consulte **“Recursos da Masmorra”** na **área D5**). A explosão também queima o gás, que se acumula lentamente e se torna perigoso novamente após 24 horas.

D19. CRIPTA PARCIALMENTE COLAPSADA

Grande parte dessa sala desmoronou, com os destroços enterrando principalmente um sarcófago de pedra que fora saqueado anos atrás. Nada de interessante há.

D20. CRIPTA SEMI-SAQUEADA

Um sarcófago aberto fica no fundo dessa cripta empoeirada, com sua pesada tampa de pedra deitada entre o sarcófago e a parede sul. O lado norte do sarcófago traz afrescos de guerreiros empunhando lanças que atravessam planícies douradas a cavalo.

Tesouro: Uma busca casual no sarcófago não gera nada além de poeira e alguns ossos humanoides espalhados. Qualquer personagem que realizar procura completa percebe que o sarcófago tem um fundo falso feito de gesso com uma polegada de espessura. Quebrar essa camada de gesso revela uma cavidade abaixo que contém uma múmia humana flutuando em uma poça rasa de salmoura vermelha. A múmia tem duas **pedras da lua (50 po cada)** embutidas nas órbitas oculares e um **saco de feijões** onde normalmente estaria o coração. Os personagens devem abrir intencional-mente o peito da múmia para encontrar a bolsa escondida. A múmia está inanimada e não protesta contra o roubo.

D21. CRIPTA DOS ZUMBIS

Os personagens que escutarem na porta da sala ouvirão gemidos humanoides fracos dentro da sala. Descreva a área para os jogadores da seguinte forma:

Seis humanos com carne apodrecendo estão gemendo dentro dessa cripta empoeirada, que cheira a morte. Um sarcófago de pedra aberto repousa contra a parede traseira, com a tampa quebrada em pedaços no chão ao seu redor.

Os cadáveres trêmulos são **seis zumbis** criados por **Flennis** (veja a **área D13**) a partir dos restos das vítimas assassinadas pelos cultistas dos Três Mortos. Os zumbis obedecem apenas ao seu criador e atacam qualquer um, incluindo outros membros do culto aos Três Mortos.

Esculpidas no lado norte do sarcófago estão imagens horríveis de canibalismo humano. O sarcófago foi saqueado há muito tempo, e uma busca em seu interior encontrará apenas um crânio humano intocado e alguns fragmentos de ossos.

D22. CÂMARA DE TORTURA

Seguidores de Bane torturam e interrogam prisioneiros aqui. Descreva esta sala para os jogadores da seguinte forma:

As paredes e o chão desta sala estão cobertos manchas e respingos de sangue seco. Dois corpos pendurados estão algemados nas paredes leste e sul. Um é um homem idoso *humano*; o outro, uma jovem mulher *tiefling*. Ambos estão cobertos de cortes sangrentos e nenhum dos dois se move. No meio da sala, há uma cadeira de madeira resistente com um chicote ensanguentado. Um balde meio cheio de sal fica no chão próximo.

Os Seguidores de Bane esfregam sal nas feridas dos prisioneiros que torturam aqui. **Yignath**, o *cônsul de ferro* (consulte a **área D12**), carrega as chaves dos dois conjuntos de grilhões, elas têm **CA 19** e **10 pontos de vida**, imunes a venenos e a danos psíquicos. Um personagem com ferramentas de ladrão pode abrir o conjunto de grilhões com um teste bem sucedido de **Destreza - CD 15**.

O homem humano está morto. Ele era **Effinax Zalbor**, um coordenador de caravanas empregado pela família patriarca Jhasso, que é co-proprietário de um posto comercial que opera em todo o Western Heartlands (consulte a **área D12**).

A *tiefling* mulher tem **0 pontos de vida** e está inconsciente, mas estável. Ela é **Vendetta Kress**, uma plebéia neutra que fala *Comum* e *Infernal*. Ela tem resistência a dano ígneo e visão no escuro de 15 metros. *Vendetta* distribui vinhos e bebidas espirituosas para a família patriarca de **Oathoon** de Baldur's Gate, ela foi atacada na *Cidade Baixa*; inconsciente foi trazida para cá para ser torturada. Sob interrogatório, ela deu a seus captores informações sobre os *Oathoons* e seus arranjos de segurança. Ela também testemunhou o interrogatório e a morte de *Effinax*, que foi interrogado longamente sobre a **Família Jhasso**.

Se libertada, *Vendetta* permanece com os personagens até que uma oportunidade de escapar se apresente. Antes disso, porém, ela compartilha a seguinte informação com seus libertadores. Durante seu encarceramento, ela ouviu o que parecia ser uma pesada porta de pedra se abrindo e fechando de tempos em tempos, acompanhada pelo som de passos. O barulho veio do norte.

Essas informações podem levar os personagens a procurar uma porta secreta nessa direção (consulte a **área D23**).

Se *Vendetta* sobreviver ao seu calvário na masmorra, ela espalhará histórias de sua fuga angustiante através de sua rede de contatos em Baldur's Gate, que inclui praticamente todos os proprietários de tavernas na cidade.

D23. A PORTA SECRETA E O SENTINELA

Este túnel inundado tem uma porta secreta na parede norte que se abre para a **área D27**. De pé na água ao sul da porta secreta, segurando uma tocha acesa e observando a escada oeste, está um homem *punho de Bane*. Em seu primeiro turno, depois de ver os personagens, ele se retira para a **área D25** e bate na porta para acordar seus colegas cultistas, gritando "*Intrusos!*" a pleno pulmões para alertar os ocupantes da **área D26**.

D24. DESCANSO DE MYRKUL

Os Seguidores de Myrkul usam essa cripta saqueada como um lugar para descansar. Descreva-o para os jogadores da seguinte maneira:

Quatro tochas tremeluzentes em arandelas iluminam esta cripta, cuja metade é ocupada por um sarcófago de pedra aberto. O sarcófago não possui entalhes ou outras ornamentações, mas está cheio de caveiras e ossos humanoides. Seis camas empoeiradas estão no chão ao redor.

Os *mirkulitas* encheram o sarcófago com caveiras e ossos encontrados ao longo da masmorra, criando um tipo de altar para o **Senhor dos Ossos**.

D25. DESCANSO DE BANE

Contra as paredes dessa cripta saqueada e parcialmente desmoronada estão **quatro punhos de Bane** adormecidos. Todos estão totalmente armadurados e têm suas armas por perto. Se despertados por barulhos altos ou pelo guarda na **área D23**, eles pegam suas armas e rapidamente se mobilizam para repelir qualquer invasão.

A sala é iluminada por duas tochas crepitantes nas arandelas nas paredes norte e oeste. Um sarcófago de pedra no meio da sala está vazio, com a tampa meio enterrada sob os escombros no chão atrás dela.

D26. DESCANSO DE BHAAL

Leia ou parafraseie o seguinte texto quando os personagens entrarem nesta área pela primeira vez:

Quatro tochas tremeluzentes em arandelas iluminam essa cripta parcialmente fechada. Um sarcófago aberto no meio da área está preenchido até a borda com sangue, com derramamentos riscando as laterais do sarcófago e acumulando-se em torno de sua base. A tampa do sarcófago está meio enterrada sob os escombros atrás dela.

Os Adoradores de Bhaal gostam de se banhar no sangue humano que enche o sarcófago. Uma *ceifeira de Bhaal* espreita atrás do sarcófago, ensopada de sangue da cabeça aos pés. Ao primeiro sinal de intrusos, ela usa uma magia de disfarce para aparentar ser uma velha frágil chamada **Nebra**. Nesse disfarce, ela afirma ser uma florista que foi capturada pelos cultistas e levada para a masmorra como escrava. Se os personagens caírem no ato e trouxerem *Nebra* com eles, ela afirma saber a localização de uma porta secreta (**área D23**) e tenta levá-los até a **área D29**, onde ela espera encontrar reforços. Se ela liderar o grupo até um local ocupado por outros cultistas, ela deixa o disfarce e os ataca. Ela também ataca se sua magia terminar antes disso.

D27. ECOS DE BATALHA

Esta passagem inundada de três metros de largura está apoiada em intervalos regulares por vigas de madeira. Tocos de tocha velhos flutuam na água escura. No ponto em que o túnel se curva para o oeste em direção à **área D29**, os personagens ouvem ecos de uma batalha se desenrolando naquele local.

D28. ADEGA VELHA

Essa sala inundada já foi um porão, com a passagem leste desmoronada marcando uma escada que antes levava a uma residência na cidade. Escondidos sob a água turva, há **quatro esqueletos humanos** animados que se levantam e atacam qualquer um que atravessar a sala.

D29. MORTLOCK VANTHAMPUR

Os sons do combate se intensificam à medida que os personagens se aproximam dessa área. Descreva a cena para os jogadores da seguinte forma:

Do outro lado do corredor, uma câmara inundada se abre com degraus que sobem ao sul, norte e nordeste. O chão se curva acima da linha de água no meio da sala, formando uma pequena ilha. Cadáveres e tochas apagadas flutuam na água ao redor da ilha, no topo da qual dois homens se circundam com armas à mostra. Um dos homens – um bruto alto, sem armadura, com uma grande clava e um rosto cheio de cicatrizes – se ergue acima de seu oponente, mas está gravemente ferido. A figura menor é musculosa e de peito nu. Ele segura uma adaga sangrenta em uma mão e uma tocha na outra, e não tem carne cobrindo seu crânio.

O homem da clava é **Mortlock Vanthampur**, de 29 anos, que tem **30 pontos de vida** restantes. Seu oponente é um ileso **cabeça da morte de Bhaal** chamado **Vaaz**. Quatro outros mortos três cultistas jazem mortos na água, seus crânios destruídos por Mortlock.

Mortlock é tolerado por sua mãe, a **Duquesa Thalamra Vanthampur**, e desprezado por seus irmãos mais velhos, **Thurstwell** e **Amrik**, que o vêem como um simplório e uma abominação. Metade do rosto de **Mortlock** foi marcado pelo fogo quando ele era criança, e sua desfiguração lhe dá um semblante temível. Ele foi enviado para a masmorra do balneário por sua mãe para ajudar os seguidores dos Três Mortos a coordenar ataques contra a cidade. Quando ficou claro que os cultistas dos Três Mortos podiam funcionar sem o apoio de **Mortlock**, **Thurstwell** e **Amrik** conspiraram com vários cultistas de **Bhaal** para assassinar **Mortlock** sem o conhecimento de sua mãe.

Mortlock e **Vaaz** param de lutar quando os personagens chegam. Acreditando que eles são associados de **Mortlock**, **Vaaz** sai da luta no seu próximo turno e se retira para a **área D33**, onde ele faz sua posição final. **Vaaz** leva sua lanterna com ele. Em vez de persegui-lo, **Mortlock** tenta forjar uma aliança com os personagens. Se eles concordarem com **Mortlock**, ele fornece as seguintes informações em troca de uma promessa de anistia:

- “Fui traído. Esses assassinos conspiraram com meus irmãos para me matar. Se vocês não tivessem aparecido, eu estaria morto. Devo-lhes minha vida.”
- “Minha família está pagando aos cultistas dos Três Mortos para assassinarem pessoas na cidade. Nosso objetivo é provar que o **Punho Flamejante** não pode fazer seu trabalho. Quando a cidade parar de pagá-los, o **Punho Flamejante** terá menos motivos para ficar em **Baldur’s Gate**. Sem eles, ninguém poderá impedir que minha mãe se torne a próxima **Grão-duque** da cidade. Se ela conseguir, **Baldur’s Gate** compartilhará o destino de **Elturel** e será arrastada para os **Nove Infernos**.”
- “Minha mãe é um dos três membros remanescentes do Conselho dos Quatro, que governa **Baldur’s Gate**.

*Ela foi fundamental para convencer **Ulder Ravengard** a viajar para **Elturel** e se encontrar com seu Alto Intendente, **Thavius Kreeg**. Com **Ravengard** desaparecido, o **Punho Flamejante** fica sem líder e vulnerável.”*

- “Os cultistas dos Três Mortos recebem pagamentos regulares de meu irmão, **Amrik**, que administra seu próprio negócio de empréstimos a partir de uma taverna chamado **Lanterna Baixa**. Minha mãe não espera muito de mim, mas pensa no mundo de **Amrik**. Ele sempre foi seu favorito.”
- “Meu irmão mais velho, **Thurstwell**, usa diabretes como espiões por toda a cidade. Ele tem o balneário sob vigilância e provavelmente sabe que vocês estão aqui. Ele está muito doente e raramente deixa a propriedade de nossa mãe.”
- “Se vocês chegaram até aqui, vocês mataram a maioria dos líderes do culto dos Três Mortos. Sem eles, o culto terminará. Os cultistas mantêm seu tesouro por perto.” (**Mortlock** aponta para a **área D30**.)

Se os personagens o deixarem ir, **Mortlock** se esconde na cidade até que ele possa reservar uma passagem num navio e deixa **Baldur’s Gate**. Ele não tem nenhuma intenção de voltar. **Mortlock** tem medo de confrontar sua mãe ou seus irmãos.

Dito isto, um teste bem-sucedido de **Carisma** - **CD 14 (Persuasão)** pode convencê-lo a ajudar os personagens a capturar ou matar **Amrik** no **Lanterna Baixa**. Depois de fazer isso, **Mortlock** deixa a cidade o mais rápido possível para escapar da ira de sua mãe.

D30. O TESOURO ROUBADO DE TIAMAT

Um pequeno lance de escada sobe para uma câmara circular com quatro baús de madeira com cadeados, empilhados no meio. Os baús estão trancados, mas os personagens podem ter arrancado as chaves do cônsul de ferro na **área D12**.

Um personagem também pode usar as ferramentas dos ladrões para tentar abrir um cadeado com um teste bem-sucedido de **Destreza** - **CD 15**.

Tesouro: Cada baú pesa 25 quilos vazio e os quatro baús contêm itens roubados do tesouro de **Tiamat** em **Avernus**. Este tesouro foi trazido para **Baldur’s Gate** por demônios aliados de **Zariel** e foi entregue aos cultistas dos Três Mortos por **Amrik Vanthampur** em nome de sua mãe, a **Duquesa Thalamra Vanthampur**. O conteúdo de cada baú é descrito abaixo.

O **1º baú** possui **4.500 pc** e dois frascos de cristal vermelho com rolas de ouro (**25 po** cada). Cada frasco contém uma poção de sopro de fogo. As moedas e os frascos dentro do baú pesam 32kg.

O **2º baú** contém 10 ágatas oculares (**10 po** cada) e **1.250 pp** espalhados. As moedas e as pedras preciosas dentro do baú pesam 17 kg.

O **3º baú** contém uma delicada máscara de dragão de porcelana (**25 po**) apoiada em uma cama de **2.400 pc** e **500 pp**. As moedas dentro do baú pesam 25kg. A máscara pesa 0,5kg.

O **4º baú** contém uma coroa de bronze com cinco pináculos (**250 po**). Cada pináculo é modelado e pintado para se parecer com um dos cinco tipos de dragões cromáticos (preto, azul, verde, vermelho e branco). A coroa pesa 1,5kg.



MORTLOCK VANTHAMPUR

Humanoide Médio (humano), leal e mau

Classe de Armadura: 12

Pontos de Vida: 90 (12d8 + 36)

Deslocamento: 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Perícias: Atletismo +6, Intimidação +5

Sentidos: Percepção passiva 11

Idiomas: Comum

Nível de Desafio: 3 (700 XP)

Indomável (2/dia): Mortlock pode rolar novamente um teste de resistência que ele falhar. Ele deve usar o novo resultado.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: Mortlock faz dois ataques com seu grande clube.

Clava Grande: *Ataque corpo a corpo com arma:* +6 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. **Acerto:** 9 (2d4+4) de dano por concussão, mais 5 (2d4) de dano por concussão se Mortlock sofrer algum dano no seu último turno.

Besta Pesada: *Arma de Ataque à Distância com arma:* +4 para acertar, alcance 30/120 m, um alvo. **Acerto:** 7 (1d10+2) de dano perfurante.

D31. TOCHAS

Uma caixa de madeira é armazenada nesta alcova vazia.

O engradado pode conter 60 tochas, mas precisa ser reabastecido. Apenas cinco tochas permanecem.

D32. BENS ROUBADOS

Nove caixas de madeira estão espalhadas por toda a sala. Entre elas estão 6 ratos inofensivos, como o encontrado na **área D14**.

Tesouro: Seis das caixas estão vazias, exceto por fardos de palha. As outras três contêm bens roubados que os cultistas ainda não desembolsaram, incluindo *rações para 10 dias*, uma sacola com *20 caltrops*, *3 frascos de fogo alquímico*, *6 conjuntos de algemas*, *4 caixas de argila*, *9 punhais* e *4 poções de cura* em frascos de vidro.

D33. ALIANÇA DOS TRÊS MORTOS

Se **Vaaz** fugiu da **área D29**, ele estará de pé em frente às estátuas na seção oeste da sala, com sua tocha crepitante no chão perto de seus pés. Descreva a sala para os jogadores da seguinte maneira:

Tocos de tochas queimados estão espalhados pelo chão deste salão, cuja extremidade oeste está ocupada por três estátuas de madeira pintada de 1,80m de altura. Cada estátua fica no topo de um bloco de pedra vermelha com um 1,5m de altura, fazendo com que pareça mais alta e agourenta. A *estátua central* se assemelha a um homem fortemente blindado, cujo rosto está escondido atrás do temível visor de seu capacete. Ele está pintado de vermelho, exceto pela luva direita, que é preta. Agarrada nesta manopla está uma lança vermelho-sangue, apontada para cima. A *estátua ao norte* mostra um nobre de traje roxo vestindo uma máscara de arlequim e segurando uma adaga nas costas. A *estátua ao sul* mostra um esqueleto de manto preto, com a mandíbula aberta e as mãos ossudas estendidas.

Banitas, **Bhaalitas** e **Myrkulitas** se reúnem nesta sala para planejar ataques contra a cidade acima. Essas reuniões são muitas vezes controversas, embora os seguidores de **Bhaal** e **Myrkul** geralmente se inclinam para os caprichos dos adoradores de **Bane** de mentalidade mais estratégica.

Cada estátua é de madeira maciça e pesa 68kg. Uma estátua pode ser arrancada do pedestal com um teste bem sucedido de **Força - CD 10 (Atletismo)**.

Estátua de Bane: A estátua do homem de armadura representa **Bane**. Sua lança é real, mas não mágica. A primeira vez que um humanoide chega a 1,5m desta estátua, ele deve ter sucesso em um teste de resistência de **Carisma - CD 12** ou ser obrigado a se ajoelhar. Enquanto estiver ajoelhado diante da estátua, a criatura não pode se mover ou realizar ações ou reações. A criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos seus turnos, encerrando o efeito sobre si mesmo em um sucesso.

Estátua de Bhaal: A máscara de arlequim desta estátua é uma peça separada que pode ser desequilibrada e removida, revelando o rosto medonho e assustador de **Bhaal** por baixo.

Estátua de Myrkul: Qualquer um que profanar esta estátua é amaldiçoado pelo Senhor dos Ossos. Até que a maldição termine com uma magia de *remover maldições* ou magia semelhante, o ofensor não se beneficiará de cura mágica.



SURPRESA! CULTISTAS DOS DRAGÕES!

Se os personagens livrarem a masmorra dos adoradores de *Bane*, *Bhaal* e *Myrkul*, qualquer seguidor dos Três Mortos evitará a masmorra e o balneário quando percebem que esses locais não são mais seguros.

Quando os personagens saem da masmorra e saem da casa de banhos, eles têm um encontro final no pátio (**área D1**). Leia ou parafraseie o seguinte texto em caixa para definir a cena:

Quando vocês saem do balneário, cinco figuras saltam do topo da parede do pátio para confrontá-los.

Além de suas armaduras de couro preto, eles usam máscaras e capas estranhas que dão a cada um deles uma aparência vagamente de dragão. Todos os cinco brandem lâminas de aço curvas que lembram garras de dragão.

As figuras são **4 cultistas humanos** de Tiamat liderados por um cultista fanático chamado **Ultiss**. Esses adoradores (*caóticos e maus*) de **Tiamat** foram enviados por **Arkhan, o Cruel** (veja o **Capítulo 3**), para recuperar o tesouro roubado da Rainha dos Dragões em Avernus por agentes de Zariel, tesouro dado à **Duquesa Vanthampur** e a seus filhos para comprar a lealdade dos seguidores dos Três Mortos.

Guiados por visões enviadas a eles por Tiamat, os cultistas sabem quando estão a 300 metros de seu saque roubado.

Se os personagens tiverem pego algum dos tesouros da **área D30**, os cultistas os atacam para recuperá-lo. Caso contrário, os cultistas exigem que os personagens se afastem e não se intrometam em seus negócios. Uma vez que eles recuperem o tesouro perdido da Rainha dos Dragões, os cultistas planejam caçar e matar os Vanthampurs e qualquer outra pessoa em Baldur's Gate considerada um agente de Zariel. Os cultistas que sobreviverem a esse encontro podem aparecer mais tarde para ajudar ou atrapalhar os personagens, a seu critério.

Se estiver presente quando os cultistas de Tiamat confrontarem os personagens, o diabrete invisível na **área D1** observará silenciosamente a interação antes de retornar a **Thurstwell Vanthampur** na vila de sua família.

E AGORA?

Convencido de que seus dois irmãos mais velhos conspiraram para matá-lo, **Mortlock Vanthampur** pede aos personagens que capturem ou matem Amrik em uma taverna chamado **Lanterna Baixa**. A aventura supõe que os personagens visitem este local em seguida. Se os personagens precisarem de um incentivo adicional para ir atrás de Amrik, Mortlock garante que sua mãe valoriza o bem-estar de Amrik o suficiente para negociar sua libertação se os personagens o capturarem.

Ele sugere que seria imprudente se opor a um duque de Baldur's Gate sem influência. Se os personagens decidirem atacar **Mansão Vanthampur**, vá para a seção "**Mansão Vanthampur**".

Tendo conquistado a **Masmorra dos Três Mortos**, os personagens devem avançar para o **3º nível** antes de seguirem para o **Lanterna Baixa** ou para a **Mansão Vanthampur**.

MAIS ENCONTROS COM OS TRÊS MORTOS

Personagens concluíram a Masmorra dos Três Mortos podem encontrar mais servos de *Bane*, *Bhaal* ou *Myrkul* em outras partes de Baldur's Gate. Esses vilões (**Apêndice D**) geralmente operam em grupos mistos de banitas, bhaalitas e myrkulitas. Aqui estão alguns encontros apropriados para um grupo de 4 ou 5 personagens do **3º ao 5º nível**:

Esquadrão de Sequestros (para personagens de 3º nível): Quatro punhos de *Bane*, três lâminas noturnas e dois necromitos de *Myrkul* tentam capturar um ou mais moradores da cidade, na esperança de torturá-los ou exigir resgate.

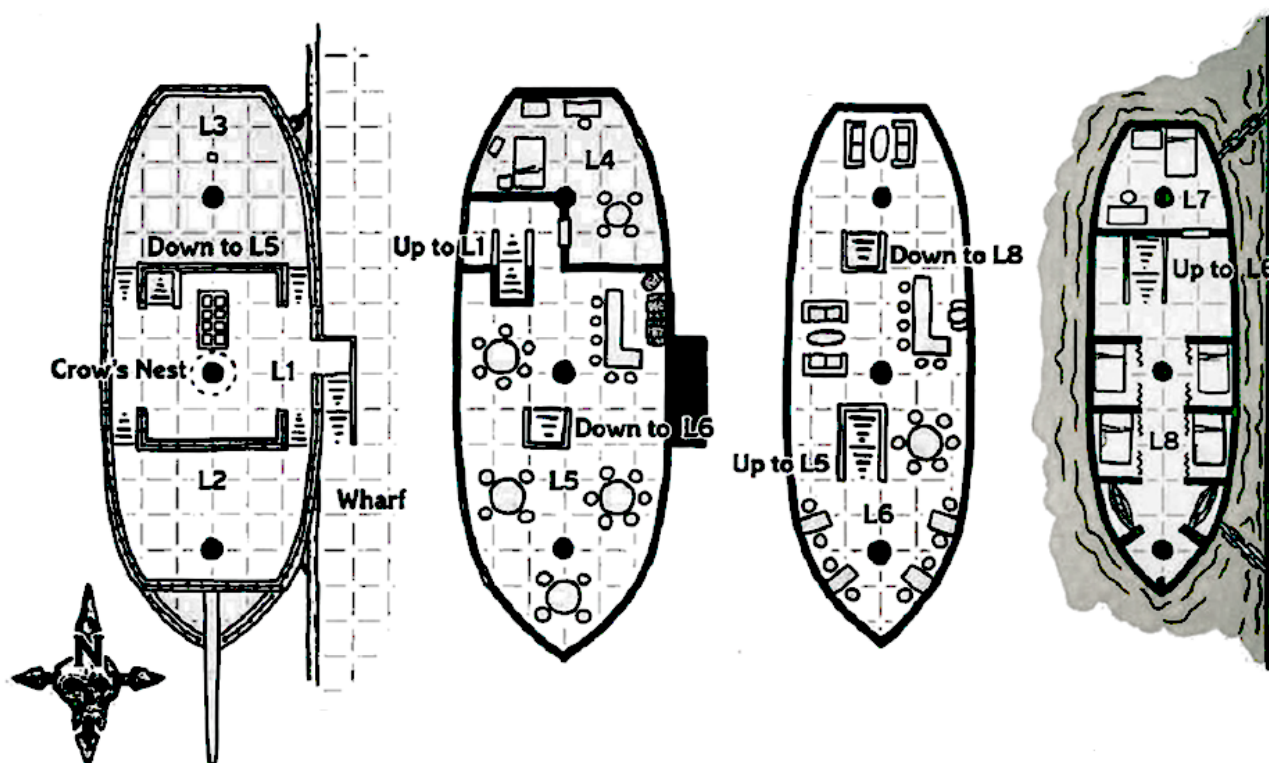
Esquadrão de Assassínatos (para personagens de 4º nível): Um cônsul de ferro com dois punhos de *Bane* como guarda-costas usam três lâminas noturnas como batedores e assassinos para apanhar transeuntes aleatórios. Um *flagelador de crânios* de *Myrkul* fornece suporte mágico, lançando magias das trevas para confundir os inimigos e facilitar a fuga.

Esquadrão de Vingança (para personagens de 5º nível): Um *manopla negra* de *Bane* vem depois dos personagens com dois *ceifeiros* de *Bhaal* e um *mestre de almas*, que comanda uma força morta-viva de seis esqueletos ou quatro zumbis.

O LANTERNA BAIXA

O **Lanterna Baixa** é um navio mercante de três mastros, ancorado permanentemente no lado leste do porto.

Muito além do ponto de navegabilidade, o navio foi convertido em uma taverna e casa de apostas, aberta todo o dia e noite. O jogo de dados *Ossos de Baldur* é tão popular aqui como em outras tavernas em toda Baldur's Gate (consulte a barra lateral "Tavernas em Baldur's Gate").



SOBRE A TAVERNA

A localização do *Lanterna Baixa* está marcada no **mapa 1.1**, enquanto o **mapa 1.4** mostra seu interior. Descreva a taverna para os jogadores da seguinte forma:

O nevoeiro obscurece o *Lanterna Baixa* até você chegar a 30m dele, onde seus mastros altos e volume crepitante aparecem. O navio convertido tem cordame, mas não velas, e está ancorado ao cais por correntes grossas. Uma escada de madeira sobe da beira do cais até o convés principal. Uma lanterna no arco lança uma estranha luz verde para indicar que a taverna está aberta para negócios.

O *Lanterna Baixa* fica quieto durante o dia, com apenas alguns clientes bebendo e jogando abaixo do convés. O local ganha vida à noite e é um local popular para a realização de reuniões clandestinas com alguns dos habitantes menos escrupulosos da cidade, incluindo piratas e mercenários fora de serviço do Punho Flamejante.

A dona e proprietária é **Laraelra Thundreth**. Uma maga humana de meia-idade, conhecida como “**A Capitã**”, por sua equipe e clientes regulares. *Laraelra* é neutra e não se preocupa com os assuntos particulares de sua clientela, nem se importa quando os visitantes ficam turbulentos ou violentos - desde que estejam dispostos a pagar pelos danos posteriores. Em público, *Laraelra* é frequentemente vista com seu familiar caranguejo empoleirado em seu ombro.

De madrugada ao meio-dia, ela se retira para sua cabine (**área L4**) para comer, descansar e lêr seu livro de magias.

O *Lanterna Baixa* serve bebidas e lanches, mas não refeições. A qualquer momento, a equipe inclui **2 barmens kenku** e **6 seguranças** (*rufiões humanos*). A equipe opera em três turnos de oito horas, com um grupo reveesando no próximo turno.

PATRONOS DA TAVERNA

O *Lanterna Baixa* atrai os residentes menos ricos da cidade, bem como comerciantes e marinheiros estrangeiros com moedas a perder. Entre os clientes presentes durante a visita inicial dos personagens incluem o seguinte:

- **Grimboot** (*duergar - leal e mau*), um quebrador de pernas vesgo e rude que cobra dívidas pela guilda dos ladrões locais.
- **Hitoshijade** (*plebeu humano neutro*), um marinheiro bêbado de um navio mercante chamado **Golden Gull**, de propriedade da família patriarca *Irlentree*.
- **Jorunn Nighbury** (*plebeu humano neutro*), um criador de cavalos tímido, empregado pela família dos patriarcas do *Belt*, mas sobrecarregado por dívidas de jogo.
- **Skadric Salakar** (*veterano humano - neutro e mau*), um preguiçoso soldado do Punho Flamejante que foi suspenso por um dia sem salário pelo abandono do dever.
- **Prynn Derringwhistle** (*halfing strongheart plebeu - leal e neutro*), um raspador de cracas que usa óculos e gosta de cintilar velhos barracos do mar.
- **Aerith e Beldan** (*drows - caóticos e bons*), gêmeos estranhos e inseparáveis que deixaram o **Subterrâneo** em busca de aventura na superfície.

Amrik Vanthampur administra seu próprio negócio fora do *Lanterna Baixa* com o consentimento de *Laraelra*. Personagens que o procuram são direcionados para a **área L6**.

LOCAIS DA TAVERNA

As seguintes descrições de área estão indicadas no **mapa 1.4**.

L1. CONVÉS PRINCIPAL

Descreva esta área para os jogadores da seguinte maneira:

O convés principal do navio antigo apresenta degraus de madeira que sobem para o castelo de proa e para o castelo de popa e outro conjunto de escadas descem para dentro do navio. Uma escotilha de madeira com cadeado, equipada com janelas, funciona como uma clarabóia para o convés abaixo – a taberna propriamente dita, visível através dos painéis de vidro da escotilha. Quatro gaivotas mortas jazem no convés e dois corvos gritam para você do ninho do corvo, uma subida de dez metros acima do cordame do navio.

Os corvos são dois *diabretes* em forma metamorfa. *Thurstwell Vanthampur* usa os diabretes para ficar de olho em seu irmão, Amrik.

Os diabretes têm um prazer malévolo em matar as gaivotas que passam ali, a equipe da taverna não consegue descobrir por que os conveses estão sempre cheios de carcaças de gaivotas. Um personagem que examinar uma gaivota morta e consegue num teste de **Sabedoria - CD 13 (Medicina)** verifica que o pássaro foi picado até a morte.

Se os diabretes virem Amrik deixar o navio, eles o seguem para se certificar de que ele não esteja sendo seguido. Se perceberem que Amrik está em perigo, eles atacam quem parecer o estar ameaçando. Os diabretes evitam o combate e ficam invisíveis para evitar a captura ou a morte.

L2. CASTELO DA PROA ¹

Este convés está cheio de cadáveres de **1d4 gaivotas mortas**. Pendurada na extremidade do arco do navio está a lanterna de vidro verde que indica que a taverna está aberta para negócios. Um membro da equipe rasteja até o final do arco para apagar a lanterna, encher novamente com óleo e acendê-la todos os dias.

Em noites quentes e claras, *Laraelra* move mesas, cadeiras e lanternas para esse convés, para que os clientes possam beber e jogar sob as estrelas.

L3. CASTELO DE POPA ²

A roda e o leme do capitão sumiram, deixando buracos e acessórios vazios onde costumavam estar. Assim como na **área L2**, *Laraelra* às vezes move mesas, cadeiras e lanternas para esse convés, para que os clientes possam estar ao ar livre nas noites em que o tempo está bom.

L4. CABINE DE LARAE LRA

A fechadura na porta da cabine de *Laraelra* está enferrujado a ponto de ser inútil, e ela não se deu ao trabalho de substituí-la.

Consequentemente, sua cabine está destrancada. Um dos seguranças da **área L5** fica de olho na porta e ataca qualquer um que não seja *Laraelra* que tentar abri-la.

Descreva os recursos da cabine para os jogadores da seguinte maneira:

Esta cabine está cheia de móveis de madeira incompatíveis, incluindo uma cama com postes talhados para se assemelhar a sereias, uma mesa de cabeceira, um guarda-roupa, uma escrivaninha com uma cadeira coberta de peles e uma pequena mesa de jantar cercada por quatro cadeiras lisas. Perto do pé da cama, repousa um baú do mar esculpido e selado com um cadeado.



AMRIK VANTHAMPUR

Humanoide Médio, leal e mau

Classe de armadura: 17 (*armadura de couro*, modificador de Carisma)

Pontos de Vida: 66 (12d8 + 12)

Deslocamento: 9 metros

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)

Perícias: Acrobacia +6, Atletismo +3, Enganação +6, Intuição +6.

Sentidos: Percepção passiva 12

Idiomas: Comum, Infernal

Nível de Desafio: 3 (700 XP)

Defesa Suave: Enquanto Amrik estiver usando armadura leve ou sem armadura e sem escudo, sua CA inclui seu modificador de Carisma.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: Amrik faz três ataques de punhal.

Punhal: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma ou à distância:* +6 para atingir, alcance 1,5 metros ou alcance 6/18 metros, um alvo. Acerto: 6 (1d4+4) de dano perfurante.

Bomba d+e Fumaça (1/dia): Amrik lança uma bomba de fumaça a até 6 metros de distância. A bomba explode com o impacto, criando uma nuvem de fumaça negra que preenche uma esfera de 3 metros de raio. A área dentro da nuvem está fortemente obscurecida. Um vento forte dispersa a nuvem, que permanece até o final do próximo turno de Amrik.

1 - **Castelo de proa:** Superestrutura na parte extrema da proa acompanhada de elevação da borda.

2 - **Castelo de popa:** Superestrutura na parte extrema da popa acompanhada de elevação da borda.

Laraelra esconde a chave do baú no poste adjacente, cujo topo se desaparafusa para revelar o compartimento oculto onde a chave está guardada. Caso contrário, o cadeado do baú pode ser colhido com um teste bem sucedido de **Destreza - CD 20**, feito com ferramentas de ladrões.

Além dos itens descritos em “**Tesouro**” abaixo, o baú contém **quatro punhais voadores** que atacam qualquer pessoa que não seja *Laraelra* que abra o baú. Use o bloco de estatísticas da **espada voadora** para representar os punhais, mas faça essas alterações:

- Cada *punhal voador* é uma *constructo minúsculo* com **7 pontos de vida (3d4)** e uma classificação de **Nível de Desafio de 1/8 (25 XP)**.
- Cada *punhal voador* causa **3 (1d4 +1)** de dano penetrante em cada golpe.

Tesouro: O baú contém um belo par de botas, *uma garrafa de vinho fino (10 po)*, *um maço de cartas* de um admirador sem nome e o grimório de *Laraelra*, que contém todas as magias que ela preparou, além de *identificar*, *rajada de vento*, *arma mágica*, *enviar mensagem*, *sono* e *idiomas*.

L5. A TAVERNA E O SALÃO DE JOGOS

Esta é a parte mais movimentada e barulhenta do navio, e cheira a suor, cerveja barata, madeiras podres e vômito antigo.

Três seguranças (*rufiões*) se posicionam para que possam ver tudo o que acontece aqui. Se *Laraelra* não estiver em sua cabine (**área L4**), ela estará sentada na extremidade curta do bar com o caranguejo familiar no ombro.

Laraelra cumprimenta os recém-chegados com um discurso ensaiado:

“Bem Vindos! Meu nome é *Laraelra Thundreth*, mas as pessoas por aqui me chamam de *Capitã*. Se você está sedento por uma bebida ou quer jogar, você veio ao lugar certo, mas observe seu passo. As coisas podem ficar bem complicadas por aqui.”

Use a seção “**Patronos da Taverna**” anteriormente para detalhar os ocupantes dessa área, conforme o necessário. Há sempre alguém ansioso para jogar *Ossos de Baldur* aqui.

A taverna é iluminada por lanternas a óleo penduradas e qualquer luz natural desliza pela escotilha de vidro e pelas vigias sujas do navio. Essas vigias têm um 0,5m de diâmetro, com travas enferrujadas por dentro que as mantêm fechadas.

L6. SAGUÃO DA TAVERNA

Esse salão da taverna preenche o convés inteiro e é iluminado por lanternas a óleo penduradas no teto a 3 metros de altura por correntes de 1 metro de comprimento.

O convés sem janelas contém um bar, sofás, mesas de café e mesas onde os clientes podem socializar e jogar. Três dos seguranças de *Laraelra* (*rufiões*) ficam à vista do outro lado do convés.

Amrik Vanthampur transformou um par de sofás e uma mesa de café perto da parede traseira em seu escritório pessoal. Ele administra um negócio de empréstimos a partir desse local, e muitos de seus clientes regulares são apostadores que não conseguem pagar suas dívidas. Em troca desse espaço, a Amrik paga pelo vinho que é entregue ao *Lanterna Baixa*, tornando os negócios da *Laraelra* lucrativos.

Amrik, um homem de 33 anos, está sozinho no sofá de estibordo, com os pés na mesa e olhando o salão. Ele mantém o sofá da porta aberto para os clientes e emprega dois guarda-costas. **Kasharra**, um *demônio dos espinhos*, pousado nas costas do sofá de Amrik e **Vhaltus**, um rufião sonolento (*humano leal e mau*) com cabelos ruivos em um rabo de cavalo, que está sentado na extremidade mais próxima do bar. *Vhaltus* carrega um pequeno saco contendo **150 po**, que Amrik empresta a clientes.

Se ele achar que sua vida está em perigo real, *Amrik* detona uma bomba de fumaça escondida antes de subir as escadas, deixando seus guarda-costas para esconder sua fuga.

Amrik adora trocar gentilezas por bebidas antes de realizar negócios. Ele treinou a equipe de *Laraelra* para reconhecer uma variedade de gestos inócuos das mãos que os sinalizam para que entreguem bebidas à mesa. Se ele quiser que veneno seja adicionado às bebidas de seus clientes, ele tem um sinal secreto para isso. Escondido atrás do bar, está uma pequena garrafa contendo **quatro doses de torpor** (consulte “**Venenos**” no **Capítulo 8** do *Guia do Mestre*), que o barman kenku pode usar adicionar as bebidas quando Amrik dá o sinal.

L7. CABINE DO CONVIDADO

Atualmente, esta cabine de ocupação não está ocupada. Seu mobiliário inclui uma cama, um guarda-roupa, uma mesa vazia e uma cadeira. Uma lanterna a óleo está pendurada em um gancho enferrujado preso ao mastro.

A fechadura da porta da cabine está enferrujada a ponto de ser inútil, mas a cadeira da mesa pode ser encaixada sob a maçaneta da porta para impedir que a porta seja aberta. Se a cadeira estiver sendo usada, abrir a porta exige uma teste bem-sucedido de **Força - CD 13 (Atletismo)** e fazendo muito barulho.

L8. QUARTOS DE DORMIR

Esta área é propensa a vazamentos, pois o casco do navio está submerso na maior parte desse nível. Poças de água se acumulam em áreas onde o piso se curvou, e todo o espaço cheira a vômito e urina.

Quatro alcovas aqui são montadas com berços baratos, onde os bêbados podem dormir de ressaca. No arco há quatro redes que servem a um propósito semelhante. A qualquer momento, **1d4 plebeus** inconscientes podem ser encontrados por toda essa área, adormecendo os efeitos de uma noite selvagem. Se os personagens desejarem roubá-los, cada plebeu terá uma bolsa de cinto contendo **1d6 pp e 2d6 pc**.

LIDANDO COM AMRIK

A menos que os personagens o ataquem imediatamente, Amrik assume que eles o procuraram por um empréstimo. Ele está mais do que feliz em fornecer um, até um limite de **150 po** (a quantidade atualmente transportada por seu guarda-costas *Vhaltus*). Os termos de Amrik são simples: ele espera um pagamento único e cobra **25%** de juros sobre o empréstimo. Como membro da influente Família Vanthampur, *Amrik* tem muitos músculos que ele pode exercer contra qualquer um que inadimplir um empréstimo, e a influência de sua família se estende além de Baldur's Gate.

Os personagens podem tentar obter um empréstimo, com ou sem a intenção de pagá-lo. Personagens que planejem roubar Amrik devem ter sucesso num teste de **Carisma (Enganação)** contestado pelo teste de **Sabedoria (Intuição)** de Amrik, conforme descrito em “*Disputas*” no **Capítulo 7** do *Manual do Jogador*.

Os personagens podem tentar interrogar Amrik em busca de informações, mas ele é um mentiroso experiente que não incriminará a si mesmo ou a qualquer membro da família que ele tema, incluindo sua mãe e seu irmão mais velho.

Se os personagens mencionam Mortlock, Amrik acusa esse “*brutamontes de cicatriz*” de se associar com o mais baixo dos baixos em Baldur’s Gate para trazer ruína à sua família.

O total desprezo de Amrik por seu irmão mais novo é palpável, embora ele não admita sua participação em uma conspiração para assassinar Mortlock. Se os personagens acusarem ele, Amrik tenta transferir a culpa para Mortlock. Na falta disso, ele invoca o nome e a reputação de sua mãe como escudo, esperando que os personagens pensem duas vezes em ofender ou prejudicar o filho favorito da *Duquesa Thalamra Vanthampur*.

Amrik nunca luta até a morte e se rende se não puder lutar, falar ou sair de uma situação perigosa. Se os personagens derrotarem os guarda-costas de Amrik e o tornarem prisioneiro, ele fará o que lhe for dito até que uma oportunidade de escapar se apresente. Os funcionários do *Lanterna Baixa* não intervêm.

Se os personagens matarem Amrik a bordo do *Lanterna Baixa*, *Laraelra* os avisa que sua morte provocará a ira da *Duquesa Thalamra Vanthampur*. Ela sugere que eles fujam de Baldur’s Gate imediatamente - antes de acabarem como comida de peixe no fundo do porto.

REYA MANTLEMORN

Antes de os personagens saírem do *Lanterna Baixa*, um novo visitante os cumprimenta. Leia o seguinte para os jogadores:

Uma figura encapuzada se aproxima, vestindo armadura, a cada passo. Uma mão enluvada repousa sobre o punho de uma espada longa.

O outro puxa um capuz para revelar o rosto de uma adolescente de pele castanha, cabelos ruivos e um olhar assustador.

A figura encapuzada é uma Cavaleira do Inferno, uma humana leal e boa (use o bloco de estatísticas **veterano**). Reya fala *Comum*.

Nascida na terra de **Turmish**, Reya veio à cidade sagrada de Elturel para treinar como uma Cavaleira do Inferno quando tinha doze anos. Como seguidora fiel de *Torm*, Reya está preparada e treinada para se sacrificar pelo bem maior.

A HISTÓRIA DE REYA

Reya estava treinando alguns quilômetros ao norte de Elturel quando a cidade desapareceu. Ela assistiu incrédula quando a luz do *Companheiro* se apagou, ficando preta quando a cidade parecia desmoronar e afundar no horizonte - uma imagem horrível que Reya não conseguiu tirar da cabeça. Ela voltou a Elturel para encontrar uma cratera onde ficava a cidade, e depois assumiu a responsabilidade de liderar um grupo de refugiados temerosos a oeste de Baldur’s Gate. Antes que o Punho Flamejante fechasse os portões da cidade, Reya e alguns outros conseguiram entrar furtivamente, mas não chegaram muito longe antes que um grupo de soldados do Punho Flamejante os confrontasse.

Os refugiados se dispersaram e Reya logo se viu encurralada por um ruído do Punho Flamejante. Ela feriu o soldado com sua espada longa, alojou-se em um beco e roubou uma capa para esconder melhor suas armaduras e armas. Ela é uma fugitiva procurada desde então.

Reya não está em Baldur’s Gate há muito tempo, mas ela rapidamente concluiu que a cidade é um fosso de corrupção com a morte à espreita na esquina muito nebulosa. Ela está investigando um boato de que *Thavius Kreeg*, o Alto Intendente de Elturel, está na cidade. Reya não confirmou se o boato é verdadeiro, mas os relatórios dizem que Kreeg foi visto na companhia de quatro guardas empregados pela *Família Vanthampur*. A propriedade dos Vanthampur está localizada na *Cidade Alta*, além de seu alcance, mas ela aprendeu que *Amrik Vanthampur* administra um negócio no *Lanterna Baixa*. Ela pretende questioná-lo sobre a veracidade do boato. Reya não sabe nada da traição de *Thavius Kreeg*.

Ela simplesmente quer que as pessoas se lembrem do que aconteceu com Elturel. Se for possível salvar a cidade, a Cavaleira do Inferno está preparada para fazer o que for necessário. Quanto a Baldur’s Gate, ela poderia se importar menos com o que acontece com ela. “*Espero que os ratos a comam*”, diz ela com desdém.

Se os personagens parecerem vaidosos e diretos, Reya gostará imediatamente deles. Depois que ela percebe que sua busca é paralela à deles, ela pede para se juntar a eles enquanto se preparam para visitar a *Mansão Vanthampur*.

Se os personagens revelarem que estão trabalhando para o Punho Flamejante, Reya saca sua espada em pânico, esperando ter que se defender. Os personagens podem aliviar seus medos dizendo que não têm a intenção de prendê-la. No interesse da divulgação total, Reya admite que está sendo caçada pelo Punho Flamejante por uma “*briga infeliz*” que não foi totalmente culpa dela.

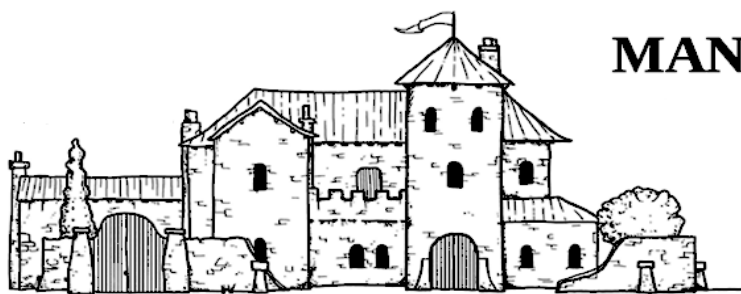
SE REYA JUNTA-SE AO GRUPO

Reya está disposta a participar do grupo de aventureiros, se os personagens permitirem. Ela não tem amigos em Baldur’s Gate, e ela não pode alcançar a *Mansão Vanthampur* na *Cidade Alta* fortemente vigiada sem ajuda. Ela faz o possível para ajudar o grupo, desde que as ações e decisões dos personagens a levem mais perto para descobrir a verdade do que aconteceu com Elturel. Uma vez que o destino da cidade se torne conhecido por ela, Reya salta a qualquer chance de resgatar a cidade dos Nove Infernos.

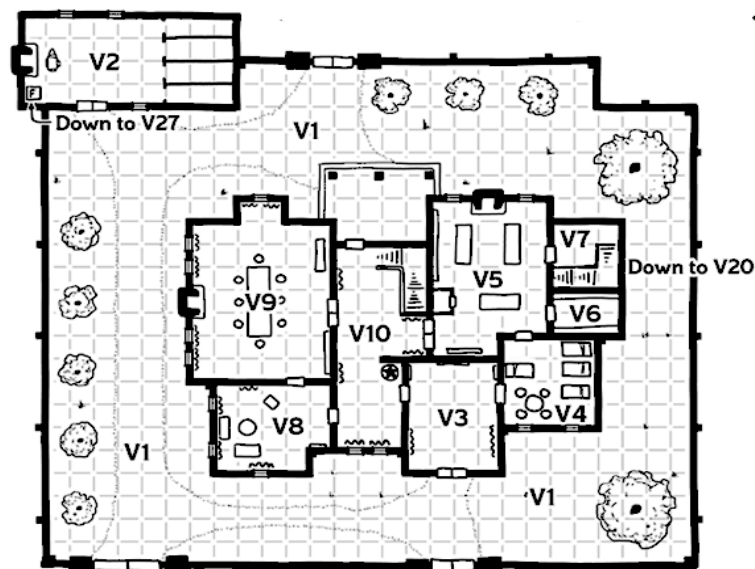
Como um **NPC**, Reya fica sob o controle do Mestre. Mas se administrá-la se torna um fardo demais para você, veja se um dos jogadores quer administrar Reya como personagem secundário. Você pode fornecer ao jogador que aceitar uma cópia do bloco de estatísticas do **veterano** do *Manual dos Monstros*.

A MANSÃO VANTHAMPUR

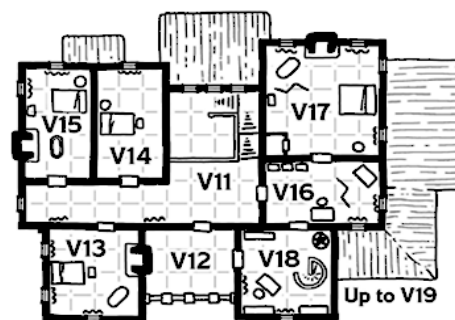
A *Mansão Vanthampur* está localizada na *Cidade Alta*, povoada pelos moradores mais ricos de Baldur’s Gate e fortemente vigiada pela **Vigia**. A localização da vila está marcada no **mapa 1.1**, enquanto o **mapa 1.5** mostra o seu interior. A mansão se conecta ao complexo de masmorras e esgotos mostrado no **mapa 1.6**.



MANSÃO VANTHAMPUR



Down to V18



Up to V19

Os personagens podem querer visitar a Mansão Vanthampur depois de deixar a *Masmorra dos Três Mortos* ou fazer uma visita a Amrik Vanthampur no *Lanterna Baixa*. Se eles prenderem Amrik, poderão contar com *Reya Mantlemorn* para ficar de olho nele.

CHEGANDO À MANSÃO

Vinte guardas da **Vigia** estão vigilantes em todos os portões da *Cidade Alta*. Se os personagens apresentarem os distintivos dados a eles pelo *Capitão Zodge*, os membros da *Vigia* os deixarão passar pelos portões, mesmo que sejam acompanhados por um prisioneiro ou um fugitivo conhecido como *Reya Mantlemorn*. Qualquer personagem sem distintivo é questionado e precisa pagar um pedágio de **2 pc**.

Se os personagens tiverem Amrik como prisioneiro, ele não fará nada para provocar um confronto com os guardas no portão, temendo que ele possa se machucar.

A FAMÍLIA VANTHAMPUR

Thalamra Vanthampur é uma mulher astuta e adoradora de diabos, uma mulher no final dos sessenta anos capaz de encarar um cão do inferno sem vacilar. Ela tem corpo de barril, mãos e antebraços fortes que falam desde o começo como trabalhadora manual. Sua juventude foi passada nas adegas e esgotos de Baldur's Gate, consertando canos e limpando a sujeira da cidade. *Thalamra* surgiu de um trabalho tão humilde para se tornar a **Ministra dos Esgotos e Obras de Água** da cidade. Agora ela se veste com a elegância que combina com seu status como duquesa de Baldur's Gate.

Thalamra orquestrou o desaparecimento do *Grão-Duque Ulder Ravengard* para cumprir seu objetivo final de se tornar a nova Grão-Duque de Baldur's Gate. Quando não está

envolvida em questões políticas, ela conduz seus negócios mais secretos no complexo de masmorras abaixo de sua vila.

Thalamra é viúva três vezes, e cada um de seus maridos mortos teve a gentileza de lhe dar um filho. Seu filho mais velho, **Thurstwell**, é um recluso pálido e sombrio de quarenta e poucos anos. Verdadeiramente fechado, ele usa diabretes para espionar seus irmãos, **Amrik** e **Mortlock**. Thurstwell se ressentido de ambos - Amrik por ser o favorito de sua mãe e Mortlock por ser um idiota monstruoso.

O verdadeiro problema de **Thurstwell** é que sua mãe não o vê como seu sucessor e está preparando Amrik para desempenhar esse papel. Apesar do ciúme, *Thurstwell* nunca causaria danos a Amrik por medo de receber a ira de sua mãe. **Mortlock** é uma questão diferente, pois ficou claro que *Thalamra* o negaria se ela não concordasse com o desejo de seu terceiro marido de cuidar de Mortlock, apesar de suas inúmeras imperfeições.

O último membro da *Família Vanthampur* é **Slobberchops**, um **tressym** de aparência medíocre (gato alado) com um rabo de cavalo e inúmeras cicatrizes de batalha.

Os personagens que encontrarem *Slobberchops* podem tentar fazer amizade com ele (consulte a **área V5**).

SOBRE A MANSÃO

A **Mansão Vanthampur** é um imponente edifício de pedra com uma casa destacada. Ambos os edifícios têm telhados inclinados cobertos com telhas de barro vermelho.

Uma muralha de pedra de 3,5m de altura cerca a mansão. Lanternas penduradas no interior da parede são acesas ao anoitecer e apagadas ao amanhecer para iluminar o quintal e a vila à noite. A muralha possui três portões de madeira - a entrada principal e um portão para o sul e um portão para o norte.

As portas de madeira da mansão e as janelas possuem armação de chumbo e não estão fechadas, os *Vanthampurs* empregam guardas para patrulhar o quintal (veja a **área V1**). Os guardas moram em outro lugar e trocam de turno a cada 6 horas.

FUNCIONÁRIOS

Os *Vanthampurs* empregam quatro servos em tempo integral (todos os *plebeus humanos neutros*):

- **Fendrick Gray**, um mordomo decrépito de 70 anos de idade.
- **Sarvinder Peck**, um malicioso jardineiro de 52 anos e mestre da estrebaria.
- **Gabourey D’Vaelan**, uma cozinheira exigente de 35 anos.
- **Ambra Fallwater**, uma empregada de 19 anos de idade. *Ambra* é uma contratada recente para substituir a empregada anterior, que a *Duquesa Vanthampur* jogou escada abaixo por quebrar um vaso.

LOCAIS DA MANSÃO

As seguintes descrições de área são indicadas no **mapa 1.5**.

V1. JARDIM

Nove guardas humanos (leal e mau) patrulham o quintal em três grupos de três. Quando os personagens chegam, esses grupos estão localizados nos pontos marcados com “**V1**” no **mapa 1.5** e circulam o quintal no sentido anti-horário.

Os guardas atacam quem invadir a propriedade sem o consentimento ou notificação prévia da *Duquesa Vanthampur* ou de um de seus filhos. Se os personagens tiverem *Amrik* ou *Mortlock*, eles podem convencer qualquer um dos filhos da duquesa a convencê-los a passar pelos guardas. Caso contrário, os personagens precisam matar os guardas ou passar por eles. Os guardas são muito bem pagos para aceitar subornos e não respeitam o Punho Flamejante. Para passar por um grupo de guardas, cada personagem deve ter sucesso no teste de **Destreza - CD 13 (Furtividade)**. Esse teste é feito com vantagem se for à noite ou no nevoeiro.

V2. ESTREBARIA

Este edifício de pedra contém estábulos para quatro cavalos de tração, além de uma ferraria totalmente equipada com uma bigorna e uma lareira. *Sarvinder Peck* pode ser encontrado aqui, fabricando e ajustando ferraduras novas para os cavalos.

Alçapão: Uma laje de 90 cm² no canto sudoeste do estábulo funciona como um alçapão escondido no chão. Qualquer personagem que procurar na área, encontrará o alçapão com um teste bem-sucedido de **Sabedoria - CD 15 (Percepção)**. A pedra cobre um poço com paredes de tijolos e uma escada de madeira que desce 4,5m até a **área V27** da masmorra.

Se os *Vanthampurs* precisarem fugir da masmorra, eles podem usar o alçapão para alcançar seus cavalos rapidamente.



THURSTWELL VANTHAMPUR

Humanoide Médio (humano), leal e mau

Classe de Armadura: 9

Pontos de Vida: 5 (2d8 -4)

Deslocamento: 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	8 (-1)	6 (-2)	15 (+2)	17 (+3)	12 (+1)

Perícias: Enganação +3, Intuição +5, Percepção +5, Religião +4

Sentidos: Percepção passiva 15

Idiomas: Comum, Élfico, Infernal

Nível de Desafio: 1/8 (25 XP)

Devoção Sombria: Thurstwell tem vantagem em testes contra ficar enfeitiçado ou assustado.

Magias: Thurstwell é um conjurador de magias de 2º nível. Sua habilidade de conjurar magias é **Sabedoria (CD 13)**. Ele tem as seguintes magias de clérigo preparados:

- **Orações** (à vontade): *orientação, chama sagrada, taumaturgia.*
- **1º nível** (3 espaços): *comando, detectar bem e o mal, santuário.*

AÇÕES

Chama Sagrada (Oração): Um brilho flamejante desce sobre uma criatura que *Thurstwell* possa ver a 18m dele. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de **Destreza - CD 13** ou receber **4 (1d8)** de dano radiante, o alvo não recebe qualquer benefício de cobertura.

V3. SAGUÃO

Se os personagens baterem nas portas da frente, o mordomo, *Fendrick Gray*, chega aqui da **área V10** para cumprimentá-los. Ele os introduz se forem esperados, mas os afasta do contrário. Descreva esta área para os jogadores da seguinte maneira:

Além da entrada principal, esta sala tem duas saídas. Uma prateleira de gesso forrada com vasos ornamentados circunda a sala a uma altura de 2,7m. Espalhado pelo chão de laje, há um tapete de 3m de largura e 4,5m de comprimento, de design requintado, representando uma coroação real. Duas tapeçarias penduradas nas paredes mostram um dragão sobrevoando um navio e peregrinos em camelos, respectivamente.

Quatro diabretes invisíveis espreitam entre os vasos na prateleira alta, um em cada canto. Os diabretes agem para atacar qualquer um que considerem intruso, incluindo personagens que tenham *Mortlock* ou *Amrik* como prisioneiro.

Tesouro: Os vasos, o tapete e as tapeçarias são objetos de arte valiosos, embora não combinem bem juntos. Cada um dos 16 vasos pesa 1kg e vale **25 po**. O tapete pesa 22,5kg e vale **250 po**. Cada uma das duas tapeçarias pesa 2,25kg e vale **75 po**.

V4. QUARTO DOS CRIADOS

Este quarto não decorado contém quatro camas de solteiro e uma mesa de jantar para os criados da mansão. Os criados guardam uniformes de reposição e outros pertences pessoais em gavetas debaixo de suas camas. Nada de valor é mantido aqui.

V5. COZINHA

Aromas agradáveis enchem essa área ao longo do dia, enquanto a cozinheira *Gabourey D'Vaelan* prepara refeições para os *Vanthampurs* e seus funcionários. *Gabourey* não gosta de outras pessoas na cozinha enquanto trabalha.

Panelas, frigideiras e utensílios de cozinha estão pendurados acima de três mesas de madeira no meio da sala, e as prateleiras estão alinhadas com tigelas, travessas, ervas, especiarias e produtos secos. Um elevador com um sistema de corda e polia operado manualmente permite que as refeições sejam entregues no quarto da *Duquesa Vanthampur* (**área V17**). Um pequeno sino perto do elevador toca sempre que a duquesa quer que a comida lhe seja enviada.

Slobberchops, o *tressym* ronda a cozinha, matando ratos e comendo o que *Gabourey* deixa cair no chão. *Slobberchops* não tem lealdade à *Família Vanthampur* e detesta *Thurstwell* e seus espiões. O *tressym* faz amizade com qualquer personagem que o alimente, seguindo esse personagem pela casa e usando o seu recurso *Detectar Invisibilidade* para alertar sobre diabretes invisíveis nas proximidades.

V6. DESPENSA

Comida e bebida são armazenadas nas prateleiras nesta sala mofada.

V7. ESCADAS PARA BAIXO

Esta sala contém um barril de água doce e uma escada com paredes de tijolos que desce 4,5m até a **área V20**.

V8. SALÃO

Enquanto entretém os visitantes nesta sala, a duquesa gosta de se sentar em uma austera cadeira de encosto alto, de frente para um par de sofás acolchoados e uma mesa de café. Um compartimento escondido no braço esquerdo da cadeira da duquesa contém uma adaga prateada. Um personagem que examinar a cadeira pode localizar o compartimento oculto com um teste bem-sucedido de **Sabedoria - CD 12 (Percepção)**.

Cortinas finas cobrem as janelas para difundir a luz natural, e as paredes são forradas com pinturas emolduradas da duquesa, seus três maridos mortos, seus três filhos e o gato alado da família, *Slobberchops*.

Tesouro: Uma tapeçaria pendurada na parede norte mostra anjos em chamas caindo do céu em uma fogueira. A tapeçaria pesa 2,25kg e vale **150 po**.

V9. SALA DE JANTAR

Thalamra Vanthampur e seus filhos se reúnem aqui uma vez por dia para um jantar em família sempre tenso. Leia o seguinte quando os personagens puderem ver esta área:

Um lustre de ferro suspenso está sobre uma mesa de jantar de carvalho preto, cercada por oito cadeiras de encosto alto esculpidas para parecer demônios. Uma lareira domina uma parede, ladeada por janelas com cortinas vermelhas. Um bonito armário de vinho com porta de vidro fica contra uma parede.

Empoleirados no candelabro, há três diabretes invisíveis que se comportam como os outros na **área V3**. Um mecanismo de corda e polia permite que o candelabro seja abaixado e elevado. A corda é amarrada em torno de um gancho montado na parede leste, perto do armário do vinho.

Tesouro: O gabinete contém um conjunto de 8 cálices de cristal vermelho (**25 po** cada) e 16 garrafas de vinho. Quinze das garrafas contendo vinho fino (**10 po** cada). A última garrafa está cheia de *lágrimas da meia-noite*, um veneno insípido (consulte "*Venenos*" no **Capítulo 8** do *Guia do Mestre*). Esta garrafa contaminada é reservada aos hóspedes que a duquesa pretende eliminar.

V10. GALERIA

Cortinas pretas são desenhadas sobre as janelas ao sul, mantendo esse salão escuro e fresco. A menos que ocupado de outra maneira, *Fendrick Gray*, o venerável mordomo, passeia pelo salão com uma lanterna, enquanto a empregada, *Ambra Fallwater*, está espanando. Uma escada de madeira no extremo norte do salão sobe 4,5m para a **área V11**.

Esta galeria contém uma coleção eclética de tapeçarias, pinturas e bustos de alabastro em pedestais destinados a impressionar os hóspedes. A duquesa comprou as peças pensando que eram objetos de arte valiosos, mas todos são imitações adquiridas de fontes duvidosas. A coleção montada ao acaso é uma prova do seu mau gosto.

Estátua de cera: Uma estátua de cera de 1,80m de altura em um canto mostra a *Duquesa Thalamra Vanthampur* segurando o animal de estimação da família, *Slobberchops*, em seus braços. O *tressym* tem um rato de cera na boca.

Os visitantes que entrarem na galeria a partir do vestibulo (**área V3**) se surpreenderão com a estátua, devido à sua localização logo ao lado da porta e à sua aparência realista.

V11. CORREDOR DO ANDAR SUPERIOR

Lanternas estão penduradas nas vigas deste salão. A escada para o norte desce 4,5m para a **área V10**.

Cinco guardas humanos (*leais e maus*) vigiam aqui; um em cada porta. Eles atacam qualquer pessoa que não esteja acompanhada por um membro da *Família Vanthampur*. Se eles ouvirem problemas em outro lugar, os guardas não poderão se surpreendidos, mas ficam parados, a menos que sejam ordenados a se mudar por um membro da família. O combate aqui alerta *Thurstwell Vanthampur* na **área V13**.

V12. SACADA

Uma muralha de pedra com ameias encerra esta varanda com vista para o jardim da frente. É uma queda de 4,5m da varanda para o chão.

V13. QUARTO DE THURSTWELL

Cortinas monótonas cobrem as janelas deste quarto simples, que contém uma cama, um baú de ferro com cadeado, uma banheira de ferro com garras e uma lareira. De pé no meio da sala está *Thurstwell Vanthampur*, um homem frágil e odioso de 42 anos segurando uma *caixa quebra-cabeça infernal* (veja **“Tesouro”** abaixo). Se alertado por intrusos, *Thurstwell* tranca a caixa quebra-cabeça no baú de ferro e enfia a chave no bolso do roupão.

Thurstwell comanda vários diabretes espiões que entram e saem de seu quarto pela chaminé, mas apenas uma dessas criaturas está presente quando os personagens chegam. Esse diabrete está invisível, espreita na lareira e ataca quem ameaçar *Thurstwell*.

Thurstwell cumprimenta os intrusos da maneira mais descortês - lançando *chamas sagradas* no mais próximo. No mesmo turno, ele lança *santuário* em si mesmo como uma ação bônus e usa seu movimento para se esconder atrás da cama enquanto o diabrete o defende. Se feito prisioneiro, ele lamenta o fracasso de seus guardas em protegê-lo e espera seu tempo, na esperança de que seus captores entrem conflito e lhe dê uma chance de escapar. Se interrogado, ele oferece as seguintes informações em troca de sua libertação:

- Sua mãe, a duquesa, está na masmorra abaixo da vila com *Thavius Kreeg*. Ela e o Alto Intendente de Elturel estão conspirando para assumir o controle de Baldur's Gate.
- Ele e seus irmãos roubaram recentemente o *Escudo do Senhor Oculto* de uma cripta embaixo da cidade. Um poderoso demônio chamado *Gargauth* está preso no escudo e prometeu ajudar os Vanthampurs a conquistar Baldur's Gate, se libertado. *Thavius Kreeg* está confiante de que ele possa conceber uma maneira de libertar *Gargauth* do escudo.
- *Thavius* chegou à cidade alguns dias atrás, com a *caixa quebra-cabeças*. A duquesa insistiu que *Thavius* deixasse a família proteger o item enquanto ele estudava o escudo.

Tesouro: A *caixa quebra-cabeça infernal* é um novo item mágico descrito no **Apêndice C**. Cada caixa quebra-cabeça é única em seu design. Esta caixa em particular pertence a *Thavius Kreeg* e foi confiada a *Duquesa Vanthampur* para guarda.

Curiosa para saber o que há dentro da caixa, a duquesa entregou a *Thurstwell* - supostamente seu filho mais esperto - para ver se ele poderia abri-la, mas ele não teve sorte até agora. *Thurstwell* pode ser ameaçado a abrir mão da caixa, ou pode ser facilmente retirado dele. No entanto, abrir a caixa está além da capacidade de qualquer um dos personagens. *Falaster Fisk*, um espião preso na masmorra (**área V29**), pode aconselhar os personagens que levar a caixa para o Candlekeep é sua melhor aposta para aprender o que ela contém.

A caixa mostra uma cópia do contrato que *Thavius* assinou com Zariel para condenar a cidade ou Elturel.

O cadeado no baú pode ser aberto por um personagem com as ferramentas dos ladrões que obtenha sucesso num teste de **Destreza - CD 15**. O baú pesa 22,5kg e contém um amontoado de roupas amassadas, velas de cera vermelha, penas, folhas em branco de pergaminho e potes de tinta. ele também possui um cofre de madeira destrancado contendo **73 po**, **120 pp** e uma *poção de cura*, além de um *tomo coberto de preto* intitulado **Apocalypso** - uma profecia poética de um autor desconhecido que prevê o fim do multiverso (vale **50 po**).

V14. QUARTO DE MORTLOCK

Este quarto escuro contém uma cama, um baú de madeira com pés com garras e uma mesa de cabeceira. O baú pesa 25 libras e contém algumas peças monótonas feitas para um homem do tamanho de Mortlock, alguns objetos pessoais inúteis e um boneco de pelúcia da infância de Mortlock.

V15. QUARTO DE AMRIK

Este quarto decorado com bom gosto contém uma cama, uma mesa lateral, uma banheira de ferro com pés de garra, uma lareira. e um baú de madeira com faixas de ferro.

Um espelho de três pés de largura e seis pés está montado na parede leste, em frente à lareira. A moldura de madeira envernizada do espelho é esculpida com imagens de ratos, corvos e aranhas.

Tesouro: O baú de *Amrik* contém roupas cuidadosamente dobradas e sob medida para se encaixar em um nobre esbelto e uma caixa de jóias esculpida em osso (**10 po**). Esta pequena caixa contém *um anel de sinete de ouro* (**5 po**) com o lema Vanthampur: *“Corações de pedra nunca sangram”*.

V16. CAMARIM DA DUQUESA

Esta sala contém uma penteadeira coberta com um espelho oval emoldurado, frascos de perfume, pincéis, cosméticos, agulhas e carretéis de linha. Outros móveis da sala incluem uma divisória dobrável de madeira adornada com um pássaro ou uma presa feita em folha de ouro, um alto guarda-roupa preto cheio de espartilhos e roupas finas e um tapete decorativo de ouro disposto em frente ou três baús de madeira destrancados. Um baú está cheio de sapatos, outro contém três velhos vestidos de noiva e o terceiro contém chapéus sazonais.

Tesouro: A penteadeira contém *6 frascos de perfume fino* (**20 po** cada), *uma escova de cabelo de prata* incrustada com lápis-lazúli (**100 po**) e *uma caixa de jóias de madeira* com filigrana de eletro (**75 po**) segurando *um colar de pérolas* (**250 po**), *um camafeu de platina* em forma de gato alado (**50 po**) e *duas poções de cura* em frascos de cristal finos.

V17. SUÍTE MASTER

A *Duquesa Vanthampur* se retira para este quarto quando precisa descansar ou sacudir uma dor de cabeça. Ela também toma a maioria das refeições aqui. Os alimentos são entregues através de um elevador no canto sudoeste (consulte a **área V5** para obter detalhes), que possui uma corda que toca uma campainha na cozinha. Outras características do quarto incluem uma cama de dossel com uma capa de proteção para manter os insetos afastados, uma tela de privacidade independente de madeira, uma banheira de ferro fundido com pés com garras, uma lareira e um baú de ferro com cadeado. O cadeado é moldado na forma do rosto carrancudo de um diabo de chifres.

Thalamra Vanthampur leva a chave do cadeado (consulte a **área V28**), que pode ser aberta por um personagem com ferramentas de ladrão e obter sucesso num teste de **Destreza - CD 17**.

Tesouro: O baú pesa 30kg e está preso (consulte “*Armadilha*” abaixo). Ele contém *três livros finos de capa preta*, com inscrições escritas em *Infernal* (registros dos negócios legítimos da *Duquesa Vanthampur*), *um conjunto de suprimentos de caligrafia (15 po)*, *um kit de venenos (50 po)*, *uma bolsa de moedas feita de bexiga de ovelha (contendo 22 pl, 85 po e 113 pp)* e tubos de esgotos.

Armadilha: O baú tem um fundo falso, coberto por molas de metal. O peso combinado dos itens no baú mantém o fundo falso, mas se três ou mais itens forem removidos, o fundo falso sobe e puxa a cortiça de um frasco de vidro fino escondido embaixo dele. O frasco não trabalhado libera uma nuvem de gás venenoso que preenche uma esfera de 3 metros centralizada no peito. A nuvem é estacionária e dura 1 minuto, ou até que seja dispersada por um vento forte. Qualquer criatura que iniciar seu turno na nuvem deve ter sucesso em um teste de resistência da **Constituição - CD 13** ou sofrer **11 (2d10)** de dano por veneno.

V18. BIBLIOTECA DA DUQUESA

Uma escrivaninha de carvalho inclinada para o meio da sala tem uma cadeira combinando atrás dela e dois castiçais pretos em cima dela. Outros móveis incluem três estantes de livros e uma armadura de completa preta autônoma, coberta por um elmo de balde e equipada com uma espada longa e um escudo. Uma escada de ferro forjado em espiral leva à **área V19**.

A armadura é um **horror de elmo** de que foi criado em Avernus. O constructo entende *Infernal*, mas não fala, e é imune às seguintes magias: *raio ardente*, *chama sagrada* e *toque chocante*. As únicas criaturas permitidas nessa área são *Duquesa Vanthampur* e seus filhos. Se qualquer outra criatura entrar na sala sem escolta, uma luz laranja ardente preenche o interior oco do horror quando então ele ataca. O **horror de elmo** persegue intrusos além da sala, retornando aqui somente depois que os invasores deixarem a mansão ou forem cortados em pedaços.

Estantes: A *Duquesa Vanthampur* abomina a leitura, mas mantém uma biblioteca modesta de boa literatura por causa das aparências. Sua biblioteca contém duzentos livros. Um personagem que passar 1 hora vasculhando a coleção pode encontrar *20 edições raras (25 po cada)*. Os livros restantes valem **5 po** cada para compradores interessados, exceto um livro inútil intitulado *Última Carga dos Cavaleiros do Inferno*. Uma cavidade cortada em suas páginas segura um pequeno anel de ferro com duas chaves penduradas. Essas chaves destrancam as gaiolas na **área V19**.

V19. TORRE ALTA

Se os personagens subirem a escada de ferro forjado em espiral da **área V18**, descreva esta sala da seguinte maneira:

A escada em espiral sobe 4,5m até uma sala quadrada com vigas cruzadas a três metros acima e um telhado pontudo acima disso. Uma estante de livros vazia domina a parede oeste e duas gaiolas com cadeados imundos estão no chão. Cada gaiola possui um prisioneiro humano e um penico.

As chaves para abrir cadeados das gaiolas podem ser encontrados na **área V18**. Um personagem com ferramentas de ladrão também pode abri-las com um teste bem sucedido de **Destreza - CD 15**. As fechaduras não podem ser retiradas de dentro das gaiolas.

No cimo das gaiolas estão **dois diabretes invisíveis**. Quando ninguém mais está por perto, os diabretes atormentam os prisioneiros com ameaças e insultos ociosos, e os presos sabem que não devem falar ou gritar para que os diabretes não os machucem. Os diabretes evitam o combate com intrusos bem armados. Se alguém tenta libertar um prisioneiro, o diabrete invisível mais próximo desliza através das barras da gaiola e pica o prisioneiro até a morte, tornando-se visível ao fazê-lo. No próximo turno, o diabrete fica invisível e se refugia acima das vigas.

Prisioneiros: O prisioneiro na gaiola do norte é **Shaleen Zoraz** (*plebéia humana neutra*), uma supervisora de manutenção de esgotos que estava apoiando um esforço para estender o sistema de esgotos da *Cidade Baixa* para o espaço subterrâneo ocupado pela *Masmorra dos Três Mortos*.

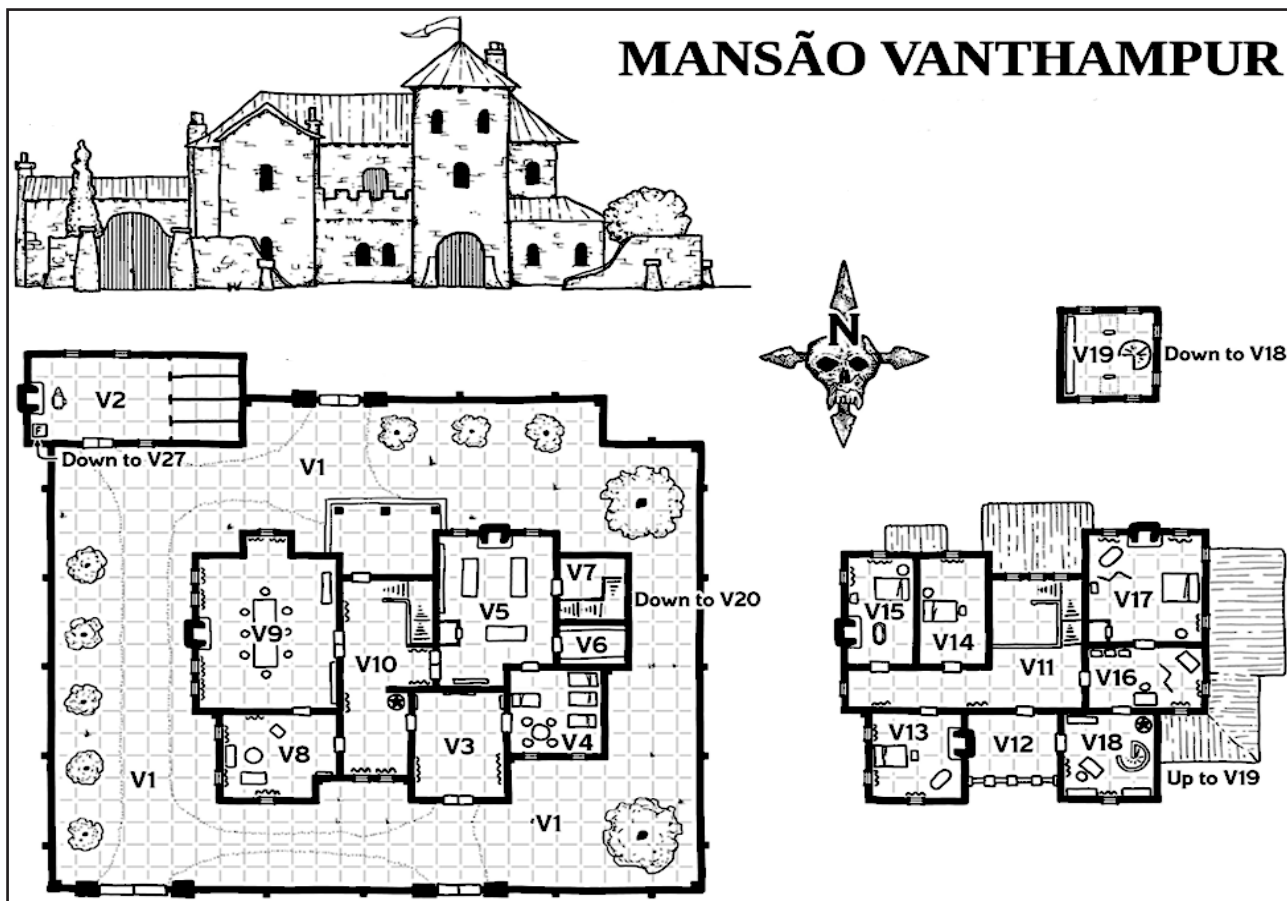
A *Duquesa Vanthampur* planeja manter *Shaleen* por alguns dias antes de deixá-la ir. Os diabretes aterrorizaram tanto *Shaleen* que, se libertada, ela pretende abandonar seus planos de expansão e nunca dizer uma palavra cruel sobre os *Vanthampurs* pelo resto de sua vida.

O prisioneiro na gaiola do sul é *Kaejil Orunmar* (*plebeu humano neutro e mau*), um cobrador de impostos que está dando dificuldades aos *Vanthampurs*.

Quando *Duquesa Vanthampur* estiver convencida de que ninguém importante sentirá sua falta, ela planeja matar *Kaejil* e alimentar com seus restos mortais os ratos nos esgotos da cidade. Se libertado, *Kaejil* planeja deixar o *Baldur's Gate* e nunca mais voltar.



Horror de elmo



SOB A MANSÃO

Como ministra responsável pelo sistema de esgotos da cidade, *Thalamra Vanthampur* isolou os esgotos sob sua mansão, criando um complexo de masmorras privado, onde ela possa realizar cerimônias religiosas e abrigar convidados devotos à *Arquidiabo Zariel*.

RECURSOS D A MASMORRA

A masmorra é notavelmente limpa e mantida em excelentes condições. Seus recursos comuns estão resumidos aqui.

Túneis acesos: Túneis medem 2,70m de altura e tetos curvos. Lanternas a óleo equipadas com grossas vidraças de vidro cinza penduram em intervalos regulares em correntes de ferro de 30 cm de comprimento. Cada lanterna lança luz fraca em um raio de 3 metros.

Portas de Ferro: As portas são feitas de chapas de ferro rebitadas, com puxadores de ferro e dobradiças bem oleadas. Algumas portas têm trancas ou janelas gradeadas, como observado no texto. Um personagem pode usar ferramentas de ladrão para abrir a fechadura de uma porta com um teste bem sucedido de **Destreza** - **CD 15**, ou forçar a abertura de uma porta trancada com uma teste bem-sucedido de **Força** - **CD 24** (**Atletismo**).

Superfícies e portas secretas: A masmorra possui paredes de tijolos e piso de pedra. Os quartos possuem tetos de gesso de 3 metros de altura. As portas secretas se misturam às paredes circundantes, mas um personagem com visão no escuro ou luz suficiente pode encontrar uma porta secreta com um teste bem sucedido de **Sabedoria** - **CD 10** (**Percepção**).

Cheiro de incenso: Pares de cultistas humanos vestidos de preto marcham pelos corredores com incensários, constantemente perfumando os esgotos com incenso para combater o que de outra forma seria um fedor levemente nauseante.

LOCAIS DA MASMORRA

Antes que os personagens desçam para a masmorra, permita que eles avancem para o **4º nível**. As seguintes descrições de área são indicadas no **mapa 1.6**.

V20. PORÃO

Os personagens podem entrar neste porão descendo as escadas da **área V7** ou podem entrar pela porta leste. Leia o texto em caixa a seguir para estabelecer o que eles vêem em qualquer direção:

Quatro pilares de pedra apoiam o teto abobadado de 3m de altura desta adega seca, cujas paredes são revestidas por uma dúzia de barris em aparelhos de madeira. Metade dos barris tem torneiras de latão. A sala também contém duas pilhas de caixas de madeira - uma no meio da sala e outra na parede sul.

O engradado mais alto no meio da sala contém **três diabos dos espinhos** que espionam essa área através de buracos nas laterais do engradado. Esses diabos irrompem e atacam os intrusos à vista. Os outros caixotes no meio da adega contém carne seca, pães. Rodas de queijo e outros alimentos variados - o suficiente para sustentar os *Vanthampurs* e os cultistas na masmorra por um mês. As caixas na parede sul contém velas, frascos de óleo, incenso e armadilhas para ratos. Seis dos barris contém água potável e seis contêm cerveja.

V 21. ADEGA DE VINHO

Mais de 200 garrafas de vinho estão exibidas em prateleiras de madeira de 2,5m que se estendem pelas paredes oeste e sul. Caixas de madeira vazias são empilhadas no meio da sala.

Tesouro: *Dezessete das garrafas* contêm vinho fino (**10 po** por garrafa). Os restantes vinhos em exibição são safras comuns (**1 pp** por garrafa).

V22. TÚNEIS DE ESGOTO

Os habitantes da masmorra fazem uso frequente desses túneis iluminados. O cheiro espesso de incenso paira no ar (consulte “*Recursos da Masmorra*” acima).

As valas de pedra lisa cortadas nos pisos canalizam a água e resíduos em direção à **área V30**. Essas trincheiras têm 1,20m de largura e 90cm de profundidade, com pontes em pedra que se estendem por intervalos irregulares. A borda de cada lado de uma vala tem 90cm de largura.

Monstros Errantes: Ratos comuns ocasionalmente entram na masmorra através dos canos abertos nas paredes. Os cultistas preparam armadilhas para capturar e matar esses ratos enquanto perfumam a masmorra com incenso. À medida que os personagens percorrem os túneis, eles podem encontrar esses cultistas.

Um encontro típico consiste em **dois cultistas humanos** (*leais e maus*) vestidos com roupas pretas, cada um carregando um incensário e usando uma fina máscara dourada em forma de rosto de diabo (valendo **25 po** a um comprador interessado). Os incensários contêm incenso ardente. Uma máscara do diabo cobre todo o rosto do usuário, exceto os olhos, narinas e boca. Não existem duas máscaras exatamente iguais.

Se esse encontro ocorrer em um túnel que tiver uma vala de esgoto no meio, os dois cultistas estarão andando em lados opostos da vala, movendo-se na mesma direção enquanto balançam suavemente seus incensários. Você pode dificultar o encontro substituindo os cultistas por fanáticos cultistas ou adicionando um ou mais diabretes invisíveis como acompanhantes.

Se quaisquer cultistas errantes forem derrotados, reduza o número de cultistas encontrados na **área V33** de acordo. Se os personagens não fizerem nenhum esforço para esconder os corpos dos cultistas que derrotarem, alguém tropeça neles e avisa o diabo farpado na **área V26**. Supondo que ainda não tenha sido derrotado, o diabo vasculha a masmorra em busca de invasores, uma vez notificados de sua presença.

V23. ARMAZÉM FRIO

Os *Vanthampurs* armazenam carcaças de animais e outras carnes frescas nesta sala. No meio da sala, pendurados no teto de 10 metros de altura, há seis correntes de 3m de comprimento, cada uma terminada em um gancho. Carcaças de javali esfoladas estão penduradas em quatro dos ganchos, enquanto os dois restantes estão vazios.

V24. SALA DE JANTAR

Os cultistas jantam aqui, embora nenhum esteja presente quando os personagens chegarem pela primeira vez. Duas mesas de cavalete de madeira com bancos estão no meio da sala, iluminada por seis castiçais altos de ferro forjado, espaçados ao longo das paredes. Cada castiçal tem 1,80m de altura e nove velas acesas no topo.

V25. COZINHA

Os cultistas preparam suas refeições aqui, embora nenhum cultista esteja presente quando os personagens chegarem pela primeira vez. A cozinha é desconfortavelmente quente e contém um par de fogões de ferro fundido com pilhas de madeira ao lado.

Outros móveis incluem uma mesa de cavalete de madeira onde a comida é preparada, além de prateleiras forradas com pratos, canecas, panelas, utensílios e potes de ingredientes e especiarias.

V26. TEMPLO DE ZARIEL

A porta dupla de ferro que leva a esta sala tem runas infernais esculpidas na moldura da porta em arco. Um personagem que entenda Infernal pode traduzir essas runas da seguinte maneira: “*Aquilo que cai pode subir novamente.*”

Um personagem que ouça na porta dupla ou em uma das portas secretas que levam a essa sala ouve meia dúzia de vozes humanoides cantando em *Infernal*. Personagens que escutem os cânticos e entendem o Idioma pode discernir elogios ao *Arquidiabo Zariel* por seu incansável esforço para vencer a *Guerra do Sangue*.

PERSONAGENS DISFARÇADOS

Os personagens podem se disfarçar usando máscaras e roupas tiradas de cultistas derrotados. Enquanto disfarçados dessa maneira, os personagens têm vantagem nos testes de Carisma feitos para enganar diabos e membros do culto na masmorra sob a Mansão Vanthampur.

Quando os caracteres entrarem na sala, defina a cena lendo em voz alta o seguinte texto em caixa:

Duas fileiras de castiçais de ferro forjado iluminam esta câmara abobadada, cada uma com nove velas tremeluzentes. Uma estátua de um anjo de um metro e oitenta de altura, com olhos brancos brilhantes e uma espada longa está no topo de um estrado ao sul.

Um demônio de 1,80m de altura, cheio de espinhos, fica a oeste da estátua, olhando para quatro cultistas de túnica preta que se ajoelham e cantam no meio da sala, com o rosto escondido atrás de máscaras do demônio. Nove tapeçarias representando as camadas dos Nove Infernos adornam as paredes.

O demônio espinhoso é um *diabo farpado* chamado **Odius**. Enviado por Zariel para servir a *Duquesa Vanthampur*, o diabo responde apenas aos dois. As figuras que estão entoando cânticos são **quatro cultistas humanos** (*leais e maus*) vestindo túnicas pretas e máscaras de diabo dourado semelhantes às usadas pelos cultistas na **área V22**. O diabo e os cultistas atacam os intrusos à vista, mas podem ser enganados por personagens usando disfarces (consulte “*Personagens Disfarçados*”).

Estátua: A estátua representa Zariel em sua forma angelical. É um objeto grande com **CA 17, 33 pontos de vida** e imune a fogo, veneno e dano psíquico. Derrubar a estátua com um teste bem-sucedido de **Força - CD 20 (Atletismo)** faz com que ela se quebre no chão.

Tesouro: A cabeça e o pescoço da estátua são ocultos. Alojada nesta cavidade está **uma maça +1** que pode ser removida somente se a estátua for destruída. A cabeça da maça lança luz brilhante num raio de 1,5m e luz fraca por mais 1,5m. O portador da maça pode extinguir ou acender sua luz como uma ação. (Essa luz é o que faz os olhos da estátua brilharem.)

V27. TÚNEL DE FUGA

Escondido atrás de uma porta secreta, este túnel tem uma escada de madeira na extremidade norte. A escada sobe um poço de 4,5m de altura até um alçapão que se abre para a **área V2**.



DUQUESA THALAMRA VANTHAMPUR

Humanoide Médio (humano), leal e mau

Classe de Armadura: 10

Pontos de Vida: 78 (12d8 + 24)

Deslocamento: 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Perícias: Enganação +6, Intuição +5, Intimidação +6, Religião +3

Sentidos: Percepção passiva 13; veja “Visão do Diabo” abaixo.

Idiomas: Comum, Infernal

Nível de Desafio: 4 (1.100 XP)

Devoção Sombria: Thalamra tem vantagem em testes de salvaguarda contra ficar enfeitiçada ou assustada.

Visão do Diabo: Thalamra pode ver normalmente em escuridão mágica e não mágica, a uma distância de 36 metros.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: Thalamra usa o rajada mística duas vezes ou faz dois ataques desarmados.

Rajada Mística (Truque). Ataque mágico à Distância: +6 a atingir, alcance 36m, uma criatura. **Acerto: 9 (1d10 +4)** de dano de força.

Ataque desarmado: Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. **Acerto: 4** de dano por concussão.

REAÇÕES

Repreensão Infernal (Magia de 1º Nível; 2/Dia): Quando Thalamra sofre dano por uma criatura a até 18m dela que ela possa ver, a criatura que causou dano será envolvida em chamas infernais e deve fazer um teste de salvaguarda de **Destreza** – **CD 14**, sofrendo **16 (3d10)** de dano ígneo em caso de falha no teste, ou a metade do dano se for bem-sucedido.

V28. SANTUÁRIO SECRETO

Esta sala está escondida atrás de portas secretas (consulte “**Recursos da Masmorra**”). O ruído de ranger que qualquer porta faz quando aberta é alto o suficiente para alertar o ocupante da sala. Leia o seguinte quando os personagens entrarem:

Esta sala está iluminada por um par de castiçais altos de ferro forjado nos cantos nordeste e sudeste. Nove velas acendem em cima de cada uma, lançando luz tremeluzente sobre um altar com pés de garras esculpido em um único bloco de obsidiana, e possui uma pequena chama em forma de anjo saindo de seu topo. Uma mulher de cabelos grisalhos está ajoelhada diante do altar.

A *Duquesa Thalamra Vanthampur* está ajoelhada diante do altar. Ela veste roupas finas adequadas para um nobre de sua estatura e não carrega armas. No entanto, ela possui poderes mágicos concedidos a ela por Zariel, seu patrono infernal. Qualquer invasão é recebida com hostilidade, e a duquesa não é melindrosa por esmagar inimigos com suas mãos nuas, se ela se encontrar no meio do tumulto. Não esqueça a *reação da Repreensão Infernal*, que ela pode usar duas vezes por dia (mas apenas uma vez antes do próximo turno).

Se ela for reduzida a menos da metade dos seus pontos de vida, Thalamra tenta escapar pela porta secreta mais próxima que não está bloqueada. Ela se moverá para a **área V36** ou tentará fugir pela **área V27**. Orgulhosa de sua falha, ela prefere morrer a se render ou ser presa e ela felizmente observará qualquer um de seus filhos morrer antes de consentir em exigências de resgates. Quando a morte finalmente a levar, as palavras moribundas de Thalamra para seus assassinos são: “**Vejo vocês no Inferno**”.

Thalamra guarda duas chaves no bolso do vestido. Uma chave abre o baú em seu quarto (**área V17**); a outra chave destranca a porta do cofre (**área V36**).

Altar de Obsidiana: O altar preto pesa 200 kg e tem pequenas runas infernais esculpidas em um anel ao redor de uma chama de 2,75 m de altura em forma de anjo que irrompe de seu topo. Essa chama tem apenas uma vaga semelhança com Zariel. Desfigurar qualquer runa do altar apaga a chama e faz com que o altar se quebre em dois.

V29. PRISÃO

Leia o seguinte texto quando os personagens abrirem a porta desta sala:

Uma figura de ombros largos, com pele púrpura e barba de tentáculos retorcidos de cobra, fica no meio de uma sala forrada por portas de ferro, apertando com força uma glaive enquanto olha para você através da escuridão. Cada porta está posta com uma pequena janela gradeada e um anel de chaves paira no cinto da criatura.

O guarda da prisão é um **demônio barbado** chamado **Thoss**, que ataca qualquer um que perceba como intruso ou ameaça. Personagens disfarçados de cultistas podem tentar enganar **Thoss** para permitir que eles interroguem ou libertem prisioneiros (consulte “**Personagens Disfarçados**”). As chaves penduradas no cinto do diabo destrancam as portas da cela.

Duas das celas (sua escolha) contêm prisioneiros. As outras quatro celas estão vazias, embora os personagens capturados possam acabar aqui (consulte “**Personagens Aprisionados**”). Se você precisar apresentar um novo membro do grupo para substituir um que morreu, esse personagem pode começar a aventura trancada em uma das celas vazias.

Falaster Fisk: O primeiro prisioneiro é um humano baixo, magro e erudito, na casa dos 50 anos, chamado *Falaster Fisk*.

Originalmente de Calimshan, *Falaster* é um *espião* neutro, desarmado. Ele fala Comum e Infernal, usa um *caftan*³ até o tornozelo e tem cabelos escuros. A barba de cavanhaque bem aparada está tingida de vermelho.

Falaster trabalha para *Sylvira Savikas*, uma *tiefling* especialista nos Nove Infernos atualmente com sua base em Candlekeep. Quando *Thavius Kreeg* chegou a Baldur's Gate alguns dias atrás, Falaster não demorou muito para ouvir rumores de que os Vanthampurs o estavam protegendo. Falaster tentou descobrir o porquê e foi pego. Ele pode fornecer a seus socorristas as seguintes informações úteis:

- “*Sylvira Savikas é uma sábia que opera fora de Candlekeep. Uma boa amiga minha! Ela está monitorando as atividades dos diabos em Baldur's Gate e Elturel há meses.*”
- “*Sylvira está convencida de que Thavius Kreeg fechou um contrato com um Arquidiabo, e que uma cópia do contrato que ele assinou está escondida dentro de uma caixa mágica. Ela me pediu para ajudá-la a obter provas dos crimes de Kreeg.*”
- “*Sylvira não é amiga de Thavius Kreeg. Ela acha que pode abrir sua caixa quebra-cabeças e está disposta a pagar por isso - em ouro ou itens mágicos.*”

Se libertado, *Falaster* ajuda os personagens da melhor maneira possível, mantendo-se fora do perigo. Esperando ser pego, ele obteve e memorizou uma planta da masmorra sob Mansão Vanthampur. Assim, ele pode levar seus socorristas a salas secretas (áreas V28 e V34) e ao cofre dos Vanthampurs (área V36).

Satiir Thione-Hhune: O segundo prisioneiro é uma mulher humana aristocrática na casa dos 70 anos chamada *Lady Satiir Thione-Hhune*. Nascido na rica e politicamente poderosa família patriarca de *Hhune*, *Satiir* é uma nobre (*neutro e mau*) desarmada e sem armadura (CA 11). Ela foi sequestrada pelos Vanthampurs para ser usada como trunfo no caso de os *Hhunes* descobrirem quem roubou o *Escudo do Senhor Oculto* da cripta de sua família.

Desconhecido para os Vanthampurs, *Satiir* é membro de uma ordem maligna secreta cujos membros se chamam *Cavaleiros do Escudo* e que são os guardiões auto-designados do *Escudo do Senhor Oculto*. *Satiir* não fala do escudo, em vez disso, ela diz aos socorristas que os Vanthampurs estavam planejando usá-la para impedir que os *Hhunes* se opusessem à tentativa de *Duquesa Vanthampur* de se tornar a nova Grão-Duque. Se *Satiir* puder escapar, ela informa sua família e associados que os Vanthampurs roubaram o escudo, destruindo o futuro político da *Duquesa Vanthampur* em Baldur's Gate. Os personagens podem encontrar mais amigos de *Satiir* no caminho à Candlekeep (veja “*Cavaleiros do Escudo*”).

V30. BARREIRA DE BARRAS DE FERRO

Esse túnel de esgoto desce gradualmente em direção ao sul, canalizando água e esgoto para o sistema de esgotos da cidade. O túnel está bloqueado por uma barreira de 3 m² composta por barras de ferro verticais com intervalos de 15 cm entre elas - espaço suficiente para um rato passar, mas muito estreito para personagens de tamanho normal se espremerem. As barras estão embutidas profundamente na pedra do chão e do teto.

PERSONAGENS APRISIONADOS

Se os personagens forem derrotados na *Mansão Vanthampur* ou na masmorra abaixo, você poderá fazer com que os bandidos estabilizem os membros do grupo que estão morrendo, tire seus equipamentos (que ficarão armazenados na **área V28**) e trancá-los na prisão (**área V29**). Essa alternativa ao cenário de “*total matança do grupo*” oferece à *Duquesa Thalamra Vanthampur* e seus cultistas a oportunidade de interrogar os personagens e descobrir o que eles sabem, estabelecendo também a possibilidade de uma fuga da prisão.

Um personagem pode dobrar as barras com um teste bem-sucedido de **Força - CD 25 (Atletismo)**, criando uma lacuna grande o suficiente para um humanoide médio ou menor se espremer.

V31. SACRISTIA

Quatro roupeiros de madeira estão encostados nas paredes nesta área. Os cultistas guardam suas vestes e máscaras nesses guarda-roupas antes de deixar a masmorra e retornar à cidade acima. Os guarda-roupas ao longo da parede oeste estão vazios. Os personagens que vasculharem o guarda-roupa na parede sul encontrarão quatro conjuntos de roupas pretas e quatro máscaras de diabo douradas, usadas pelos cultistas encontrados em outras partes da masmorra.

V32. CONECTANDO O CANAL

A luz fraca de duas das lanternas de vidro verde dos cultistas não chega aos fins deste corredor, criando poças de escuridão. **Dois fanáticos do culto** humanos (*leais e maus*) guardam o túnel, um em cada extremidade. Personagens com visão no escuro ou com suas próprias fontes de luz identificam os fanáticos.

Caso contrário, os *fanáticos* surpreenderão os personagens. Cada fanático usa uma túnica preta e uma fina máscara de diabo dourada semelhante às usadas por cultistas em outras áreas. Sons de combate aqui alertam os cultistas na **área V33**, que se armam, mas permanecem onde estão.

V33. QUARTOS DOS CULTISTAS

Esta sala é iluminada por dois castiçais altos de ferro forjado, cada um com nove velas tremeluzentes. Ao redor do perímetro da sala, há dez beliches de madeira, ao lado dos quais são armários destravados contendo roupas comuns pertencentes aos cultistas.

Dez cultistas se reúnem aqui, menos os cultistas derrotados na **área V22**. Esses membros do culto são humanos (*leais e maus*), vestindo mantos pretos e máscaras finas de diabo em ouro. Alguns cochilam, enquanto outros estão sentados em suas camas, compartilhando rumores sobre a mão de *Thavius Kreeg* no final dos planos de Elturel e *Duquesa Vanthampur* para Baldur's Gate. Esses cultistas não mostram compaixão com os intrusos.

Os sons de combate aqui alertam os *fanáticos do culto* na **área V32**, que investigam imediatamente.

V34. CÂMARA RITUAL

Esta sala está escondida atrás de portas secretas (consulte “*Recursos da Masmorra*”) e seus recursos são os seguintes:

3 - *Caftan* é um casaco ou sobretudo abotoado pela frente que chega aos joelhos, com mangas longas.

Essa câmara abobadada de três metros de altura tem um teto de gesso pintado com imagens de demônios alados assustadores, olhando para um símbolo embutido no chão da sala: um disco circular de pedra preta inscrito com uma estrela dourada de nove pontas. Quatro castiçais de ferro forjado, cheios de velas vermelhas meio derretidas, não acesas, cercam o círculo.

Os cultistas usam essa câmara para realizar rituais diabólicos que duplicam o efeito de magias de *Adivinhação*, exceto que o contato da magia é um diabo que se manifesta como uma coluna de fumaça acima do símbolo no chão. As imagens no teto são assustadoras, reconhecíveis por qualquer personagem que tenha sucesso no teste de **Religião** - CD 15.

V35. QUARTO DE THAVIUS KREEG

Descreva esta sala para os jogadores da seguinte maneira:

Castiçais de ferro forjado, cobertos por velas tremeluzentes, acendem esta sala, que está aquecida por um fogão de ferro fundido com pés com garras. Do outro lado do fogão crepitante, há uma mesa modesta com uma cadeira combinando. Outros móveis incluem uma pequena mesa e cadeira para jantar, uma cama, um baú de ferro apoiado aos pés da cama e duas tapeçarias: uma mostrando espíritos subindo como demônios lemures do Rio Styx e outra representando um homem morto pendurado como uma marionete em correntes de gancho.

Tesouro: Thavius mantém um símbolo sagrado de Torm (um pingente de prata em forma de uma luva para a mão direita no final de uma corrente de prata) no peito. O símbolo sagrado vale 25 po. O baú não contém mais nada.



V36. O COFRE DOS VANTHAMPUR

A porta desta sala está trancada (consulte “*Recursos da Masmorra*”) e Duquesa Vanthampur tem a única chave. A porta pode ser destrancada por dentro sem a chave.

Quando os personagens abrirem a porta do cofre, leia ou parafraseie o seguinte texto para definir a cena:

Esta sala contém quatro mesas de madeira com dois pequenos cofres de madeira em cima de cada um. Pendurado na parede oposta à porta, há um belo escudo dourado. Em pé na frente do escudo está um velho vestido com roupas simples, carregando um castiçal aceso. Quando ele se vira para a porta, você vê que sua sombra na parede oposta não corresponde à sua forma, mas parece ser a sombra de um demônio rechonchudo e chifrado, com pequenas asas.

O homem é Thavius Kreeg, o Alto Intendente de Elturel. Anteriormente sacerdote de Torm (*Deus da Coragem e do Auto-sacrifício*), ele perdeu sua capacidade de lançar magias quando abandonou sua fé e agora apenas finge adorar essa divindade.

O escudo pendurado na parede atrás dele é o *Escudo do Senhor Oculto*, descrito e descrito no **Apêndice C**. Thavius tem falado com **Gargauth**, o demônio aprisionado no escudo, e concluiu que o escudo é responsável por grande parte da avareza e malícia desenfreadas em Baldur's Gate. Com o tempo, Thavius acha que pode usar o escudo para arrastar Baldur's Gate até Avernus.

Thavius anseia pelo poder e pela apreciação de seus mestres infernais. No entanto, ele abomina a violência e evita o combate sempre que possível. Ele derrama lágrimas de crocodilo por Elturel, alegando que estava visitando uma paróquia a alguns quilômetros da cidade quando ela desapareceu e expressando horror em resposta à queda da cidade. Nenhuma história se mantém sob escrutínio.

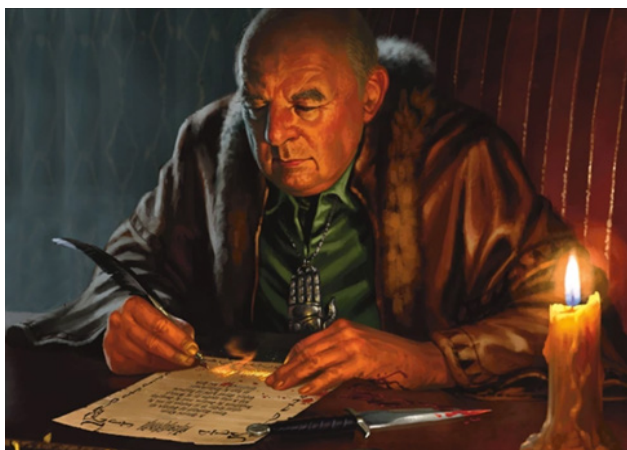
Thavius também mente sobre seu relacionamento com a Duquesa Vanthampur. Ele afirma que os guardas da duquesa o capturaram logo após sua chegada em Baldur's Gate, e que a duquesa precisa de sua ajuda para verificar as propriedades mágicas do escudo celeste, que sua família “adquiriu” de uma cripta sob a cidade. Apesar de ser um mentiroso contumaz, Thavius não tem mentira para explicar sua sombra diabólica.

Se *Reya Mantlemorn* estiver no grupo, ela fica impressionada com a presença do Alto Intendente, e não permitirá que os personagens prejudiquem Thavius enquanto ela acreditar que ele é inocente das acusações. Sua sombra alterada não é prova suficiente. Convencer Reya de que Thavius é corrupto pode ser conseguido forçando uma confissão dele com um teste bem-sucedido de **Carisma** - CD 15 (*Intimidação*), ou provando que ele perdeu sua habilidade de conjurar magias. Se os personagens matarem Thavius, eles poderão encontrá-lo novamente no **Capítulo 3**, depois que sua alma se transformar em demônio.

Escudo do Senhor Oculto: O diabo **Gargauth** está preso no *Escudo do Senhor Oculto* e quer escapar dele. O diabo acredita que pode sair quando o escudo for levado para os Nove Infernos - e ele precisa da ajuda dos personagens para chegar lá.

Gargauth sente a presença dos personagens quando eles entram na sala e entra em contato telepaticamente com um deles aleatoriamente. Referindo-se a si mesmo como o **Senhor Oculto**, o diabo afirma ser um ser celestial e promete ajudar os personagens a resgatar Elturel, desde que levem o escudo com eles para os Nove Infernos. O *Senhor Oculto* também adverte que uma sociedade secreta está atrás do escudo, e que é apenas uma questão de tempo até que seus membros malignos o encontrem. **Gargauth** afirma que esta sociedade secreta não quer que os poderes do escudo sejam usados para o bem, o que é verdade.

A Duquesa Vanthampur e Thavius Kreeg prometeram ajudar **Gargauth** a sair do escudo, desde que o diabo espalhe a corrupção por toda a cidade, unindo os patriarcas atrás da duquesa e, por extensão, atrás do *Arquidiabo Zariel*. Só então Baldur's Gate poderá sofrer o mesmo destino que Elturel. No entanto, **Gargauth** fica feliz em tirar proveito de um meio mais conveniente de retornar aos Nove Infernos, se os personagens oferecerem um. O *Senhor Oculto* não tem lealdade a ninguém além de si mesmo.



THAVIUS KREEG

Humanoide Médio (humano), leal e mau

Classe de armadura: 10

Pontos de Vida: 40 (9d8)

Deslocamento: 9 metros

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	15 (+2)	18 (+4)	16 (+3)

Perícias: Enganação +5, Medicina +6, Persuasão +5, Religião +4

Sentidos: Percepção passiva 14

Idiomas: Abissal, Comum, Infernal

Nível de Desafio: ½ (100 XP)

Sombra da Culpa: A sombra de Thavius é a de um diabo rechonchudo e chifrado, com pequenas asas.

AÇÕES

Maça: Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +3 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. **Acerto:** 4 (1d6 +1) de dano por concussão.

Tesouro: Os oito cofres estão destrancados e contêm o dinheiro pertencente à Família Vanthampur, além de tesouros roubados do tesouro de Tiamat em Avernus. A Duquesa Vanthampur planeja usar esse tesouro combinado para subornar os patriarcas da cidade e funcionários do governo para apoiar sua tentativa de se tornar a nova Grão-Duque.

O **cofre 1** contém 30 lingotes de eletro (10 po cada) pertencentes à Família Vanthampur.

Os **cofres 2, 3 e 4** contêm 100 po pertencentes à Família Vanthampur.

O **Cofre 5** contém dois pedaços de uma adaga cerimonial quebrada roubada do tesouro de Tiamat: uma lâmina de marfim curvada contendo runas dracônicas que soletram “**Presa**”, juntamente com um punho de osso envolto em tiras de couro e cravejado de pedras preciosas. Um truque consertar pode tornar a adaga não-mágica inteira novamente, restaurando seu valor (250 po).

Os **cofres 6 e 7** contêm 100 pp pertencentes à Família Vanthampur.

O **cofre 8** contém 20 pedras preciosas de azurita (10 po cada) roubadas do tesouro de Tiamat.

ENCONTROS FINAIS EM BALDUR’S GATE

Se os personagens não conseguirem localizar a *caixa quebra-cabeça infernal* de Thavius Kreeg (consulte a **área V13**) ou o *Escudo do Senhor Oculto* (consulte a **área V36**), um NPC como *Reya Mantlemorn* ou *Falaster Fisk* recomenda uma pesquisa mais completa da propriedade dos Vanthampur. Como *Cavaleira do Inferno*, Reya pode ser capaz de sentir a presença do escudo celeste e incita os personagens a recuperá-lo, para que não caia em mãos malignas. Da mesma forma, *Falaster* detesta deixar a *caixa quebra-cabeças* para trás para que outra pessoa pegue.

Se *Slobberchops*, o *tressym* (veja a **área V5**) estiver com o grupo, ele pode levar os personagens à caixa de quebra-cabeças. Os vilões capturados também podem levar os personagens à caixa de quebra-cabeças ou ao escudo, conforme necessário. Quando esses itens forem encontrados, Falaster pede aos personagens que os entreguem a *Sylvira Savikas* em Candlekeep.

Se convidado a se juntar aos personagens em sua jornada para Candlekeep, Reya e Falaster aceitam prontamente. Falaster tem uma habitação modesta em Little Calimshan, um bairro cercado na *Cidade Exterior*, e sugere fazer uma breve parada lá para que ele possa se equipar com armas antes de continuar a jornada para Candlekeep.

REPORTANDO AO CAPITÃO ZODGE

Uma vez que os personagens acabem com a Família Vanthampur e seu culto ao diabo, eles podem retornar ao *Capitão Zodge* para entregar seu relatório, entregar seus distintivos Punho Flamejante e receber qualquer pagamento devido a eles.

Zodge fica satisfeito ao saber que os *Vanthampurs* não são mais sua preocupação. Se os personagens informarem que um ou mais membros da família ainda estão vivos, *Zodge* promete caçá-los e puni-los por seus crimes.

COMANDANTE PORTYR

Quando os personagens concluem seus negócios com o *Capitão Zodge*, a reunião é interrompida pela chegada de um membro de alto escalão do Punho Flamejante. Leia ou parafraseie o seguinte texto para os players:

Sua reunião com o *Capitão Zodge* é interrompida pela chegada de vários soldados do Punho Flamejante vestidos com armaduras. Atrás deste muro de espadas e degaus de aço, uma mulher de armadura com uma capa branca e cabelos grisalhos.

“São esses maníacos que agitaram todos os ninhos de ratos nesta cidade abandonada pelos deuses?”

“Comandante Portyr!” diz *Zodge*. “Disseram-me que você não estaria em Baldur’s Gate por pelo menos mais um dia.”

“Era isso que o governo da cidade queria que você pensasse, capitão”, ela responde. Voltando-se para vocês, ela diz: “Confió que vocês foram adequadamente recompensados?”



LIARA PORTYR

Humanoide médio (humano), leal e mau

Classe de Armadura: 15 (couro batido, escudo)

Pontos de Vida: 84 (13d8 + 26)

Deslocamento: 9 metros

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)

Resistências: Con +4, Sab +4

Perícias: Atletismo +5, Enganação +5, Intuição +4, Intimidação +5

Sentidos: Percepção passiva 12

Idiomas: Comum, Dracônico, Anão

Nível de Desafio: 4 (1.100 XP)

Bravura: Liara tem vantagem em testes contra estar assustada.

Fúria Flamejante: Uma vez por turno, quando Liara atinge uma criatura com uma arma branca, ela pode causar um incêndio mágico em sua arma e causar **10 (3d6)** de dano ígneo extra ao alvo.

ACÇÕES

Ataque Múltiplo: Liara faz três ataques corpo a corpo.

Machado de batalha: Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. **Acerto: 7 (1d8 +3)** de dano cortante ou 8 (1d10 + 3) de dano cortante quando usado com as duas mãos.

Besta pesada: Ataque à Distância com Arma: +3 para atingir, alcance 30/120m, Um alvo. **Acerto: 6 (1d10 +1)** de dano perfurante.

Até recentemente, *Liara Portyr* comandava um posto avançado de Punho Flamejante chamado Forte Beluarian, na distante península tropical de Chult. Seu tio é o **Duque Dillard Portyr**, de Baldur's Gate, um dos dois líderes remanescentes da cidade (assumindo que a *Duquesa Vanthampur* não sobreviveu). O *Duque Portyr* convocou sua sobrinha para assumir o comando do Punho Flamejante na ausência do *Grão-Duque Ulder Ravengard*. Sua viagem para casa foi acelerada por magia.

Liara pretende se afirmar como sucessora natural de Ulder Ravengard, mas se apegar à esperança de que ele ainda esteja vivo.

Se os personagens pensam que têm alguma chance de resgatar Elturel e Ravengard junto com ele, *Liara* pede que eles continuem nessa missão. Suas experiências em Chult a ensinaram a respeitar os aventureiros e sua capacidade de fazer as coisas.

Se os personagens não encontraram *Falaster Fisk* no calabouço da Mansão Vanthampur, *Liara Portyr* pode ser quem peça que viagem para Candlekeep e procurem *Sylvira Savikas*, uma renomada especialista nos Nove Infernos. *Sylvira* pode ajudá-los a desbloquear a *caixa quebra-cabeças* infernal e os mistérios do *Escudo do Senhor Oculto*.

Depois de garantir que os personagens recebam a recompensa prometida, Liara agradece por terem feito sua parte para ajudar Baldur's Gate. Embora ela deva concentrar seus esforços em várias ameaças à segurança da cidade, ela possibilita que os personagens deixem Baldur's Gate quando estiverem prontos, chegando ao ponto de garantir um cavalo ou pônei para cada membro do grupo para acelerar sua jornada para Candlekeep. Ela também pode fornecer um carrinho de mula carregado de comida, bebida e outros suprimentos.

VIAGEM À CANDLEKEEP

Quando os personagens estiverem prontos para partir para o Candlekeep, leia o seguinte texto para os jogadores:

Quando o Portão do Basilisco se abre, os soldados Punho Flamejante retêm a maré dos refugiados *elturgardianos*. Vocês abrem um caminho através dessas almas miseráveis, cujos lamentos se intensificam quando o Portão do Basilisco se fecha atrás de vocês. A estrada de terra atravessa as favelas da *Cidade Exterior*, passa pelo bairro cercado de Little Calimshan, até a grande arcada da *Travessia de Wyrn*.

Se *Falaster Fisk* estiver com o grupo, ele os leva para sua residência em **Little Calimshan**. Além de pegar as armas, ele também traz um livro antigo de receitas calishitas para trocar por admissão na **Grande Biblioteca de Candlekeep** (consulte "*Como entrar em Candlekeep*").

TRAVESSIA DE WYRM

Os personagens devem atravessar este marco para chegar ao *Caminho da Costa*, que segue para o sul até Candlekeep. Leia o seguinte para descrever a cena:

Dois grandes pontes se encontram em uma ilha rochosa que se ergue do meio do Rio Chionthar. Prédios e barracas de comerciantes alinham-se nas laterais de ambas as pontes, tornando impossível ver o rio pela estrada estreita e congestionada que corta entre essas estruturas.

Uma ponte levadiça de madeira conecta as duas pontes a uma fortaleza situada no topo da ilha. As bandeiras de Baldur's Gate e do Punho Flamejante acenam orgulhosamente acima desta fortaleza.

A **Travessia de Wyrn** é o paraíso dos ladrões, todo viajante aqui corre o risco de ser roubado. À medida que os personagens avançam de um extremo ao outro da travessia de Wyrn, peça a cada jogador que jogue um **d20**. (Não role para NPCs que viajam com o grupo) O personagem ou os personagens com a rolagem mais baixa são alvos de um ladrão (use o bloco de estatísticas de *bandido*).

Use a pontuação de Sabedoria passiva (**Percepção**) de um personagem para determinar se um roubo feito contra esse personagem foi bem-sucedido. Se a pontuação do personagem for **11** ou **superior**, o roubo é detectado e frustrado. Caso contrário, o ladrão sai com um item que pesa 0,5kg ou menos (como *uma bolsa de moedas* ou *poção*) e desaparece na multidão antes que o roubo seja notado. Se um personagem for roubado, pergunte ao jogador quais itens pequenos o personagem está carregando e depois decida quais itens foram roubados.

CAVALEIROS DO ESCUDO

O encontro a seguir ocorre apenas se os personagens tiverem o *Escudo do Senhor Oculto*. Caso contrário, pule para a seção “**Conto dos Cavaleiros do Inferno**”. Leia o seguinte para definir a cena:

À medida que a *Travessia de Wýrm* e Baldur’s Gate desaparecem de vista, vocês se vêem descendo o *Caminho da Costa*, uma estrada de terra que leva a terras distantes como *Tethyr*, *Arnn* e *Calimshan*. Candlekeep fica a cerca de 290km ao sul e oeste – uma jornada de cinco dias.

Subindo a estrada em sua direção está um fazendeiro humano montado na frente de uma carroça cheia de feno puxada por dois cavalos de tração. O fazendeiro faz um aceno amigável quando a carroça se aproxima.

O fazendeiro é **Kaddrus**, um **cambion** (*leal e mau*) usando a magia *alterar-se* para esconder sua verdadeira forma. Escondidos sob o feno, estão seus cúmplices: **três veteranos humanos** que falam *Comum* e *Infernal*. Seus nomes são **Falar** e **Zaroud al’Ryshal** e **Nulra Blacksaddle**.

Quando o cambion dá a ordem em *Infernal*, os veteranos saltam do feno e atacam. Enquanto isso, o cambion assume sua verdadeira forma, voa no ar e atinge criaturas com seu ataque de *Raio de Fogo*. Os dois cavalos de tração são bestas comuns, mas não se assustam facilmente.

Kaddrus e os **veteranos** são membros de uma sociedade secreta conhecida como **Cavaleiros do Escudo** (consulte a **área V29**). Seus objetivos são matar os personagens e levar o *Escudo do Senhor Oculto* de volta para os patriarcas da família de *Hhune* em Baldur’s Gate. Se os veteranos forem mortos ou incapacitados, **Kaddrus** voa de volta a Baldur’s Gate para se apresentar aos seus superiores. Se o **cambion** escapar, os personagens podem encontrá-lo novamente em Candlekeep, sob o disfarce de um monge. Na próxima vez que ele encontra o grupo, **Kaddrus** luta até a morte para reivindicar o escudo.



CONTO DOS CAVALEIROS DO INFERNO

Se **Reya Mantlemorn** estiver com os personagens, ela compartilha a seguinte história sob uma fogueira em algum momento durante a jornada de cinco dias dos personagens para Candlekeep:

“Faz mais de um século que os grandes problemas começaram. Demônios vagavam pelas terras ao norte e oeste de *Elturel*. Os campos foram destruídos, o gado abatido, as casas destruídas e as pessoas arrastadas para um destino terrível e desconhecido. O terror tomou conta dos corações de todos.”

“A cavalaria da cidade atravessou a terra, derrubando demônios onde quer que os encontrassem e sofrendo perdas terríveis. Mas nunca foi suficiente. Para cada demônio que eles destruíram, mais dois apareciam em outro lugar.”

“O governante de *Elturel*, o Cavaleiro Supremo, pediu ao seu povo que orasse aos deuses em busca de ajuda. Para espanto de todos, um poderoso anjo entrou na cidade no dia seguinte. O nome dela era **Zariel**, que significa *Companheira da Luz*. As orações de *Elturel* foram ouvidas e a ajuda chegou.”

“**Zariel** localizou o portão através do qual os demônios estavam entrando no mundo natural, nos Campos dos Mortos, a oeste da cidade. **Zariel** declarou que levaria o cavalaria para *Avernus*, destruindo o exército infernal que se acumulava ali e atingindo um grande golpe contra as forças das trevas.”

O **Cavaleiro Supremo** enviou os cavaleiros de *Elturel*, agora com muitos milhares, com **Zariel** à frente, montando um mastodonte de ouro. Com um grande grito, **Zariel** e seu exército avançaram através do portão. As legiões de *Avernus* tremeram e cederam, mas não desmoronaram.

Zariel foi derrotada e os remanescentes de seu exército retornaram a *Elturel*, tomados pela tristeza pela perda de seu glorioso general, mas confiantes de que os *Senhores dos Nove Infernos* pensariam duas vezes em ameaçar *Elturel* novamente.

“Houve grandes celebrações em homenagem aos valentes cavaleiros, que ficaram conhecidos como **Cavaleiros do Inferno** a partir daquele dia.”

INSÍGNA DO CAVALEIROS DO INFERNO



Retirado do site: <https://www.beadleandgrimm.com/platinum/avernus-teaser>



Retirado do site: © https://twitter.com/max_dunbar/status/1202614247252824064.
A autoria de Max Dunbar da graphic novel: "D&D Infernal Tides".



CANDLEKEEP

Candlekeep é uma fortaleza no cimo de uma rocha com vista para o Mar de Espadas. É alcançado por uma única estrada, o *Caminho do Leão*, que se ramifica a oeste da costa.

Candlekeep está sempre aberto aos visitantes e possui uma das melhores bibliotecas de Faerûn. Os monges de *Candlekeep* também preservam as previsões de **Alaundo - o Vidente**, um sábio singular cujas profecias se mostraram corretas ao longo de anos. Após a morte do vidente, *Candlekeep* tornou-se um refúgio tanto para a veneração de suas profecias quanto para o acúmulo de todo conhecimento. Se há um segredo a ser aprendido, as pistas para encontrá-lo provavelmente podem ser encontradas em *Candlekeep*.

Os encontros em *Candlekeep* se concentram na interação e exploração social. Os seguintes eventos se desenrolam aqui:

- Os personagens chegam à *Candlekeep*, onde o preço da entrada é um livro - especificamente um que ainda não esteja na biblioteca dos monges.
- Os personagens se encontram com *Sylvira Savikas*, uma sábia que sabe o segredo para destravar a *caixa quebra-cabeça infernal* de *Thavius Kreeg*.
- *Sylvira* aconselha os personagens a deixarem o *Escudo do Senhor Oculto* sob sua custódia, mas *Gargauth* faz um bom argumento para que o escudo seja levado com eles.
- *Sylvira* faz arranjos para enviar os personagens para *Elturel*, e dá a eles um mapa não confiável de *Avernus*. *Reya Mantlemorn* se oferece para acompanhar os personagens, enquanto *Falaster Fisk* escolhe ficar para trás.

O CAMINHO DO LEÃO

Leia o texto a seguir para descrever último dia de viagem dos personagens para *Candlekeep*:

Nos últimos quatro dias, o tempo no *Caminho da Costa* piora gradualmente. Nuvens escuras liberam fortes chuvas até que a estrada fique espessa de lama, mas vocês seguem em frente, passando por caravanas de comerciantes amigáveis indo para o norte.

Na manhã do quinto dia, a chuva diminui, mas as nuvens escuras permanecem. À frente, vocês vêem um caminho ramificado da estrada mais larga, em direção ao mar.

Um corvo pousa solenemente em um poste inclinado com dois sinais que apontam como braços em direção ao oeste. Um diz “*O Caminho do Leão*”. O outro diz “*Candlekeep*”.

Personagens que seguem para oeste ao longo do *Caminho do Leão*, chegam a *Candlekeep* no meio da tarde. Você pode mostrar aos jogadores a ilustração de *Candlekeep* e pode descrever a visualização lendo o seguinte:

O sol da tarde brilha através das nuvens para iluminar as paredes cinzas e pináculos pálidos de uma fortaleza desgastada pelo tempo que fica majestosamente no topo de um promontório rochoso com vista para o mar. A trilha leva direto para ele.

ENTRANDO EM CANDLEKEEP

Embora alguns visitantes viajem para *Candlekeep* por via aérea, a maioria chega a pé ou a cavalo. Quando os personagens chegarem ao portão, leia o seguinte texto para os jogadores:

Na guarita, você é recebido por três monges em roupas roxas: um humano, um anão de escudo e um elfo do sol. Em volta do pescoço, há símbolos sagrados de **Deneir, Deus da Escrita**, cujo símbolo é uma vela acesa acima de um olho aberto.

“*Bem-vindos à Candlekeep*”, diz o elfo em *Comum*.

“É necessário um presente para quem solicita a entrada. Vocês devem doar um livro ou pergaminho que ainda não esteja nos arquivos da biblioteca. Apresente seu presente para inspeção.”

Todos os três monges são sacerdotes de **Deneir** (*neutros e bons*) (aplique traços raciais às estatísticas, conforme necessário). Os monges estudam qualquer livro ou pergaminho que lhes seja entregue, os símbolos sagrados em volta do pescoço brilhando fracamente.

Os monges ficam felizes em aceitar **Apocalypso** (o tomo coberto de preto encontrado na Mansão Vanthampur; veja a **área V13**), o livro de receitas calishitas de *Falaster Fisk* ou um livro de magias para admissão em Candlekeep. Um presente é suficiente para que todo o grupo possa entrar na biblioteca. Se um personagem quiser oferecer outro livro ou pergaminho, você decide se os monges o aceitam como presente.

Se os personagens tentarem esgueirar-se ou forçar seu caminho para *Candlekeep*, as defesas da fortaleza serão aplicadas conforme descrito em “**Defesas de Candlekeep**”.

Uma vez permitidos, os personagens estão livres para ir aonde quiserem e permanecer o tempo que desejarem.

Os edifícios mais externos incluem dormitórios privados para os monges e alojamentos públicos para visitantes, além de amenidades que se esperaria encontrar em um assentamento auto-suficiente (casas de banho, roupas de cama, celeiros, jardins e assim por diante). Candlekeep ainda tem um *pub* chamado **A Lareira**.

A LAREIRA

No pub do Candlekeep, hóspedes e monges podem desfrutar da companhia um do outro e de uma boa refeição. Leia o seguinte texto em caixa para descrever a lareira:

O *pub* tem um teto baixo suportado por vigas maciças de madeira e janelas estreitas e fechadas. Uma grande fogueira no meio da sala é cercada por meia dúzia de mesas e bancos combinando.

Trinta pessoas podem jantar aqui confortavelmente a qualquer momento. A lareira está sempre aberta e o fogo nunca é permitido apagar. Uma dúzia de clientes normalmente ocupa o pub durante o dia, com mais durante o almoço e o jantar.

Quando os personagens aparecem pela primeira vez, um patrono se destaca entre os demais: **um ogro** (*caótico e bom*) usando uma *faixa de intelecto*. Ele se senta sozinho em um canto, lendo um livro intitulado: *The Sum of Theology of Saint Vetheera*, um servo de **Oghma** (*Deus do Conhecimento*).

Alguns anos atrás, o ogro era como outros de sua espécie, brutal e cruel. Ele conheceu um aventureiro semi-vestido usando uma brilhante faixa de ouro e matou o pequeno insensato por isso. Quando o ogro se sintonizou com a bandana, ela cresceu em tamanho, permitindo que ele a usasse. Como um gênio, o ogro sentiu-se compelido a aprender o erro de seus caminhos e buscar uma vida melhor. Ele adotou o nome **Little One**, para homenagear os pobres halflings cuja vida ele interrompeu.

Evitado pela sociedade civilizada, **Little One** veio a Candlekeep na esperança de aprender o máximo que pudesse. Ele é um sujeito quieto, mas popular na fortaleza, e os monges estão sempre lhe cumprimentando e recomendando novos livros para ele ler.

SYLVIRA SAVIKAS

Quando os personagens estiverem prontos, eles podem seguir em direção à fortaleza principal, um imponente edifício que abriga um monte de monges e magos e milhares de livros e pergaminhos. Enquanto andam pela fortaleza, monges prestativos param para lhes dar instruções.

Se *Falaster Fisk* estiver com o grupo, ele já sabe o caminho para o laboratório de Sylvira, localizado em um dos pináculos de Candlekeep. Quando os personagens chegarem lá, leia o seguinte:

As paredes desta câmara circular da torre são pontuadas por janelas arqueadas que estão fechadas no momento. Estantes cheias de volumes velhos ficam entre as janelas, enquanto as mesas estão cheias de frascos de amostras, equipamentos alquímicos e outras coisas. Está gravada no chão da câmara uma estrela grande de nove pontas.

Uma *tiefling* de meia-idade, vestido com roupas mágicas, está ao lado de uma das janelas, apanhada numa fuga de intensa contemplação.

Empoleirado na esquina de uma mesa próxima, está um demônio pequeno e esbelto, com pele verde verrugosa, olhos de inseto, chifres finos e pretos e cauda de chicote.

“Não posso dizer o quanto estou satisfeito em vê-los”, diz a *tiefling*. “O que vocês me trouxeram?”

Sylvira Savikas, uma arquimaga *leal e neutra*, é uma dos principais sábios de Candlekeep e especialista em conhecimentos relativos aos Planos Exteriores. Além de outras habilidades, ela tem **Investigação +13**. Ela fala *Abissal*, *Celestial*, *Comum*, *Dracônico*, *Infernal* e *Primordial*. Seu familiar **quasit**, **Jezebel**, acrescenta a quantidade certa de travessuras e caos à sua vida. No improvável caso Sylvira se envolver em combate, lembre-se de que os *tieflings* têm resistência a dano ígneo e visão no escuro de 15 metros.

Se os personagens não tiverem a *caixa quebra-cabeças* de *Thavius Kreeg*, Sylvira fica decepcionada, mas tenta não mostrar. Se eles lhe apresentarem a caixa, ela a pega de suas mãos e a estuda de perto. Ela tem interesse semelhante no *Escudo do Senhor Oculto* (que ela chama de o “**Escudo de Gargauth**”), mas evita tocá-lo.

DEFESAS DE CANDLEKEEP

Atacar Candlekeep seria imprudente. Embora a maioria dos monges sejam simples estudiosos, alguns são poderosos conjuradores.

Se ocorrer algum problema, **um arquimago** e **1d4 magos** investigam imediatamente. Se eles não puderem controlar a situação em pouco tempo, mais **1d4 arquimagos** chegam para ajudar.



Candlekeep Crest Artwork
by Thomas Love, inspired by Volo's Map
Retirado do site: <https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Candlekeep>

THAVIUS E A CAIXA QUEBRA-CABEÇAS

Sylvira diz isso sobre Thavius Kreeg e sua caixa de quebra-cabeças infernal:

“Suspeito do Alto Intendente de Elturel há muito tempo. Mas ninguém queria ouvir minhas preocupações, porque Thavius Kreeg era amplamente considerado um herói que salvou sua cidade do flagelo de mortos-vivos, dando origem à nação santa de Elturgard.”

*“Saudado como salvador, Thavius fez todos os cidadãos de Elturel fazer um juramento chamado **Credo Resoluto**, que os vincula a defender a nação de Elturgard.*

*Eu o conheci anos atrás, e meus instintos me disseram que ele era um charlatão. Depois, comecei a suspeitar que ele havia feito um acordo com um ou mais diabos poderosos, usando o **Credo Resoluto** para vincular toda Elturel ao seu negócio sombrio.*

“Desejo provar minha teoria e acredito que as evidências estão trancadas dentro da caixa quebra-cabeças”.

Sylvira é especialista em caixas quebra-cabeças mágicas, tendo fabricado e vendido algumas. Se os personagens lhe derem a caixa quebra-cabeça infernal, ela a examina, pede a Jezebel que lhe traga um frasco de líquido escuro e despeja uma pequena quantidade nas cavidades de labirinto esculpidas na superfície da caixa. Ela então inclina a caixa para que o líquido flua em certas direções através dos padrões de labirinto - até que a bainha da caixa se solte e se quebre.

Dentro da caixa, há uma pilha de nove placas ligadas a correntes, cada uma com 7cm de lado, fundidas em ferro escuro e estampadas com runas infernais. Quem entende *Infernal* pode traduzir as runas da seguinte maneira:

*Seja sabido a todos que eu, **Thavius Kreeg**, Alto Intendente de Elturel, juro a minha mestra, **Zariel**, Senhora de Avernus, manter os acordos contidos neste juramento.*

Por meio deste, submeto-me a Zariel em todos os assuntos e para sempre. Coloco-a acima de todas as criaturas, vivas e mortas. Obedecerei-lo-á todos os meus dias e além do medo e servidão.

*Reconheço a dispensa do dispositivo chamado **Intermediário Solar**, a seguir denominado **Companheiro**. Na minha qualidade de Alto Intendente de Elturel e seus territórios vassalos, reconheço que todas as terras que caem sob a luz do **Companheiro** estão perdidas para Zariel. Todas as pessoas obrigadas por juramento a defender Elturel também são consideradas perdidas. Reconheço ainda que esta dispensa durará 50 anos, após os quais o **Companheiro** retornará de onde veio, levando Elturel e seus defensores jurados, se esse for o desejo de Zariel.*

Tudo isso é minha promessa eterna.

Se *Reya Mantlemorn* estiver com o grupo, ela fica tão irritada com a revelação que cai no chão e chora por Elturel. Limitada à cidade pelo **Credo Resoluto**, ela sente o imperativo de voltar a ela. “Se Zariel quer minha alma”, diz *Reya*, “ela é bem-vinda a tentar pegá-la.”

GARGAUTH E O ESCUDO

Sylvira diz isso sobre o Escudo do Senhor Oculto e o diabo preso dentro dele:

“Este escudo é um símbolo do triunfo do bem sobre o mal. Olhando para tanta beleza, pode-se facilmente ignorar a terrível força que está dentro dela. Gargauth é, acredito, o seu nome, embora se chame de Senhor Oculto. Era um Senhor da Profundezas enviado por Asmodeus para os mortais corruptos no Plano Material, e ali acumulou seguidores que rivalizavam com os deuses. Dessa forma, Gargauth se tornou uma espécie de semideus, e ter adoradores aumentou seu poder exponencialmente. Nossa, como caíram os poderosos!”

“Este escudo tem o poder de corromper tudo ao seu redor. A família Hhune de Baldur’s Gate o mantém há anos. Sem dívida, eles o querem de volta, mas esse escudo não deve ser levado a qualquer lugar onde milhares de mortais morem. Ele precisa ser trancado em um espaço extradimensional, longe de almas corruptíveis”.

Se os personagens consideram deixar o escudo com Sylvira, Gargauth entra em contato telepaticamente com a personagem com maior influência no grupo e sugere um curso de ação alternativo:

“Leve-me aos Nove Infernos, e eu juro que atendê-lo fielmente como guia e conselheiro.”

A oferta de Gargauth é genuína, pois o diabo quer desesperadamente que o escudo seja levado para os Nove Infernos. Ele acredita (incorretamente) que será capaz de escapar do escudo lá.

Sylvira deixa para os personagens decidirem o que fazer com o escudo. Uma pequena parte dela fica aliviada se os personagens decidirem levá-lo com eles, pois ela sabe que os malignos Cavaleiros do Escudo nunca deixarão de procurá-lo.

MAPA DE AVERNUS

Se os personagens pretendem salvar Elturel, Sylvira pode fornecer um mapa de Avernus, o único mapa conhecido que existe em Candlekeep. Desdobre o mapa de Avernus neste momento e deixe que os jogadores o estudem. Sylvira então dá aos personagens uma palavra de cautela:

“Este mapa pode não ser totalmente confiável”, alerta Sylvira. Eu “Seu criador enlouqueceu ao fazê-lo.”

Mais informações sobre como usar o mapa podem ser encontradas no **Capítulo 3**.







O conteúdo da misteriosa caixa quebra-cabeças de Thavius Kreeg é revelado.

Dell's

CHEGANDO EM AVERNUS

Embora Sylvira possa preparar uma magia de *viagem planar*, não faz sentido, pois as proteções mágicas colocadas em Candlekeep impedem as criaturas de usar esses meios para ir ou sair da biblioteca. Em vez disso, ela apresenta um plano alternativo para enviar os personagens para os Nove Infernos:

Um mago chamado **Traxigor** mora em uma torre a 30km daqui. Emprestei-lhe um ou dois livros de feitiços, então ele me deve um favor. Posso enviá-los em segurança à torre dele e ele pode usar uma magia de *viagem planar* para levar vocês diretamente para Elturel. Ainda mais importante, Traxigor está cuidando de um velho amigo meu – alguém com uma história de luta contra demônios nos Nove Infernos. Acho que vocês vão gostar muito da companhia dele. Seu nome é **Lulu**.

Os personagens não precisam sair para a torre de *Traxigor* imediatamente. Se eles desejarem permanecer em Candlekeep por um tempo, *Sylvira* fica feliz em acomodá-los. No entanto, *Reya Mantlemorn* ficará mais impaciente quanto mais tempo eles ficarem. *Falaster Fisk* se separa dos personagens no momento, optando por permanecer em Candlekeep por alguns dias antes de retornar a Baldur's Gate.

Os personagens podem usar a biblioteca de Candlekeep para aprender mais sobre os Nove Infernos. O **Capítulo 2** do *Guia do Mestre* contém conhecimento em todas as nove camadas, que os personagens podem aprender depois de passar um dia ou dois pesquisando o plano. Os personagens também podem pesquisar diabos para aprender tudo o que é dito sobre eles em "Diabos" do *Manual dos Monstros*.

Quando estiverem prontos para partir para a torre de *Traxigor*, leia ou parafraseie o seguinte texto para os jogadores:

Sylvira leva vocês a uma plataforma de desembarque em forma de crescente, com uma vista deslumbrante do mar. Esperando por vocês no topo desta plataforma, há vários grifos com selas, com seus domadores parados nas proximidades para ajudá-lo. "Os grifos têm instruções para leva-los à torre de *Traxigor*", diz Sylvira. "Não se preocupe, é seguro!"

Os domadores estão prontos e podem ajudar os personagens a montar os grifos. Cada grifo pode transportar um viajante e equipamento. Depois que todos os personagens estiverem montados, leia:

Os grifos voam e partem para o mar, voando logo abaixo das nuvens. Candlekeep não parece menos majestoso do ar, mas fica menor à medida que os grifos voam para o oeste.

Grandes ilhas rochosas passam abaixo de vocês e além delas fica o mar aberto. Após uma longa jornada, vocês vêem uma torre de pedra sem janelas e sem portas – que de alguma forma flutua no céu à frente. Os grifos passam por buracos irregulares que atravessam o pico cônico da torre e chegam ao andar de baixo, que tem uma escada em espiral que desce.

TORRE DE TRAXIGOR

Quando os grifos chegam, os personagens podem desmontar e descer as escadas da torre de *Traxigor*. Depois de entregar o grupo em segurança à torre, os grifos descansam um pouco antes de voltarem para Candlekeep.

Leia ou parafraseie o seguinte texto para os jogadores quando os personagens descerem para a torre:

Um nível abaixo, vocês vêem uma câmara desordenada iluminada por vários objetos sobre os quais foram lançadas magias de chama contínua. Apressando-se ao redor da sala, está *uma lontra vestida com uma pequena batina vermelha*. A lontra murmura para si mesma em Comum, mencionando algo sobre um diapasão.

De repente, ele percebe vocês e fica de pé.

"*Lulu! Acorde! Nossos convidados chegaram!*"

Ao som de seu nome, um pequeno elefante de pêlo dourado aparece debaixo de uma pilha de cobertores perto de uma mesa cheia de equipamentos alquímicos.

O elefante voa no ar com asas emplumadas e solta um som agradável de trombeta.

Traxigor se transformou em uma **lontra** anos atrás e decidiu que preferia a nova forma à sua original (a de um velho enrugado). Sua forma de lontra foi tornada permanente por uma magia **Desejo**. Ele usa o bloco de estatísticas de um **arquimago**, mas é um animal minúsculo com uma **Força 3**. Seu alinhamento é *caótico e bom*, e ele fala *Comum*, *Dracônico*, *Anão*, *Gnômico*, *Halfling* e *Trogglodita*.

Ele tem a magia *viagem planar* preparado em vez de se Teletransporte e está procurando o diapasão necessário para lançar a magia. O pouco que ele sabe sobre os personagens foi comunicado a ele com mensagens enviadas por *Sylvira Savikas* antes da chegada deles.

Os personagens podem ajudar *Traxigor* a procurar seu diapasão que está faltando, que é a chave para os Nove Infernos. Quem rolar mais alto em um teste de **Sabedoria (Percepção)** encontra o diapasão. Quem rolar mais baixo encontra uma bugiganga aleatória, determinada rolando na **Tabela Bugigangas** no **Capítulo 5** do *Manual do Jogador*. *Traxigor* não se importa se o personagem mantiver a bugiganga ou não, e não se lembra de como ou quando a adquiriu.

LULU - O HOLLYPHANT

Lulu é um *hollyphant* (veja o seu bloco de estatísticas) que perdeu a maior parte de suas memórias, bem como sua característica de conjuração inata de magias. (Isso não afeta sua nível de desafio) Ele recupera sua característica de conjuração inata de magias gradualmente ao longo da aventura, da seguinte maneira:

- No **Capítulo 2**, *Lulu* recupera a capacidade de lançar luz quando chega a Elturel pela primeira vez.
- No **Capítulo 4**, *Lulu* recupera suas magias 2/dias (benção, curar ferimentos e proteção contra o mal e o bem) quando ele chegar à *Cidadela do Sangramento*.
- No **Capítulo 5**, *Lulu* recupera suas magias 1/dia (banimento, cura, reviver os mortos, mudança de forma e teletransporte) depois que ela ajuda a reunir Zariel com sua espada.

ANTECEDENTES DE LULU

Enquanto estudava um portal para os Nove Infernos, localizado nos **Campos dos Mortos**, a oeste de Elturel, Sylvira encontrou *Lulu* e fez amizade com ele. *Lulu* ficou com Sylvira em Candlekeep por um tempo, mas não se deu bem com o familiar quasit da *tiefling*, Jezebel. Sylvira decidiu que *Lulu* seria uma companhia melhor para *Traxigor*, dada a sua excentricidade e boa natureza. *Lulu* é essencial para o sucesso futuro dos personagens, embora eles ainda não devam saber disso.

Lulu pode falar *Celestial*, mas prefere usar *telepatia*, o que lhe permite falar com uma criatura de cada vez. Se um personagem pergunta a *Lulu* sobre sua história lutando contra os diabos nos Nove Infernos, ela compartilha as seguintes informações:

“Eu estava com o anjo Zariel quando ela montou seu exército de Cavaleiros do Inferno para atacar Avernus. Pelo portão fomos, rasgando demônios como uma canção no ar.

A vitória estava ao nosso alcance até que alguns dos Cavaleiros do Inferno nos traíram. Eles recuaram pelo portão e o selaram atrás deles.

“Antes de ser capturada, Zariel me disse para esconder sua espada para que não caísse em mãos malignas. Alguém me ajudou a esconder a espada, mas não me lembro de quem. Encontramos um lugar para escondê-lo, mas não me lembro onde. Eu escapei de Avernus, mas não me lembro como. A maior parte da minha memória se foi, e não me lembro o porquê.”

A memória de *Lulu* foi gravemente danificada por eventos dos quais ela não se lembra, mas um resumo desses eventos é apresentado aqui para seu auxílio.

Lulu era mais do que o *Companheiro* de viagem de Zariel. Ele era amigo do anjo e montaria de guerra, com o poder de se transformar um mamute de pele dourada com asas. A amizade deles remonta a séculos.

Quando a derrota em Avernus parecia inevitável, Zariel confiou sua espada a *Yael*, seu general mais leal, e ordenou que *Lulu* ajudasse *Yael* a encontrar uma maneira de esconder a arma. *Lulu* e *Yael* tropeçaram em uma multidão de demônios liderados pelo *Lorde Demônio Yeenoghu*, mas escaparam por pouco. O animal de estimação de *Yeenoghu*, um demônio enorme chamado *Crokek'toec*, pegou *Yael* e *Lulu* em Avernus. Antes que pudesse devorá-los, *Yael* mergulhou a lâmina sagrada de Zariel em uma pedra enquanto *Lulu* derramava cada grama de seu ser celestial nela. Uma fortaleza surgiu em torno da espada, protegendo os de todo o mal. O esforço esgotou tanto *Lulu* que ele ficou desorientado e voou para longe, deixando *Yael* para trás.

Lulu vagou por Avernus por meses, até encontrar um mercado itinerante chamado *Empório Errante*. Um *rakshasa* chamado *Mahadi* o levou a pensar que ele era seu amigo, apenas para salpicar um pouquinho de água do Rio Styx, deixando-o em um estado mental débil e afastando seus poderes de conjuração. *Mahadi* então deu *Lulu* a um grupo de diabos como um presente para o *Arquidiabo Zariel*. Zariel não podia suportar a presença de *Lulu*, mas também não podia prejudicar seu ex-amigo. Zariel mandou *Lulu* voltar para Faerûn com suas faculdades mentais restauradas. Infelizmente, o dano à memória de *Lulu* não foi tão fácil de reparar.

MEMÓRIAS RESTAURADAS

A amizade é importante para *Lulu* de maneira física e espiritual. Sua crescente amizade com os personagens faz com que o *hollyphant* se lembre de coisas há muito esquecidas. Durante o restante da aventura, *Lulu* pode recuperar as memórias perdidas sempre que desejar. Idealmente, essas memórias voltam para ele uma de cada vez, nos momentos em que sua amizade com os personagens parecer importante. Qualquer lembrança restante retorna de uma vez quando *Lulu* recupera todas as suas habilidades de conjuração.

Quando chegar a hora de *Lulu* recuperar uma memória perdida, role **1d6** e consulte a **Tabela de Memórias de Lulu** para ver qual memória volta para ele, ou apenas escolha uma. Se você rolar para uma memória que veio antes, role novamente ou escolha uma memória diferente.

MEMÓRIAS DE LULU

d6	Memória
1	“Eu costumava me transformar em um mamute dourado. Nesta forma, servi como montaria de guerra de Zariel.”
2	“O Cavaleiro do Inferno mais leal de Zariel, <i>Yael</i> , pegou a espada e a mergulhou em uma rocha. Invoquei cada grama de bondade em meu coração para erguer um escudo em volta dela – uma fortaleza contra o mal.”
3	“O Lorde Demônio <i>Yeenoghu</i> quer destruir a espada de Zariel. Ele odeia a espada tanto quanto Zariel. Nós lutamos com ele uma vez, mas não me lembro onde.”
4	“Andei por Avernus por um tempo, depois me escondi em um lugar chamado <i>Empório Errante</i> . Fiz um amigo lá. O nome dele era <i>Mahadi</i> . Talvez ele possa nos ajudar.”
5	“A Zariel que eu conhecia se foi, substituído por um demônio com uma auréola de fogo e vingança. ‘Este é quem eu sou’, ela me disse. ‘Quando os demônios morrem, eles clamam por meu nome de terror.’ Essas foram as últimas palavras de Zariel para mim.”
6	“Foi Zariel quem me enviou de volta para cá. Não sei por que. Talvez, apenas talvez, haja uma pequena centelha de bondade no fundo dela ainda.”

INTERPRETANDO LULU

Lulu não tem um osso malvado em seu corpinho. Ele acredita no poder da amizade e está ansioso para chutar a bunda do mal com os personagens ao seu lado.

Se *Lulu* se tornar um fardo demais para você jogar como um NPC, veja se um dos jogadores quer jogar com o *hollyphant* como personagem secundário. Forneça ao jogador que consentiu uma cópia do bloco de estatísticas de *Lulu*, observando que *Lulu* atualmente perdeu seu traço de conjuração inata de magias. Enquanto ele recupera suas memórias e o uso de certas magias, notifique o jogador dessas mudanças em seu personagem.

VIAGEM PLANAR

Os personagens devem avançar para o 5º nível antes de deixar a torre de *Traxigor*. Quando estiverem prontos para serem enviados à Avernus, leia o seguinte texto em voz alta:

Enquanto vocês ficam juntos em um círculo, *Traxigor* bate com o diapasão no chão e lança sua magia *viagem planar*.



Capítulo 2: Elturel Caiu

UMA VEZ UMA CIDADE SANTA, COM PESSOAS VENERADAS *Lathander*, *Torm*, *Helm* e *Tyr*. Elturel é agora um local de desgraça e desespero preso a 150m acima do Rio Styx. Oito correntes verdes prendem a cidade a postes irregulares de ferro infernal, que se erguem do chão como pregos gigantes. (Veja “*Subindo*”, no final deste capítulo, para obter uma descrição completa das correntes infernais.). O alicerce desses espinhos é protegido por dezenas de diabos, tornando a fuga da cidade descendo-as uma tarefa árdua. O *Companheiro*, o segundo sol que proporcionou tanto consolo e proteção à cidade durante anos, agora olha para Elturel como um olho ameaçador - um vazio negro crepitando com um raio.

Uma circunstância salvou a cidade de ser invadida por diabos: uma onda maciça de demônios atacando as posições dos diabos no chão. Forçados a afastar essas hordas demoníacas, os diabos precisam esperar um pouco até terem recursos para enviar tropas para subjugar os cidadãos restantes de Elturel. Mesmo assim, diabos e demônios aleatórios e outras criaturas se infiltraram na cidade. Os personagens têm tempo para aprender sobre a situação de Elturel e criar uma maneira de salvar a cidade antes que ela se perca.

Mesmo quando os personagens se orientam, eles ouvem um tumulto cacofônico ocorrendo bem abaixo da cidade. Um fluxo interminável de demônios se arrasta das águas turvas do Rio Styx, a serem cumpridas pelas forças ordenadas de Avernus que tentam levá-los de volta. Essa batalha continua durante a permanência dos personagens em Elturel.

FUNCIONAMENTO DESTES CAPÍTULO

O **Diagrama 2.1** é um fluxograma que apresenta os principais eventos deste capítulo em sequência.

Os aventureiros devem estar no **5º nível** quando chegarem a Elturel. Eles começam no lado leste da cidade, onde o perigo imediato é maior. Com ou sem *Reya Mantlemorn* para guiá-los, os personagens seguem em direção à *Catedral do Alto Salão*.

Uma vez que eles livrem a catedral e suas catacumbas dos demônios, os aventureiros devem estar no **6º nível**.

Os NPCs sobreviventes que se escondem nas criptas sob a *Catedral do Alto Salão* pedem aos personagens que localizem o *Grão-Duque Ulder Ravengard*, de *Baldur's Gate*, que emergiu como o mais improvável salvador de Elturel. Essa missão leva os personagens à capela no grande cemitério de Elturel, onde Ulder Ravengard entrou em coma psíquico após entrar em contato telepático com o *Lorde Demônio Bafomé*. Depois de ver Ravengard em segurança de volta ao Alto Salão e livrá-lo de sua doença, os personagens devem estar no **7º nível** e prontos para deixar Elturel em busca dos meios de libertar a cidade de suas correntes e devolver o que resta a Faerûn.

CHEGADA EM ELTUREL

A magia *viagem planar* transporta *Traxigor*, o mago, e até oito outras criaturas para Elturel, incluindo *Lulu*, o *hollyphant*, e *Reya Mantlemorn*, se ela ainda estiver no grupo. Quando o grupo chegar em Elturel, leia o seguinte texto em voz alta para os jogadores:

Um ar quente e ardente agride seus sentidos. A rua da cidade em que vocês estão, está alinhada com edifícios que estão desmoronando, se já não entrou em colapso.

O chão estremece sob seus pés. No céu vermelho e esfumaçado, uma esfera de escuridão de 120m de diâmetro lança descargas de raios branco-azulados que atingem a cidade em intervalos irregulares. No alto de um penhasco distante, com vista para o resto da cidade, há uma fortaleza desmoronada.

Traxigor olha nervosamente para a esfera negra, pronuncia algumas sílabas misteriosas e desaparece num piscar de olhos.

Traxigor conjura **Parar o Tempo**, dando-lhe tempo para fugir usando sua magia **vôo**. Ele se vai muito tempo antes que o tempo acabe e os personagens possam reagir.

Qualquer personagem que tenha sucesso num teste de **Inteligência - CD 19 (Arcanismo)** deduz como *Traxigor* escapou. O grupo não encontra *Traxigor* novamente, a menos que você queira que ele reapareça mais tarde na aventura. *Traxigor* não tem interesse em salvar Elturel ou escolher lados na *Guerra do Sangue*. Depois de terminar um descanso longo, ele pode conjurar *Viagem planar* novamente e retornar à sua torre no Plano Material.

Os personagens e quaisquer companheiros NPCs restantes têm alguns minutos para se acostumarem com o novo ambiente antes de enfrentarem a primeira ameaça da cidade (veja “Grupo Indesejado” abaixo). Consulte “Perigos de Elturel” para obter mais informações sobre terremotos e outros perigos.

Ao retornar a Avernus, *Lulu*, o *hollyphant*, recupera sua capacidade inata de conjurar magias: Luz. Em termos de suas memórias, ele pode, a princípio, reconhecer apenas que o ambiente parece familiar, embora de uma maneira terrível. Os sons e aromas de Avernus despertam lembranças da queda de Zariel e dos primeiros dias do anjo como habitante dos Planos Inferiores. O tempo gasto por *Lulu* em Avernus e as principais interações com NPCs específicos ativam lentamente as memórias que ajudam a colocar os personagens no caminho para salvar a cidade.

Reya Mantlemorn está desanimada com o que vê ao seu redor - Elturel em frangalhos - e está mais determinada do que nunca a tentar salvar sua cidade da destruição. Ela se oferece para liderar os personagens até a *Catedral do Alto Salão*, onde ela espera encontrar alguém no comando.

Se os personagens trouxeram o *Escudo do Senhor Oculto*, *Gargauth*, o senhor das profundezas, tenta escapar da prisão e falha miseravelmente. Embora os personagens não tenham conhecimento da tentativa de fuga de *Gargauth*, o senhor das profundezas fica cada vez mais desanimado e impaciente ao explorar Elturel. *Gargauth* exorta os personagens a não ficarem na cidade, para que não caiam no Rio Styx. Secretamente, o senhor das profundezas espera que outro meio de fuga se apresente quando os personagens deixarem Elturel e explorem Avernus.

DIAGRAMA 2:1. FLUXOGRAMA DO CAPÍTULO 2

CHEGADA EM ELTUREL

Para personagens de 5º nível

Os aventureiros chegam no que resta de Elturel e seguem para a *Catedral do Alto Salão* com a ajuda de *Lulu*, o *hollyphant*, e possivelmente de *Reya Mantlemorn* também.

ALTO SALÃO

Para personagens de 5º nível

Os aventureiros encontram invasores diabólicos na *Catedral do Alto Salão* e descobrem sobreviventes escondidos nas criptas abaixo da catedral.

GRANDE CEMITÉRIO

Para personagens de 6º nível

Os aventureiros procuram pelo Grão-Duque Ulder Ravengard do Portão de Baldur no cemitério de Elturel, encontrando mortos-vivos e mais demônios.

ESCAPANDO DO CERCO

Para personagens de 6º nível

Depois de trazer Ulder Ravengard de volta ao Alto Salão e restaurar-lhe à consciência, os aventureiros planejam deixar Elturel em busca da chave para salvar a cidade: a *Espada de Zariel*.

GRUPO INDESEJADO

O primeiro encontro dos personagens em Elturel é horrível. Vários moradores inocentes da cidade se esconderam para evitar os diabos que estão patrulhando as ruas, mas a falta de comida e água obrigou um grupo a abandonar seu refúgio. Avistados, esses cidadãos estão prestes a ser atacados, e os personagens são sua única esperança de sobrevivência.

Leia o seguinte texto para explicar a cena quando os personagens chegarem a Elturel:

Ao virar da esquina de uma estrutura imóvel, corre uma mulher com duas crianças pequenas, uma em cada braço. No seu rastro, três monstros infernais com glaives e barbas semelhantes a cobras. Os diabos estão rindo sombriamente.

Três diabos barbados chamados **Blass**, **Nodd** e **Thunn** se infiltraram na cidade e estão procurando causar estragos. **Harkina Hunt** e seus filhos gêmeos, **Ezo** e **Brask**, estavam procurando provisões quando os três diabos os viram. A perseguição progrediu nesta rua a 9 metros do local de chegada dos personagens.

A menos que os personagens intervenham, os diabos barbados alcançam os humanos inocentes dentro de algumas rodadas e rapidamente os capturam. Uma vez capturados, os três serão vendidos como escravos no *Empório Errante*, em troca de favores ou bens que possam ajudar os diabos a aumentar seu poder.

À medida que os personagens percebem essa cena, todos rolam para a iniciativa. Por sua vez, *Lulu* e *Reya* vêem os três humanos prestes a serem atacados pelos diabos e imediatamente se movem para defendê-los, independentemente do que os personagens façam. *Lulu* hesita em usar sua trombeta por medo de ferir a família ou atrair outros corruptores, mas fará isso como último recurso.

Membros da *Família Hunt* reduzidos a **0 pontos de vida** pelos diabos são deixados inconscientes ao invés de mortos, pois os diabos esperam levá-los prisioneiros. Esses diabos não oferecem a mesma cortesia aos personagens ou a seus *Companheiros* NPCs.

CONSEQUÊNCIAS

Se os personagens salvarem a Família Hunt, Harkina expressa sua gratidão eterna. Embora uma plebeu, ela carrega um arco longo com o qual é proficiente. Ela usa para proteger sua família. Além do arco longo, ela carrega uma aljava com **40 flechas**, das quais **20 são prateadas**.

Harkina pode transmitir as seguintes informações sobre a situação atual na cidade:

- Muitos dos cidadãos de Elturel morreram quando a cidade foi atraída para este lugar terrível. Ainda mais morreram nos dias seguintes, devido aos ataques de criaturas terríveis, à falta de comida e água e ao colapso de muitos dos edifícios da cidade.

- Harkina e os meninos estavam escondidos no porão de uma taverna que tinha reservas suficientes de comida e água para mantê-los vivos por um tempo. Quando essas provisões acabaram, a família foi forçada a sair da segurança para procurar mais.

- A cidade foi dividida em duas. *Harkina* ouviu de outros sobreviventes, que este lado de Elturel (anteriormente a parte oriental da cidade) é o pior. O **Alto Salão** - o grande castelo que abriga os líderes de Elturel é onde ela planejava levar seus filhos para encontrar segurança.

- O *Alto Intendente Thavius Kreeg* é o líder da cidade e Harkina espera que ele esteja trabalhando em um plano para resgatar sobreviventes e afastar os diabos. Se ele ainda estiver vivo, o *Grão-Duque Ulder Ravengard*, de Baldur's Gate, provavelmente também está no Alto Salão.

Se os personagens capturarem e interrogarem um diabo barbado, ou qualquer outro diabo encontrado em Elturel, ele revelará as seguintes informações em resposta a uma teste bem-sucedido de **Carisma - CD 15 (Intimidação)**, assumindo que os personagens concordem em libertá-lo:

- Os ataques demoníacos do Rio Styx se intensificaram quando a cidade apareceu no céu.

- Os demônios estão tentando subir nos postes de ligação ou voar para a cidade, mas os diabos constantemente os empurram para trás. Os diabos também estão tentando descobrir como melhor usar a cidade para sua vantagem estratégica.

- Lenta e erratically, os postes pontiagudos que prendem Elturel estão sendo arrastados para o chão, puxando a cidade em direção ao Rio Styx. (O diabo não sabe quanto tempo esse processo levará.)

- A única razão pela qual a cidade ainda não está sob o controle de forças diabólicas são os ataques dos demônios. Controlar essa maré abissal está tomando todos os recursos dos diabos.

- O diabo assume que a cidade foi trazida aqui por Zariel, a governante de Avernus.

MANUSEIO DE NÃO-COMBATENTES

Os personagens têm a oportunidade de resgatar sobreviventes na parte leste de Elturel, com todos aqueles sobreviventes desesperados para o grupo os escoltar para uma relativa segurança na parte ocidental da cidade. Quando novas lutas começarem com NPCs vulneráveis, depende de como você deseja lidar com esses NPCs em combate.

A opção mais fácil é fazer com que os NPCs fiquem para trás e fora do caminho, limitando suas opções a seguir os personagens ou se esconder dos inimigos. Durante as lutas, você pode efetivamente esquecer esses NPCs, assumindo que os mais capazes dentre eles estão lidando com ameaças menores em segundo plano, enquanto os aventureiros lidam com inimigos mais poderosos. Você também pode ter NPCs dignos de combate e juntá-los à luta, se você estiver disposto a controlá-los. Faça com que todos os NPCs ajam com a mesma iniciativa, e concentrem suas ações em ajudar os personagens em combate, em vez de se envolverem em brigas próprias.

Se os personagens trouxerem NPCs, aumenta as chances de ter um encontro enquanto o grupo se move de um local para outro. Role o **d20** para determinar encontros aleatórios (consulte *"Mais encontros em Elturel"*), um encontro ocorre num resultado de **9** ou **superior**.

MAIS ENCONTROS EM ELTUREL

Após seu encontro inicial com a família Hunt e os diabos barbados, os personagens provavelmente vão querer chegar ao Alto Salão o mais rápido possível para localizar o Grão-Duque Ravengard. Se você ainda não o fez, desdobre o mapa com o lado Elturel voltado para cima, para que os jogadores possam ter uma idéia do layout da cidade e para onde devem ir para chegar ao Alto Salão. O **Mapa 2.1** é uma versão reduzida deste lado do mapa.

Sempre que o grupo se mover de um local nomeado para outro, role um d20. Um resultado de **11** ou **superior** indica um encontro enquanto os personagens viajam pela cidade.

Por exemplo, quando os personagens viajam para uma ponte, faça uma verificação de encontro. Depois de atravessar a ponte e seguir em direção ao Alto Salão, faça outra verificação. Verifique também se os personagens andam pelas ruas ou saem em busca de outros sobreviventes.

Se um encontro for indicado, role na mesa Encontros em Elturel ou escolha um encontro que você goste. Cada encontro pode ocorrer apenas uma vez. Se você rolar um encontro que já ocorreu, role novamente na mesa ou selecione um encontro diferente. Esses encontros são descritos nas seções que seguem a tabela.

ENCONTROS EM ELTUREL

d10	Encontro	d10	Encontro
1	Prédio desmoronado	6	Conversa de vendedor do diabrete
2	Grito de socorro	7	Cavaleiro Narzugon
3	Refeição medonha	8	Erupções de fogo infernal
4	Grupo de Carniçais	9	Filosofia Vrock
5	Patrulha odiosa	10	Horda Zumbi

PRÉDIO DESMORONADO

Um terremoto sacode a cidade e um prédio desmorona à distância. Os personagens ouvem gritos de socorro emergindo dos escombros.

Para impedir que as vítimas presas sufoquem ou sejam esmagadas, os personagens devem ter sucesso em um total de seis testes de habilidade para resgatá-las antes de ocorrerem três falhas. A **CD** base para essas verificações é **10**. As verificações possíveis podem incluir testes de **Força (Atletismo)** para remover detritos, testes de **Destreza (Acrobacia)** para se espremer em locais apertados, testes de **Inteligência (Investigação)** para determinar o melhor local para escavar ou apoiar a estrutura, ou testes de **Sabedoria (Percepção)** para observar áreas perigosas que ameaçam desmoronar ainda mais. Você também pode decidir qual magia ou outras habilidades podem resultar em sucessos automáticos.

Durante o resgate, a comoção pode atrair diabos (veja *"Patrulha Odiosa"*) ou outra atenção indesejada.

Se os personagens tiverem sucesso na tentativa de resgate, eles resgatam três anões do escudo (leais e bons) debaixo do prédio desmoronado: **Strovin Ironfist**, **Kartra Boulderstern** e **Velkora Ashenwell**. *Strovin* e *Kartra* são trabalhadores (*plebeus*), mas *Velkora* é um pedreiro e acólito do **Deus Anão Moradin**.

Seus poderes de cura seriam um recurso bem-vindo no Alto Salão. Todos os três anões falam *Comum* e *Anão*, e têm uma visão no escuro de 18 metros. Eles também têm resistência a danos causados por veneno e vantagem em testes de resistência contra envenenamento.

GRITO DE SOCORRO

Os personagens ouvem uma voz gritando por socorro. Se eles seguirem a voz, eles encontram um homem humano sob ataque de **dois bulezaus** que passaram pelos diabos e subiram pelos postes infernais de ligação a Elturel.

Se os personagens salvarem o homem, ele se apresenta como **Orin Ragron**, um ferreiro que tinha uma loja em Elturel. **Orin** é na verdade um *incubus* disfarçado chamado **Faltrax**. O *incubus* está tentando obter informações sobre as defesas de Elturel, o qual planeja vender ao maior lance diabólico. Se os personagens descobrirem a verdadeira natureza de **Faltrax**, o incubus foge.

REFEIÇÃO MEDONHA

Os personagens vislumbram quatro figuras encapuzadas saindo de um beco e entrando em uma residência, como se tentassem não ser vistas. Se os personagens entrarem na residência, eles vêem **quatro lívidos** ao redor de uma mesa comendo os restos de uma família humana que pereceram aqui durante a viagem a Avernus. Os lívidos cheiram a morte e decadência.

Quando os lívidos forem vencidos, um teste de **Sabedoria - CD 10 (Percepção)** bem-sucedido discerne um choro fraco vindo de um armário. Dentro, há uma jovem chamada **Shorah Hevrún**. Uma não-combatente, ela imediatamente se liga ao primeiro personagem que seja gentil com ela.

Shorah insiste em acompanhar os personagens até que ela se sinta segura. Se eles puderem levá-la ao Alto Salão, cada personagem ganha inspiração, e os sobreviventes lá poderão ver os cuidados de **Shorah**.

GRUPO DE CARNIÇAIS

Sete carniçais perambulam pelas ruas de Elturel, procurando a próxima refeição. O líder deles, anteriormente um ladino de aventuras, usa uma armadura de couro batido mágica que aumenta sua **CA** para **13** (veja “**Tesouro**” abaixo). Esses antigos cidadãos da cidade morreram quando Elturel foi atraída para Avernus. Suas almas foram corrompidas pelo terrível poder do plano, deixando-as nessas formas de mortos-vivos.

Tesouro: O líder carniçal usa uma **armadura de couro batido +1**, carrega uma mochila de explorador e ostenta uma bolsa no cinto com uma poção de invisibilidade.

PATRULHA ODIOSA

Um **merregon** anda com **três diabos dos espinhos** pelas ruas, procurando por sobreviventes mortais ou demônios que escaparam às forças demoníacas abaixo da cidade. Os diabos dos espinhos resmungam em *Infernal*, infelizes por estarem aqui em cima quando poderiam estar lutando contra demônios na batalha abaixo. O **merregon** leva sua insolência em silêncio.

CONVERSA DE VENDEDOR DO DIABRETE

Quando os personagens passam por um beco, eles percebem um diabrete conversando com um halfling. Os dois estão focados um no outro, facilitando a aproximação dos personagens para ouvir a conversa em comum. O halfling, um padeiro (*plebeu*) chamado **Pilster Pebblehuck**, está escondido com sua família no porão de sua padaria.

Eles estão ficando sem comida, então **Pilster** enfrentou as ruas para procurar provisões. O diabrete, **Perschillux**, está oferecendo a **Pilster** um mês de comida pelo preço baixo de sua alma. **Pilster** está se preparando para assinar o contrato quando os personagens chegarem a dupla.

O contrato está escrito em pergaminho feito de pele halfling. Se algum personagem interromper a assinatura e pedir para ler o contrato, o diabrete diz que isso não é da sua conta. **Pilster** congratula-se com a interrupção, no entanto, uma vez que ele está tendo dúvidas sobre o acordo, ele entrega o contrato aos personagens. Um teste bem-sucedido de **Inteligência - CD 15 (Investigação)** faz deduzir sobre o texto denso e complicado do contrato - que **Pilster** ao assiná-lo dará ao diabrete as almas de toda sua família. Se os personagens atacarem o diabrete, ele fica invisível e tenta escapar o mais rápido possível. Se os personagens impedirem **Pilster** de vender sua alma, ele agradece aos personagens e implora a eles que o protejam e sua família. A esposa dele, **Merrywil** e seus três filhos estão próximos.

Tesouro: Além do contrato, o diabrete carrega uma *moeda da alma* de uma interação anterior o qual planeja dar ao seu mestre.

PERIGOS DE ELTUREL

Além das ameaças enfrentadas de criaturas diabólicas e mortos-vivos em Elturel, os personagens rapidamente tornam-se conscientes das ameaças apresentadas pela própria cidade desmoronando.

Qualquer criatura que caia da localização de Elturel, bem acima de Avernus, despenca 150 metros nas águas devastadoras do Rio Styx, recebendo **70 (20d6)** de dano por concussão na queda. Os efeitos de limpeza da memória do rio são descritos na **página 79**. No entanto, os personagens que mergulham no Rio Styx ou na batalha que ocorre ao longo do rio provavelmente estarão mortos imediatamente, com seus corpos além da recuperação.

Raios: Um raio do **Companheiro** atinge a cidade a cada minuto ou mais. As chances de os personagens serem prejudicados pelo raio são reduzidas, mas você pode usá-lo para reforçar um senso de urgência, pois o raio danifica um telhado, desencadeia um colapso do edifício ou atinge o chão nas proximidades.

Terremotos: De vez em quando, a cidade inteira cambaleia de um lado para o outro, enquanto os grandes postos que o ligam a Avernus afundam mais no chão. Isso resulta no mesmo tipo de dano que seria causado por um terremoto no Plano Material: objetos soltos caem, edifícios são danificados, rachaduras se formam no chão e nas ruas e criaturas caem.

Quando Elturel muda, as criaturas que estão em qualquer superfície da cidade devem ter sucesso em um teste de resistência de **Destreza - CD 10** ou caem. Além disso, você pode descrever outros danos e o drama resultantes de uma mudança. Talvez um edifício desmorone, forçando qualquer criatura próxima o suficiente para ser atingida por detritos caindo para ter sucesso num teste de **Destreza - CD 15** ou sofrer **7 (2d6)** de dano por concussão.

CAVALEIRO NARZUGON

Um narzugon patrulha as ruas de Elturel na parte de trás de um pesadelo equipado com arreios infernais. O diabo tem ordens para caçar e destruir quaisquer demônios que possam ter escapado da batalha no chão abaixo e tenham acesso à cidade.

Quando **Lulu** vê a criatura, ele diz aos personagens que ele é muito poderoso e não deve ser confrontado.



ERUPÇÕES DE FOGO INFERNAL

Os personagens vêem um cadáver humanoide carbonizado no meio da rua, segurando uma espada longa prateada em sua banda. Quando qualquer personagem se mover a 1,5m do cadáver, uma erupção de fogo infernal se rompe. Qualquer criatura a menos de 1,5m do cadáver deve fazer um teste de resistência de **Destreza - CD 12**, recebendo **14 (4d6)** de dano ígneo numa falha, ou metade do dano em um teste bem sucedido.

Tesouro: Se o cadáver for examinado mais adiante, um frasco intacto é encontrado em sua bolsa de cinto carbonizada. O frasco contém uma **poção de força de gigante (gelo)**.

FILOSOFIA VROCK

Um **vrock** fugiu da batalha e voou para a cidade para refletir sobre seu papel em todas as coisas. Contanto que os personagens o deixem sozinho, ele não ataca. Se eles se aproximarem, ele fala com eles, usando sua telepatia para se comunicar com um personagem de cada vez, se nenhum dos personagens falar **Abissal**.

O **vrock** pontifica sobre os caprichos e possíveis significados da existência. Se os personagens o tratarem bem, satisfizerem-no em suas ponderações e obtendo sucesso num teste de **Carisma - CD 13 (Persuasão)**, eles podem conseguir que ele lhes faça um pequeno favor. Se o atacarem, o **vrock** retribuirá sua hostilidade na mesma moeda.

Os favores do **vrock** podem incluir informações sobre o que está acontecendo sob a cidade, sobre quais forças protegem as pontes entre as seções leste e oeste da cidade ou sobre o plano dos demônios de usar um portal para entrar na cidade (consulte a **área G12**), embora não saiba onde está o portal.

HORDA ZUMBI

Quando os personagens passam por um prédio, eles ouvem uma batida vindo da porta da frente. A porta está presa, mas não trancada, exigindo um teste de **Força - CD 15** bem-sucedido para forçá-la a abrir. Se os personagens fizerem isso, **12 zumbis** saem do prédio como uma avalanche de corpos mortos-vivos, enterrando qualquer um que esteja perto da porta na pilha. Isso deixa os personagens e os zumbis sujeitos ao início do combate.

Se os personagens lidarem com os zumbis e revistarem o prédio, eles descobrem que era uma escola. **Cinco barris** cada um contendo **três litros de água doce** estão armazenados no porão.



Retirado do site: <https://www.kickstarter.com/projects/1418216834/rotted-capes-the-super-hero-zombie-rpg>. © Created by Henry Lopez.



Ancorada pelas correntes de Avernus, a cidade de Elturel está fadada a se afogar no Rio Styx, a menos que alguém encontre uma maneira de salvá-la.

PONTES DE TORM

Agora, duas pontes que atravessaram um barranco na cidade são agora tudo o que liga as seções leste e oeste de Elturel sobre a grande fenda que caiu abaixo deles. A ponte norte é chamada de **Torm's Reach**, enquanto a ponte sul é chamada de **Torm's Blade**. A menos que os personagens possam voar ou se teletransportar, eles devem usar uma das pontes em sua jornada em direção ao Alto Salão.

Quando os personagens se aproximarem de qualquer ponte, eles conseguem distinguir os detalhes iniciais da fenda e podem ver guardas bloqueando o caminho. Leia o seguinte para definir a cena:

Uma fenda na terra divide Elturel em duas seções. O barulho desenfreado da batalha que ocorre muito abaixo da cidade é mais alto aqui, ecoando por entre o abismo aberto e irregular.

Uma ponte de 6 metros de largura e mais de 30 metros de comprimento atravessa o abismo. Runas sagradas gravadas nas pedras da ponte indicam que a estrutura foi consagrada em nome de **Torm, Deus da Coragem e do Auto-Sacrifício**. Seis criaturas infernais ficam de guarda no centro da ponte, procurando em todas as direções.

Cada ponte é guardada por uma força infernal encarregada de interromper qualquer assistência entre os lados leste e oeste da cidade. Cada grupo consiste em **2 diabos barbados** e **4 diabos dos espinhos**. Brutos inócuos, essas criaturas se estacionaram no meio de cada ponte para manter uma vigilância atenta. Enfrentá-los é uma luta dura, mas os personagens podem ter um ás nas suas manobras coletivas.

RUNAS SAGRADAS

Qualquer personagem treinado em *Arcanismo*, *História* ou *Religião* reconhece que as runas gravadas nas pedras de cada ponte podem ser ativadas para produzir uma energia radiante prejudicial aos demônios e mortos-vivos. Um personagem que tocar a ponte e realizar um teste de **Inteligência - CD 15 (Religião)** como uma ação pode fazer as orações apropriadas a **Torm** para ativar as runas por 1 minuto. Enquanto as runas estiverem ativas, qualquer demônio ou criatura morta-viva que inicia seu turno em contato com a ponte sofre **22 (4d10)** de dano radiante. Quando esse efeito termina as runas não podem ser ativadas novamente por 1 hora.

ALTO SALÃO

Embora as forças de Avernus estejam ocupadas afastando o ataque demoníaco do Rio Styx, algumas equipes de diabos foram ordenadas a se infiltrar em Elturel, semear o caos entre os cidadãos sobreviventes, colher as almas de todos os mortais que encontrarem e testar as defesas da cidade.

Os membros de algumas dessas equipes avançadas observaram que o Alto Salão parece ser o centro das defesas e esforços de sobrevivência da cidade. Como tal, eles decidiram montar um ataque rápido e decisivo contra ele.

À medida que os personagens se aproximam do Alto Salão, eles vêem que um ataque diabólico à catedral da fortaleza está em andamento. Os personagens podem entrar na briga, derrotar os criminosos e ajudar a trazer estabilidade temporária à situação.

Depois de derrotar os diabos, os personagens aprendem com os sobreviventes que o Grão-Duque Ravengard estava no Alto Salão, mas foi embora recentemente. Ele levou um contingente de soldados com ele para o cemitério da cidade, esperando que um antigo oficial encontrado lá pudesse ajudar a salvar a cidade.

VISÃO GERAL DO ALTO SALÃO

O Alto Salão é um grande castelo de alabastro dedicado a **Torm, Deus da Coragem e do Auto-Sacrifício**. Abriga muitos dos líderes políticos e religiosos de Elturel - ou pelo menos quando a cidade estava no reino mortal.

Pouco depois de Elturel ter entrado em Avernus, um meteoro atingiu o Alto Salão, derrubando os escritórios e residências daqueles que poderiam organizar melhor a defesa da cidade. A maioria dos líderes de Elturel foi morta pelo meteoro, mas o Grão-Duque Ravengard, de Baldur's Gate, e seu séquito foram poupados da devastação. Ravengard imediatamente assumiu o controle da situação, reuniu as forças restantes de Elturel e estabeleceu um plano para proteger a cidade. As forças de Ravengard não puderam salvar a parte oriental da cidade, e as incursões demoníacas e diabólicas mais frequentes acabaram com o controle da porção ocidental.

Os sobreviventes daqui - incluindo os últimos líderes da cidade - passaram a residir na parte da *Catedral do Alto Salão*, talvez o edifício mais seguro e resistente que resta em Elturel. No entanto, até a catedral está sendo atacada e, sem a assistência dos personagens, seus defensores tendem a cair.

APROXIMANDO-SE DO ALTO SALÃO

Quando os personagens se aproximarem do Alto Salão, leia o seguinte texto para descrever a cena:

Este castelo no topo da falésia já foi a joia arquitetônica de Elturel. Apenas três de suas cinco torres ainda estão de pé, embora pareçam abandonadas. Os portões de madeira que uma vez levavam aos terrenos do castelo foram quebrados, deixando um buraco na parede.

O lado oeste do castelo foi reduzido a uma pilha de tijolos quebrados e madeira quebrada. Os edifícios sobreviventes estão enegrecidos pela fuligem. No centro do recinto do castelo, a *Catedral do Alto Salão* permanece desafiadora.

Nenhuma ameaça se revela aos personagens quando eles entram no recinto do castelo. Uma vez lá dentro, eles avistam dois humanos em armadura de placas mortos no chão perto do portão quebrado, com o sangue ainda escorrendo de suas feridas.

Ao se aproximarem do centro do pátio, eles vêem dois cães infernais de guarda em frente às portas da catedral. Esses demônios foram instruídos por seus mestres diabos para impedir que qualquer criatura mortal entre ou saia da catedral.

Os personagens devem derrotar os cães infernais para terem acesso à catedral. Peça que eles façam um teste de **Destreza - CD 15 (Furtividade)** em grupo para encontrarem cobertura entre os escombros enquanto se movem. Se metade ou mais dos personagens tiverem sucesso em seus testes individuais, o teste em grupo será bem-sucedido, permitindo que os personagens cheguem à base dos degraus da catedral sem serem notados pelos cães infernais. Isso concederá aos personagens surpresa quando a luta começar.



ASSALTO À CATEDRAL

Quatro grupos de diabos e seus aliados estão se movendo pela catedral. Esses grupos estão espalhados para causar o maior estrago possível e têm ordens para matar todos no caminho.

Como mestre, você pode decidir onde os personagens encontrarão cada um desses grupos. Esses encontros devem ser realizados separadamente, embora a realização de dois encontros consecutivos sem chance de os personagens descansarem ou se recuperarem pode ser um bom desafio para um grupo poderoso.

Se você deseja manter esses encontros simples e diretos, é possível que eles ocorram em locais sem efeitos ou perigos estranhos. Se você quiser tornar um encontro mais interessante, faça com que o combate ocorra durante um terremoto (consulte “*Perigos de Elturel*”). Se você quer que a luta seja mais fácil para os personagens, faça com que alguns inimigos se retirem ou alguns NPCs sobreviventes ajudem os personagens.

A maioria dos sobreviventes atualmente na catedral está se preparando para uma última parada nas criptas principais (**área H16**), para que a área fique livre de diabos, a menos que os personagens cheguem lá da mesma forma que os diabos.

GRUPO 1: ABISHAI E CULTISTAS

Esse grupo é liderado pelo cérebro por trás do ataque à catedral: **Victuusa**, um **abishai branco**. *Victuusa* serve a Tiamat e a Zariel, na tentativa de obter o maior favor, e atualmente está procurando os líderes da resistência de Elturel.

Ele não quer nada mais do que entregar as cabeças desses líderes a Zariel pessoalmente. *Victuusa* lidera **seis cultistas humanos** (*leais e maus*) devotados a Zariel.

GRUPO 2: ATAQUE DOS CARANGUEJOS

Um diabo dos espinhos chamado **Dreb** empurra um grupo de **oito caranguejos gigantes** pela catedral. Esses caranguejos parecem e agem como caranguejos gigantes normais, exceto pelos espinhos que se projetam de suas conchas e pelo vil cheiro de enxofre que eles exalam. O estalar das garras dos caranguejos no chão de mármore da catedral torna impossível para esse grupo esgueirar-se para alguém.

GRUPO 3: BANDIDOS DIABÓLICOS

Um **diabo dos espinhos** lidera **três bandidos humanos** (use o bloco estatístico de **capitão de bandidos** para representá-los) em um tumulto.

Os bandidos foram enlouquecidos pela viagem a Avernus e agora se comprometeram com seu mestre **diabo dos espinhos**. Sua loucura os faz berrar e tagarelar enquanto se movem pela catedral.

O diabo dos espinhos ruge para eles enquanto usa sua telepatia para ordenar que eles se concentrem. Essa falta de cautela e disciplina facilita a emboscada ou a espionagem do grupo, concedendo vantagem nos testes de **Destreza (Furtividade)**.

GRUPO 4: CAÇADORES INFERNASIS

Um **merregon** supervisiona um par tihoso de cães infernais. O diabo usa os cães para farejar sobreviventes que possam estar se escondendo.

CATEDRAL DO ALTO SALÃO

Três níveis compõem a *Catedral do Alto Salão*: **o nível da Catedral** (áreas H1 a H6), **o nível do Coro** (áreas H7 a H9) e **o nível das Catacumbas** (áreas H10 a H17). Esses locais são indicados no **mapa 2.2**, **mapa 2.3** e **mapa 2.4**, respectivamente.

CARACTERÍSTICAS DA CATEDRAL DO ALTO SALÃO

Salvo indicação em contrário, a *Catedral do Alto Salão* tem os seguintes recursos recorrentes:

CARACTERÍSTICAS DA CATEDRAL DO ALTO SALÃO

Salvo indicação em contrário, a *Catedral do Alto Salão* tem os seguintes recursos recorrentes:

Arte: Uma vez decorada com belas pinturas, estátuas e outras obras que retratavam a força e o valor do povo de Elturel, a catedral foi magicamente transformada quando Elturel foi puxado para Avernus. Agora, sua obra de arte é uma prova da superioridade e força dos diabos, exibindo cenas de mortais sucumbindo à tentação, morrendo nas mãos de demônios e sofrendo tortura eterna. Quando vistas, essas imagens mudam e agitam de maneira inquietante. Uma magia de *detecção de magia* revela que os afrescos, mosaicos, pinturas e tapeçarias da catedral irradiam auras de ilusão mágica. Esses efeitos terminam se Elturel for libertada das cadeias de Avernus.

Dimensões: Cada um dos três níveis da catedral está situado a 6 metros acima do abaixo dela. Os quartos da catedral têm 4,5m de altura e portas de 2,5m de altura que os conectam.

Portas: As portas da catedral são feitas de ferro. Cada porta é um objeto grande com **CA 19, 27 pontos de vida** e imunidade a venenos e danos psíquicos. Se uma porta da catedral estiver trancada, ela poderá ser destrancada com um teste bem-sucedido de **Destreza – CD 17** com ferramentas de ladrão ou forçada a abrir com um teste bem-sucedido de **Força – CD 20 (Atletismo)**.

Iluminação: As áreas dentro da catedral estão iluminadas como magia chama contínua conjuradas nas arandelas de parede.

Paredes: Escalar as paredes externas da catedral sem equipamento requer uma teste bem-sucedido de **Força – CD 15 (Atletismo)**.

Janelas: A maioria das janelas da catedral foi quebrada durante a descida para Avernus, mas as janelas estão cobertas por persianas que estão trancadas por dentro e se abrem nas dobradiças de ferro. Um teste de **Força – CD 17 (Atletismo)** bem-sucedido ou o teste **Destreza – CD 15** com ferramentas de ladrão abre uma persiana pelo lado de fora. Cada persiana é um objeto grande com **CA 19, 27 pontos de vida** e imunidade a venenos e danos psíquicos.

A maioria dessas descrições destaca o que as áreas contêm se um ataque de diabos ainda não ocorreu lá. Com base nos encontros fornecidos na seção “Assalto à Catedral” acima, você pode ajustar o texto para descrever o que está acontecendo em uma área e sua aparência durante ou após um ataque de diabos.

H1. SALÃO DOS HERÓIS

Leia o seguinte conforme os caracteres entram nesta área:

No topo da escada que leva à catedral, um arco se abre para um longo corredor contendo oito colunas.

Algumas das colunas foram esculpidas para representar Torm, mas a magia infernal de Avernus distorceu as outras para representar as semelhanças de um diabo alado, empunhando uma espada luminosa.

O diabo representado nas colunas magicamente alteradas é Zariel.

As portas de madeira que levam ao grande vestíbulo foram arrombadas pelos diabos invasores (veja “Assalto à Catedral”) e permanecem entreabertas. Quatro guardas jazem mortos nas portas, eviscerados por um daqueles grupos liderados pelos diabos.

H2. O GRANDE VESTÍBULO

O vestíbulo possui dois compartimentos circulares. Cada um levando à **área H7** no **nível do Coro**. Os pilares decorados aqui representam símbolos e cenas representativas de *Torm*. Cortinas, algumas delas cortadas por armas e garras, separam essa área do coração da catedral.

H3. ALTAR CENTRAL

Leia o seguinte conforme os personagens entram nesta área:

Um altar repousa sobre uma plataforma elevada neste amplo salão. Feito de madeira de teca lindamente polida, assume a forma de uma mão manopla fechada em punho. Uma alavanca grande fica ao lado do altar, sugerindo que ela tenha algum tipo de função mecânica.

A alavanca pode ser puxada para abrir a mão, para que ofertas a *Torm* ou corpos em rituais possam ser colocados sobre ela.

Ativando o Altar: Mesmo com tudo o que aconteceu na cidade, esse altar permanece consagrado a *Torm*. Uma criatura que tocar o altar e obter sucesso num teste de **Carisma – CD 15 (Religião)** recupera todos os seus pontos de vida.

Essa teste pode ser feita apenas uma vez para cada criatura. Embora o poder do altar funcione para qualquer criatura, ele está especificamente sintonizado com aqueles dedicados a *Torm*. Clérigos e paladinos de *Torm* têm vantagem no teste.

Porta secreta: Qualquer personagem que vasculhe o altar enquanto a mão estiver aberta e conseguir um teste de **Sabedoria – CD 15** ele detecta um grande painel secreto na palma da mão. O painel se abre facilmente, revelando uma escada oculta que desce na parte central do nível das catacumbas, a oeste da **área H15**.

H4. CAPELAS PRIVADAS

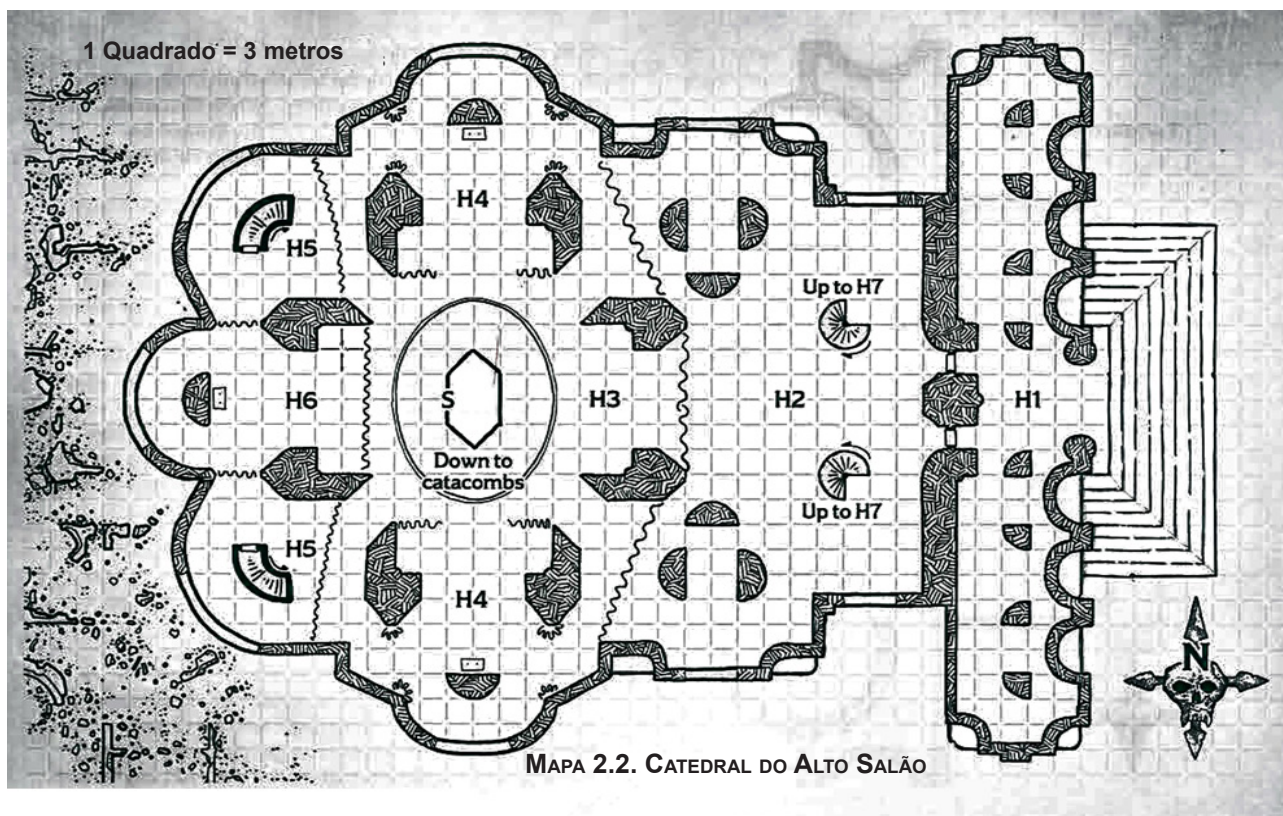
Essas áreas podem ser cobertas para pequenas cerimônias particulares. Cada uma dessas capelas contém os corpos de guardas mortos, bem como os restos sujos de criaturas infernais que morreram durante o ataque inicial à catedral. As colunas nas extremidades norte e sul de cada área têm altares de pedra colocados diante deles.

Sobrevivente: **Seltern Obranch**, um druida dedicado a **Silvanus**, estava aqui quando o ataque ocorreu. Depois de ser derrubado na confusão, ele fingiu sua morte para enganar seus atacantes. Se os personagens vasculharem os corpos, eles notarão Seltern abrir os olhos.

Se os personagens o tratarem gentilmente, **Seltern** conta como as forças dos diabos atacaram a catedral. Ele não sabe nada sobre o estado atual do lugar, mas pode dizer aos personagens que todos na catedral sabiam fugir para as criptas principais (**área H16**) em caso de ataque.

Seltern tem usado a magia *bom fruto* para ajudar a manter vivos os que estão na catedral. No entanto, sua conexão com sua natureza amada fica mais fraca a cada dia, e ele teme que em breve não consiga lançar magias.

Embora ele não esteja realmente em perigo de perder essa habilidade (sua determinação está simplesmente abalada), isso pode fornecer uma oportunidade de interpretação para os personagens estimularem seu espírito e fortalecerem sua fé.



MAPA 2.2. CATEDRAL DO ALTO SALÃO

H5. ESCADAS PARA RESIDÊNCIAS

Essas escadas circulares levavam à residências e escritórios. Elas agora estão cheias de entulho, pois as seções que abrigavam esses espaços foram destruídas.

H6. ALTAR PROFANADO DE TORM

Leia o seguinte conforme os personagens entram nesta área:

Esta capela particular possui um altar profanado com um ar decididamente diabólico. Uma vez dedicado a Torm, as feições do altar foram desfiguradas com sangue, icor e tiras de tecido amarradas com tendões e intestinos.

Esta capela particular é semelhante à da **área H4**. Os diabos que atualmente assolavam a catedral desfiguraram o altar sagrado até *Torm*. Qualquer criatura que não adore ativamente ou jure lealdade a Zariel e que comece seu turno 6 metros do altar profano ganha vulnerabilidade a todos os danos, acompanhada pela sensação de seus ossos se tornam quebradiços e pele seca e rachada.

O altar pode ser restaurado e seu efeito profano termina das seguintes maneiras:

- Um personagem que se ajoelhe diante do altar, ore a *Torm* por 1 minuto e consiga um teste bem-sucedido de **Inteligência - CD 15** (Religião) no final da oração, faz com que o poder de *Torm* passe sobre o altar e limpe o sangue e outros elementos profanadores.
- Espirrar pelo menos três frascos de água benta no altar destrói os elementos profanadores e purifica o altar.

H7. ÓRGÃO DE TUBOS

As escadas circulares da **área H2** levam a essa área. Leia o texto a seguir em voz alta para os jogadores quando seus personagens chegarem aqui pela primeira vez:

Situado no topo desta varanda, encontra-se um magnífico órgão de tubos. Suas teclas de marfim praticamente brilham, assim como as teclas de ébano parecem absorver toda a luz.

A varanda tem vista sobre a área H3. Qualquer personagem que se senta no órgão de tubos pode sentir que está encantado com uma magia poderosa, uma magia de detectar magia revela uma aura de magia de encantamento ao seu redor.

Um personagem que tocar o órgão e obter sucesso num teste de **Carisma - CD 15 (Performance)** pode tocar uma música poderosa que ressoa por toda a catedral. Essa música concede um dado bônus - **1d8**, a todos os outros personagens que possam ouvi-la. Um personagem pode receber esse benefício apenas uma vez, e o **d8** pode ser adicionado a uma jogada de ataque, checagem de habilidade ou teste de resistência feito pelo personagem nas próximas 24 horas.

Se o teste de **Carisma (Performance)** falhar em **5 ou mais**, uma música infernal estridente irrompe do órgão. Inspirados por essa cacofonia, cada diabo que os personagens enfrentarem no próximo encontro de combate na catedral tem vantagem nas jogadas de ataque durante o primeiro turno.

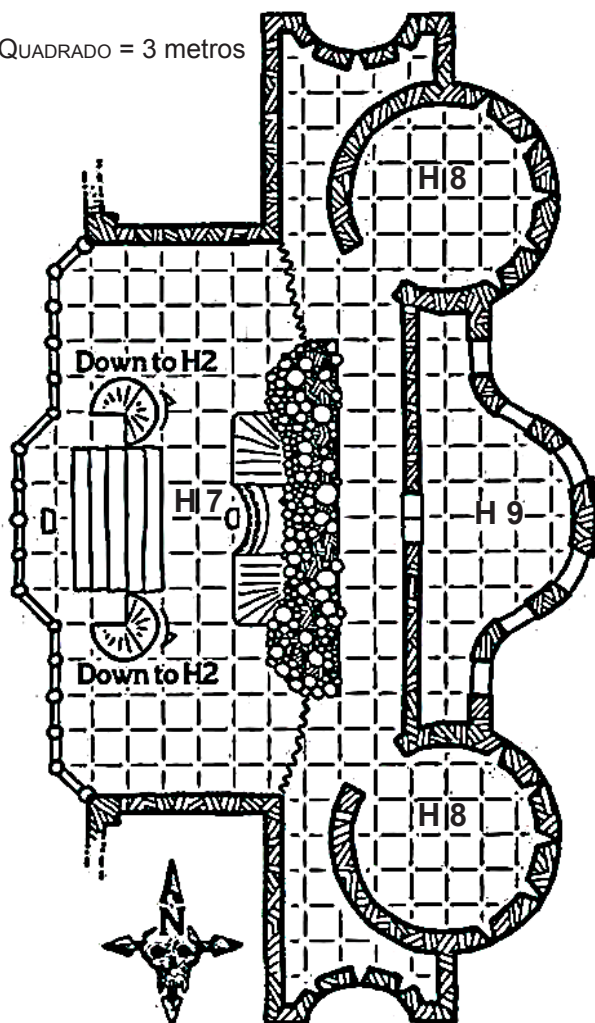
H8. DEFESAS

Duas torres defensivas decoram a frente desta área, olhando para o pátio. As fendas de flecha nas paredes de cada torre oferecem uma visão do solo abaixo, mas são muito estreitas para que até as pequenas criaturas possam se espremer.

A torre norte contém um **guarda humano** traumatizado chamado **Trevick Thantorme**. Os outros guardas daqui correram escada abaixo quando o ataque começou, apenas para cair rapidamente. *Trevick* em pânico permaneceu aqui, e agora se senta enrolado e sussurrando para si mesmo que tudo vai ficar bem.

Um teste bem-sucedido de **Carisma - CD 10 (Persuasão)** restaura a coragem de *Trevick*, assim como uma magia **acalmar emoções** ou efeito similar. Se os personagens permitirem, *Trevick* promete acompanhá-los em sua caçada aos diabos. No entanto, a primeira vez que ele sofrer algum dano, ele se enrola em uma bola novamente, exigindo outro teste bem-sucedido como ação para recuperá-lo na luta.

1 QUADRADO = 3 metros



MAPA 2.3. CATEDRAL DO ALTO SALÃO
- NÍVEL DO CORO

H9. SACADA

As portas que dão para esta varanda estão trancadas por dentro. A varanda fica a 9m acima do pátio externo abaixo.

H10. MAUSOLÉUS REBAIXADOS

Essas áreas são os locais de descanso final de estimados sacerdotes, guerreiros e outros servos dedicados de Elturel. Para cada uma dessas áreas que os personagens entrarem, role **1d6**. Em um **1**, os personagens descobrem **1d4 plebeus** assustados escondidos (se os diabos não os encontrarem) ou vários corpos mutilados (se os diabos o fizeram).

Como mestre, você determina o destino desses plebeus. Se os personagens estiverem demorando porque os jogadores não percebem a gravidade da ameaça aos sobreviventes na catedral, encontrar plebeus falecidos pode ajudar a sublinhar essa ameaça. Fazer os jogadores entenderem que essas mortes poderiam ter sido evitadas se eles tivessem agido mais rapidamente é uma boa maneira de inspirar os personagens a agir com um pouco mais de urgência.

H11. COFRES

Esses cofres são usados para guardar corpos esperando para serem enterrados em alguma outra parte da catedral ou no cemitério de Elturel. Os únicos corpos atualmente aqui são pessoas que morreram quando a cidade foi atraída para Avernus.

H12. TEMPLO DO ALTO

Este grande templo foi usado para cerimônias particulares envolvendo as figuras mais poderosas e respeitadas de Elturel. Cada uma das alcovas semicirculares aqui contém um sarcófago elaborado e ereto, segurando o corpo de um ex-sumo sacerdote de *Torm*. O sarcófago pode ser aberto com um teste bem-sucedido de **Destreza - CD 20** por um personagem proficiente em ferramentas de ladrão. Onze dos sarcófagos contêm corpos parcialmente decompostos. O **12º sarcófago** contém uma **múmia**, que ataca assim que seu caixão é aberto.

Tesouro: Cada sarcófago contém objetos pessoais, mas o sarcófago com a múmia também contém **braceletes de defesa** e uma **gema elemental** de diamante amarelo. (A múmia não usa esses itens em combate.)

H13. SALÃO DOS SÁBIOS

Essa cripta mantém os ossos daqueles que serviram a *Torm* e Elturel através de seus conhecimentos, em vez de mágica ou habilidade nas armas: professores, engenheiros, sábios e outros servidores públicos. Prateleiras de pedra lisa nas onze alcovas, cada um arrojado conjunto de restos.

Tesouro: Um ladino que trabalhava na catedral usava este quarto para esconder seus bens roubados. Atrás dos ossos em uma prateleira há nove ametistas vermelhas (**50 po** cada) e uma poção de cura maior.

H14. CÂMARA DO CONSELHO DE TORM

Uma grande mesa oval feita de carvalho vermelho fino preenche o centro desta sala e está cercada por 40 cadeiras confortáveis. Esta câmara foi usada para reuniões com indivíduos escolhidos para aconselhar os sumos sacerdotes.

H15. O HERÓI DESCONHECIDO

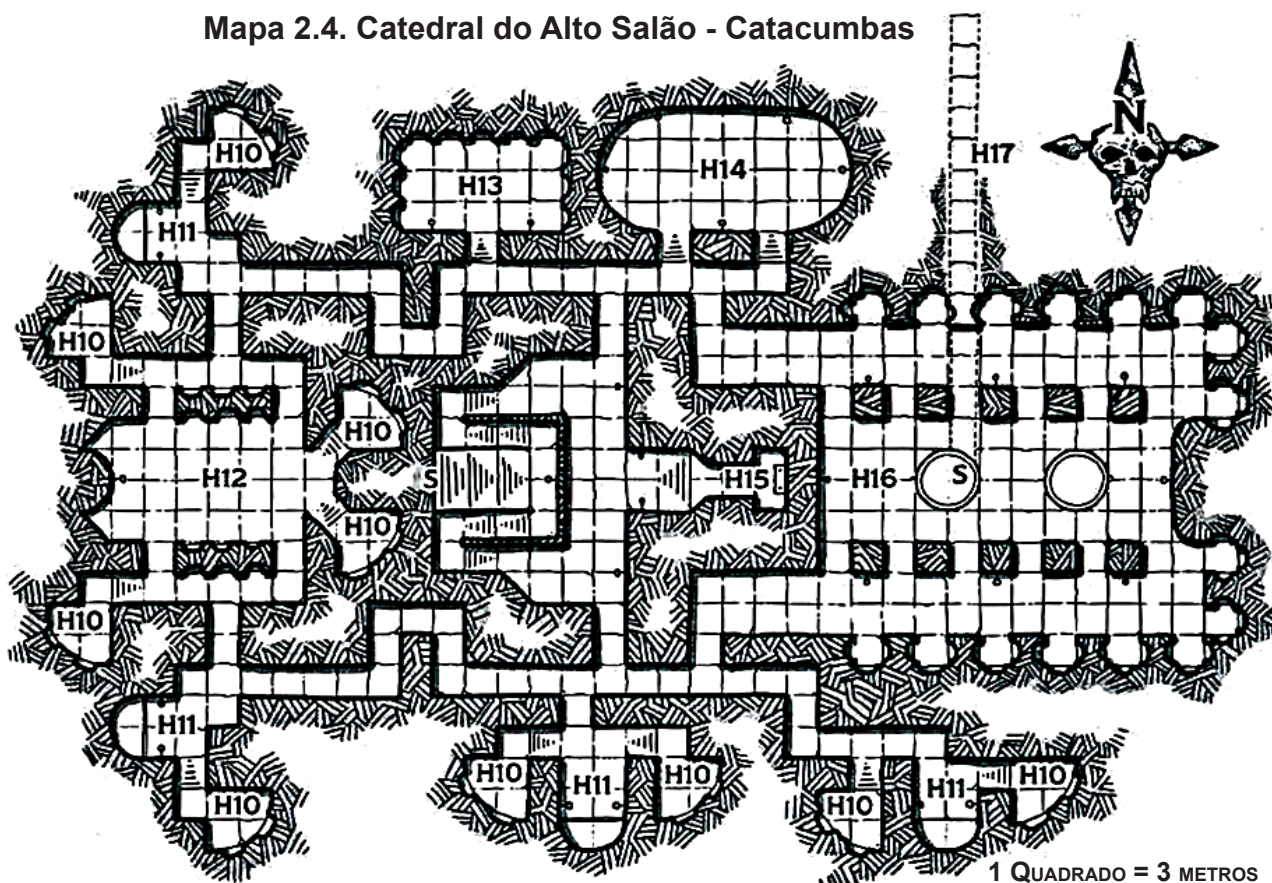
Leia o seguinte conforme os personagens entram nesta área:

Esta pequena tumba isolada se abre no final de um lance de escadas largas da área central aberta desse nível.

O corpo de uma jovem mulher jaz no esquife, uma espada brilhante ao seu lado.

Anos antes do **Companheiro** aparecer no céu, um jovem dragão vermelho tornou a vida miserável para os moradores de Elturel. Comia gado, queimava plantações e exigia tributo. Então, um dia, uma mulher desalinhada e desnorteada, com uma espada grande, marchou até o dragão e atacou a fera com fortes golpes. Antes que a criatura atordoada pudesse voar, ela a matou. Uma população assustada e oprimida correu em direção à mulher para agradecê-la e recompensá-la por sua bravura. Quando eles se aproximaram, no entanto, ela morreu. A mulher desconhecida foi deixada para descansar neste lugar especial da catedral, e seu corpo nunca se compôs. Sua espada não-mágica foi colocada ao seu lado. Os rumores sugerem que ela era uma encarnação de **Torm**, ou que a essência de *Torm* encheu a mulher e a inspirou a derrotar a ameaça.

Mapa 2.4. Catedral do Alto Salão - Catacumbas



Qualquer diabo que entre nas escadas ou na alcova que leva a esta área é atingido por intensa dor, impondo uma desvantagem em seus testes de ataque enquanto permanece nesta área.

H16. CRIPTAS PRINCIPAIS

Leia o seguinte conforme os personagens entram nesta área:

Atualmente, essa grande área de criptas abriga mais de cem pessoas assustadas. Eles se escondem atrás de sarcófagos e em nichos, com os olhos vermelhos e as bochechas manchadas de lágrimas. Diante de uma fonte grande está uma mulher abatida, com os cabelos grisalhos emaranhados de suor. Com um braço, ela aperta um tomo encadernado em couro ao peito. Por outro lado, ela empunha uma maça cerimonial que provavelmente quebraria se atingisse algo mais difícil do que um travesseiro.

Essas criptas abrigam os restos de numerosos adoradores e servos de *Torm* enterrados no século passado. Atualmente, mais de cem sobreviventes amedrontados do ataque ao Alto Salão estão escondidos aqui, aguardando sua condenação. Entre eles e a morte está um solitário acólito, **Pherria Jynks**. Com todos os sacerdotes da catedral mortos e ninguém com autoridade superior para ajudá-la, ela faz o possível para manter as pessoas calmas e caladas. Uma simples sábia e especialista em possessão e exorcismo, ela está apenas começando sua carreira como serva de *Torm*.

Tomo do Credo Resoluto: O livro em poder de *Pherria* é intitulado *Tomo do Credo Resoluto*. Escrito na primeira página deste livro, está o juramento que todos os cidadãos de Elturgard fazem quando têm idade suficiente para ler, jurando defender Elturel de corpo e alma. O restante do livro está cheio de assinaturas, e todas parecem ter sido escritas pela mesma mão. Quando um cidadão de Elturgard coloca a mão no livro e recita o juramento, seu nome aparece magicamente no livro como uma

assinatura. O livro pode ganhar magicamente novas páginas, conforme necessário, para acomodar novas assinaturas.

Pherria levou o *Tomo do Credo Resoluto* da catedral para salvaguardá-lo. O livro é apenas um registro de todos os que fizeram o juramento de *Credo Resoluto*. Sua destruição não quebra os acordos que ligam as almas do povo de Elturel a Avernus.

Fontes de Água Benta: As duas fontes largas aqui contêm água que foi abençoada pelos clérigos, o suficiente para encher *50 frascos com água benta*.

Um teste bem-sucedido de **Inteligência - CD 15** percebe detalhes estranhos na pedra em torno de uma das fontes, que cobre um túnel secreto (*área H17*).

Desenvolvimento: *Pherria* conta aos personagens que o Grão-Duque Ravengard levou um grupo de guardas ao grande cemitério da cidade para investigar a proliferação de mortos-vivos naquela área. Além disso, Ravengard esperava que uma relíquia sagrada na capela do cemitério, chamada *Elmo da Visão de Torm*, pudesse fornecer alguma consciência das terríveis circunstâncias de Elturel e possível salvação.

Pherria e os outros esperavam Ravengard de volta horas atrás. *Pherria* agora está preocupada com o fato de que algum destino terrível tenha acontecido com o duque. Se os personagens estão em condições difíceis desde os desafios até agora, *Pherria* sugere que descansem bem, depois vá o mais rápido possível ao cemitério para procurar Ravengard e sua comitiva.

H17. TÚNEL DE FUGA

Este túnel, acessível por baixo de uma das fontes de água benta na *área H16*, leva por baixo das catacumbas da catedral e longe do Alto Salão. O túnel agora termina num buraco sobre um mote de terra flutuante ao qual Elturel está unida a uns 500 metros acima do Rio Styx.

Tomo do Credo
Resoluto



GRANDE CEMITÉRIO

Antes que os personagens procurem o Grão-Duque Ravengard no cemitério de Elturel, eles devem avançar para o 6º nível.

À medida que os personagens se aproximam do cemitério, leia o texto abaixo para descrever seu estado atual:

A cerca de 3 metros de altura que cercava o cemitério de Elturel caiu em vários lugares, e um portão largo que permite o acesso ao local foi arrancado de suas dobradiças. Partes de corpos humanoides cortadas adornam os espinhos em cima dos postes da cerca. Algumas partes desses corpos se contorcem e se retorcem como se fossem mortos-vivos, se contraindo em conjunto com os raios do *Companheiro*.

Lápides rachados e monumentos em ruínas estão espalhados pelo cemitério, cujo centro é ocupado por uma capela dedicada a Lathander, Torm, Helm e Tyr. Essa estrutura outrora santa agora brilha com um fétido brilho roxo.

O grande cemitério de Elturel já foi um belo memorial para aqueles que haviam passado para os reinos do além. Flores e grama pitorescas emolduravam os túmulos, estátuas e mausoléus que antes eram lembretes respeitosos dos mortos.

Quando Elturel foi puxado para Avernus, as flores do cemitério murcharam e seus monumentos de pedra racharam. Então **Gideon Lightward**, um clérigo leal a Zariel, usou a energia escura do *Companheiro* para ressuscitar os mortos da cidade como seus servos. Ao mesmo tempo, um efeito mágico no nível do ossuário sob a capela do cemitério dá aos demônios acesso a um portal intermitentemente operacional que eles podem usar para entrar na cidade. Até agora, apenas alguns demônios chegaram, mas outros virão se não for fechado em breve.

O *Grão-Duque Ravengard* é uma das muitas pessoas que conhecem uma relíquia de *Torm* mantida sob a capela do cemitério. Diz-se que o *Elmo da Visão de Torm* dá a uma alma digna a capacidade de se comunicar diretamente com esse nobre Deus. O duque e seus guardas foram ao cemitério para avaliar a ameaça de seus mortos-vivos e procurar a relíquia, mas foram atacados por demônios e diabos.

Quando os personagens o encontram, Ravengard está travado em uma luta de vida ou morte com uma força demoníaca no cofre da ascensão (**área G12**).

GIDEON LIGHTWARD

Gideon Lightward era um clérigo de *Lathander* que serviu Elturel e sua divindade com orgulho. Zariel viu que seu fervor poderia ser um trunfo para ela, então ela enviou diabos para corrompê-lo nos meses que antecederam a queda de Elturel. Os diabos posaram como anjos, oferecendo a Gideon maior poder se ele se dedicasse a combater a sempre presente ameaça de demônios.

Gideon lentamente abandonou sua sanidade e livre arbítrio aos diabos, deixando-o corrompido por Zariel e servindo-a plenamente nos meses que antecederam a queda de Elturel. Ele morreu durante a destruição causada quando a cidade foi atraída para Avernus, mas o clérigo ressuscitou como uma criatura morta-viva.

Mesmo morto-vivo, *Gideon* continua sendo o servo mais leal de sua amante em Elturel. Ele vê sua causa como uma nobre luta contra os demônios cujo caos marca o fim de todas as coisas. Mas sua mente está quebrada e cheia de ódio por aqueles que se recusam a seguir seus comandos.

Por causa de sua obsessão por destruir demônios, os personagens podem se aliar temporariamente a *Gideon* para lidar com a ameaça representada pelo portal demoníaco.

Infelizmente, a menos que eles possam enganá-lo completamente, o clérigo morto-vivo não deixará os personagens saírem do cemitério sem lutar.

PORTAL DEMONÍACO

Anos atrás, uma sábia e humilde acólita de *Torm* chamada **Opallita, a Devota**, queria falar diretamente com seu Deus. Através de décadas de constante oração nas criptas abaixo da capela, ela criou um vínculo direto entre o ossário e a essência celestial de *Torm*, enquanto suas orações tornavam a câmara em que ela rezava sensível às conexões psíquicas entre mortais e poderes superiores.

Quando Elturel foi atraído para Avernus, o vínculo entre a câmara e *Torm* foi corrompido. Essa corrupção foi sentida pelo **Lorde Demônio Bafomé**. Aproveitando esse vínculo, *Bafomé* usou-o como um ponto de ancoragem para enviar lenta e metodicamente demônios à cidade. Mesmo agora, o lorde demoníaco e seus subordinados trabalham para ampliar e fortalecer a conexão, esperando eventualmente permitir que exércitos inteiros de demônios entrem em Avernus por meio de Elturel.



EXPLORANDO O CEMITÉRIO

A seção descreve os locais no cemitério da cidade - a capela e as áreas ao seu redor (**áreas G1 a G6**) e o nível do ossuário subterrâneo abaixo da capela (**áreas G7 a G12**). As descrições das áreas nesta seção são indicadas no **mapa 2.5** e no **mapa 2.6**.



GIDEON LIGHTWARD

Morto-vivo médio, leal e mau

Classe de Armadura: 11

Pontos de Vida: 136 (16d8 +64)

Deslocamento: 9 metros

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)

Testes de Resistência: Des +4, Con +7, Sab +7

Perícias: Intuição +7, Religião +6

Vulnerabilidades: dano radiante

Resistência a dano: danos por concussão, perfurante e cortante causados por ataques não-mágicos.

Imunidade a dano: necrótico, veneno.

Imunidade a condição: exaustão, paralisado, envenenado

Sentidos: Visão no escuro 18m, Percepção Passiva 14

Idiomas: Comum

Nível de Desafio: 6 (2.300 XP)

Regeneração: Gideon recupera 10 pontos de vida no início de cada um de seus turnos. Se ele receber dano radiante, essa habilidade não funciona no início do próximo turno. Gideon é destruído apenas se ele iniciar o seu turno com 0 pontos de vida e não se regenerar.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: Gideon ataca duas vezes com os punhos.

Punho: Ataque corpo-a-corpo com arma: +7 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. **Acerto:** 11 (2d6+4) de dano por concussão.

Visão Debitante: Gideon ao ter uma criatura como alvo que ele possa ver a 18 metros. O alvo deve fazer um teste de resistência de **Constituição** – CD 15, recebendo 22 (4d10) de dano necrótico num teste falho, ou metade do dano num teste bem sucedido.

Diversas sepulturas foram desenterradas, deixando poços na terra com 1,80 metros de profundidade, 2 metros de largura e 7 metros de comprimento. Um número de mausoléus de pedra permanece vago, as portas abertas. O interior de um mausoléu é pouco iluminado quando a porta está aberta e envolta na escuridão quando a porta é fechada.

Enquanto os personagens investigam o cemitério, eles observam dezenas de esqueletos e zumbis se movendo pelo local. Esses mortos-vivos, vagando sem rumo e sem direção, não representam ameaça aos personagens no caminho para a capela. No entanto, se os personagens não conseguirem lidar com Gideon antes de deixar Elturel, o clérigo terá tempo para coordenar os esforços dos mortos-vivos, transformando-os em uma ameaça poderosa contra a cidade.

ABORDAGEM DA CAPELA

Quando os personagens se aproximarem do campo, eles são abordados por **três minotauros esqueletos** - servos mortos de *Bafomé* despidos de carne e animados por Gideon usando o poder do *Companheiro*. Esses esqueletos atacam todos os intrusos no cemitério.

Quando os minotauros esqueletos forem derrotados e os personagens examinarem de perto a capela, leia o seguinte para definir a cena:

A descida da cidade em Avernus teve seu preço nesta capela que antes era bonita. Quase todos os vitrais ao longo das paredes externas foram quebrados e as portas principais se abrem. Nenhum sinal de qualquer outra criatura dentro ou ao redor do edifício pode ser visto.

Os personagens podem facilmente entrar na capela através de qualquer um dos seus vitrais quebrados, ou podem entrar pela entrada principal na **área G1** ou pela porta traseira destrancada na **área G3**.

G1. CAMINHADA DA BRAVURA

Leia o seguinte quando os personagens se aproximarem nesta área:

Pilares esculpidos que lembram heróis do passado de Elturel decoram este pátio de mármore branco que leva à capela principal. As portas de mogno escuro estão entreabertas e os restos das janelas do pátio espalham vitrais quebrados por toda parte.

Com um teste bem-sucedido de **Inteligência** - CD 10 (**História**), um personagem pode lembrar o nome de um dos heróis representados pelos pilares esculpidos, com outro nome para cada ponto em que o total da verificação excede 10. Os nomes dos heróis são: *Agnithar*, *Zokel de Torm*, *Bertra Zornes*, *Yevina Druen*, *Ca'sar*, *Xivik Looren*, *Dopp Hoosser*, *Whrenk the Bloody*, *Laveil deNue* e *VanLancer Eagletalon*.

Um teste bem-sucedido de **Inteligência** - CD 10 (Arcanismo ou Religião) feito para estudar os pilares esculpidos revela que um pilar pode ser energizado com energia radiante se o nome do herói que ele representa for falado em voz alta como uma ação.

Qualquer criatura morta-viva que se mover a uma distância de 1,5m de uma estátua vermelha pela primeira vez em um turno ou inicia seu turno lá recebe 5 (1d10) de dano radiante.

Cada pilar é oco e abriga uma criatura morta-viva incorpórea: **quatro sombras e quatro espectros** no total.

Sete dos mortos-vivos emergem dos pilares para atacar qualquer personagem que tente entrar na capela. O *espectro* mais próximo dos aposentos dos sacerdotes (**área G5**) tenta se mudar para essa área e avisar Gideon dos intrusos. Se avisado, Gideon se move rapidamente para a **área G4** e prepara para defender a capela, enquanto o *espectro* volta para se juntar à briga.

G2. CAPELA DA LUZ

Leia o seguinte conforme os personagens entram nesta área:

A outrora bela área principal da capela está repleta de móveis quebrados e cadeiras estilhaçadas. Os vitrais foram todos quebrados, embora um permaneça praticamente intacto onde caiu no chão. Representa uma representação do Deus Torm colocando um elmo de ouro na cabeça de um homem ajoelhado diante dele.

Fora das sombras, quatro esqueletos de minotauros estão segurando machados grandes ensanguentados.

Um esquadrão de minotauros de *Bafomé* tentou invadir a capela, mas Gideon e seus servos os mataram.

Gideon os transformou em **quatro minotauros esqueletos** que atacam assim que qualquer personagem entra nessa área.

Os minotauros esqueletos disparam em direção aos personagens, derrubando-os pelas janelas quebradas. Uma criatura empurrada através de uma janela quebrada recebe um dano extra extra de 7 (2d6).

Vitral: A janela caída quase toda no chão está rachada e foi pisada, mas a área que ela mostra ainda é reconhecível. Um teste bem-sucedido de **Inteligência - CD 10 (História ou Religião)** permite que um personagem reconheça a cena como mostrando Torm apresentando o “*Elmo da Visão de Torm*” a *Lannish Fogel*, um herói reverenciado do passado de Elturel e um paladino dedicado de Torm. O elmo retratado no vitral é a relíquia que o *Grão-Duque Ravengard* estava a procura quando chegou à capela.

G3. CAPELA DA LAMENTAÇÃO

Leia o seguinte conforme os personagens entram nesta área:

Os restos de móveis finos e os restos de vitrais estão espalhados por essa área. Seções de um imenso vitral permanecem intactas, o suficiente para que o objeto ainda possa ser descoberto. A janela retratava Lathander em pé entre soldados caídos, segurando as mãos no alto enquanto os espíritos dos mortos se levantam para ficar ao seu lado.

Esta área da capela foi usada para serviços funerários para estimados líderes políticos e militares de Elturel.

Se uma criatura se ajoelhar diante da janela danificada e fizer uma oração a Lathander, e obter sucesso em uma verificação de **Carisma - CD 10 (Religião)** feita para determinar a sinceridade e a força da oração, uma arma brilhante aparece diante do suplicante. Seguidores devotos de Lathander são bem-sucedidos na verificação automaticamente.

Tesouro: A arma que aparece é uma **arma +2**.

Este item assume a forma de qualquer arma que o personagem esteja empunhando ou equipado no momento, e seria mais útil para o suplicante em batalha. Somente uma arma pode ser adquirida pelos personagens dessa maneira.

G4. CÂMARA DE VESTUÁRIO

Leia o seguinte conforme os personagens entram nesta área:

Três arcos cortinados conectam essa câmara às outras áreas da capela. Roupeiros quebrados e toucadores, bem como vários espelhos quebrados, sugerem que já foi ali que os clérigos se preparavam para seus serviços diários. Escadas em espiral que descem são guardadas por duas criaturas com características insetoides. Cada um está armado com um tridente perverso.

As escadas levam à oficina (**área G7**) no nível do ossuário. **Dois mezzoloths** guardam as escadas. Gideon Lightward também está presente aqui se um de seus servos mortos-vivos o alertar sobre a invasão dos personagens. Caso contrário, os personagens encontrarão Gideon na **área G5**.

No momento em que os personagens estiverem prestes a enfrentar os demônios, uma cacofonia surge abaixo e seis criaturas sobem as escadas: **um escorpião gigante diabólico** seguido por **cinco dretches**. Em resposta, os *mezzoloths* (e Gideon, se presente) ignoram completamente os personagens, concentrando todos os seus ataques no escorpião e nos demônios. Se Gideon estiver presente e os personagens se absterem de atacá-lo após o primeiro turno ou dois, eles terão vantagem nos testes para disputar com ele após a batalha. Caso contrário, eles têm desvantagem nesses testes.

Negociando: Se Gideon estiver presente, ele abaixa a arma depois que todas as criaturas demoníacas estiverem mortas. Se ele não estiver aqui no início da luta, ele chega de seus aposentos durante a batalha ou depois que os demônios forem derrotados. Ele fala com os personagens, agradecendo-lhes por qualquer ajuda na derrota dos intrusos demoníacos. Ele deixa claro que seu foco singular é deter a incursão demoníaca de Elturel a todo custo.

Se os personagens perguntarem sobre Ravengard, Gideon diz que um grupo armado de humanos entrou no nível do ossuário mais cedo. Como eles não eram demônios, ele permitiu que eles passassem, mas com os demônios agora vindo daquela área, Gideon assume com raiva que os humanos estão em aliança com os demônios.

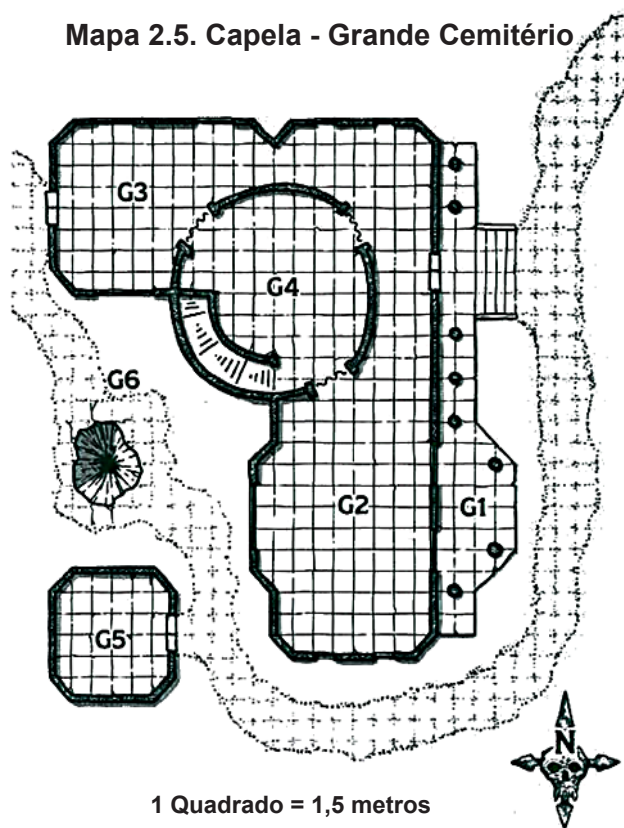
Um teste bem-sucedido de **Carisma - CD 12 (Enganação ou Persuasão)** permite que os personagens ganhem a confiança de Gideon. Se eles puderem convencê-lo de que eles estão aqui apenas para matar demônios, ele permite que eles entrem na cripta - e até lhes empresta o serviço de um *mezzoloth*, se alguma dessas criaturas sobreviver. Gideon não acompanha os personagens, querendo proteger a capela contra ataques de demônios.

G5. QUARTOS DE GIDEON

Este pequeno edifício era o alojamento de *Gideon Lightward* quando ele supervisionou a capela e a manutenção do cemitério. Leia o seguinte texto em voz alta quando os personagens entrarem nesta área:

Este edifício simples contém uma cama, uma mesa, uma cômoda, uma mesa e cadeiras. Grande parte dos móveis foi destruída, com decorações e outros itens espalhados ao redor da sala, incluindo símbolos sagrados de *Lathander*, *Torm*, *Helm* e *Tyr*. Um tomo grande parece ter sobrevivido à destruição. Está aberto no centro da mesa parcialmente desabada.

Mapa 2.5. Capela - Grande Cemitério



1 Quadrado = 1,5 metros

Veja a **área G4** para obter informações sobre como interpretar Gideon se os personagens o encontrarem aqui.

Testamento de Gideon: O livro é um testamento escrito por Gideon nos meses que antecederam a queda de Elturel.

Ele pontifica sobre o mal dos demônios, instruindo o leitor a estar sempre vigilante contra suas incursões e explicando que a ameaça demoníaca deve ser derrotada a todo custo.

Ele elogia os diabos que estão estoicamente contra a interminável maré demoníaca, enquanto castiga *Helm*, *Torm*, *Tyr*, *Lathander* e seus servos angelicais por não fazerem o mesmo. Gideon não tem nada além de elogios pelos esforços de Zariel para acabar com a ameaça demoníaca. Qualquer personagem que gaste 10 minutos debruçado sobre o tomo pode concluir, com uma checagem bem-sucedida de **Inteligência - CD 10 (Investigação)**, que é o trabalho de um louco.

Qualquer personagem que continue lendo o livro além desse nível básico de entendimento deve ter sucesso num teste de resistência de **Sabedoria - CD 15**. Em uma falha no teste, o personagem fica amaldiçoado com um ódio particularmente intenso aos demônios. Uma criatura amaldiçoada dessa maneira recebe 5 (1d10) de dano psíquico se puder ver qualquer demônio a menos de 15 metros dele e termina seu turno sem ter tentado atacar um demônio. Essa maldição pode ser removida com uma magia *remover maldições* ou magia similar. No final de cada descanso longo, uma criatura amaldiçoada pode fazer um teste de resistência de **Sabedoria - CD 15**, encerrando o efeito sobre si mesmo num sucesso.

G6. FOSSE DOS MORTOS-VIVOS

Leia o seguinte conforme os personagens entram nesta área:

O caminho ao redor da capela foi quebrado por um buraco profundo no chão, cheio de uma névoa púrpura podre.

A neblina que preenche o buraco bloqueia qualquer sensação de quão profunda pode ser ou do que pode estar dentro.

Gideon cria seus servos mortos-vivos neste fosso de 9 metros de profundidade, formado quando um pedaço do meteoro que atingiu o Alto Salão se partiu.

Névoa Necromântica: A névoa é formada pela energia necromântica emitida pelo *Companheiro* corrompido. Um teste bem-sucedido de **Inteligência - CD 10 (Investigação)** feito para estudar a névoa revela que ela pulsa em sincronia com a energia crepitante do *Companheiro* corrompido.

Qualquer criatura que entre na névoa pela primeira vez em um turno ou inicia seu turno ali recebe 5 (1d10) de dano necrótico. Escalar as laterais do poço sem equipamento requer um teste bem-sucedido de **Força - CD 10 (Atletismo)**.

Sempre que *Gideon* instrui seus servos a atirar um cadáver para dentro do poço, uma criatura morta-viva se arrasta uma hora depois. Mortos-vivos recém-criados pacientemente vagam pelos terrenos do cemitério até Gideon lhes dar ordens.

Uma criatura morta-viva aparece durante o tempo em que os personagens investigam o fosso, e mais podem aparecer se eles saírem dessa área, depois retornam novamente enquanto Gideon ainda estiver em liberdade. Use a **Tabela Criação de Mortos-Vivos** para determinar que tipo de criatura morta-viva é criada.

CRIAÇÃO – MORTOS-VIVOS			
d20	Morto-vivo	d20	Morto-vivo
1-4	Esqueleto	13-15	Carniçal
5-7	Zumbi	16-17	Lívido
8-10	Sombra	18-19	Inumano
11-12	Espectro	20	Aparição

G7. OFICINA

As escadas da **área G4** se curvam até uma porta destrancada e uma oficina além. Leia o seguinte texto em caixa quando os caracteres entrarem nesta área:

Parece que esta oficina é onde os sacerdotes e acólitos preparavam os cadáveres para o enterro final. O local foi saqueado, com facas, serras, tubulações e tubos espalhados pelo chão. Ácidos e líquidos de embalsamamento se acumulam em todos os lugares, em meio a um campo de frascos e jarros quebrados.

A porta dupla ao norte leva a escadas que descem para as **áreas G8, G9 e G11**.

Rastros: Um teste bem-sucedido de **Sobrevivência - CD 15**, revela as pegadas de vários demônios nos detritos espalhados pelo chão. Em meio a essas trilhas, podem ser vistos sinais de calçados de um único grupo de humanos descendo as escadas. Essas marcas de calçados, seguem o fluido de embalsamamento, levando até a **área G11** e depois voltando para a **área G12**.

G8. OSSUÁRIO DOS FIÉIS

Aqueles que não podiam arcar com as despesas de um lote de cemitério acima do solo foram respeitosamente descansados nessa área e na **área G9**. Leia o seguinte conforme os personagens entram nesta área:

As paredes desta câmara estão alinhadas com prateleiras funerárias, cada uma delas com ossos humanoides empoeirados. Relíquias e símbolos sagrados de *Lathander*, *Torm*, *Helm* e *Tyr* foram colocados em várias prateleiras.

Os ossos marcados por símbolos sagrados são os restos de clérigos e acólitos honrados que trabalharam na capela e que pediram um descanso final ao lado dos pobres a quem serviam.

Os símbolos sagrados nesta área já canalizaram as bênçãos de seus deuses, mas esse traço mágico foi corrompido pela passagem de Elturel a Avernus e pela presença do portal abissal na **área G12**. Se qualquer símbolo sagrado for tocado, ou se alguma criatura não for um demônio ou morto-vivo permanecer nesta área por mais de 1 minuto, todos os símbolos sagrados desencadearão um pulso de poder necrótico.

Cada criatura na área deve fazer um teste de resistência de **Constituição** - **CD 15**, recebendo **18 (4d8)** de dano necrótico se falhar no teste, ou metade do dano num teste bem sucedido. Esse risco é reiniciado em 1 hora enquanto o portal na **área G12** estiver ativo.

G9. OSSUÁRIO PRINCIPAL

Leia o seguinte conforme os personagens entram nesta área:

Essa enorme câmara é revestida por prateleiras funerárias ao longo das paredes de pedra acima de seis estrados, criando uma exibição de ossos humanóides empoeirados que sobem do chão ao teto.

Um **quasit** chamado **Ophurkh** foi o primeiro demônio a entrar pelo portal na **área G12**, atuando como um batedor. Servo inabalável de **Bafomé**, permanece nesta área para fornecer instruções para outros demônios quando eles chegam pelo portal e se preparam para entrar em Elturel.

Ophurkh permanece invisível e fica quieto enquanto os personagens passam por essa área. Se ele for capaz de continuar oculto, ele segue os personagens, esperando por uma chance de usar sua habilidade **Assustar** para tentar expulsá-los desse nível.

Se mal-sucedido, torna-se invisível novamente e aguarda e ataca ao lado dos minotauros que emergem do portal quando os personagens atingirem a **área G12**.

Se capturado, o **quasit** pode ser coagido a fornecer informações sobre o portal e os planos de seus mestres demoníacos (consulte "**Portal Demoníaco**") com um teste bem-sucedido de **Carisma** - **CD 10** (**Intimidação**).

G10. CÂMARA DE MEDITAÇÃO

Leia o seguinte conforme os personagens entram nesta área:

Esta área possui almofadas e bancos baixos de carvalho marrom. Acima de um estrado vazio, a parede é coberta com um mosaico em forma de lascas coloridas de ossos, habilmente dispostas para representar cenas de funerais, a migração de almas e os reinos celestes. As letras na parte inferior do mosaico dizem: "*Contemple a vida. A morte chega em breve*".

Qualquer personagem com proficiência em **Religião** reconhece essa área como aquela em que clérigos dedicados a lidar com os mortos, meditam para ajudá-los a suportar a natureza sombria de seu trabalho.

G11. CÂMARA DA HONRA

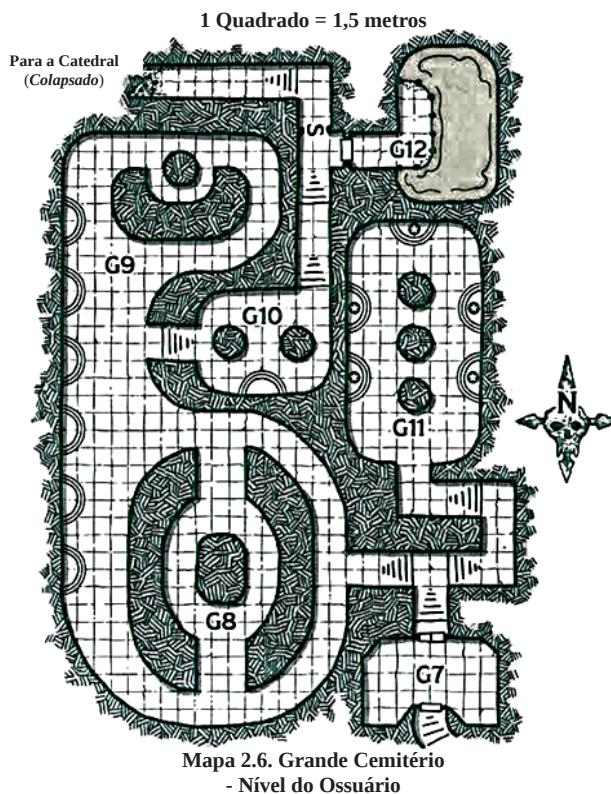
Este cofre já abrigou o *Elmo da Visão de Torm*, mas não mais. Leia o seguinte texto para os jogadores quando os personagens entrarem nesta área:

Este cofre cheio de entulho contém *cinco estátuas de mármore* no topo de estrados. Quatro das estátuas são irreconhecíveis, pois suas características foram gravemente danificadas pela rocha que caiu do teto rachado. A quinta é uma estátua finamente esculpida de um homem ajoelhado.

A estátua reconhecível mostra **Lannish Fogel**, como pode ser visto no vitral na **área G2**. Qualquer personagem que tenha visto a janela reconhece que as duas representações são do mesmo homem. Se nenhum dos personagens reconheceu Lannish Fogel na **área G2**, um teste bem-sucedido de **Inteligência** - **CD 10** (**História** ou **Religião**) permite que um personagem reconheça a estátua.

Qualquer inspeção da estátua revela que sua cabeça foi esculpida como se fosse para usar um elmo separado, mas não existe nenhum elmo.

Rastros: Um teste bem-sucedido de **Sabedoria** - **CD 15** (**Sobrevivência**) revela mais rastros demoníacos passando por essa área, bem como rastros de calçados humanos que levam à **área G12**.



G12. CÂMARA DE ASCENDÊNCIA

Leia o seguinte conforme os personagens entram nesta área:

Uma piscina rasa de meditação enche esta sala, afastada de um amplo patamar cercado por uma grade baixa de ferro forjado. Maravilhosos afrescos ao longo das paredes retratam almas ganhando as bênçãos de **Lathander**, **Torm**, **Helm** e **Tyr**. Os afrescos de uma parede foram torcidos em formas abissais ao redor de um portal cintilante.

A piscina está cheia de corpos mutilados de humanos vestindo os uniformes de **Baldur's Gate** e **Elturel**.

A água rodopiante da piscina brilha com sombra e é atingida por manchas de **ícor negro**, onde os demônios caíram aqui. Um homem de armadura com um escudo pendurado nas costas está agachado entre os corpos, contorcendo-se de dor. Seus olhos estão fechados e suas mãos se apegam a um elmo de ouro na cabeça, como se tentasse em vão arrancá-lo. Palavras ininteligíveis saem de seus lábios, algumas soando santas e solenes, enquanto outras ressoam com um assobio cruel.



ULDER RAVENGARD

Humanoide médio (humano), neutro

Classe de Armadura: 20 (armadura pesada e escudo)

Pontos de Vida: 112 (15d8 +45)

Deslocamento: 7,5 metros

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	17 (+3)

Testes de Resistência: Con +6, Sab +3

Perícias: Atletismo +6, Intimidação +6, Percepção +3

Sentidos: Percepção Passiva 13

Idiomas: Comum

Nível de Desafio: Desafio 5 (1.800 XP)

AÇÕES

Ataque Múltiplo: Ulder faz três ataques corpo a corpo, dos quais apenas um pode ser com seu escudo.

Espada Longa +1: *Ataque corpo-a-corpo com arma:* +7 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. **Acerto: 8 (1d8+4)** de dano cortante ou **9 (1d10+4)** de dano cortante quando usado com as duas mãos.

Escudo: *Ataque corpo-a-corpo com arma:* +6 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. **Acerto: 6 (1d6+3)** de dano por concussão, e Ulder empurra o alvo 1,5m para longe dele. Ulder então entra no espaço desocupado pelo alvo. Se o alvo for empurrado para um raio de 1,5m de uma criatura aliada a Ulder, o alvo provocará um ataque de oportunidade dessa criatura.

REAÇÕES

Golpe do Guardiã: Se um inimigo a menos de 1,5m de Ulder ataca um alvo que não seja ele, Ulder pode fazer um ataque corpo a corpo contra esse inimigo.

Esta câmara era o local para os seguidores mais devotos de *Torm* tocarem a mente de seu deus em busca de respostas e consolo. A água na piscina é de apenas 30cm de profundidade. Um efeito mágico benigno dentro da piscina faz com que a água flua lentamente no sentido horário. Embora contaminada pelo poder abissal, a água não apresenta riscos para as criaturas que entram nela e não é um terreno difícil.

A parede leste desta área é um campo agitado de energia abissal, marcando o portal onde *Bafomé* usou o link corrompido desta área para *Torm* para conectar o abismo a *Avernus*, por meio de *Elturel*.

Ulder Ravengard encontrou o *Elmo da Visão de Torm* na **área G11** e o colocou. O elmo é um item não-mágico através do qual *Torm* pode enviar visões. Ravengard estava começando a estabelecer uma conexão com *Torm* quando um distúrbio nesta sala colocou ele e seus guardas em combate com criaturas demoníacas enviadas pelo portal por *Bafomé*.

Ravengard foi submetido a um ataque psíquico que atraiu sua mente para uma conexão com *Bafomé*. Agora o elmo não pode ser removido, e ele está trancado em uma batalha mental com o Lorde Demônio. Ravengard fica atordoado até que o elmo seja removido. O elmo não pode ser removido dele enquanto ele estiver vivo - pelo menos ainda não.

Enquanto os personagens observam a luta que acontece dentro de Ravengard, **três minotauros** de olhos arregalados entram pelo portal. Eles entram em batalha com os personagens, mas evitam Ravengard por causa da presença demoníaca que sentem dentro dele.

Qualquer personagem que entenda *Celestial* ou *Abissal* pode reconhecer algumas das palavras que escapam dos lábios de Ravengard. Ele alterna entre os dois idiomas enquanto *Torm* e *Bafomé* falam através dele. Um teste bem-sucedido de **Inteligência - CD 15 (Arcanismo ou Religião)** revela que a luta psíquica que ocorre na mente de Ravengard está entre algum poder superior divino e uma terrível entidade demoníaca. O poder do portal está agora ligado ao elmo e a Ravengard. O mesmo teste também revela que nenhuma magia simples pode quebrar essa barreira, mas que um ritual mais envolvido pode libertar Ravengard e desligar o portal, permitindo que o poder de *Torm* santifique esta área mais uma vez.

Os personagens que falaram com *Pherria* na catedral lembram que ela era uma sábia especializada em exorcismo e possessão. Como tal, ela pode ajudar.

Tesouro: Procurar nos corpos dos guardas caídos aparece **3 pergaminhos mágicos** molhados, mas utilizáveis (*palavra de cura em massa, remover maldições e idiomas*).

Além do *Elmo da Visão de Torm*, Ravengard veste uma armadura ensanguentada de placas estampada com o emblema do punho flamejante. Seu escudo, que também possui esse emblema, está pendurado nas costas. A **espada longa +1** do grão-duque está embainhada ao seu lado.

DEIXANDO A CAPELA

Uma vez que os personagens derrotam os minotauros, eles podem levar Ravengard de volta ao Alto Salão. Se Gideon não tiver sido destruído, ele poderá questionar os personagens ao deixarem a capela ou o cemitério. Consulte a **área G4** para obter informações sobre como interpretar Gideon.

Ao ouvir Ravengard resmungando em *Abissal*, Gideon pode precisar ser convencido que Ravengard não é algum tipo de demônio ou aliado demoníaco. Uma boa explicação - Ravengard é realmente um grande caçador de demônios, que ele prendeu um demônio que os personagens planejam matar, e assim por diante - ao lado de um teste bem-sucedido de **Carisma - CD 15 (Enganação ou Persuasão)** pedindo que Gideon os deixe passar.

FUGINDO DO CERCO

Quando os personagens chegam à *Catedral do Alto Salão* com o *Grão-Duque Ravengard* a reboque, eles podem consultar *Pherria* para encontrar uma maneira de remover o Elmo da Visão de *Torm* sem matar Ravengard. Fazer isso envolve um ritual que os personagens podem ajudar a realizar.

Se o ritual for bem sucedido, a condição atordoada termina em Ravengard, e ele se lembra das visões que experimentou que sugeriam como devolver Elturel a Faerun. Essas visões desencadeiam algumas das memórias de *Lulu*. Ele vê um caminho a seguir, mas envolve os personagens que saem da cidade para enfrentar a terrível paisagem de Avernus.

Os personagens que desejam deixar Elturel devem encontrar uma maneira de evitar o Rio Styx e o exército de diabos e demônios em guerra abaixo da cidade. Somente então os personagens poderão chegar ao posto avançado conhecido como *Forte Knucklebone*, onde começa a próxima etapa de sua aventura (conforme descrito no **Capítulo 3**).

RETORNANDO À CATEDRAL

Os personagens podem voltar com relativa segurança a *Catedral do Alto Salão*. Se eles ajudaram a derrotar os diabos que tentaram tomar a catedral mais cedo, a viagem será sem intercorrências. Como alternativa, para manter a tensão alta, você pode rolar em encontros aleatórios na parte oeste da cidade (consulte “*Mais Encontros em Elturel*”). Um encontro ou dois, enquanto os personagens protegem o Duque Ravengard, podem ser atos memoráveis.

RITUAL DE RETORNO

Ao retornar à *Catedral do Alto Salão* com *Ulder Ravengard*, os personagens são recebidos por *Pherria Jynks* e pelo druida *Seltern Obranch*, que correm para ajudá-los a levar o grão-duque a um local de descanso seguro. Se os personagens falharam em salvar as pessoas na catedral, eles devem encontrar um lugar seguro para descansar ou seguir em frente sem ajuda. Eles podem procurar por locais seguros no resto da cidade ou procurar outros sobreviventes que possam ter habilidades ou informações que possam ajudá-los. *Lulu* também pode recuperar memórias que lhe dão uma ideia de onde ir a seguir.

Se os personagens não conseguiram descobrir a história por trás do estado de choque de Ravengard, *Pherria* pode ajudá-los a montar as coisas. Trabalhando com a acólita, os personagens (especialmente aqueles que têm proficiência em *Arcanismo e Religião*) determinam como seguir em frente.

A essência demoníaca entrelaçada com a presença de *Torm* por meio do elmo pode ser expulsa com o ritual adequado.

PREPARACÕES PARA O RITUAL

Pherria descreve o que é necessário para o ritual:

- O altar de *Torm* na **área H6** deve ser lavado e o ritual realizado antes dele. O altar de *Torm* pode ser restaurado conforme descrito na **área H6**. *Pherria* sugere que os personagens molhem o altar com água benta retirada da fonte na **área H16**.
- Uma criatura que esteja a menos de 1,5m do altar restaurado deve recitar uma oração especial a *Torm*. Somente esta oração pode quebrar o domínio do mal na mente do *Grão-Duque Ulder Ravengard*.

- É necessário um poderoso símbolo de coragem e auto-sacrifício para fortalecer o ritual. *Pherria* sugere a espada do *Herói Desconhecido* na **área H15**. (Os personagens podem usar um objeto diferente que simbolize coragem e auto-sacrifício, a seu critério.)

REALIZANDO O RITUAL

Pherria adverte os personagens de que ela nunca havia tentado esse ritual em particular antes, e que eles deveriam estar prontos para intervir e ajudá-la - ou para combater quaisquer forças do mal que tentem atrapalhar o processo.

A oração ritual leva 30 segundos para ser recitado. *Pherria* conhece a oração de cor, mas outra criatura pode invocar uma oração adequada com um teste bem-sucedido de **Inteligência - CD 10 (Religião)**. Enquanto a oração está sendo dita, um personagem deve passar as próximas 5 rodadas descansando suavemente a espada do *Herói Desconhecido* no **Elmo da Visão de Torm**. Enquanto a oração estiver sendo proferida, quem segura a espada deve ter sucesso em um teste de resistência de **Constituição - CD 11** no final de cada turno ou sofrer **10 (3d6)** de dano de força.

Imediatamente depois que o personagem que está segurando a espada fizer seu primeiro teste, a potente magia do ritual atrai espíritos demoníacos leais a *Bafomé*, que emergem do elmo como **dois fogos-fátuos** que tentam interromper o ritual atacando os indivíduos: o que está recitando a oração e o que está segurando a espada.

Quando o personagem que está segurando a espada fizer o último teste de resistência, o ritual estará completo. Os **fogos-fátuos** são banidos e Ravengard recupera os sentidos.



ELMO DA VISÃO DE TORM

Você pode simplificar o encontro com *Ulder Ravengard*, permitindo que os personagens removam o Elmo da Visão de *Torm* de sua cabeça, e então Ravengard recupera rapidamente seus sentidos. Nesse ponto, ele pode contar sobre suas visões, que fornecem as informações necessárias e acionam as memórias de *Lulu*. Ele então os deixa traçar um caminho adiante em sua busca para salvar Elturel.

Como alternativa, Ravengard pode ficar inconsciente quando o elmo é removido, mesmo quando o personagem que o remove sente um desejo quase esmagador de vesti-lo. Um personagem que veste o elmo se sente em paz e vê visões de tropas em armaduras reluzentes marchando por uma planície gramada com precisão militar. No próximo suspiro, o personagem vê enormes grupos de monstros desfigurados andando pela paisagem arruinada, atacando inimigos que gritam. O personagem usando o elmo não pode removê-lo até que recebam uma magia de benção de um adorador de *Torm*. (*Pherria* se encaixa nessa descrição.) Enquanto isso, enquanto o grupo de aventureiros viaja de volta à catedral com o ainda inconsciente Ravengard, o personagem que usa o elmo experimenta as mesmas visões que Ravengard estava tendo, conforme descrito em “*O caminho a seguir*”. Ravengard acorda depois de uma hora, sem maiores desgastes.

O CAMINHO A SEGUIR

Com as forças do mal derrotadas, o *Grão-Duque Ravengard* recupera suas faculdades e pode relatar a história da jornada espiritual que empreendeu enquanto usava o **Elmo da Visão de Torm**. *Torm* mostrou a ele um caminho a seguir, mas as visões foram nubladas e distorcidas pela essência demoníaca canalizada através do portal Ravengard compartilha as seguintes informações:

- Em sua jornada espiritual, Ravengard viu uma mulher ensanguentada de armadura - um soldado vestindo as cores e o brasão de Elturel - segurando uma espada longa adequada para um anjo. Sangue fresco escorria de um corte desagradável na bochecha da mulher.
- Voando ao lado da mulher estava um elefante pequeno e dourado com asas agitando-se rapidamente. (Se *Lulu* ainda estiver no grupo, Ravengard o identifica como a criatura que ele viu em sua visão.)
- Como um enorme demônio galopante ameaçou devorar a mulher, ela mergulhou a espada no chão enquanto o elefante alado tocava uma trombeta com seu tronco. O demônio foi arremessado de volta quando um palácio de alabastro se ergueu em torno da espada. O elefante alado fugiu e foi para o céu vermelho de Avernus, onde observou uma crosta sangrenta crescer do chão para envolver o palácio e o enorme demônio.
- O elefante alado fugiu e vagou em delírio antes de encontrar dois humanoides estranhos, parecidos como pássaros, vestidos com armaduras de retalhos e parados ao lado de um veículo infernal estranho. As criaturas-pássaro estavam equipadas com armas e ferramentas estranhas.

Enquanto Ravengard reconta a visão, *Lulu* se lembra de ajudar um dos Cavaleiros do Inferno a plantar a *Espada de Zariel* no chão e a erguer uma fortaleza impenetrável ao seu redor.

O *Lulu* lembra o nome do Cavaleiro do Inferno se essa memória já tiver sido desbloqueada (consulte a tabela de Memórias do *Lulu*). Ravengard e o *hollyphant* estão convencidos de que a *Espada de Zariel* é a chave para salvar Elturel. Qualquer personagem que coloque o Elmo da Visão de *Torm* e experimente a visão de *Torn* sente o mesmo.

Ravengard não se lembra mais de sua visão, mas *Lulu* bate suas asas de emoção na parte final de sua história, enquanto ele se lembra de conhecer um par de “*pássaros*” chamado **Chukka** e **Clonk**. Com base nas descrições fornecidas por *Lulu* e Ravengard, os personagens podem concluir que *Chukka* e *Clonk* são **kenku**. *Lulu* lembra que o **kenku** a levou a um ferrolho chamado **Forte Knucklebone**, onde eles construíram e consertaram veículos infernais projetados para mover-se rapidamente pelas terras devastadas de Avernus. *Lulu* não se lembra quem comanda o forte ou que outras criaturas que ele conheceu lá.

Lulu voa rapidamente para o topo da catedral e olha para a paisagem devastada de Avernus, abaixo de Elturel. Depois de tocar em voz alta, ele volta a relatar que pode ver **Forte Knucklebone** e estima que não esteja a mais de 16km de distância.

PRÓXIMOS MOVIMENTOS

Ulder Ravengard insiste em permanecer em Elturel para ajudar a organizar os sobreviventes para combater os diabos, demônios e mortos-vivos que vasculham a cidade. Embora ele esteja disposto a morrer lutando em defesa de Elturel, cabe aos personagens ajudar *Lulu* a encontrar a *Espada de Zariel*.

Se ela ainda está viva, *Reya Mantlemorn* decide ficar em Elturel e ajudar Ravengard a proteger a cidade, lutando contra as lágrimas enquanto se despede dos personagens.

DEIXANDO ELTUREL

Personagens inventivos têm várias opções diferentes para chegar à superfície de Avernus a partir de Elturel, mas nenhuma dessas opções é isenta de riscos.

DESCENDO

Os postes irregulares e as enormes cadeias de ferro infernal que sustentam Elturel são a única conexão física entre a cidade e o solo. Cada elo da corrente tem 9 metros de comprimento e 7,5m de largura e é formado por um laço soldado de ferro infernal com 1,5m de espessura. Veja o **Capítulo 5** para obter mais informações sobre como quebrar essas cadeias infernais.

Os elos da corrente são cobertos por farpas de ferro de 30cm que os tornam relativamente fáceis de mover. Os postes de ferro infernal que ancoram Elturel ao chão também oferecem vários apoios para escalada. Se os personagens navegarem pelas cadeias e postes com cuidado, não são necessárias verificações de habilidade para evitar uma queda ao subir pelas correntes ou descer os postes no deslocamento normal. Qualquer personagem que tentar se mover ou subir mais rapidamente durante um turno deve ter sucesso em um teste de **Força - CD 10 (Atletismo)** ou cair.

Magia diabólica dentro dos postes e correntes faz com que o contato prolongado com eles seja insuportável. Uma vez por minuto, qualquer criatura em contato com o ferro infernal deve fazer um teste de resistência de **Constituição - CD 10**, causando **10 (3d6)** de dano necrótico caso falhe no teste ou metade do dano se bem sucedido. Uma criatura que falhar nesse teste de resistência deve ser bem-sucedido num teste de resistência de **Destreza - CD 10** ou escorregar da corrente e cair.

Qualquer personagem ao alcance de uma criatura em queda pode, com um teste bem sucedido de **Força - CD 10 (Atletismo)**, agarrar a criatura em queda e girá-la de volta para a corrente, desde que a criatura em queda seja leve o suficiente para o personagem carregar.

As criaturas que caem de Elturel ou uma das correntes sofrem danos com a queda e aterrissam no Rio Styx (veja os efeitos do rio). Aqueles que caem de um dos postes de ancoragem sofrem danos com a queda e caem em meio a diabos e demônios em conflito, onde são brutalmente mortos se sobreviverem à queda.

Vôo

Lulu tem a capacidade de voar, e um ou mais personagens também podem fazê-lo. Se eles possuem asas ou têm acesso a magia como vôo ou uma poção de vôo, os personagens que voam no ar podem facilmente se livrar de Elturel. No entanto, criaturas voadoras podem atrair a atenção de diabos e demônios alados na área, a seu critério.

EQUIPAMENTO IMPROVISADO

Jogadores empreendedores e criativos podem querer que seus personagens encontrem ou criem equipamentos para ajudá-los em sua descida. Páraquedas, planadores e balões de ar quente são apenas algumas das ideias que os jogadores podem inventar. Se o fizerem, esteja preparado para impro-visar. As matérias-primas para montar esses equipamentos podem ser encontradas nas lojas e armazéns de Elturel.

Uma vez que os personagens tenham coletado os recursos necessários, você pode decidir quais verificações de habilidade podem entrar em jogo quando criarem seu equipamento improvisado e determinar o quão bem esse equipamento funciona. Use as seguintes diretrizes:

- Um teste bem-sucedido de **Inteligência - CD 10 (Investigação)** permite que um personagem descubra a configuração mecânica de um equipamento.
- Um sucesso de **Sabedoria - CD 10 (Percepção)** para verificar qualquer parte da construção.
- Um teste bem-sucedido de **Destreza - CD 10** e uma proficiência adequada em ferramentas podem orientar a construção delicada ou o ajuste de uma peça de equipamento improvisado.

Lembre-se de qualquer experiência ou ferramenta que os personagens possam ter ou que possam ser úteis na criação de equipamentos improvisados.

A menos que os personagens percam completamente suas verificações de habilidade até o ponto em que seja claramente impossível criar a peça pretendida de equipamento de melhoria, você deve permitir que esse equipamento funcione como pretendido, mesmo que não perfeitamente. Para um drama adicional, todos devem os personagens a maior parte do caminho para a segurança e, em seguida, apresentar uma complicação quando estiverem a 15 metros do chão. Solicite mais verificações de habilidade, como as descritas acima, pois os personagens tentam identificar e resolver rapidamente os problemas - ou solicite os testes de resistência de Destreza se o equipamento improvisado falhar e os enviar para o chão.

BATALHA DE ELTUREL

Legiões de diabos acampados nas margens do Rio Styx abaixo de Elturel são as maiores ameaças para os personagens que tentam fugir da cidade. Personagens que voam, planam ou balançam sobre o cerco podem evitar o corpo principal do exército dos diabos, mas são atacados por forças da retaguarda.

Ajuste o texto abaixo de acordo com a leitura para os jogadores para definir a cena:

Legiões blindadas de diabos cercam os enormes postes de ferro infernal que ancoram Elturel no chão rochoso.

Esquadrões de demônios lutam profundamente em alguns lugares se jogando nas fileiras dos diabos. A maioria dessas tropas abissais são de reles **manes** e **dretches**, que morrem rapidamente em vão na tentativa de arrastar diabos para que demônios mais fortes atrás deles possam dar golpes mortais.

Um rio escuro corta um caminho através da paisagem destruída e flui diretamente abaixo da cidade. Flutuando no rio, barcaças demoníacas são atacadas por esquadrões de diabos alados, sob o comando de um demônio aterrorizante, usando um elmo sem olhos e segurando um estandarte de batalha.

Os demônios e os diabos estão muito focados um no outro para se preocupar com aventureiros que mantiverem distância. Os diabos são comandados por **Lucille**, o demônio mais leal de Zariel. Se os personagens chamarem a atenção de **Lucille**, a *Senhora das Profundezas* envia **12 diabos dos espinhos** para enfrentá-los.

Personagens que se lançarem no conflito diabólico serão praticamente mortos, mas as circunstâncias podem exigir que um ou mais personagens passem despercebidos pelas fileiras de diabos e hordas de demônios. Esse plano pode incluir causar uma distração que mova a batalha em uma direção diferente, esperar que uma onda demoníaca (ou criar uma) perturbe o impasse o suficiente para esgueirar-se, ou disfarces mágicos que permitiriam que os personagens se passassem como demônios, por exemplo. Planos particularmente inteligentes devem ter permissão para ter sucesso automaticamente. Caso contrário, você pode solicitar verificações de capacidade para determinar quão bem um plano é executado; use as diretrizes do *Guia do Mestre* para definir as CDs apropriadas para esses comandos. No caso de fracasso total, ou nenhum plano, os personagens podem acabar tendo que abrir caminho na batalha diabólica, o que não é uma tarefa fácil.

Tesouro: *Lucille* usa um **elmo de comando diabólico** e carrega um **estandarte de batalha do poder infernal** (veja o **Apêndice C** para descrições desses itens mágicos), nenhum dos quais o diabo desiste por vontade própria.

Desenvolvimento: Os personagens encontram *Lucille* novamente no final da aventura, quando eles retornam para libertar Elturel (consulte “*Fim do Jogo em Elturel*”).

PARA O FORTE KNUCKLEBONE!

Uma vez que escapem de Elturel, os personagens devem começar a jornada de 16km até o **Forte Knucklebone**. Se os personagens se moverem com rapidez e cuidado, eles podem fazer a jornada sem ter mais problemas. Deixe-os avançar para o **7º nível** antes de começar o **Capítulo 3**.





GUIADOS POR LULU, O HOLLYPHANT e as descobertas feitas em Elturel, os personagens viajam por Avernus, a primeira camada dos Nove Infernos, para recuperar a *Espada de Zariel* e libertar Elturel de suas correntes. Navegar pelas terras devastadas de Avernus pode parecer uma proposta difícil, mas felizmente os personagens têm o mapa que *Sylvira Savikas* lhes deu no **Capítulo 1**. Para obter mais informações sobre como usar o mapa de Avernus, consulte “*Usando o Mapa*”.

Elturel e o *Forte Knucklebone* não estão marcados no mapa, pois Elturel não estava presente quando o mapa foi desenhado, e *O Cartógrafo* que desenhou o mapa nunca encontrou o *Forte Knucklebone*. Você pode situar Elturel em qualquer lugar ao longo do Rio Styx e *Forte Knucklebone* em qualquer lugar a 16 quilômetros de Elturel.

FUNCIONAMENTO DESTE CAPÍTULO

Este capítulo contém informações sobre o Avernus que você precisa para executar os encontros e locais de aventura que se seguem.

A história começa de onde parou no **Capítulo 2**, com os personagens embarcando em uma missão para salvar Elturel, enquanto *Ulder Ravengard* e *Reya Mantlemorn* ficam para trás para organizar os sobreviventes e defender a cidade. *Lulu* guia os personagens para *Forte Knucklebone*, lar de um par de sequestradores kenku chamado *Chukka* e *Clonk*, que *Lulu* acha que pode fornecer assistência. *Mad Maggie*, uma bruxa da noite que administra o forte, supervisiona a construção e o reparo de máquinas de guerra infernais. Se os personagens concordarem em fazer um acordo com a bruxa noturna, eles podem adquirir um ou mais desses veículos. *Mad Maggie* também pode ajudar *Lulu* a desbloquear algumas de suas memórias esquecidas.

Do *Forte Knucklebone*, *Lulu* guia os personagens para o lugar em que ele acha que a *Espada de Zariel* está escondida: *Colina de Haruman*. Lá, eles conhecem *Jander Sunstar*, um vampiro com algumas informações. Eles também conhecem o torturador de *Jander*, *Haruman* - um Cavaleiro do Inferno

caído e um dos generais infernais de *Zariel*. *Lulu* finalmente percebe que cometeu um erro grave e levou os personagens ao lugar errado. Ela sugere dois caminhos possíveis para o futuro: o *Caminho dos Demônios* e o *Caminho dos Diabos*. Cada caminho apresenta vários locais em Avernus que os personagens devem visitar em sequência para descobrir onde a *Espada de Zariel* está escondida.

A qualquer momento durante a exploração de Avernus, os personagens e *Lulu* podem encontrar o *Empório Errante*, um mercado que vagueia por Avernus nas costas de gigantescas máquinas de guerra infernais. O *Empório Errante* fornece um bom lugar para os personagens descansarem e reunirem suprimentos que são difíceis de encontrar em Avernus.

Na conclusão deste capítulo, os personagens descobrem que a *Espada de Zariel* está escondida em um lugar chamado a *Cidadela do Sangramento*. Se ele ainda estiver vivo, *Lulu* os ajuda a chegar lá. Veja o **Capítulo 4** para detalhes sobre a *Cidadela do Sangramento*.

O QUE É AVERNUS?

Avernus serve como a linha de frente do grande conflito entre as forças do mal do caos e da lei conhecidas como a *Guerra do Sangue*. Demônios do Abismo usam o Rio Styx para entrar em Avernus, onde se lançam contra legiões infernais de diabos.

Avernus nem sempre foi o campo de batalha destruído pela guerra que é hoje. Há muito tempo, era um plano de jardins luxuriantes e beleza bucólica criado por *Asmodeus* para tentar os mortais.

A invasão pelo Rio Styx, seguida por ondas intermináveis de demônios escravizadores, destruiu esse paraíso. Deixando camadas e mais camadas de ossos, ruínas e máquinas de guerra despedaçadas. Pedacos de cidades roubadas de outros planos, restos minúsculos da beleza perdida de Avernus, evidências de exércitos celestes destruídos e túmulos de viajantes antigos pontilham a terras desoladas de Avernus.

Avernus não é um lugar expressamente para o castigo de almas más; ao contrário, representa um “**próximo nível**” para as almas más após o fim de suas vidas perversas como mortais. Os Nove Infernos permite que as almas existam de forma concentrada, onde elas podem trabalhar através de seu cativo espiritual para expressar seus desejos sombrios, como crueldade, cobiça, necessidade de controle, desejo de poder e ganância descontrolada. O inferno oferece uma eternidade de realização, desde os desejos mais insignificantes até os sete pecados capitais.

Todo fragmento do mal é usado nos Nove Infernos, e cada camada é especializada de alguma maneira para acomodar e explorar os vícios e fraquezas dos mortais. Os diabos de *Avernus* procuram explorar o orgulho e a ira, prometendo aos ofendidos, enraivecidos e egoístas o poder de cumprir suas obsessões mais sombrias. Tal cumprimento, no entanto, tem um preço.

Qualquer pessoa que entre em *Avernus* encontra um campo de batalha diferente de qualquer outro lugar na existência. Evidências de carnificina passada, como as ruínas de enormes máquinas de guerra e campos de ossos branqueados, se estendem pelo horizonte.

Ao longo de tudo isso, o Rio Styx serpenteia através do plano enquanto nodos de demônios e diabos lutam ao longo de suas margens fétidas.

A maioria dos diabos em *Avernus* serve Zariel, embora outros Senhores dos Nove enviem forças aqui para ajudar a repelir invasores demoníacos. Diabos que não fazem parte das legiões de Zariel servem como emissários de outras camadas ou espões para arquidiabos que procuram sinais de fraqueza que podem explorar para promover seus sonhos de poder.

FORTE KNUCKLEBONE

Para personagens de 7º nível

Os aventureiros questionam *Chukka* e *Clonk*, um par de catadores de lixo kenku. Uma bruxa da noite chamada *Mad Maggie* dirige este posto avançado, supervisionando a construção e o reparo de máquinas de guerra infernais.

COLINA DE HARUMAN

Para personagens de 7º nível

Depois que *Mad Maggie* ajuda a restaurar algumas das memórias de *Lulu*, o *hollyphant* leva os aventureiros para onde ele acha que a *Cidadela do Sangramento* está, mas acaba na *Colina de Haruman*, um lugar de grande mal.

O EMPÓRIO ERRANTE

Para personagens de 7º nível ou maior

Este mercado itinerante visita todos os cantos de *Avernus*. Os aventureiros que se deparam com o *Empório Errante* podem descansar, trocar mercadorias e jantar em um restaurante administrado por um *rakshasa* chamado *Mahadi*.

NINHO DAS VESPAS INFERNAIS

Para personagens de 7º nível

Depois de um ataque de vespas infernais no topo da *Colina de Haruman*, os aventureiros devem resgatar *Lulu* quando ele é sequestrado e levado para um ninho de vespas infernais nas proximidades.

CAMINHO DOS DEMÔNIOS

Para personagens de 8º a 10º nível

Se os aventureiros escolherem esse caminho para encontrar a *Espada de Zariel*, uma série de encontros os levará ao *Lorde Demônio Kostchtchie* e a um confronto com *Olanthius*, um Cavaleiro do Inferno caído.

CAMINHO DOS DIABOS

Para personagens de 8º a 10º nível

Se os aventureiros escolherem esse caminho para encontrar a *Espada de Zariel*, uma série de encontros os leva a *Bel*, o *Senhor das Profundezas* que governou *Avernus* antes de Zariel o derrubar. *Bel* os ajuda por preço.

VISITANTES DE AVERNUS

Viajantes extraplanares vêm a *Avernus* de tempos em tempos. Entre esses visitantes estão aproveitadores de guerra que buscam se enriquecer comerciando armas e armaduras, magos loucos que querem testar seus últimos feitiços, clérigos em missões de seus deuses, caçadores de tesouros procurando artefatos perdidos, comerciantes de rosto sombrio que lidam com escravos, contrabandistas de *moedas da alma* e estudiosos que buscam conhecimento em primeira mão das maquinações dos reinos diabólicos. Os aventureiros vêm aqui para negociar com poderosos demônios, se intrometer na *Guerra do Sangue* e libertar pobres almas presas nos Novos Infernos.

A GUERRA DE ZARIEL

Trazendo *Elturel* para *Avernus* e potencialmente se estrangulando no *Baldur's Gate*, Zariel pretende capturar o máximo de mortais do mal que puder, transformá-los em diabos e aumentar as fileiras de suas legiões empobrecidas. Através de *Thavius Kreeg*, Zariel encontrou uma maneira de explorar a natureza crédula dos mortais, apelando para a necessidade deles de seguir um líder que proclama poder espiritual. Por causa de *Kreeg*, os moradores de *Elturel* são obrigados pelo *Credo Resoluto* a lutar e morrer por Zariel em sua guerra sem fim.

A LUTA DE ZARIEL

De certa forma, *Zariel* é uma jóia da coroa de *Asmodeus* - um ex-anjo, agora uma arquidiabo, a seu serviço infernal. Dada sua origem, *Zariel* tem mais do que a parcela normal de diabos planejando derrubá-la, sendo o primeiro deles o **Senhor das profundezas Bel** a quem ela destronou. Pelo decreto de *Asmodeus*, *Bel* agora serve *Zariel* como consultor, embora os dois mal consigam ficar na presença um do outro.

Apesar do conflito nas fileiras diabólicas, *Zariel* comanda com mão de ferro e instila medo em suas legiões. A retribuição contra aqueles que tentam traí-la é rápida e terrível.

GUERRA POR ALMAS

As almas são as mercadorias mais valorizadas nos Nove Infernos. A *Guerra do Sangue* tributa os exércitos de *Zariel*, então ela deve garantir um novo suprimento de almas como substitutos. Para esse fim, *Zariel* procura por malfeitores nos reinos mortais que podem entregar mais almas a ela.

Como os diabos não podem simplesmente sair de *Avernus* e entrar no Plano Material, eles devem confiar em lacaios como cultistas e bruxos malignos, que podem contatá-los e fazer suas ofertas em troca de riqueza e poder. Um grupo seleto de diabos e seguidores mortais que buscam causar conflitos e desestabilizar comunidades harmoniosas servem como os principais corruptores de *Zariel*. Ao financiar grupos malignos, fabricar e distribuir armas e causar atos aleatórios de violência em nome de algum inimigo para acender a faísca da guerra, os diabos aumentam a capacidade dos mortais de cometer atos de maldade, corrompendo almas aos milhares e garantindo assim que as legiões de diabos estejam cheias de soldados diabólicos para a *Guerra do Sangue*.

ORDEM INFERNAL DE BATALHA

Enquanto os demônios atacam em multidões desorganizadas, confiando em choque e em números esmagadores para levar o dia; os diabos se organizam em uma unidade básica chamada **legião**. Cada *legião* contém mil diabos organizados da seguinte forma:

- **1 legião** → 10 coortes, comandadas por um *legado*
- **1 coorte** → 10 lanças, comandadas por um *significante*
- **1 lança** → 10 diabos, comandados por um *optio*

Fileiras de *lêmures* miseráveis e *nupperibos* compõem a base de legiões descartáveis, enquanto *diabos barbados* e *merregons* compõem a maior parte das legiões regulares. Cada legião ostenta um nome único, geralmente denotando seu propósito e designação numérica. Os exemplos incluem o seguinte:

- **5ª Legião de Infantaria**, “*Absolvição Infernal*”
- **13ª Legião de Cavalaria**, “*Fúria de Bel*”
- **47ª Legião Dreg**, “*Piteous Fodder*”

JOGO DO MAL

Sob pressão constante do Abismo e de seus colegas infernais, *Zariel* e seus vassallos de alto escalão trabalham para manter seus exércitos constantemente na luta. A ira e o orgulho de *Zariel* têm limites, no entanto, e isso oferece a ela uma oportunidade de redenção. *Zariel*, de uma maneira distorcida, alcançou seu sonho como um anjo - lutar cara a cara contra as hordas de demônios na *Guerra do Sangue*. Mas o fardo é pesado e, se for dada a chance, *Zariel* pode ser convencida a deixar de lado, soltar *Elturel* e voltar à luz com uma perspectiva completamente transformada.

CARACTERÍSTICAS DE AVERNUS

A paisagem infernal de *Avernus* fica embaixo de nuvens hediondas que obscurecem a abóbada do céu, da qual um meteoro ocasional se espalha antes de cair no chão. A luz ambiente incha continuamente logo abaixo do horizonte como se estivesse iluminada por nove sóis poentes, mas nenhum corpo celeste de verdade enche o céu - sem sol, luas ou estrelas. Esse crepúsculo constante torna difícil para os habitantes de *Avernus* rastrear a passagem do tempo.

A atmosfera cheira a enxofre e alcatrão ardente e rajadas quentes de vento guincham pela paisagem infernal para vasculhar a terra abaixo. Às vezes, esses ventos rodopiam em imensas tempestades de areia, que podem arrancar a carne dos ossos e mergulhar tudo na escuridão.

Moscas picantes, vespas infernais e *stirges* sugadores de sangue patrulham o ar, procurando qualquer fonte de sangue para se alimentar. Enxames deles podem crescer tanto que escurecem o céu e ensurdecem os ouvidos com o som de suas asas. No chão, bandos errantes de *nupperibos* - náufragos cegos e párias dos condenados - se movem aos milhares como lagos vivos de carne que gemem em sua agonizante busca por comida. Campos de ossos, areia movediça, poços de piche borbulhantes, lagos de lava, desfiladeiros de almas lamuriantes e salinas feitas das lágrimas dos condenados aguardam todos aqueles que vagam pela paisagem infernal.

RIO STYX

O **Rio Styx** percorre os Planos Inferiores, frustrando todas as tentativas de mapear ou prever seu curso. Se perder enquanto navega no Styx não é o único perigo que o rio apresenta. Simplesmente provar ou tocar suas águas pode destruir o intelecto e a personalidade de uma criatura, além de afastar suas memórias. Certos demônios são imunes aos efeitos do rio, mas a maioria das criaturas não tem defesa contra ele.

A menos que seja imune aos efeitos do rio, uma criatura que bebe do Styx ou entre nele é alvo de uma magia debilitante (**teste de resistência - CD 20**). Uma criatura deve repetir o teste de resistência sempre que iniciar o seu turno no rio, até que falhe no teste. Uma criatura debilitada pode beber do Styx e nadar em suas águas sem sofrer efeitos deletérios adicionais.

Se uma criatura falhar em seu teste de resistência e permanecer sob o efeito da magia por 30 dias consecutivos, o efeito se torna permanente (**sem teste de resistência**) e a criatura perde todas as suas memórias, tornando-se uma concha quase irracional de seu eu anterior. Nesse ponto, nada menos que uma magia **Desejo** ou **intervenção divina** pode desfazer o efeito.

A água retirada do Rio Styx perde sua potência após 24 horas, tornando-se um líquido inofensivo e com gosto ruim. No entanto, *arcanaloths*, *bruxas da noite* e outras criaturas vis podem conhecer rituais que podem prolongar a potência da água, a seu critério.

ALTERAÇÕES À MAGIA

Avernus é a entrada para o Nove Infernos, um campo de batalha encharcado de energia antiga. A magia da Trama funciona de maneira diferente aqui, manifestando-se de maneiras incomuns.

MODIFICAÇÕES COSMÉTICAS DAS MAGIAS

A seu critério, uma magia pode ser modificada cosméticamente para melhorar a natureza corrupta de Avernus, aqui estão alguns exemplos:

Mão de Bigby: A mão conjurada é uma *garra diabólica*.

Convocar Familiar: O familiar é um *diabrete*.

Montaria Fantasmagórica: A montaria é um *pesadelo*.

Encontrar o caminho: Um diabrete aparece e relutantemente, guia o conjurador para o local desejado enquanto reclama o tempo todo, desaparecendo quando o destino é alcançado ou a magia termina.

Névoa Obscurecente: Rostos gemendo aparecem e desaparecem na névoa amarela que cheira a enxofre.

Repreensão Infernal: O cacarejar de diabretes acompanha o fogo desencadeado por essa magia.

Mãos Mágicas: A mão convocada tem o formato de uma *garra*.

Ligação Telepática de Rary: Personagens ligados pela magia podem ouvir sussurros vagos e infernais em segundo plano, mas não conseguem entender o que está sendo dito.

COMUNICAÇÕES TELEPÁTICAS

Arquidiabos pode espionar magias de comunicação, como *mensagem* ou *enviar mensagem* enviados de ou dentro dos Nove Infernos. Por causa disso, aqueles que se envolvem em comunicação telepática sempre têm a sensação de que estão sendo ouvidos ou observados por alguma presença infernal, mesmo que um demônio não esteja ouvindo a comunicação deles.

As comunicações telepáticas através de itens mágicos, como o **pedras mensageiras**⁴ ou um **elmo de telepátia**, também podem ser ouvidas por um arquidiabo. A comunicação com uma coruja de serpentina, uma orbe dracônica ou uma arma senciente também corre o risco de ser ouvida em Avernus. Anéis de proteção mental funcionam da mesma forma em Avernus do que em qualquer outro plano e são itens de grande valor nos Nove Infernos, cobiçados por todos os demônios para evitar as mentes curiosas de seus senhores.

ICOR DEMONÍACO

Icor demoníaco é o que fica para trás depois que um demônio morre. É uma redução de sangue demoníaco, vísceras e fluidos corporais com a consistência e o odor de bile.

4 - *Sending stones*: pedras mensageiras. Não achei tradução melhor.



Muitos demônios morrem em Avernus e seu icor forma pequenos lagos e piscinas. Embora o icor seja inofensivo na maioria dos planos de existência, ele pode deformar as criaturas nos Planos Inferiores. Diabos e outras criaturas encontraram maneiras de usar o *icor demoníaco* em rituais e para melhorar o desempenho de máquinas de guerra infernais (como descrito no **Apêndice B**).

Quando uma criatura entra em contato direto com o *icor demoníaco* em Avernus, ela deve fazer um teste de resistência de **Constituição - CD 10**. Demônios, gosma, plantas e mortos-vivos são bem-sucedidos automaticamente no teste de resistência. Em uma falha na salvaguarda, a criatura é magicamente distorcida pelo icor, conforme determinado ao rolar na tabela Deformações da Carne. Uma magia *remover maldições* encerra todos os efeitos da distorção relacionados ao icor em uma criatura.

ARMAS COBERTAS POR ICOR

O *icor demoníaco* é pegajoso o suficiente para aderir à maioria das armas. Uma criatura em Avernus que sofre dano de uma arma coberta de icor sofre uma transformação de deformação da carne se falhar no teste de resistência (como descrito acima). Depois de atingir seu alvo, a arma perde o revestimento com o *icor demoníaco*.

ALIMENTOS E BEBIDAS

Os testes de Sabedoria (Sobrevivência) para procurar alimentos em Avernus são feitos com desvantagem. A água existe, mas tem um gosto ruim e é difícil de encontrar.

Os alimentos também podem ser consumidos, mas a flora e a fauna têm um gosto revoltante, não importa a maneira de preparar. Até as rações trazidas para Avernus têm um sabor amargo e pálido.

DESCANSANDO EM AVERNUS

Não há “*dias*” ou “*noites*” em Avernus, mas o tempo ainda pode ser contado em horas. Assim, os personagens podem fazer descansos longos e curtos, normalmente.

REGRAS OPCIONAIS

Aqui estão algumas regras opcionais que você pode usar para reforçar o sabor das aventuras em Avernus.



COMÉRCIO

Quando se trata das almas dos mortais, o Nove Infernos está sempre aberto aos negócios. Em Avernus, o negócio é **guerra**, garantindo que as linhas de frente da *Guerra do Sangue* sejam continuamente reabastecidas com novas tropas, armas, armaduras e máquinas de guerra. Os principais fatores por trás desse comércio infernal são os tesouros e as moedas da alma.

Um tesouro só é valioso para os diabos devido a sua eficácia em tentar e distorcer os mortais (humanos em particular) para vidas de corrupção, levando-os a perder suas almas. Como o ouro é usado há milênios no Nove Infernos, os aventureiros podem encontrar moedas de ouro de civilizações perdidas na história.

A prata é prejudicial para os diabos. No entanto, os diabos trocam prata para aqueles que desejam eliminar os rivais em seu caminho.

BARGANHA - SALVAGUARDAS EM TESTES DE MORTE

Sempre que um personagem falhar num teste de morte nos Nove Infernos, um arquidiabo pode contatá-lo telepaticamente e oferecer sua assistência. O personagem deve concordar em executar uma tarefa para o arquidiabo posteriormente. A natureza da tarefa não é revelada até que o personagem concorde com esses termos.

Um personagem que concorde com os termos do arquidiabo obtém automaticamente **20** na sua próxima salvaguarda de morte. Ao mesmo tempo, o personagem cai sob o efeito da magia *Missão* (nenhum teste de resistência permitido). Se essa magia terminar prematuramente, o personagem cai imediatamente para **0 pontos de vida** e está morrendo.

A tarefa que o personagem deve concluir é geralmente simples e direta, e sempre em benefício do arquidiabo que fez o acordo. As tarefas por exemplo incluem *entregar uma moeda de alma* a um dos lacaios do arquidiabo, recusar-se a ajudar alguém que o personagem está destinado a encontrar no futuro ou destruir algo que o arquidiabo abomina (como um *símbolo sagrado*).

EXAUSTÃO

A combinação de Avernus de calor opressivo e malevolência sobrenatural pesa sobre os corpos e as almas daqueles que não são maus. Uma criatura não maligna trata a viagem normal através de Avernus como uma marcha forçada e deve fazer um teste de resistência de **Constituição** no final de cada hora de viagem. A **CD** é **10 + 1** para cada hora de viagem. Em um teste de resistência falho, uma criatura sofre um *nível de exaustão*.

MAL PERVASIVO

O **mal** permeia os Nove Infernos, e os visitantes deste plano sentem sua influência. No final de cada descanso longo neste plano, um visitante que não seja maligno deve fazer um teste de resistência de **Sabedoria - CD 10**. Se falhar no teste, o alinhamento da criatura muda para *leal e mau*. A mudança se torna permanente se a criatura não deixar o plano dentro de **1d4 dias**. Caso contrário, o alinhamento da criatura volta ao normal depois de um dia passado num plano que não seja os Nove Infernos. Conjurar a magia *dissipar o mal e o bem* sobre a criatura também restaura seu alinhamento original.

DEFORMAÇÕES DA CARNE

D100	EFEITO
01-05	A cor do cabelo, olhos e pele do alvo se torna azul, vermelho, amarelo ou moldado.
06-10	Os olhos do alvo saltam para fora de sua cabeça na extremidade de hastes.
11-15	As mãos do alvo crescem como garras, que podem ser usadas como punhais.
16-20	Uma das pernas do alvo cresce mais do que a outra, reduzindo seu deslocamento de caminhada em 3 metros.
21-25	Os olhos do alvo se tornam faróis, preenchendo um cone de 4,5m com penumbra quando estão abertos.
26-30	Um par de asas, emplumadas ou coriáceas brota das costas do alvo, concedendo-lhe deslocamento de voo de 9 metros.
31-35	As orelhas do alvo se soltam da cabeça e fogem; o alvo fica surdo.
36-40	Dois dos dentes do alvo se transformam em presas.
41-45	A pele do alvo fica escamosa, concedendo-lhe um bônus de +1 na CA, mas reduzindo seu Carisma em 2 (no mínimo).
46-50	Os braços e pernas do alvo trocam de lugar, impedindo que o alvo se mova, a menos que ele se rasteje.
51-55	Os braços do alvo se tornam tentáculos com os dedos nas extremidades, aumentando seu alcance em 1,5m.
56-60	As pernas do alvo se tornam incrivelmente longas e elásticas, aumentando seu deslocamento de caminhada em 3 metros.
61-65	Cresce uma cauda em forma de chicote no alvo, que pode ser usada como chicote.
66-70	Os olhos do alvo ficam pretos, ganhando visão no escuro de 36 metros.
71-75	O alvo incha, triplicando seu peso.
76-80	O alvo se torna <i>magro e esquelético</i> , reduzindo pela metade o seu peso.
81-85	A cabeça do alvo dobra de tamanho.
86-90	As orelhas do alvo tornam-se asas , concedendo-lhe deslocamento de voo de 1,5 metros.
91-95	O corpo do alvo torna-se invulgarmente quebradiço, fazendo com que o alvo obtenha vulnerabilidade a danos por concussão, perfuração e corte.
96-00	Cresce outra cabeça no alvo, fazendo com que ele tenha vantagem em salvaguardas contra ficar <i>enfeitiçado</i> , <i>assustado</i> ou <i>atordoado</i> .

USANDO O MAPA

O mapa mostra uma região de Avernus, uma terra desolada de proporções vertiginosas que foi deformada por eras de invasão demoníaca. Os viajantes enfrentam uma paisagem infernal que desorienta os sentidos e desafia as tentativas de mapear com precisão.

Os métodos cartográficos padrão são inúteis, pois as distâncias em Avernus são impossíveis de medir e os locais às vezes mudam sobrenaturalmente. Como tal, o mapa mostra impressões pictóricas de locais que apenas indicam suas distâncias um do outro. Não é de modo algum algo que pode ou deve ser tomado literalmente.

Nenhuma escala é marcada no mapa, e a localização dos locais é baseada nas memórias de um cartógrafo intrépido e insano. As distâncias e os tempos de viagem entre os locais não podem ser determinados pelo estudo do mapa e podem ser alterados a cada viagem, a seu critério.

Seus jogadores nunca devem sentir que compreendem Avernus geograficamente, proporcionando uma sensação inquieta e desorientadora enquanto percorrem a paisagem infernal.

O mapa está cheio de imagens estranhas e iconografia exclusiva. Essas são as impressões artísticas do *Cartógrafo* sobre Avernus, e seus significados, na maioria das vezes, permanecem um mistério. Enquanto exploram Avernus, os personagens descobrem uma propriedade peculiar do mapa: **ele fala!** Sempre que chegam a um dos locais descritos neste capítulo, a voz do *Cartógrafo* emana do mapa para revelar uma pista. O mapa fala apenas para expressar suas pistas, então os personagens não podem consultá-lo ou envolvê-lo em conversas. As divagações loucas do *Cartógrafo* precedem a descrição de cada local de aventura marcado no mapa.

Se perguntado sobre um local não desenhado no mapa, o *Cartógrafo* murmura incoerentemente, grita loucamente ou choraminga em desespero.

MAPEANDO AVERNUS

Celestiais e senhores demoníacos desejam um mapa conciso de Avernus, mas as tentativas de mapear a camada têm consistentemente encontrado falhas.

Se um personagem tentar mapear Avernus, a loucura começa a surgir. Após cada sessão de mapeamento, o personagem deve fazer um teste de resistência de **Sabedoria** – CD 15.

Em um teste que falha, o personagem contrai uma forma aleatória de loucura, determinada rolando na **Tabela Loucura de Curto Prazo** no **Capítulo 8** do *Guia do Mestre*. Se o personagem falhar neste teste de resistência pela segunda vez, role na **Tabela Loucura de Longo Prazo**. Se o personagem falhar pela terceira vez, role na **Tabela Loucura Permanente**.



ALTERANDO UM CURSO

Usar o mapa para traçar um percurso de um local para outro não é confiável. Ajuda se os personagens já visitaram um destino antes, mas mesmo isso não garante que eles terminem onde pretendiam.

Ao traçar um percurso através de Avernus, peça ao jogador cujo personagem está supervisionando a navegação para jogar *dois dados*:

- **Role 2d4** se os personagens estiverem viajando para um destino não visitado marcado no mapa.
- **Role 2d8** se os personagens estiverem retornando a um destino que eles visitaram anteriormente.
- **Role 2d10** se um guia nativo estiver levando os caracteres ao seu destino.

Se as rolagens de ambos os dados não coincidirem, os personagens chegarão ao seu destino conforme planejado. Se os dados coincidirem, eles acabam em outro lugar: escolha um dos outros locais.

ÁREAS DO FORTE KNUCKLEBONE

A principal característica do forte é a colina em forma de mão, entre os dedos das cavernas onde *Mad Maggie* supervisiona os reparos em várias máquinas de guerra infernais (consulte o **Apêndice B** para regras de máquinas de guerra infernais e blocos de estatísticas).

Ao redor desta colina há um anel de detritos que serve como uma muralha grosseira. Essa barreira tem 4,5m de espessura e sua altura média é de 6 metros.

Embutida na muralha há uma guarita em ruínas (consulte “*Como entrar no Forte*”). Um dos *capuzcarlates* que guarda a guarita fica ao lado de um gongo de ferro que pode ser tocado para alertar sobre ataques iminentes. Uma entrada de 4,5m de altura e 6 metros de largura passa pela guarita. Uma parede de lixo nos roletes pode ser empurrada na frente da entrada para selar em caso de ataque.

Dentro da muralha, ao redor da colina, existem casebres feitos de velharias e sucata. Esses quartos estão quase vazios, exceto por alguns berços, pois apenas os kenku precisam de comida, bebida e sono. Eles são usados quando membros da gangue de *Mad Maggie* precisam de privacidade. Em meio às choupanas, estão os destroços saqueados de várias máquinas de guerra infernais que foram saqueadas por peças.

FORTE KNUCKLEBONE

Depois de deixar Elturel, os aventureiros seguem para *Forte Knucklebone*, uma fortaleza de ferro-velho à beira de uma extensão desolada de Avernus devastada por gangues rivais de catadores. *Forte Knucklebone* não aparece no mapa de Avernus, pois *O Cartógrafo* do mapa nunca encontrou ou visitou este local.

O *Forte Knucklebone* oferece abrigo a um bando de saqueadores das terras desoladas chamados **Knucklebones**, servindo como garagem onde eles constroem e consertam máquinas de guerra infernais. Os *Knucklebones* respondem a **Mad Maggie**, uma bruxa da noite - senhora da guerra que tem um acordo com Zariel: a arquiduquesa de Avernus deixa *Forte Knucklebone* sozinho enquanto *Mad Maggie* mantém os outros senhores da guerra na área sob controle.

Lulu acredita que o kenku das visões reside no forte e pode ajudar, o que é parcialmente verdade. Eles podem trazer *Lulu* e os personagens para *Mad Maggie*, que por sua vez pode ajudá-los.

CHEGADA AO FORTE

Quando os personagens estiverem à vista do *Forte Knucklebone*, descreva o local da seguinte maneira:

Um complexo fortificado fica no topo de um platô baixo que se eleva de uma paisagem repleta de crateras. No centro do complexo, há uma colina de pedra cor de ferrugem que se assemelha a uma mão que arranha o chão, com espaços entre os dedos. Uma parede irregular de pedras, ossos e detritos de metal circunda esta colina em forma de mão. Outros destaques visíveis a essa distância incluem uma portaria, no topo, com meia dúzia de figuras pequenas vigiando.

Quando os personagens estiverem prontos para se aproximar da fortaleza, consulte “*Entrando no Forte*” abaixo. Primeiro, porém, reveja o seguinte resumo de como executar esta cena com o máximo efeito.

FUNCIONAMENTO DO FORTE

Nesta parte da aventura, os personagens devem seguir com cuidado com o meio social da bruxa da noite e seu quadro de seguidores enlouquecidos.

Essa cena resolve um fator essencial em qualquer negociação: **vantagem**. *Mad Maggie* possui várias coisas que os personagens poderiam usar, incluindo máquinas de guerra infernais, provisões, abrigo temporário e informações. Os personagens têm algo que *Mad Maggie* deseja muito: as **memórias de Lulu**.

Uma maneira de realizar um encontro social complexo como esse é imaginar uma escala de **1 a 10**, com **1** representando o pior resultado possível e **10** o melhor.

Os personagens começam com **5**, e à medida que progridirem na cena, podem subir ou descer a escala. Interações positivas e úteis os elevam na escala, trocas antagônicas ou hostis os rebaixam, conforme você determinar. Onde eles terminam determina as consequências do encontro. Por exemplo, se os personagens terminam em **10** na escala, eles conseguem tudo o que querem da *Mad Maggie*: um ou mais veículos para acelerar a viagem por Avernus, todas as informações de que precisam, presentes monetários ou mágicos e provisões.

Se eles terminam em **1** na escala, irritam *Mad Maggie* e não recebem nada. Eles podem até ter que sair do *Forte Knucklebone*. Enquanto os personagens ainda tiverem um caminho a seguir, um fracasso espetacular pode ser tão memorável quanto o sucesso.

As seções a seguir detalham os NPCs e criaturas importantes do *Forte Knucklebone*. Incluídas nessas descrições estão as personalidades e objetivos dos NPCs, bem como o que eles têm a oferecer aos personagens.

Essas descrições também permitem que você, como o Mestre, determine como os personagens podem ganhar influência nas negociações e conseguir o que querem ou precisam.

Use a escala de **1 a 10** como um barômetro para avaliar o sucesso geral dos personagens ao lidar com o mundo estranho, intrigante e perigoso de *Mad Maggie* e os *Knucklebones*. Deixe que as decisões, ideias, conhecimentos, jogadas, sucessos e fracassos dos personagens movam o controle deslizante para cima ou para baixo na escala, como achar melhor.



©2019 Wizards of the Coast

ENTRANDO NO FORTE

A portaria serve como entrada para *Forte Knucklebone*. *Seis capuzcarlates* ficam de guarda em cima. Um *capuzcarlate* grita com os personagens quando eles se aproximam, pedindo a senha. Após alguns instantes, um *capuzcarlate* diferente diz: “*Não temos uma senha!*” Todas os *capuzcarlates* caem em momentos de alegria.

Os *capuzcarlates* em serviço de guarda dão aos personagens um momento difícil, pedindo que façam coisas ridículas para ganhar a entrada. Depois de alguns minutos, quando os personagens se cansarem do absurdo, os *capuzcarlates* dizem para eles pararem de ficar como idiotas e entrarem.

VENDO OS KENKU

Quando os personagens entrarem, eles veem a seguinte cena dentro da fortaleza:

A área delimitada pela muralha está repleta de lixo e peças mecânicas, alguns juntos de uma maneira que lembra um veículo. Estruturas em ruínas, construídas com o mesmo lixo da parede externa, fornecem abrigo.

Um pelotão de pequenas criaturas feéricas circula, todos parecendo gnomos selvagens. Vários deles ostentam bonés vermelhos altos, alguns dos quais pingam um vil icor.

Um par de kenku examina um dos veículos estranhos, conversando entre si em gritos estridentes. Esses kenkus carregam uma variedade de ferramentas estranhas. Quando eles os vêem, eles se viram e olham maravilhados.

Os kenku *Chukka* e *Clonk* reconhecem *Lulu* instantaneamente, desde que a conheceram anteriormente. Antes que os personagens possam agir, *Clonk* grita para eles:

Um dos kenku acena em sua direção como se estivesse lhe dizendo para permanecer onde está. “*Que negócio! Paciência é uma virtude! Não podemos deixar o chefe esperando!*” Ele corre para uma das estruturas de lixo.

Momentos depois, ele volta, liderando uma criatura alta que usa um túnica longa e esfarrapado, coberto de lama, sangue, mofo e coisas piores. Os olhos da bruxa parecem se mover independentemente um do outro quando ela se aproxima, seus cabelos castanhos desgrehados pendurados na frente deles. Descansando em cada ombro estão corvos de olhos vermelhos que examinam seu grupo. Atrás dela, uma criatura gigantesca, construída com partes diabólicas díspares, gemendo e pulando enquanto caminha.

Então, os dois olhos da bruxa se concentram profundamente no seu grupo, e em *Lulu* especificamente. “*Minha nossa!*” a bruxa coaxa, com saliva pingando de sua boca. “*Onde vocês encontraram esse tesouro?*”

Os personagens podem explicar sua situação, e *Mad Maggie* pode se oferecer para desbloquear as memórias de *Lulu*, contando alegremente aos personagens sobre o possível relacionamento de *Lulu* com *Zariel*. Antes disso, *Mad Maggie* diz aos personagens que ela precisa reunir suprimentos para o ritual de desbloqueio da memória. Isso dá aos personagens a chance de interagir com os outros membros da gangue de *Mad Maggie* e talvez ganhar alguma boa vontade com eles, conforme mencionado nas descrições individuais abaixo.

MAD MAGGIE

Enquanto a atenção de *Zariel* está focada na *Guerra do Sangue*; os senhores da guerra sedentos de poder dos restos das terras de *Avernus*, juntam gangues fortemente armadas e lideram bandos de máquinas de guerra infernais em combates brutais, criando feudos viciosos para si. *Mad Maggie* é uma desses senhores da guerra.

Mad Maggie é uma **bruxa da noite** com o comportamento de uma avó gentil, mas seu sorriso caloroso mascara uma astúcia cruel. Além de sua *pedra-coração*, a bruxa carrega uma sacola de almas negra (consulte “**Bruxa da noite**” no *Manual dos Monstros* para obter mais informações sobre esses itens mágicos. A bolsa contém nove *moedas da alma*, que *Mad Maggie* usa para alimentar suas máquinas de guerra infernais.

Anos atrás, uma sede para experimentar a miséria suprema trouxe a bruxa da noite para a Primeira Camada dos Nove Infernos. Seguida a Avernus por dezenas de *capuzcarlates* sedentos de sangue, Maggie encontrou pedaços de uma bela tapeçaria que registrava a queda de Zariel. Ele contava a descida do anjo em Avernus, sua traição pelas mãos dos cavaleiros do Inferno e sua submissão a *Asmodeus*, o que a levou a se tornar um arquidiabo digno de governar Avernus. *Mad Maggie* é obcecada pela saga cataclísmica de Zariel e vasculha as terras desoladas de Avernus em busca de mais relíquias. No crisol das terras desoladas de Avernus, *Mad Maggie* se tornou uma respeitada *Senhora da Guerra*.

OBJETIVOS DE MAGGIE

Impulsionada por seu desejo de miséria e seu prazer pela corrupção dos valentes, *Mad Maggie* procura coletar mais artefatos ligados à queda de Zariel da *graça*. Quando ela toma conhecimento do relacionamento de *Lulu* com Zariel, a bruxa da noite tenta desenterrar as memórias perdidas de *Lulu*, acreditando que elas podem manter os mais emocionantes registros emocionais do declínio Zariel. À medida que os personagens auxiliarem Maggie nesse empreendimento, eles ganharão favor e influência sobre a bruxa.

OFERTAS DE MAGGIE

Maggie tem os meios para desvendar as memórias que *Lulu* luta para se lembrar. Uma vez que as memórias sejam recuperadas, os personagens aprendem o destino do próximo passo de sua jornada.

Maggie também pode fornecer aos personagens uma ou mais máquinas de guerra infernais, o que tornaria sua viagem pelas terras desoladas mais administrável. Além disso, se os personagens não tiverem meios de criar provisões, Maggie também poderá fornecer comida e água. Maggie também poderia oferecer informações sobre os perigos que os

personagens podem enfrentar no deserto, incluindo outras gangues, se os personagens ganharem influência suficiente e deleitarem Maggie com suas ofertas.

GANGUE KNUCKLEBONES

O bando de Maggie consiste em *Chukka*, *Clonk*, um golem diabólico chamado *Mickey*, um par de diabretes ardilosos, uma *caveira flamejante* e uma série de criaturas feéricas assassinas.



Retirado do site: <https://i.redd.it/o9qn06n0e9y31.jpg>



CHUKKA E CLONK

Esses dois kenku são antigos e leais companheiros de *Mad Maggie*. Ela se refere a eles como os **Magpies**. **Clonk**, o maior dos dois kenku, é do tipo forte e silencioso e às vezes dirige a máquina de guerra infernal de *Mad Maggie*. **Chukka** é animado, irritável e cuida dos reparos no forte.

Chukka e *Clonk* perderam suas armas e as substituíram pelas seguintes armas resgatadas dos campos de batalha infernais:

- Chukka empunha um *pike prateado* (+2 de acerto) com de alcance de 3 metros e causa **5 (1d10)** de dano perfurante em um acerto.
- Clonk usa um *martelo de guerra de fogo infernal* (+2 para acertar) que causa **4 (1d8)** de dano de concussão em um golpe, ou **5 (1d10)** de dano de concussão quando usado com as duas mãos.

Objetivos de Chukka e Clonk: Os kenku vivem para construir, consertar e dirigir máquinas infernais. Em algum momento da visita, os personagens veem o kenku martelando furiosamente um *Demon Grinder* não funcional. Ele não está funcionando, e eles não conseguem entender o porquê. Eles ficariam muito gratos a qualquer um que pudesse ajudá-los a discernir o problema.

Ajudando os Kenku: Uma das partes do *Demon Grinder* - um equipamento pontudo - está interrompendo o fluxo da energia infernal através do veículo. O equipamento, composto de espinhos de um demônio hezrou, está surtos de energia demoníaca que está causando o mau funcionamento. Um teste bem sucedido de **Inteligência - CD 15 (Arcanismo ou Investigação)** de um personagem que passar pelo menos 10 minutos examinando o veículo revela qual parte está defeituosa.

Chukka e *Clonk* agradecem a ajuda na identificação do problema. Personagens podem ajudar ainda mais, encontrando uma maneira de remover a essência demoníaca do equipamento.

Magias como *dissipar magia* ou *proteção contra o mal ou bem*, ou outros métodos que os personagens possam imaginar, podem tornar a parte utilizável. Se os personagens ajudarem a dupla colocar a máquina infernal em funcionamento, os kenku expressam seu prazer a *Mad Maggie*, que se torna ainda mais propenso a ajudar os personagens em sua busca.

MICKEY , O GOLEM DE CARNE

Pouco depois de chegar em Avernus, *Mad Maggie* criou o Mickey, um golem diabólico de carne composto de partes de corpos diabólicos retiradas dos campos de batalha de Avernus. Mickey é um bruto doce e burro que segue as ordens de *Mad Maggie*.

Objetivos de Mickey: Desconhecido por mais ninguém em *Forte Knucklebone*, Mickey tem um pedaço grande de um demônio ósseo destruído alojado em seu pé, o que dificulta a caminhada para o bruto. Incapaz de falar, ele geme enquanto caminha e faz um pouco de dança pulando. Os *capuz-loucos* e *capuzcarlates* acham isso maravilhoso, e ocasionalmente o acompanham em uma música e dança vis. Personagens que testemunham isso e forem bem-sucedidos em um teste de **Sabedoria - CD 15 (Intuição)** percebem a situação de Mickey. Eles podem tentar remover o fragmento ósseo sem inibir permanentemente o passo de Mickey. Uma teste bem sucedido de **Sabedoria - CD 15 (Medicina)** permite a remoção bem-sucedida do osso. Depois disso, Mickey pode andar sem gemer ou pular, tornando *Mad Maggie* mais propícia a ajudar os personagens. Os *capuzcarlates* e *capuz-loucos*, no entanto, ficam zangados por não poder mais “*fazer o Mickey*”.

PINS E NEEDLES

Mad Maggie fez um acordo com um senhor das profundezas para garantir os serviços de dois diabretes astutos, mas preguiçosos, chamados **Pins** e **Needles**. *Mad Maggie* os trata com tanta gentileza que os diabretes não conseguem imaginar querer trabalhar para mais ninguém. Na presença de *Mad Maggie*, os diabretes geralmente assumem as formas de corvos que estão aninhados em seus cabelos ou pousados em seus ombros.

Quando não estão vagando em *Forte Knucklebone*, **Pins** e **Needles** ficam de olho na *Guerra do Sangue* e espionam os rivais de *Mad Maggie*. Ao contrário da maioria dos diabos, **Pins** e **Needles** não estão buscando promoções. Eles trocam a hierarquia infernal e franzem o nariz com nojo quando alguém tenta impor mais responsabilidade sobre eles.

Objetivos dos diabretes: Por mais que eles amem suas vidas em *Forte Knucklebone*, os diabretes têm um problema. Eles fizeram uma brincadeira tola em um dos *capuz-loucos*, **Wazzik**.

Agora eles temem que *Wazzik* e um pequeno grupo de seus amigos irracionais estejam planejando vingança. Os diabretes não querem contar a *Maggie* porque ela os avisou para não mexer com os *capuz-loucos*, então eles vêem os personagens como uma solução potencial para a situação deles.

Ajudando os diabretes: Enquanto as noites acontecem em *Forte Knucklebone*, os personagens percebem que *Pins* e *Needles* espreitam à distância, sussurrando um para o outro e olhando para os personagens. Se confrontados, os diabretes revelam um segredo. É claro que eles mentem, dizendo aos personagens que um capuz-louco chamado *Wazzik* está planejando matar *Lulu* e pedem que eles cuidem dessa ameaça primeiro.

Um teste bem-sucedido de **Sabedoria - CD 14 (Intuição)** revela que os diabretes estão mentindo. Se confrontados com a mentira, os diabretes revelam a verdade sobre o motivo pelo qual eles querem *Wazzik* morto.

Eles dizem aos personagens exatamente quando e onde encontrar *Wazzik* sozinho, e prometem falar bem com *Maggie* se os personagens matarem o *capuz-louco*.

As informações dos diabretes são sólidas e os personagens podem cuidar do problema de maneira rápida e silenciosa. No entanto, se alguém testemunhar o assassinato, os personagens podem ter que lidar com consequências e complicações.

Felizmente para os personagens, *Maggie* pouco se importa com os *capuz-loucos* e ignora a morte, embora possa diminuir um pouco os personagens em sua estima quando chegar a hora de recompensá-los.

BARNABÁS - A CAVEIRA FLAMEJANTE

Barnabás, que já foi um poderoso mago, que teve sua cripta contaminada por um inimigo maligno que roubou seu crânio e transformou-o em uma caveira flamejante. *Mad Maggie* fez uma pechincha com esse mago rival e tomou *Barnabás* como pagamento. Agora ele faz parte da gangue dela.

Barnabás é esquecido e um pouco pomposo, mas de vez em quando ele tem idéias incríveis e lembra coisas extraordinariamente úteis de seu passado arcano.

Objetivos de Barnabás: Os *capuzcarlates* gostam de arremessar coisas em *Barnabás* e, depois de ser atingido na mandíbula com uma engrenagem solta, *Barnabás* perdeu um dos seus dentes. Ele viu um *capuzcarlate*, *Grubba*, agarrá-lo e fugir. *Barnabás* está com vergonha de contar a *Mad Maggie* sobre isso, embora ela suspeite que algo esteja errado, porque *Barnabás* começou a assobiar quando ele fala.

Ele calmamente pede aos personagens para ajudá-lo a encontrar o dente que falta. Ele aponta **Grubba**, o *capuzcarlate*, mas admite que todas as pequenas criaturas astutas se parecem com ele.

Ajudando Barnabás: Personagens podem questionar os *capuzcarlates*, começando com *Grubba*, para descobrir quem tem o dente. Cada vez que questionarem um *capuzcarlate*, há 50% de chance do *capuzcarlate* ficar com raiva e atacar os personagens, apoiados por **1d4 capuzcarlates** adicionais.

Os *capuzcarlates* acreditam que o dente é um amuleto da sorte, por isso o passam frequentemente de um para o outro para impedir que *Barnabás* o encontre. Por causa dessa constante transferência do dente, há pouca esperança dos personagens encontrá-lo, confrontando um *capuzcarlate* de cada vez.

No entanto, um personagem que observa discretamente os *capuzcarlates* por 10 minutos pode tentar um teste de **Sabedoria - CD 11 (Percepção)**. Em um sucesso, o personagem vê um *capuzcarlate* passando uma bolsa ensanguentada para outro *capuzcarlate*, que o enfia no bolso. Esta bolsa contém o dente de *Barnabás*.

Um personagem que se move ao alcance do *capuzcarlate* pode tentar pegar do bolso e obter a bolsa sem seu conhecimento, fazendo isso com um teste bem-sucedido de **Destreza - CD 14 (Prestidigitação)**.

Nenhum *capuzcarlate* renuncia voluntariamente à bolsa, embora possa ser magicamente encantado a fazê-lo.

O *capuzcarlate* ataca qualquer personagem que tenta pegá-lo à força e outros 12 *capuzcarlates* entram na luta na próxima rodada.

Mad Maggie não terminará essa luta a menos que os personagens tenham feito algo de bom por ela, a não ser que o ritual da paisagem dos sonhos ainda não tenha ocorrido, ela não permitirá que os *capuzcarlates* matem um personagem.



CAPUZCARLATES E CAPUZ-LOUCOS

Os *capuzcarlates* são criaturas feéricas assassinas que embebem seus gorros em sangue fresco. *Capuz-loucos* são *capuzcarlates* que encharcam seus com *icor demoníaco*. *Mad Maggie* atualmente comanda 60 *capuzcarlates* e 30 *capuz-loucos*, embora um terço deles opere fora do forte, patrulhando as áreas das terras desoladas controladas por *Mad Maggie*. À medida que as batalhas acabam com essa força, *Mad Maggie* recebe novos *capuzcarlates* da Feywild, cortesia de poderosas Fadas com quem ela faz pechinchas. Por esse motivo, a bruxa da noite não se preocupa com o bem-estar de seus capangas *capuzcarlates* e *capuz-loucos*. Veja o **Apêndice D** para obter mais informações sobre *capuzcarlates* e *capuz-loucos*.

Objetivos dos capuzcarlates e capuz-loucos: Essas criaturas não têm muitos objetivos, são criaturas feéricas loucas que se deleitam com o caos e o massacre. Suas interações com os personagens devem refletir isso. Pode-se oferecer a um personagem um dedo decepado como sinal de amizade e depois acusá-lo de roubá-lo depois. Somente o amor e o medo deles por *Mad Maggie* mantêm as criaturas sob um tipo de controle frouxo.

Mad Maggie entende a natureza desses seres e não os detém contra os personagens se eles os matarem, principalmente quando agem em legítima defesa.



MÁQUINAS DE GUERRA INFERNAIS DA MAD MAGGIE

Forte Knucklebone contém os pedaços de máquinas de guerra infernais em vários estados de degradação e canibalização. Do lote, dois parecem relativamente intactos. O menor é um *Diabo's Ride*, o maior é um *Tormentor*. As rodas do *Diabo's Ride* estão faltando. O *Tormentor* está sem o seu arpão, e o revestimento de sua armadura está corroído como se comido por ácido, reduzindo a CA do veículo para **15**.

Se os personagens ganharem gratidão suficiente de *Mad Maggie*, uma ou ambas as máquinas de guerra podem ser presenteadas para eles. *Chukka* e *Clonk* podem prender as rodas no *Diabo's Ride* e uma arma no *Tormentor*, se *Mad Maggie* os instruir. A substituição da armadura no *Tormentor* também pode ser feita, mas somente depois que esforços forem feitos para recuperar sucata dos campos de batalha de *Avernus*. É provável que qualquer operação de resgate atraia atenção indesejada de outros Senhores da Guerra.

Além das máquinas de guerra descritas acima, *Mad Maggie* possui várias máquinas de guerra infernais em condições de uso que estão passando por manutenção e aprimoramentos regulares em sua garagem sob a colina. Esses veículos não estão à venda ou ao comércio, embora aventureiros descarados possam tentar roubá-los. Esses veículos incluem **dois Diabo's Ride**, **três Tormentors**, o mencionado *Demon Grinder* (que *Chukka* e *Clonk* estão tentando reparar) e um *Scavenger* que *Mad Maggie* usa para operações de resgate.

SONHO DE LULU

Antes possam recuperar a *Espada de Zariel*, os personagens precisam descobrir a localização da *Cidadela do Sangramento*, que está presa nas memórias ocultas de *Lulu*. Quando *Mad Maggie* percebe o interesse dos personagens em acessar essas memórias ocultas, ela se oferece para realizar um ritual que cria uma paisagem de sonhos na qual as memórias do *hollyphant* podem ser percebidas. Para *Mad Maggie*, o ritual é sua própria recompensa, pois a bruxa deseja saber tudo o que *Lulu* sabe sobre a queda de *Zariel*.

Depois de fazer alguns preparativos, *Mad Maggie* cria um círculo diabólico no chão e organiza várias almofadas pretas confortáveis no centro. Ela ordena que *Lulu* descanse nas almofadas, o que o *hollyphant* faz com um pouco de ansiedade. *Maggie* então coloca dois crânios no círculo, observando ter certeza de que suas irmãs não se importarão se ela escolher o cérebro delas para esse problema.

A bruxa instrui *Lulu* e os personagens a ocupar lugares dentro do círculo. *Mad Maggie* diz aos personagens para fechar os olhos e mantê-los fechados, que o ritual deve durar cerca de dez minutos e que durante o ritual, todos dentro do círculo serão unidos por um vínculo telepático. Se alguém deixar o círculo, o ritual será interrompido e ela será forçada a recomeçar. Um ritual incompleto não produz nenhuma revelação nas memórias de *Lulu*.

Quando a bruxa inicia o ritual, os personagens sentem o vínculo telepático se formando entre eles, a bruxa e *Lulu*. Os olhos ainda fechados, os personagens sentem um brilho brilhante de luz, depois escuridão. Uma sensação de formigamento varre os corpos dos personagens quando arco-íris vibrantes aparecem em suas mentes e eles vêem o primeiro sonho de *Lulu* se desenrolar. *Mad Maggie* não está na paisagem dos sonhos com eles, embora os personagens possam ouvir a voz incorpórea da bruxa sempre que ela fala.

Dentro dessa paisagem de sonho conjunta, os personagens podem sofrer danos psíquicos de criaturas oníricas hostis e outros efeitos. Um personagem reduzido a 0 pontos de vida por esse dano psíquico fica inconsciente, mas estável, e incapaz de prosseguir para o próximo sonho na sequência. Se todos os personagens caírem inconscientes, a busca dos sonhos termina. *Mad Maggie* pode recomeçar quando os personagens recuperarem a consciência e se recuperarem da provação.

SONHO 1: ANJOS DO ARCO-ÍRIS

Leia o seguinte texto quando os personagens entrarem pela primeira vez na paisagem dos sonhos de *Lulu*:

À medida que a luz rica e radiante de 100 arco-íris dançantes se dissolve lentamente, a luz do sol quente preenche a área. Dentro desse espaço, *Lulu* voa preguiçosamente em um prado luxuriante no ombro de um anjo bonito e de olhos vendados. Enquanto o par caminha pela grama alta e verde, a voz da bruxa enche sua mente: “Empurre essa visão. Representa apenas o que *Lulu* deseja que seja verdade. Precisamos ver mais”.

Cada personagem deve fazer um teste de resistência de **Inteligência - CD 10**. Se um ou mais dos personagens forem bem-sucedidos, o campo ensolarado desaparecerá à medida que a sequência dos sonhos progride em direção ao próximo sonho.

Se todos os personagens falharem no teste de resistência, cada personagem sofre **11 (2d10)** de dano psíquico, e todos eles devem tentar o teste de resistência novamente. Se pelo menos um personagem for bem sucedido na segunda vez, esse sonho desaparecerá e o próximo começará. Se todos falharem no teste novamente, todos os personagens sofrerão o dano psíquico novamente. Esse processo continua até que pelo menos um personagem tenha sucesso ou todo mundo fique inconsciente.

SONHO 2: TRAIÇÃO!

Personagens que estão conscientes quando o primeiro sonho termina passam para o **segundo sonho**:

Um campo de batalha cercado por chamas aparece em uma paisagem infernal árida. No centro do círculo, Lulu e o anjo jazem inconscientes e caídos, terrivelmente feridos. Vocês se vêem em defesa de Lulu e do anjo, olhando para fora quando 6 pequenos diabos cobertos de espinha se aproximam. À distância, uma formação de guerreiros humanos maltratados e em retirada desaparece através de um portal.

“Os diabos!” assobia a voz incorpórea da bruxa. “Vocês devem derrotar aqueles diabos!”

Os personagens devem defender *Lulu* e *Zariel* dos **seis diabos dos espinhos**. Nesse ponto, os personagens e os diabos devem rolar a iniciativa. O combate da paisagem dos sonhos que se segue coloca os personagens contra os diabos dos sonhos.

Os personagens começam o combate com pontos de vida completos, menos qualquer dano psíquico sofrido no sonho anterior. Todo dano causado pelos diabos dos sonhos se converte em dano psíquico. Os diabos soltam gritos de morte e caem mortos quando reduzidos a **0 pontos de vida**.

Esse sonho termina quando metade dos diabos dos espinhos é reduzida a **0 pontos de vida**. Quando o sonho termina, o campo de batalha fica preto à medida que a sequência do sonho prossegue com o próximo sonho.

SONHO 3: NEGÓCIO DO DIABO

Personagens que estiverem conscientes quando o segundo sonho terminar passam para o **terceiro sonho**:

Uma paisagem cheia de espessa fumaça negra e os cheiros da morte e decadência se expandem abrangendo tudo.

Os pequenos diabos que sobreviveram ao sonho anterior se ajoelham diante de você e se oferecem para servi-lo se vocês pouparem a vida deles.

Se os personagens concordam em aceitar os termos dos diabos, eles tomam o céu e voam para longe, retornando para ajudar os personagens no próximo sonho. Caso contrário, os diabos desaparecem no nada e não reaparecem mais tarde.

Uma vez que os personagens fizerem sua escolha, esse sonho termina e desvanece-se, à medida que a sequência dos sonhos continua com o próximo sonho.

SONHO 4: DESOLAÇÃO

Quando o **quarto sonho** começar, leia:

Vocês vagueiam por uma paisagem vasta e árida de total devastação. Um **lodo negro** se eleva rapidamente do chão, envolvendo os pés e segurando-os com força, sobrecarregando-os com uma horrível sensação de perda.

“Não deixe o lodo consumir vocês!” diz a voz incorpórea de *Mad Maggie*. “Vocês devem avançar suas defesas. Ela deve olhar!”

Tenha a iniciativa de lançar personagens em seus próprios sonhos. Cada personagem é contido pelo lodo negro. Por sua vez, um personagem deve usar sua ação para tentar se livrar do lodo, fazendo isso com um teste bem-sucedido de **Força - CD 15 (Atletismo)** ou Destreza (**Acrobacia**). Se pelo menos um personagem aceitou os termos dos diabos no sonho anterior, os diabos dos espinhos descem do céu para ajudar os personagens a se libertarem, concedendo vantagem na verificação de habilidade de cada personagem.

Um personagem que se liberta do lodo sobe no ar e rapidamente se livra da sensação de perda horrível.

Pelo resto do sonho, o personagem libertado não pode fazer nada, exceto usar a ação de Ajuda em cada um dos turnos para ajudar outro personagem ainda preso no lodo.

Um personagem que falhar no teste inicial para escapar do lodo deve repetir o teste no início de cada um dos seus turnos. A cada teste falho após o primeiro, o personagem sofre **22 (4d10)** de dano psíquico à medida que a sensação de perda horrível se intensifica. Se um personagem é reduzido a 0 pontos de vida por esse dano psíquico, seu eu onírico se torna completamente submerso no lodo e se perde.

A paisagem dos sonhos pode continuar no sonho final, desde que pelo menos o eu dos sonhos de um personagem escape do lodo.

SONHO 5: REVELAÇÃO

Personagens que estiverem conscientes quando o quarto sonho terminar passam para o **quinto e último sonho**, que é o seguinte:

Lulu repousa sobre uma almofada preta no centro de um vazio de tinta. Ela está inconsciente e sozinha, um raio de luz branca brilhante brilha sobre ela. Ao lado de Lulu, uma grande luneta de metal brilhante repousa sobre um tripé esculpido.

Lulu acorda e olha pacificamente ao seu redor. Vendo a luneta, ela se aproxima, pressionando um olho contra a ocular. Lulu então se afasta de repente, olhos arregalados, boca aberta, o rosto iluminado pela excitação. Ela grita: “A espada, a espada! Eu sei onde está!”

Quando o sonho termina, os personagens e *Lulu* acordam no espaço ritual. *Lulu* mal consegue conter a alegria de redescobrir o que acredita ser a localização da *Cidadela do Sangramento*, e implora impacientemente aos personagens que iniciem a próxima etapa de sua jornada.

Se nenhum dos egos dos personagens chegou ao fim da paisagem dos sonhos, *Mad Maggie* está ansiosa para repetir o ritual. Por outro lado, *Lulu* pode recuperar sua memória o suficiente para liderar personagens na próxima etapa da jornada sem ter que suportar o ritual pela segunda vez. *Mad Maggie* fica infeliz se não conseguir ver o sonho inteiro, e é menos provável que ajude os personagens a chegarem onde precisam ir, se recusarem ver a sequência dos sonhos até o fim.

Se os personagens chegaram ao fim da paisagem dos sonhos, *Mad Maggie* também conseguiu. Experimentando as agonias de um sofrimento tão puro, a bruxa exala contentamento. Desde que os personagens não tenham feito nada para desagradá-la durante sua estadia no *Forte Knucklebone*,

Mad Maggie fornece a eles uma ou mais das máquinas de guerra infernais disponíveis. Se eles ajudaram suas tropas de outras maneiras, ela também pode fornecer um ou todos os seguintes itens:

- Até 3 *moedas da alma*, que os personagens precisam para alimentar suas máquinas de guerra infernais
- Uma arma de prata a escolha dos personagens, para ajudar nas batalhas contra diabos e licantropos.
- Duas semanas de ração por personagem (as rações são horríveis, mas mantêm seu valor nutricional)
- Avisos sobre outros Senhores da Guerra, além do nome de alguém que possa ajudá-los (consulte “*Encontro Intinerante: Smiler, o Profanador*”).

DESPEDIDA

A maneira como os *Knucklebones* se despedem dos personagens depende de como *Mad Maggie* está satisfeita com os personagens. Essa atitude varia de um adeus quase choroso se eles deram a Maggie e sua gangue tudo o que eles queriam, a serem expulsos por *capuz-loucos* raivosos se tudo deu errado.

PERSEGUIÇÃO VINGATIVA

Se os personagens pegarem uma ou mais máquinas de guerra infernais de *Forte Knucklebone* sem o consentimento de *Mad Maggie*, a bruxa da noite organiza um grupo para caçá-los e recuperar o que é dela, além do “*interesse*”.

Mad Maggie os persegue em seu *Scavenger*, com *Mickey* no banco do passageiro atrás dela enquanto ela dirige. *Barnabás*, a caveira flamejante, opera a *Garra de Captura* com sua magia mágicas, *Chukka* e *Clonk* operam os *Arpões Defletores*, e seis *capuz-loucos* se agarram ao casco externo, prontos para pular nos veículos inimigos.

Se *Chukka* e *Clonk* fizeram o *Demon Grinder* quebrado funcionar, esse veículo também vem atrás dos personagens e é tripulado inteiramente por *capuzcarlates* e *capuz-loucos*.

RAGGADRAGGA ATACA!

À medida que os personagens alcançam a 800 metros de distância do *Forte Knucklebone*, o problema vem procurá-los na forma de um senhor da guerra inimigo:

Uma pluma de poeira vermelha ondula à distância, criada por uma grande máquina de guerra infernal que dispara em sua direção. Sua tripulação consiste em humanoides com cabeça de javali e rato, todos usando óculos de proteção.

A máquina de guerra infernal que chega é um *Demon Grinder* com manchas de sangue com dentes de metal rangendo na frente e uma bola de demolição balançando atrás dela. Enquanto se move para interceptar os personagens, o veículo não está tentando ser furtivo.

Se os personagens tiverem uma ou mais máquinas de guerra infernais, eles podem tentar fugir, manobrar ou destruir o veículo inimigo que se aproxima. Se eles estão a pé, eles devem encontrar uma maneira de desativar o veículo e derrotar as criaturas dentro. Se o fizerem, eles podem reivindicar o *Demon Grinder* para si mesmos.



Raggadragga

O *Demon Grinder* é dirigido pelo *Senhor da Guerra Raggadragga*, um homem-javali com 120 pontos de vida. Ele lidera a *Gangue Goreguts*, que consiste em dois outros homem-javali chamados *Jibbs* e *Oozywog* (que operam as estações *Chomper* e *Bola de Demolição* do veículo) e *dois homens-rato* chamados *Finnik* e *Yeegha* (que operam os *Arpões Defletores*). Avernus não tem luas, então a *Gangue Goreguts* não está sujeita aos ciclos lunares. Seus membros preferem suas formas híbridas.

Se ele derrotar os personagens, *Raggadragga* obtém todas as informações que puder sobre eles antes de tentar vendê-los de volta para *Mad Maggie*. A bruxa da noite pode ou não pagar por eles, dependendo de sua disposição em relação aos personagens quando eles deixaram o *Forte Knucklebone*.

Se os personagens derrotarem a *Gangue Goreguts*, eles poderão se apossar do *Demon Grinder*, que queima o combustível restante em 6 horas.

Tesouro: *Raggadragga* carrega três *moedas da alma* que ele usa para alimentar o *Demon Grinder*. Ele também carrega um *diadema da destruição*, que ele veste e usa para fazer ataques à distância. Os outros membros da *Gangue Goreguts* não têm tesouros.





*Os Senhores da Guerra de Avernus conquistam as infernais terras desoladas
em máquinas infernais alimentadas por almas.*

SENHORES DA GUERRA DAS TERRAS DESOLADAS AVERNIANAS

À medida que os personagens cruzam as terras desoladas de Avernus, eles provavelmente colidirão com senhores da guerra mesquinhos buscando *moedas da alma* e sucata para abastecer e reparar suas máquinas de guerra infernais. *Mad Maggie* e *Raggadragga* são dois senhores da guerra que os personagens conhecem no início. As seções a seguir descrevem três outros senhores da guerra que espereitam os desertos Avernianos: um demônio com chifres sem asas chamado **Bitter Breath**, uma necromante humana chamado **Feonor** e um diabo das correntes chamado **Princeps Kovik**. Esses senhores da guerra são tão cruéis e impiedosos quanto o inferno que habitam. Todos compartilham a mentalidade da “*Sobrevivência do mais forte*”.

Em Avernus, o poder de um senhor da guerra é medido pela Força e pelo tamanho de sua gangue, e pela ameaça representada por suas máquinas de guerra infernais. Enquanto um senhor da guerra bate as botas, outro inevitavelmente se levanta para tomar seu lugar. *Bitter Breath*, *Feonor* e *Princeps Kovik* são apenas os últimos de uma longa série de senhores da guerra a atormentar a expansão Averniana. Se Zariel não estivesse tão ocupada lutando a *Guerra do Sangue*, ela livraria Avernus dessas pragas intinerantes; como estão as coisas, ela se contenta em deixar os senhores da guerra se extinguírem.

Se você precisar adicionar alguma emoção à aventura, peça a um desses senhores da guerra para desafiar os personagens. Um senhor da guerra pode estar atrás de *moedas da alma* para alimentar suas máquinas de guerra infernais, enquanto outro pode estar ansioso para forjar uma aliança com um grupo capaz de aventureiros contra um inimigo maior. Com exceção de *Mad Maggie*, esses senhores da guerra não têm covil, então eles podem ser encontrados em qualquer lugar a qualquer momento.

Avernus tem mais senhores da guerra do que os descritos aqui. Você pode criar novos, cada um com suas próprias gangues e máquinas de guerra infernais. Não se preocupe em jogar muitas máquinas de guerra infernais nos personagens. Você pode reduzir a dependência dos personagens em máquinas de guerra infernais, restringindo o acesso a *moedas da alma*, que os veículos queimam como combustível. Um guerreiro típico tem 2d6 *moedas da alma* e 2d6 *frascos de icor demoníaco* a qualquer momento.

COMBATE - MÁQUINAS DE GUERRA INFERNAIS

Todos os senhores da guerra descritos nesta aventura usam máquinas de guerra infernais para impor o medo em seus rivais, afastar demônios e outras ameaças e fugir das patrulhas de diabos de Zariel. As regras para máquinas de guerra infernais no **Apêndice B** têm como objetivo ajudá-lo a julgar situações que surgem durante os encontros, mas o combate envolvendo máquinas de guerra infernais funciona melhor com a peça no estilo “teatro da mente”, onde é mais importante capturar a emoção de uma perseguição do que saber a localização exata e a orientação de todos os veículos no campo de batalha.

Se surgir uma situação que as regras do veículo não abrangem, recorra às regras principais. Por exemplo, se um personagem quiser pular de um veículo em movimento para outro, determine se o personagem é bem-sucedido ou não com um teste da Força, definindo a **CD** do salto com base na distância entre os dois veículos (assim como em outros fatores, conforme apropriado). Faça ser divertido e em ritmo acelerado, e afaste as regras quando elas atrapalharem.



BITTER BREATH (RESPIRAÇÃO AMARGA)

Bitter Breath é um senhor da guerra ressentido e vingativo que foi vítima da política cruel de Avernus. Anteriormente um senhor das profundezas chamado **L'zeth**, esforçou-se para minar Zariel enquanto cortejava Bel. Pouco depois de reivindicar o governo de Avernus, Zariel rebaixou **L'zeth** para um diabo.

Por um tempo, **L'zeth** nutriu seu orgulho danificado. Eventualmente, o diabo desanimado reacendeu suas ambições e se envolveu em uma conspiração para derrubar Zariel.

Os espões da arquidiabo souberam da trama. Como punição adicional, Zariel removeu as asas de **L'zeth** e amaldiçoou o diabo de chifres para que não pudesse mais entrar em acordos. Qualquer documento que **L'zeth** assina desaparece, e qualquer palavra que ele pronuncia vira fumaça na boca. Assim, **L'zeth** ficou conhecido como **Bitter Breath (Respiração Amarga)**.

OS SAQUEADORES DE BITTER BREATH

Zariel declarou que nenhum outro diabo pode se associar à **Bitter Breath**. No entanto, o decreto de Zariel não impediu o diabo exilado de unir forças com uma gangue de hobgoblins saqueadores, sob o comando de um senhor da guerra hobgoblin, endurecido por batalhas, chamado **High Graj Karkajuk**.

Bitter Breath dirige um **Tormentor** que possui um **Gritador Infernal** em vez de um **Arpão Defletor**.

Hobgoblins completam a tripulação do **Tormentor**. **High Graj Karkajuk** dirige um **Diabo's Ride** e comanda um par de **Scavengers** conduzidos por capitães hobgoblins e tripulados por hobgoblins comuns. Veja no **Apêndice B** os blocos estatísticos dos veículos.





FEONOR

Feonor é uma esbelta arquimaga (neutra e má) com olhos brancos leitosos e um guarda-sol feito de ossos e carne humana. Seus rivais a conhecem como uma poderosa necromante.

Eles suspeitam que ela fugiu do Plano Material para escapar de algum destino horrível, mas a verdade é que ela foi convidada para Avernus por **Mahadi**, o mestre *rakshasa* do *Empório Errante*. Durante uma visita ao mundo de **Feonor**, **Mahadi** se apaixonou por sua indiferença zumbi. Pouco depois de chegar em Avernus, **Feonor** ficou entediada com as tentativas de **Mahadi** de impressioná-la. Sem nem mesmo um adeus, ela saiu para o deserto Averniano em uma das máquinas de guerra infernais do *rakshasa* e nunca olhou para trás. Anos depois, **Mahadi** ainda se refere a ela como “*aquela que escapou*”.

A carranca no rosto de **Feonor** sugere seu aborrecimento constante com o multiverso ao seu redor. Ela prefere não falar, e quando fala, é tipicamente apenas em sussurros, suas sentenças são intercaladas e pontuadas por suspiros frustrados.

GOLDEN DOOM

Feonor cavalga em um *Demon Grinder* chamado **Golden Doom**, assim chamado porque **Mahadi** o equipou com uma *armadura mortal dourada*. O veículo é conduzido por um *lívido*, e suas outras estações são operadas por *carneçais*. Ela também comanda uma força de **10 garras rastejantes**. Um par de *Tormentors* tripulados por *mezzoloths* fornece a escolta. Veja no **Apêndice B** os blocos estatísticos dos veículos.



PRINCEPS KOVIK

Esse *diabo das correntes* particularmente cruel comandou a **8ª Legião de Infantaria dos Infernos**, “*Terror Encarnado*”, que foi esmagada nas margens do Rio Styx pelo *Lorde Demônio Kostchtchie*. Culpando seus superiores pela derrota, **Princeps Kovik** reuniu os membros sobreviventes de sua legião e formou o **Oitavo Remanescente**, um bando de diabos saqueadores que não são mais pertencentes à hierarquia infernal.

Os diabos que servem Kovik o fazem de bom grado porque o diabo das correntes ganhou sua confiança. Diabos recém marginalizados escolhem regularmente a bandeira de Kovik.

O emblema do diabo das correntes é o numeral **8** feito de corrente de ferro em um campo carmesim. **Kovik** pretende reunir força suficiente e máquinas de guerra infernais para fazer o que nenhum arquidiabo foi capaz de fazer: *levar os demônios de volta ao abismo para sempre*.

O OITAVO REMANESCENTE

O **Oitavo Remanescente** persegue qualquer fonte potencial de *moedas da alma*. Alvos que abandonam suas *moedas da alma* livremente podem continuar seu caminho sem mais assédio, desde que não haja demônios à espreita entre eles.

Kovik tem um *Diabo's Ride* e viaja com **2 diabos barbados** em veículos semelhantes. O resto da gangue consiste em **4 diabos farpados** em um *Tormentor* e **8 diabos barbados** em um *Demon Grinder*. Os membros do **Oitavo Remanescente** nunca usam *icor demoníaco* em seus veículos.



A BUSCA PELA ESPADA

Os sonhos de *Lulu* levam os personagens em uma perseguição selvagem à *Colina de Haruman* em busca da *Espada de Zariel*. Percebendo que a *Cidadela do Sangramento* não é onde ela se lembra, o *hollyphant* oferece aos personagens uma escolha de caminhos. Ambos os caminhos, eventualmente, levam à *Cidadela do Sangramento*, mas apenas através de uma combinação de acordos, ousadia e pura sorte.

O **Diagrama 3.2** e o **Diagrama 3.3** são artes fluidas que mostram os dois caminhos que os personagens podem percorrer através de *Avernus* para alcançar a *Cidadela do Sangramento*: o *Caminho dos Demônios* e o *Caminho dos Diabos*, respectivamente. Tampouco é literalmente um “caminho”, mas uma sequência de locais que os personagens mais visitarão em geral. Se os personagens se desviarem desses caminhos, use encontros opcionais para reconduzi-los (consulte “*Outros locais*” e “*Encontro Intinerante: Smiler, o Profanador*”).

Cada local de encontro vinculado a um caminho possui um nível de personagem recomendado, conforme observado nos **Diagramas 3.2** ou **3.3**.

Se o nível médio dos personagens do seu grupo for inferior ao nível recomendado de destino, introduza alguns encontros aleatórios ou redirecione-os para outro local primeiro para aumentá-los de nível.

Permita que os personagens tenham a oportunidade de explorar locais no mapa de *Avernus* em qualquer ordem que desejarem, ou deixá-los pular de um lado para outro entre os caminhos como acharem melhor.

COLINA DE HARUMAN

VEJA! O CÃO DE ZARIEL CRUCIFICOU aqueles que traíram sua senhora em batalha.

O Cartógrafo

A *Colina de Haruman* está marcada no **mapa 3.1**. Quando os personagens chegarem nesse local, leia ou parafraseie o seguinte texto para os jogadores:

Árvores de ferro forjado alinham uma trilha que leva ao cume de uma colina íngreme. Cavaleiros angustiados estão empalados nos galhos de metal das árvores, seus corpos se contorcem em tormento enquanto *stirges* inchadas se deleitam com o sangue.

Árvores de ferro forjado alinham uma trilha que leva ao cume de uma colina íngreme. Cavaleiros angustiados estão empalados nos galhos de metal das árvores, seus corpos se contorcem em tormento enquanto *stirges* inchadas se deleitam com o sangue.

Haruman, um paladino humano de *Helm*, era um dos mais dedicados Cavaleiros do Inferno de Zariel. Ele crucificou desertores para a causa de Zariel no “*Caminho dos Covardes*”, uma fila de almas torturadas que levavam a essa colina desolada. Cada alma está presa a uma árvore de metal farpada. Inscrições acima de suas cabeças atestam que a maioria deles eram cavaleiros mortais que abandonaram Zariel durante seu ataque a *Avernus*. Enxames de *stirges* zumbem entre os galhos, banqueteadando-se com fome nas vítimas crucificadas e em gritos. As *stirges* atacam os personagens apenas se tentarem libertar os cativos (veja “*Chegada de Haruman*”, abaixo).

Role 2d4 para determinar o número de *stirges* atacando.

JANDER SUNSTAR

Perto do cume da colina, o vampiro *Jander Sunstar* está empalado em uma das maiores árvores de ferro.

Esse guerreiro elfo, amaldiçoado pela eternidade dos mortos-vivos, tentou resgatar sua alma corrompida jurando caçar sua própria espécie. Mais tarde, ele se ofereceu para se juntar a Zariel em sua cruzada no Nove Infernos.

As *stirges* agora pululam do corpo de Jander para frente e para trás, preservando sua existência, injetando-o com o sangue de seus *Companheiros* traidores.

Jander pede aos personagens para derrubá-lo para que sua alma possa seguir em frente a partir deste lugar maldito. Ele revela as seguintes informações:

- *Jander* e *Haruman* eram parte de uma série de guerreiros que se juntaram ao anjo Zariel em seu ataque aos Nove Infernos.
- Depois de atravessar o portal em Avernus, *Jander* entrou em pânico e fugiu de volta para Elturel. Traiu seus camaradas mais corajosos, selando o portal atrás deles.
- *Jander* e seus *Companheiros* desertores nunca revelaram sua vergonhosa retirada e traição a Zariel. Era uma vergonha que os Cavaleiros do Inferno, como eram conhecidos, levariam em segredo até o túmulo.
- Após anos de angústia, *Jander* optou por encarar o sol e se atirar à mercê de Lathander. A oração caiu em ouvidos surdos, e sua alma foi condenada ao Nove Infernos a sofrer por seus pecados.

Quando ele vê *Jander* empalado na árvore de ferro, as memórias de *Lulu* sobre ele retornam. Ele se lembra de sua traição a Zariel e lhe dá um olhar lamentável. Ele então admite aos personagens que cometeu um erro ao levá-los até aqui e precisa refletir sobre seus sonhos em mais detalhes para discernir o paradeiro da *Cidadela do Sangramento*.



CHEGADA DE HARUMAN

Se os personagens libertarem *Jander* ou qualquer um de seus *Companheiros*, seus corpos desmoronam em pó em agradecimento. Em resposta, **20 stirges** atacam o grupo. Quando a segunda rodada de combate começa, todas as almas crucificadas que permanecem nas árvores choram de terror quando Haruman, um narzugon, desce do céu em seu pesadelo e tenta punir os intrusos. Ele começa o encontro a 90 metros de distância e ordena que o pesadelo diminua a distância entre ele e os aventureiros o mais rápido possível. Quando *Haruman* ataca, **uma vespa infernal** aparece de um ninho próximo e tenta agarrar *Lulu* e voar com ele (consulte “*Desenvolvimento*” abaixo).

Se um personagem causar dano em *Haruman* com um ataque, uma árvore nova com o nome do personagem brota do chão próximo, listando o crime do personagem como “**agredir um oficial**”. Qualquer personagem que ver seu nome em uma árvore pela primeira vez deve ter sucesso em um teste de resistência de **Sabedoria - CD 15** ou ficar com medo de *Haruman* por 1 minuto. Um personagem que falhar nesse teste de resistência pode repeti-lo no final de cada turno, terminando o efeito sobre ele, se bem-sucedido.

TESOURO

Haruman usa **arreios infernais** para montar seu **Pesadelo**.

DESENVOLVIMENTO

Se a vespa infernal raptar *Lulu*, ela leva o *hollyphant* ao seu ninho. Se os personagens quiserem resgatar *Lulu*, eles devem invadir o ninho (consulte “*Ninho das Vespas Infernais*”).

Se os personagens frustrarem o seqüestro de *Lulu* pela vespa infernal, o *hollyphant* fica agradecido e pede desculpas por levá-los ao lugar errado, admitindo que sua memória da *Cidadela do Sangramento* é mais perigosa do que ela imaginava inicialmente. Tendo ponderado ainda mais seus sonhos, ela diz que dois locais em Avernus parecem importantes para encontrar a Cidadela: um lugar onde os demônios se manifestam (consulte “*Árvores de Desova*” e outro onde os demônios são destruídos (veja “*Zapper Demoníaco*”) *Lulu* não tem preferência sobre qual investigar primeiro, então ela aponta os dois locais no mapa dos personagens e deixa a decisão para os personagens. Cada um desses locais abre um ramo diferente da **Investigação** que finalmente leva à *Cidadela do Sangramento*. Veja o **Diagrama 3.2** e o **Diagrama 3.3** para obter uma visão geral dos dois caminhos - o **Caminho dos Demônios** e o **Caminho dos Diabos**.

NINHOS DAS VESPAS INFERNALIS

ANJOS CAÍDOS SÃO CARNE PARA VESPAS INFERNALIS, FIQUE LONGE, para que não nutras os filhotes com a tua carne.

O Cartógrafo

Em Avernus, colônias agressivas de vespas infernais moldam enormes ninhos das carcaças de anjos mortos e outros celestiais caídos. Tais estruturas são magicamente flutuantes e devem ser amarradas por correntes à superfície de Avernus. Os “**anjos casulos**” se contorcem desagradavelmente com o movimento das larvas devorando seu interior, criando a falsa impressão de que ainda vivem.

Por causa disso, a mera visão de um ninho de vespas infernais é conhecida por enlouquecer os mortais. Esta entrada descreve um ninho típico, como aquele para o qual *Lulu* é transportado da *Colina de Haruman*. Quando os personagens encontrarem seu primeiro ninho de vespas infernais, leia ou parafraseie o seguinte texto para os jogadores:

Um gigantesco saco de material úmido e papelado flutua acima da superfície do inferno. Figuras angelicais com asas emplumadas estão grudadas em sua superfície como moscas em âmbar, seus corpos lutando futilmente sob camadas de gosma. Correntes de ferro na parte inferior da estrutura amarram-na à paisagem infernal.

Um ninho típico de vespa do inferno contém oito vespas infernais, embora duas vezes esse número esteja normalmente caçando quando os personagens chegarem. Se elas paralisarem todos os personagens do grupo com suas picadas, as vespas infernais os transportam para a despensa no topo do ninho (**área N4**) para serem usados como alimento para suas larvas.



ENCONTROS NO NINHO

As seguintes descrições correspondem às áreas indicadas no **mapa 3.2**. Um ninho de vespas infernais não tem escadas, então os personagens devem voar ou usar equipamento de escalada para percorrer os níveis. Cada nível do ninho é basicamente uma câmara grande. O **mapa 3.2** inclui uma vista lateral do ninho que mostra como os vários níveis se empilham um sobre o outro.

O **mapa 3.2** mostra onde anjos mortos estão enterrados nas paredes translúcidas do ninho de vespas infernais. Os cadáveres bem preservados dos anjos, que são visíveis às criaturas dentro do ninho, é que o mantêm o ninho flutuando.

Removê-los das paredes faz com que o ninho afunde lentamente no chão.

N1. NÍVEL DE ENTRADA

A entrada do ninho fica na parte de baixo, onde uma ou mais correntes pesadas amarram o ninho a 30 metros acima da superfície de Avernus. As vespas infernais mantêm esse nível quase sempre claro para evitar o bloqueio das incubadoras acima. Mesmo assim, equipamentos descartados se acumulam aqui entre os eflúvios sangrentos expulsos dos cativos devorados das vespas.

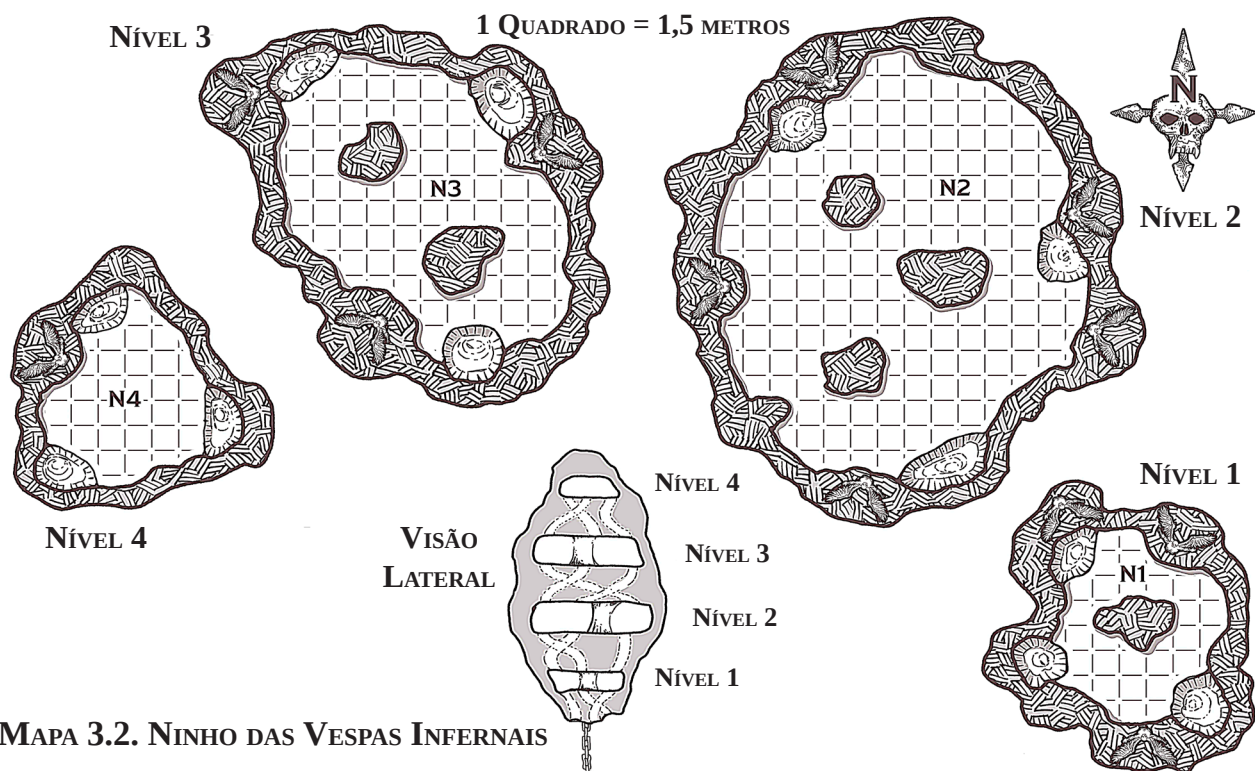
Tesouro: Quem procura pelo lixo encontra uma mochila contendo **5 kits de curandeiros** e **uma varinha** totalmente carregada de **mísseis mágicos**.

Desenvolvimento: Muito barulho aqui alerta as vespas infernais na **área N2**. As criaturas que vasculham o lixo precisam ter sucesso num teste de **Destreza - CD 12 (Furtividade)** ou alertar as vespas. Depois que a colônia for colocada em alerta, solicite rolagens de iniciativa. Todas as vespas infernais agem por iniciativa própria. No início de cada rolagem das vespas infernais, uma vespa infernal chega da **área N2** para defender o ninho até que todas as três apareçam. O restante da colônia permanece em alerta máximo por duas horas.

N2. CÉLULAS DOS ZANGÕES

Esse nível é alveolado com células octogonais criadas pelas vespas infernais a partir de uma cobertura regurgitada de ossos, areia e gordura. Três vespas infernais estão aqui, a menos que tenham sido atraídos para a **área N1** pela intrusão dos personagens.





MAPA 3.2. NINHO DAS VESPAS INFERNALIS

N3. LARVAS DE VESPAS INFERNALIS

Esse nível do ninho está sempre em alerta máximo e contém **três vespas infernais**.

As larvas das vespas estão incubando dentro das carcaças dos anjos nesse nível. Se um personagem sofrer dano de perfuração ou corte a até 4,5m de uma carcaça de anjo ou se mover a menos 1,5m de uma, a carcaça explode e libera **2d6 larvas de vespas infernais** hostis (use o bloco de estatísticas de **uma centopéia gigante** para representá-las).

LARVAS DE VESPA INFERNAL

(Centopéia Gigante)
Besta Pequena, imparcial

Classe de Armadura: 13 (armadura natural)

Pontos de Vida: 4 (1d6 +1)

Deslocamento: 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (-3)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Sentidos: Percepção às cegas 9 m, Percepção passiva 8

Idiomas: –

Nível de Desafio: 1/4 (50 XP)

AÇÕES

Mordida: Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 1,5m, uma criatura. **Acerto:** 4 (1d4+2) de dano perfurante e o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de **Constituição** – CD 11 ou sofrerá **10 (3d6)** de dano de veneno. Se o veneno reduzir os pontos de vida do alvo a **0**, ele fica estável mas envenenado por 1 hora, mesmo após recuperar pontos de vida, e fica paralisado enquanto estiver envenenado dessa forma.

N4. DESPENSA

Os vespas infernais levam suas vítimas às paredes desse nível usando a mesma bília regurgitada que forma seu ninho. Duas vespas infernais estão presentes aqui a todo momento.

Se **Lulu** foi sequestrada e levada para o ninho, os personagens a encontram aqui, preso a uma parede (consulte “**Desenvolvimento**” abaixo). Qualquer criatura que acaba presa nas paredes pode usar uma ação para tentar se libertar, fazendo isso com um teste bem-sucedido de **Força** - CD 20 (**Atletismo**). Um personagem também pode fazer esse teste para libertar um **Companheiro** ao seu alcance.

Tesouro: Os equipamentos arruinados pertencentes aos abduzidos anteriores estão espalhados pelo chão. Personagens que procurarem nos equipamentos encontram **três moedas da alma** e um elmo de telepatia.

Desenvolvimento: Se os personagens libertam **Lulu**, ela admite que sua memória da **Cidadela do Sangramento** é mais perigosa do que ela imaginava inicialmente. Tendo ponderado ainda mais seus sonhos, ela diz que dois locais em **Avernus** parecem importantes para encontrar a Cidadela: um lugar onde os demônios se manifestam (consulte “**Árvores de Desova**”, e outro onde os demônios são destruídos (veja “**Zapper Demoníaco**”). **Lulu** não tem preferência sobre qual investigar primeiro, então ele aponta os dois locais no mapa dos personagens e deixa a decisão para eles. Cada um desses locais abre um ramo diferente de **Investigação** que leva à **Cidadela do Sangramento**. Veja o **Diagrama 3.2** para uma visão geral do **Caminho dos Demônios** e o **Diagrama 3.3** para uma visão geral do **Caminho dos Diabos**.

CAMINHO DOS DEMÔNIOS

ÁRVORES DE DESOVA

Para personagens de 8º nível

“Demônios geram demônios. Onde sua imundície repousa, eles geram ainda mais corrupção.”

TORRE DE URM

Para personagens de 8º nível

“Uma torre cai entre planos nos caprichos de um mago louco. Para onde vai a seguir, ninguém sabe.”

OBELISCO

Para personagens de 8º nível

“Um homem desconhecido com propósito desconhecido. Ajude-o por sua conta e risco, para que ele não os leve à loucura.”

ESPELHO DE MEPHISTAR

Para personagens de 8º nível

“Espelho, espelho, feito de gelo, olhe para dentro, mas a que preço?”

FOSSO DE SHUMMRATH

Para personagens de 8º nível

“Aqui você encontra uma situação complicada. O pobre Shummrath não é o demônio que costumava ser.”

CRIPTA DOS CAVALEIROS DO INFERNO

Para personagens de 9º nível

“Os companheiros caídos de Zariel não podem descansar. Ninguém pode neste pesadelo infernal.”

ARCOS DE ULLOCH

Para personagens de 9º nível

“Apenas tolos passam pelos portões de Ulloch. Eles levam a lugar nenhum que uma pessoa sábia queria ir.”

A BOCA DE KOSTCHTCHIE

Para personagens de 10º nível

“O inimigo do meu inimigo é meu amigo, mas o mesmo vale para os demônios?”

ÁRVORES DE DESOVA

“DEMÔNIOS GERAM DEMÔNIOS. Onde sua imundície repousa, eles geram ainda mais corrupção.”

O Cartógrafo

Quando os personagens chegarem aqui, leia ou parafraseie o seguinte texto para os jogadores:

Crescimentos semelhantes a árvores aglomeram-se ao longo da costa de um lago de gosma preta e borbulhante. Cada crescimento é formado a partir do mesmo icor do lago e possui sacos membranosos e retorcidos que brotam de seus membros.

Cinco demônios barbados amontoam carvão em volta do tronco de uma das árvores. Enquanto jogam mais carvão na pira, quatro deles cruelmente cutucam e provocam o quinto membro do grupo.

Lagos de *icor demoníaco* aparecem onde os demônios são massacrados em grandes números. Árvores malformadas crescem em suas linhas de costa, seus galhos são carregados de sacos carnudos.

Eles acabam caindo no chão e se abrem úmidos, cada um liberando uma **galinha abissal** totalmente crescida. As *galinhas abissais* são oportunistas carnívoras, temperamentais e saborosas, nativas do abismo. Eles batem suas asas de couro para assustar predadores e ajudá-las a correr mais rápido, e elas têm gosto de frango gordo.

Com sua permissão, um personagem que lança a magia convocar familiar pode, a partir de então, optar por conjurar uma galinha abissal em vez de um corvo.

DIABÓLICO GRUPO DE TRABALHO

Zariel enviou equipes de limpeza infernais para vasculhar as margens do lago em busca de árvores e destruí-las antes que se tornassem matagais. Quando os personagens chegam, eles encontram uma equipe de trabalho de **cinco diabos barbados** no processo de levantar uma pira ao redor de uma árvore para incinerá-la. Quatro dos diabos provocam o quinto, cujo nome é **Krikendolt**. Um *vrock* atacou o crânio de *Krikendolt* durante uma das muitas batalhas da *Guerra do Sangue*, deixando-o com cicatrizes terríveis e uma lesão cerebral que transformou seu alinhamento em *caótico e bom*. Os camaradas de *Krikendolt* descobriram que ele tem pena das galinhas abissais, e agora eles o instigam a matar as galinhas sob pena de morte. Secretamente, *Krikendolt* guarda uma *galinha abissal* chamada **Earwax** em seu saco.

Os diabos provavelmente os atacam à vista, a menos que um personagem possa convencê-los a negociar com um teste bem-sucedido de **Carisma - CD 12 (Persuasão)**. Os diabos não perdoam o camarada por sua compaixão, mas os personagens podem convencê-los a liberar *Krikendolt* sob seus cuidados, se oferecerem o preço certo. *Krikendolt* conhece *Avernus* bem, então ele é um bom companheiro de viagem e guia. Os personagens podem curar *Krikendolt* de seu distúrbio usando um magia de *cura* ou semelhante, restaurando-lhe seu alinhamento *leal e mau*.

Os diabos não sabem onde fica a *Cidadela do Sangramento*, mas conhecem alguém que poderia ajudar. Pelo preço de uma *moeda da alma*, os diabos direcionam o grupo para um estranho misterioso (veja **“Desenvolvimento”** abaixo). Se os personagens não puderem pagar, eles devem retornar mais tarde com a moeda e rastrear os diabos na margem do lago.

TESOURO

Os demônios carregam cinco *moedas da alma* (uma cada e três frascos de *icor demoníaco*).

DESENVOLVIMENTO

Os diabos contam aos personagens sobre um poderoso mago que visita Avernus de outros planos e costuma pagar *yugoloths* por sua proteção. Se alguém sabe onde encontrar essa *Cidadela do Sangramento*, certamente é **Mordenkainen**! Os diabos marcam a localização da torre do mago no mapa de Avernus dos jogadores. Seguindo essa indicação, levará o grupo à **Torre de Urm**.



FRANGO ABISSAL

Corruptor minúsculo (demônio), caótico e mal

Classe de Armadura: 13 (armadura natural)

Pontos de Vida: 10 (3d4 + 3)

Deslocamento: 9 m, voo 9 m (consulte *Vôo Ruim* abaixo)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (–2)	14 (+2)	13 (+1)	4 (–3)	9 (–1)	5 (–3)

Resistências a dano: frio, fogo, elétrico

Imunidade a dano: Veneno

Imunidade à Condição: cego, envenenado

Sentidos: Visão às cegas 9 metros (*cego além desse raio*), Percepção passiva 9

Idiomas: entende *Abissal*, mas não consegue falar

Desafio: 1/4 (50 XP)

Vôo Ruim: O frango abissal cai no final de um turno se estiver no ar e a única coisa que o mantém no ar é sua deslocamento de voo.

AÇÕES

Ataque múltiplo: A galinha abissal faz dois ataques: um com a mordida e outro com as garras.

Mordida: Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +4 para acertar, alcance 1,5m, uma criatura. **Acerto:** 4 (1d4+2) de dano perfurante.

Garras: Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. **Acerto:** 5 (1d6+2) de dano cortante.

TORRE DE URM

“UMA TORRE CAI ENTRE PLANOS NOS CAPRICHOS de um mago louco. Para onde vai a seguir, ninguém sabe.”

O Cartógrafo

A **Torre de Urm** passeia pelo multiverso. Está presente em Avernus apenas se os personagens chegarem aqui depois de falarem com os diabos da equipe de limpeza (consulte “*Árvores de Desova*”, acima).

Se os personagens chegarem quando a *Torre de Urm* estiver presente, leia o seguinte texto para os jogadores:

Uma torre de ferro se ergue no topo de uma ilha em um lago de sangue fervente. Nenhuma janela aparece nas paredes da torre e sua única porta visível se abre para uma varanda alta. Raios vermelhos crepitam constantemente entre dois chifres de metal no telhado da torre.

Mordenkainen, um arquimago humano *caótico e neutro*, costuma peregrinar por Avernus para estudar como os Nove Infernos afetam as escolas de magia. Este arquimago de *Oerth* lidera um poderoso grupo de aventureiros chamado **Círculo dos Oito** e autor de vários tomos planares. Ele também criou muitas magias de renome.

Mordenkainen leva a torre com ele quando ele deixa Avernus. Suas fundações vazias de ferro ficam para trás para marcar o local e, quando a torre retorna, ela se trava no lugar com um ruído satisfatório. **Mordenkainen** paga *yugoloths* para cumprir suas ordens em Avernus.

Seus salários são tão atraentes que esses demônios passaram a se reunir do lado de fora da torre. Existem **9 mezzoloths** e **3 nycaloths** presentes aqui a qualquer momento. Os demônios não estão procurando problemas, pois estão mais interessados em conseguir um contrato lucrativo com o mago.

Dois dos *nycaloths* - **Torgrazk** e **Shraal** - são leais a Zariel e foram enviados para cá para assassinar **Mordenkainen**. Se eles ouvirem suas discussões com os personagens, os assassinos decidem alterar seus planos.

Ambos os demônios ficam invisíveis e seguem o grupo na esperança de uma oportunidade de sequestrar um ou mais personagens e entregá-los a Zariel. Se tiverem sucesso, Zariel convida o resto do grupo à sua fortaleza voadora para negociar os termos para a libertação de seus companheiros (consulte “*Fortaleza Voadora de Zariel*”).

FALANDO COM MORDENKAINEN

Mordenkainen é um homem severo e careca, com uma barba preta bem aparada e um olhar penetrante. Quando sua torre chega a Avernus, **Mordenkainen** sai para a varanda para se dirigir aos demônios reunidos abaixo. As brigas frequentemente começam entre os *yugoloths*, enquanto eles lutam por sua atenção.

Os assassinos de Zariel geralmente se escondem aqui, então **Mordenkainen** apresenta um simulacro de seu verdadeiro eu que se desintegra em uma pilha de neve se for destruído. O verdadeiro arquimago permanece no fundo de sua torre e rapidamente desloca o prédio para outro plano em tempos de perigo.

Se os personagens darem a conhecer o simulacro de *Mordenkainen*, ele exige saber os motivos de sua visita. O arqui-mago não conhece a localização da *Cidadela do Sangramento*, nem se importa em encontrá-la. Mesmo assim, ele afirma que “*o equilíbrio será mantido no universo*”, dando aos personagens instruções para um mago menor que também estuda o funcionamento da magia em Avernus - especificamente, um “*mago sem renome*” que assombra o local de um obelisco. Os *yugolots* recentemente disseram a *Mordenkainen* sobre esse estranho e sua orientação tem um motivo oculto: se os personagens acabarem matando o misterioso mago, *Mordenkainen* terá menos um rival para enfrentar em Avernus.

OBELISCO

“UM HOMEM DESCONHECIDO COM PROPÓSITO DESCONHECIDO. Ajude-o por sua conta e risco, para que ele não os leve à loucura.”

O Cartógrafo

Quando os personagens chegarem a esse local, leia o texto a seguir aos jogadores:

Um obelisco de 10 metros de altura, rodeado por sete pedras menores, ergue-se da crista desta colina. Um homem alto, vestindo túnicas esfarrapadas, caminha entre as pedras, gesticulando loucamente e gritando palavras ao vento.

O *Senhor das Profundezas Bel* aprisionou o demônio barlarga *Ubbalux* dentro deste círculo de pedras. Para atormentar seu adversário, Bel revelou que o segredo para escapar da prisão estava escondido nas runas arcanas gravadas nas pedras. Desde então, o demônio atormentado tentou inutilmente resolver o enigma e escapar. A figura que anda pelas pedras é *Ubbalux* disfarçado em forma humana usando uma magia de disfarce. A magia do obelisco impede que o demônio saia do círculo e impede que qualquer forma de magia adivinhação afete as pedras ou atinja uma criatura dentro de seu perímetro.

Ubbalux aparece como um mago humano alto. O demônio roubou essa aparência do último visitante que se desviou para suas pedras (depois que *Ubbalux* o devorou). Se os personagens se aproximarem, o “*mago*” os cumprimenta com entusiasmo e deseja divulgar detalhes de seus estudos, mas sua conversa geralmente termina com tangentes confusas. As informações a seguir podem ser coletadas falando com o falso mago:

- O mago afirma que não lembra mais o nome ou o local de origem.
- Se perguntado sobre a *Cidadela do Sangramento*, o mago promete direcionar os personagens para “alguém que possa ajudar”, desde que eles o ajudem a resolver o enigma do obelisco primeiro.

Ubbalux pode realmente ajudar os personagens a encontrar o caminho para a *Cidadela do Sangramento*, mas o demônio espera manipular os personagens para libertá-lo de sua prisão primeiro. Se eles tomarem conhecimento de seu ardil, o demônio admite o engano e pede sua ajuda (veja “*Desenvolvimento*” abaixo).

A TEORIA DO MAGO

O mago afirma que cada pedra está ligada a uma das 8 escolas de magia (*abjuração*, *adivinhação*, *conjuração*, *encantamento*, *evocação*, *ilusão*, *necromancia* e *transmutação*). Sua teoria sugere que o obelisco central concede um impulso de poder

arcano aos magos através do cosmos, e ele exorta os personagens a ajudá-lo a fortalecê-lo. Na verdade, *Ubbalux* inventou essa teoria para enganar os personagens para testar seu último plano de fuga. Personagens que examinarem as pedras e obtiverem sucesso num teste de **Inteligência - CD 15 (Arcanismo)** discernem que as runas arcanas realmente se relacionam com as oito escolas de magia.

O mago pede que cada personagem coloque a mão em uma pedra diferente, para “*ajudar a canalizar os fluxos de magia*”. Quando as mãos estiverem no lugar, *Ubbalux* começa a recitar. O ar enche-se de ozônio enquanto um raio percorre os menires. Cada personagem que participar do ritual sofre **22 (5d8)** de dano elétrico e sofre um efeito adicional com base na escola de magia associada à pedra que o personagem tocou, conforme observado na **Tabela Efeitos Permanentes dos Menires**. A última tentativa de *Ubbalux* de escapar de sua prisão falha.

TABELA EFEITOS PERMANENTES DOS MENIRES

ESCOLA	EFEITO
Abjuração	Você ganha +2 de bônus na CA pelas próximas 24 horas.
Conjuração	Um monodrone aparece em um espaço desocupado a 1,5m de você e segue você até ser destruído. Ele é indiferente a todas as criaturas, incluindo você.
Adivinhação	Você ganha os benefícios da magia visão verdadeira pela próxima hora.
Encantamento	O menir lança confusão em você (teste de resistência CD 15). A magia dura 1 minuto.
Evocação	O menir lança mísseis mágicos, mirando em você com cinco mísseis.
Ilusão	Um enxame ilusório de morcegos ou pombos inofensivos (escolha do Mestre) flutua sobre sua cabeça pela próxima hora. Um dissipar magia lançada no enxame encerra o efeito.
Necromancia	Você também recebe 30 de dano necrótico do menir.
Transmutação	Sua pele fica azul pelas próximas 24 horas. Uma magia remover maldições encerra o efeito em você.

DESENVOLVIMENTO

Abandonando seu disfarce, o demônio barlarga implora aos personagens que procurem *Mefistófeles* e retornem com uma resposta ao seu quebra-cabeça. O barlarga então lhes dá instruções para um espelho mágico (*O Espelho de Mephistar*) que pode ser usado para olhar para *Cania* e entrar em contato com o arquidiabo. Se os personagens conquistarem *Mefistófeles*, *Ubbalux* promete guiá-los a alguém que possa ajudá-los a encontrar a *Cidadela do Sangramento*.

ESPELHO DE MEPHISTAR

ESPELHO, ESPELHO, FEITO DE GELO, OLHE PARA DENTRO, mas a que preço?”

O Cartógrafo

Quando os personagens chegarem a esse local, leia ou parafraseie o seguinte texto para os jogadores:

Uma fatia gigante de gelo está entalhada no final deste desfiladeiro escarpado. Através de sua superfície, você vislumbra uma paisagem glacial coberta de neve.

Uma fatia gigante de gelo está entalhada no final deste desfiladeiro escarpado. Através de sua superfície, você vislumbra uma paisagem glacial coberta de neve.

Qualquer um que olhe para a superfície desse espelho de gelo de 6 metros de altura vê seu reflexo como sem alma, abatido e incrustado de geadas. Esta aparição fica em uma tundra congelada, desolada, exceto por uma torre de gelo distante. Personagens que obtiverem sucesso em um teste de **Inteligência - CD 25 (Arcanismo)** reconhecem a torre como **Mephistar**, covil do **Arquidiabo Mephistófeles**.

Qualquer personagem que testemunhe seu reflexo no espelho deve ter sucesso em um teste de resistência de **Inteligência - CD 20** ou ficar atordoado por 1 minuto. Enquanto olham atordoados nos olhos de seus reflexos, **Mephistófeles** ganha acesso a todos os seus pensamentos, medos e conhecimentos, aprendendo sua missão de recuperar a *Espada de Zariel* e libertar Elturel (veja “**Desenvolvimento**” abaixo).

O EMISSÁRIO

Logo depois de chegar aqui, os personagens veem um dos emissários de **Mephistófeles** no espelho: um cambion chamado **Rigorath**. O emissário, visível apenas no mundo gelado além do espelho, desce na direção da torre. Sua pele é azul-cadáver e seu rosto está congelado em um grito. **Rigorath** segura uma chaleira de água fumegante em uma mão. Antes de falar, ele derrama a água fervente sobre o rosto para derreter. Após cada enunciado, o gelo se espalha novamente sobre seu rosto, congelando em uma expressão de angústia dolorosa.

Rigorath pode perceber os personagens através do espelho, mas não pode passar por sua superfície, nem os personagens passam pelo espelho ou alvejam **Rigorath** com magias ou ataques. **Rigorath** tenta intermediar um pacto infernal com os personagens em nome de seu mestre, **Mephistófeles**, oferecendo-lhes conhecimento e poder em troca de sua assistência:

- Para cumprir o fim da barganha, os personagens devem barrar o fluxo do Rio Styx, onde ele se derrama em um abismo próximo de lodo (veja “**Fosso de Shummrath**”).
- Se os personagens cumprirem seu lado de barganha, **Rigorath** concede a eles conhecimento raro: um segredo que desejam e um aumento permanente de +1 na pontuação de Inteligência ou Sabedoria de cada personagem.
- Personagens que vieram do Obelisco para cá podem negociar com **Rigorath** os meios de liberar **Ubbalux** das pedras. Nesse caso, seus termos são os mesmos.

Rigorath se recusa a explicar por que **Mephistófeles** quer que o Rio Styx seja represado. Seu mestre tem receio de irritar Zariel e se recusa a dar instruções para a *Cidadela do Sangramento*. Se os personagens concordarem com o pacto de **Mephistófeles**, **Rigorath** gravará os termos na superfície do espelho. As palavras formam pedaços de gelo no lado do grupo, que **Rigorath** os instrui a esculpir, derreter e depois beber para selar a barganha.

Para ajudar os personagens a barrar o Rio Styx, o emissário cria um diabrete da neve, que salta através do espelho para se juntar a eles. Esse diabrete tem imunidade a danos causados pelo frio e carrega uma sacola com cinco estilhaços (veja “**Estilhaços**”) que ele pode usar para demolir a margem do rio. O diabrete está focado em sua tarefa, não gosta de procrastinação e cospa

fragmentos de gelo quando irritado. O diabrete pode guiar os personagens até o abismo do Fosso de **Shummrath**.

DESENVOLVIMENTO

Se **Mephistófeles** souber da *Espada de Zariel*, o arquidiabo ordena que o diabrete siga o grupo de forma invisível após concluir seu trabalho de demolição e relatar quando localizarem a *Cidadela do Sangramento*. Nesse ponto, **Mephistófeles** envia um demônio de gelo para Avernus com ordens para assassinar os personagens e roubar a espada. Se ele pegar a espada, **Mephistófeles** planeja usar o artefato como alavanca contra Zariel em negociações futuras.

ESTILHAÇOS

Um **estilhaço** é uma estaca não-mágica, de 30cm de comprimento e 2kg, feita de ferro infernal com tonalidade azul extraída em **Cania**, a **8ª Camada do Nove Infernos**. Quando embutida na terra ou martelada em rocha sólida, a estaca emite uma vibração sísmica em um raio de 6 metros, centrada em si mesma por 1 minuto, sacudindo o chão nessa área durante todo o período.

Quando os efeitos terminam, o estilhaço se quebra, tornando-se inútil, e todas as estruturas a menos de 10 metros dele recebem **35 (10d6)** de dano por concussão.

FOSSO DE SHUMMRATH

AQUI VOCÊ ENCONTRA UMA SITUAÇÃO COMPLICADA. O pobre Shummrath não é o demônio que costumava ser.

O Cartógrafo

Quando os personagens chegarem a esse local, leia ou parafraseie o seguinte texto para os jogadores:

Uma fenda profunda corta a superfície de Avernus até onde os olhos podem ver. O cânion tem mais de 1km de profundidade e está cheio de um lago de lodo verde que ondula como se estivesse respirando. De um penhasco próximo, um afluente do Rio Styx cai em cascata no lodo.

Pendurada em um guindaste de ferro dobrado que se inclina sobre o abismo, há uma gaiola de ferro contendo um humanoide sem pêlos e pele verde, usando algemas nos tornozelos. O guindaste abaixa a gaiola por 1 minuto corrente no lodo, imergindo a criatura na gosma por um minuto antes de içá-la de volta. Esse mergulho continua repetidamente, e a criatura presa parece incapaz de detê-lo.

Muito tempo atrás, **Bel** aprisionou um rival senhor das profundezas chamado **Shummrath** no fundo desse abismo profundo. Ao longo dos anos, **Shummrath** foi reduzido a um lago fétido de lodo. Antigas propriedades regenerativas mantêm alguma aparência de vida dentro do lodo, permitindo que os visitantes se comuniquem com **Shummrath** telepaticamente. No entanto, um afluente do Rio Styx derramou em seu cânion e poluiu a mente do diabo. **Shummrath** agora retém apenas 30 segundos de memória e transmite um único pensamento repetidamente.

Aqueles que estabelecem comunicação com **Shummrath** descobrem que o diabo repete o mesmo pensamento repetidamente: ele falhou em demonstrar deferência adequada a **Bel** e terá sua vingança. **Shummrath** pode conversar telepaticamente com os personagens, mas sua mente volta indevidamente a esse mesmo pensamento vingativo.

ULTROLOTH APRISIONADO

Quando os personagens chegam aqui, eles veem um *ulthroloth* preso na gaiola de ferro suspensa sobre o abismo.

O guindaste de ferro tem um mecanismo de guincho de força mágica que mergulha repetidamente a gaiola na gosma, quase afogando o prisioneiro a cada submersão. O *ulthroloth*, **Baazit**, está preso por algemas dimensionais que o impedem de se teletransportar.

Baazit entra em contato telepaticamente com os personagens assim que eles estejam ao alcance. O *ulthroloth* foi preso por um senhor das profundezas por roubar *moedas da alma*. **Baazit** promete mostrar aos personagens como formar servos mágicos da gosma se eles o libertarem. **Baazit** também pode direcionar o grupo para a Forja de Bel (consulte “*Forja de Bel*”).

Um personagem pode travar o guincho do guindaste com uma alavanca ou ferramenta similar, impedindo que abaixe ou levante a gaiola de **Baazit**. Uma vez que a gaiola pare de se mover, um personagem pode tentar usar as ferramentas de ladrão para destravar a porta da gaiola, fazendo isso com uma teste bem-sucedido de **Destreza - CD 20**. Uma magia arrombar ou semelhante também abre a porta da gaiola.

CRIANDO UM HOMÚNCULO

Personagens podem seguir as instruções de **Baazit** para retirar um punhado de lodo e passar uma hora moldando-o em uma pequena forma humanóide. No final deste tempo, o lodo anima-se como um homúnculo leal (*leal e mau*) feito de geleia verde pingando. Cada personagem pode ter apenas um desses servos ativos por vez. Se um personagem fizer um segundo homúnculo, o primeiro derrete em uma poça pegajosa de gosma inanimada.

TESOURO

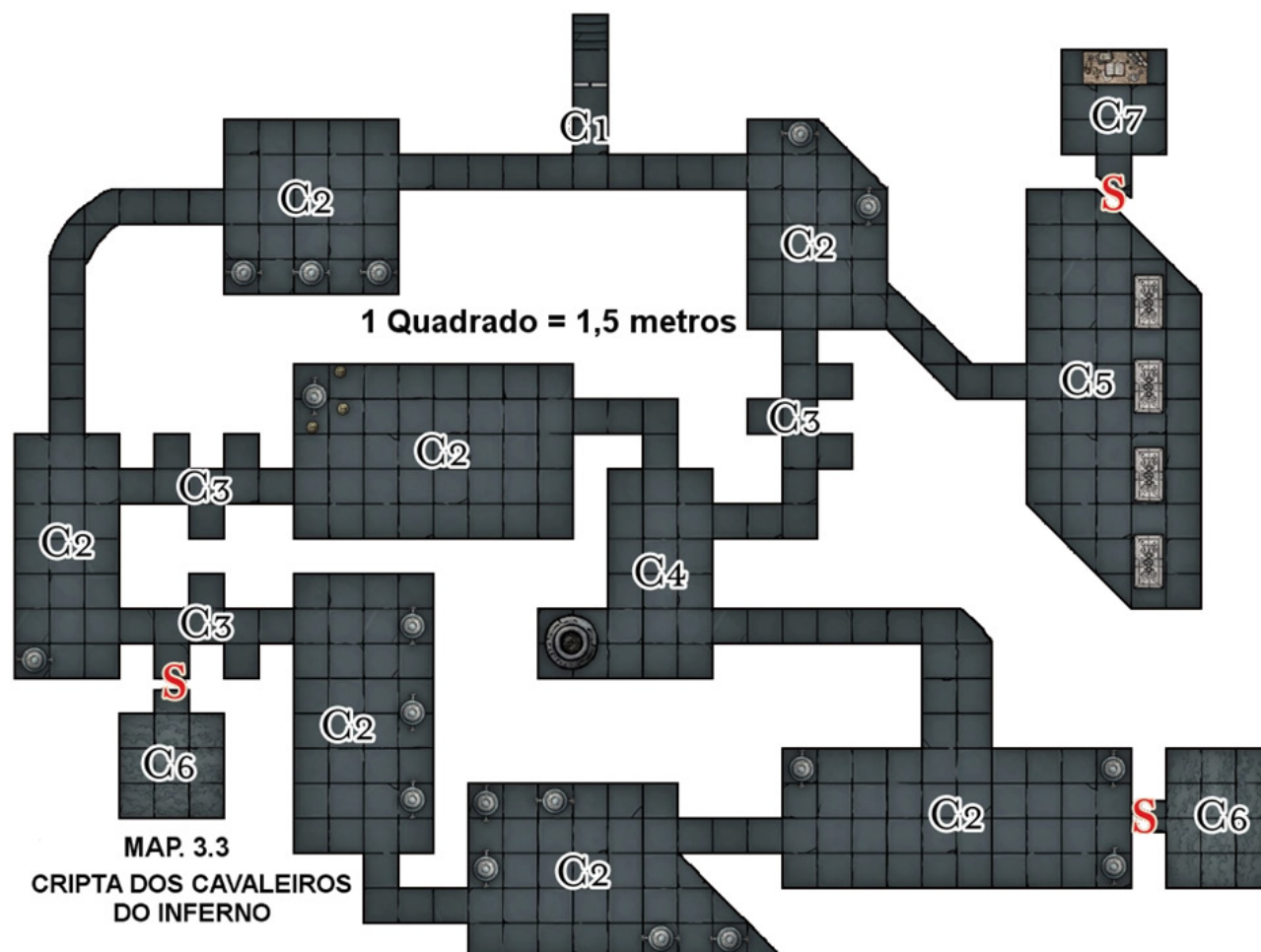
Se os personagens libertarem ou matarem **Baazit** podem reivindicar as algemas dimensionais que o restringem.

REPRESANDO O STYX

Se os personagens estão viajando com o diabrete de gelo, ele os leva ao ponto mais estreito do afluente do Rio Styx e começa a martelar seus cinco estilhaços nas paredes rochosas da ravina. O diabrete pede que os personagens fiquem de guarda enquanto trabalha.

Quando o diabrete coloca os estilhaços, 8 diabos dos espinhos se agitam e atacam. Um minuto depois que o último estilhaço é ativado, a atividade sísmica combinada de todos os estilhaços desencadeia uma enorme queda de rocha que preenche o barranco, criando uma represa.

Com a poluição do Rio Styx cortado do abismo, **Shummrath** lentamente começa a regenerar sua mente e reformar seu corpo. Após 48 horas, **Shummrath** se reforma como um senhor das profundezas e voa para fazer guerra contra seu rival, **Bel**. Se os personagens visitarem a **Forja de Bel** mais tarde na aventura (consulte “*Forja de Bel*”), eles a encontrarão sitiada pelas forças reunidas às pressas de **Shummrath**. Os atacantes são rapidamente sobrepujados, forçando **Shummrath** a recuar para algum canto distante de Avernus para escapar da ira de **Bel**.



DESENVOLVIMENTO

Se os personagens represarem com sucesso o Rio Styx, eles podem retornar ao *Espelho de Mephistar* para reivindicar recompensa.

Rigorath, o *cambion*, diz a eles que *Ubbalux* deve jurar lealdade a *Mefistófeles* para escapar das pedras. Se o *Ubbalux* fizer o que *Rigorath* sugere, jurando sua lealdade eterna a *Mefistófeles*, o arquidiabo torna possível que o *barlgura* escape.

Se os personagens voltarem ao obelisco com as notícias, *Ubbalux* aceita relutantemente esses termos e revela a localização da **Cripta dos Cavaleiros do Inferno** no mapa dos jogadores. *Ubbalux* diz que o cavaleiro da morte *Olanthius*, guardião da tumba, conhece a localização secreta da *Cidadela do Sangramento*. O demônio também revela que “*Pela Glória*” é a frase secreta para abrir as catacumbas, onde muitos dos camaradas caídos de Zariel estão enterrados.

Quando os personagens deixarem o obelisco, eles testemunham *Ubbalux* jurar lealdade a *Mefistófeles*, onde o gelo negro forma-se em torno das pedras e faz com que todas se quebrem ao mesmo tempo. *Ubbalux* é capaz de deixar o anel de menires nesse ponto, gritando “*Finalmente! Estou livre!*” no vento uivante.

CRIPTA DOS CAVALEIROS DO INFERNO

OS COMPANHEIROS CAÍDOS DE ZARIEL NÃO PODEM DESCANSAR. Ninguém pode neste pesadelo infernal.

O Cartógrafo

Quando os personagens chegarem a esse local, leia ou parafraseie o seguinte texto para os jogadores:

Uma névoa irritante gira em torno de uma colina árida, subindo a partir do qual, como lápides gigantes, há um par de monólitos inclinados, cada uma subindo mais de 15 metros no céu vermelho e esfumaçado. Dezenas de cavaleiros armadurados se ajoelham em reverência imóvel diante dos monólitos, entre as quais um conjunto de degraus de ônix desce sob a colina.

Uma névoa irritante gira em torno de uma colina árida, subindo a partir do qual, como lápides gigantes, há um par de monólitos inclinados, cada uma subindo mais de 15 metros no céu vermelho e esfumaçado. Dezenas de cavaleiros armadurados se ajoelham em reverência imóvel diante dos monólitos, entre as quais um conjunto de degraus de ônix desce sob a colina.

Os degraus de ônix descem para catacumbas contendo os restos de cavaleiros do Inferno, que morreram lutando ao lado de Zariel. Seus espíritos inquietos anseiam por paz, mas estão condenados a assombrar este lugar até que mais uma vez sejam chamados às armas.

Dezenas de cavaleiros mortos se ajoelham diante dos monólitos, com a testa apoiada nas empunhaduras de suas espadas. A armadura dos cavaleiros serve como caixão para seus ossos, mas seus cadáveres permanecem em pé como se estivessem em oração. Cada cavaleiro usa as roupas desbotadas de Elturel.

ENCONTROS NA CRIPTA

As seguintes descrições correspondem às áreas marcadas no **mapa 3.3**. Toda a cripta é terrivelmente fria e envolvida por uma névoa profunda no tornozelo. Todos os cômodos e passagens da cripta têm 3 metros de altura e estão escavados em rocha sólida.

C1. PORTÕES SELADOS

Quando os personagens descenderem às catacumbas, leia:

Um par de portas de basalto bloqueia a passagem à frente, suas superfícies estão gravadas com o relevo de um cavaleiro travado em combate com um demônio. Ambos empunham espadas em chamas.

As portas não possuem maçanetas, fechaduras ou ferrolhos visíveis, e são magicamente trancadas, endurecidas e encantadas para resistir à magia. Qualquer magia lançada para destravar, danificar ou remodelar as portas falha automaticamente. Personagens podem usar **porta dimensional** ou magia semelhante para passar pelas portas.

Eles também podem deslizar pelas frestas entre as portas se tiverem a magia para fazê-lo (como a magia *forma gasosa*). Caso contrário, eles precisarão usar a frase secreta “*Pela Glória*” para prosseguir. Personagens podem aprender a frase secreta de *Ubbalux* – o *barlgura* (conforme discutido na seção “*Fosso de Shummraht*”).

Se um personagem falar a frase em voz alta em um raio de 3 metros das portas, elas se abrem lentamente. As portas se fecham sozinhas após 1 hora, a menos que sejam retidas ou abertas.

C2. CÂMARAS FUNERÁRIAS

Existem várias câmaras funerárias nas catacumbas.

Quando os personagens entrarem em uma dessas salas, leia o seguinte texto para os jogadores:

Grandes urnas de ferro estão posicionadas com reverência por todo esse salão, cada uma gravada com um brasão nobre da cidade de Elturel. Espadas, lanças e escudos polidos estão pendurados em prateleiras nas paredes.

Se um personagem disser palavras respeitadas sobre as urnas ou as perturbá-las de alguma forma, três fantasmas dos cavaleiros de Zariel surgem de seus restos mortais. Os fantasmas revelam solenemente as seguintes informações:

- Os cavaleiros lutaram e morreram ao lado do anjo Zariel quando ela travou guerra em Avernus.
- A cruzada de Zariel terminou em fracasso. A maioria de seus generais, incluindo o próprio anjo, caiu no mal e se transformou em demônios.
- Um dos generais de Zariel, *Olanthius*, se matou ao invés de abraçar a tirania. Zariel o criou como um cavaleiro da morte para garantir sua lealdade.
- As almas dos cavaleiros estão amaldiçoadas a permanecerem aqui. Eles anseiam pela vida após a morte, mas o juramento que fizeram a Zariel os vincula ao seu serviço. Eles imploram aos personagens para ajudá-los a encontrar descanso.

Se os personagens prometerem ajudar os fantasmas a alcançar seu descanso final, eles fornecem as seguintes informações adicionais:

- *Olanthius* despreza Zariel, mas é sobrenaturalmente ligado a seu serviço. Os fantasmas sugerem que ainda há algo bom nele.
- *Olanthius* fica aqui nas catacumbas. Seus quartos podem conter evidências de sua humanidade que os personagens podem usar para atraí-lo.

Uma vez convocados, os fantasmas permanecem em suas urnas até que os personagens saiam das catacumbas ou libertem suas almas. Se um personagem contaminar restos, os fantasmas usam seus poderes de **Possessão** para expulsar os invasores das catacumbas.

C3. OS CAIXÕES DOS CAVALEIROS

Quando os personagens se aproximarem de uma dessas áreas, leia:

Os intervalos nas paredes contêm caixões de ferro para enterro. Cada caixão tem uma única rosa vermelha saudável descansando em sua tampa.

Cada um desses corredores contém seis caixões dispostos em pares empilhados.

Estar sepultado em Avernus corrompeu os espíritos desses cavaleiros. Cada caixão contém um único **espectro** mantido magicamente no compartimento pela rosa colocada no caixão. Se um personagem remover uma rosa de um caixão, a flor murcha e morre imediatamente, e o **espectro** surge do caixão para atacar qualquer criatura viva ou demônio que veja. Um **espectro** não pode tocar nenhuma das rosas nos outros caixões.

C4. A TUMBA DOS BRUXOS

Quando os personagens chegam nesta sala, leia:

Uma urna de ferro amontoada com ossos humanos se agacha em uma alcova no final deste corredor. Na parede próxima, um relevo esculpido mostra uma coluna de cavaleiros montados avançando através de um portal para uma paisagem infernal ardente.

Os bruxos de Zariel ajudaram a construir a **Cripta dos Cavaleiros do Inferno** para ganhar poder infernal em seu mundo mortal. Quando eles morreram, seus corpos amaldiçoados foram arrastados para Avernus para guardar a tumba por toda a eternidade. **Oito múnias** agora se escondem dentro desta câmara e guardam o caminho para as **estelas**⁵ memoriais. Se os mortos-vivos ouvirem os personagens em outras partes das catacumbas, eles se escondem dentro da grande urna a oeste. Quando os personagens entrarem, elas tentam assustá-los silenciosamente e emboscá-los.

Tesouro: Uma das múnias carrega uma **varinha de segredos** e outra usa um **colar de bolas de fogo**. Se os personagens derrotarem os mortos-vivos, eles poderão reivindicar esses itens para si mesmos.



5 - **Estela** - monumento monolítico feito em pedra vertical.

C5. ESTELAS MEMORIAIS

Quando os personagens entrarem nesta sala, leia:

Quatro estelas memoriais ficam neste salão, cada uma gravada com centenas de nomes. Uma lenda gravada no topo de cada estela diz, em *Comum*: “*Aqui jazem os caídos. Que suas almas ecoem aqui até o fim dos tempos*”.

Adornando a parede em frente às estelas está um relevo esculpido, mostrando um solene anjo de olhos vendados nas costas de um mamute com asas emplumadas.

O mamute está levantado sobre as patas traseiras, e o anjo segura sua espada no alto. Ao redor deles estão os corpos partidos de cavaleiros caídos e diabos.

Personagens que usarem **detectar magia** ou magia semelhante para examinar as estelas discernem uma forte aura de magia necromântica que emana dos nomes gravados.

Enquanto as estelas permanecem fortalecidas, a energia necromântica atinge quem as toca. Uma criatura que toque uma estela deve fazer um teste de resistência de **Destreza** - **CD 15**, recebendo **36 (8d8)** de dano necrótico em um teste falho, ou metade do dano em um teste bem sucedido. Se os pergaminhos ligados às almas das duas salas rituais (**área C6**) forem destruídos, as estelas serão desativadas. Os personagens podem libertar as almas dos guerreiros, arrancando seus nomes das pedras. Quando os nomes forem removidos, os fantasmas dos cavaleiros desaparecem de vista com suspiros de alívio. Se todos os nomes forem extraídos das estelas, cada personagem ganha o benefício de uma magia benção que dura 24 horas.

C6. SALAS RITUAIS

Estas duas salas estão escondidas atrás de portas secretas. Personagens com pontuação passiva de **Sabedoria (Percepção)** igual ou superior a 15, localizam a porta secreta a menos de 1,5m delas. Caso contrário, uma porta secreta pode ser encontrada por um personagem que examinar a parede circundante e obter sucesso no teste de **Sabedoria** - **CD 15 (Percepção)**.

Essas salas são magicamente protegidas contra criaturas mortas-vivas, de modo que os mortos-vivos não podem entrar na sala ou sequer perceber sua presença. Cada sala ritual parece contém nada além de uma névoa profunda no tornozelo. No entanto, qualquer personagem que explore uma sala ritual perturbar a névoa o suficiente para ver as feições escondidas por baixo:

Ao perturbar a névoa profunda no tornozelo, ela se abre para revelar um círculo ritual manchado de sangue no chão. Centenas de lascas de pergaminho estão dispostas dentro dela, cada minúscula tira com um nome escrito ordenadamente em sangue.

Os papéis nomeiam todo guerreiro internado neste lugar. Qualquer personagem que tenha visto as estelas na **área C5** pode, com um teste bem-sucedido de **Inteligência** - **CD 14 (Arcanismo)**, discernir o propósito dos papéis: eles ligam as almas dos guerreiros às estelas e os obrigam a servir Zariel na morte pelos termos do juramento original dela.

Ao destruir os papéis, os personagens desativam as estelas memoriais e podem libertar as almas dos cavaleiros da servidão (consulte a **área C5** para obter detalhes).

C7. RETIRO DE OLANTHIUS

Esta sala está escondida atrás de uma porta secreta. Personagens com pontuação passiva de **Sabedoria (Percepção)** igual ou superior a 15, localizam a porta secreta assim que chegam a 1,5m dela.

Caso contrário, ela pode ser encontrada por um personagem que examinar a parede circundante e obter sucesso no teste de **Sabedoria - CD 15 (Percepção)**. Se os personagens abrirem a porta secreta, leia o seguinte texto para os jogadores:

Uma pilha de oito diários encadernados em couro repousa sobre uma grande mesa de escrever nesta câmara apertada. Os diários pertencem a *Olanthus*, o cavaleiro da morte, e estão escritos em *Comum*. Personagens que passam um breve descanso debruçados nos diários descobrem as seguintes informações:

- *Olanthus* nunca se recuperou da capitulação de Zariel para *Asmodeus* e subsequente transformação em diabo. Ele se culpa por não ter visto sinais de alerta da queda de Zariel da graça desde o início - a sua determinação obstinada de matar demônios a todo custo.
- *Olanthus* tirou a vida ao invés de enfrentar a condenação, mas ele foi transformado em um monstro morto-vivo por Zariel para servi-la para sempre.
- *Olanthus* descreve *Haruman*, seu companheiro de armas de outrora, como um homem cruel desprovido de compaixão, agora um demônio empenhado em punir quem estiver no caminho de Zariel.
- *Olanthus* lamenta a morte de seus guerreiros caídos e se sente impotente para ajudá-los.
- *Olanthus* fala bem da **General Yael**, a quem ele claramente respeita e adora secretamente. Em um diário, *Olanthus* sugere que ele sabe onde *Yael* escondeu a *Espada de Zariel*, mas não anotou a localização.

OLANTHIUS RETORNA

Se os personagens profanarem qualquer um dos túmulos ou perturbarem os diários da **área C7**, *Olanthus*, o cavaleiro da morte, volta à cripta em uma carruagem puxada por **duas górgonas**.

Olanthus é obrigado a proteger a cripta e pode ser convocado de qualquer lugar em Avernus para cumprir seus deveres. Ele desce abaixo do solo para caçar intrusos e interrogá-los, deixando as górgonas e a carruagem do lado de fora.

Enquanto *Olanthus* se move através das catacumbas, ele obriga todos os fantasmas que encontrar a lutar ao seu lado. Quaisquer fantasmas que os personagens convocaram das urnas nas câmaras funerárias (**área C2**) se transformam em espectros sob o comando de *Olanthus* e se juntam a ele em sua caçada.

Olanthus é um inimigo extraordinariamente poderoso para personagens de **9º nível**. Felizmente, os personagens podem evitar o combate com o cavaleiro da morte, uma vez que percebem que ele está disposto a ajudá-los.

DESENVOLVIMENTO

Personagens que negociarem com *Olanthus* podem ganhar um aliado valioso na luta contra Zariel. Para ter alguma chance de influenciar o cavaleiro da morte para sua causa, os personagens devem ter lido seus diários e aprendido sobre seu ódio por Zariel. Caso contrário, ele tentará aniquilá-los por sua insolência.

Olanthus está disposto a revelar a localização da *Cidadela do Sangramento* apenas se os personagens criarem uma distração para distrair Zariel. Os personagens devem procurar o **Lorde Demônio Kostchtchie**, que está preso em Avernus e cujo martelo Zariel roubou. Se libertado, o lorde demônio certamente desejará sua arma de volta, o que deve criar a distração de que *Olanthus* precisa.

Os **Arcos de Ulloch** podem transportar os personagens até a **Boca de Kostchtchie**, onde o lorde demônio está preso, desde que os personagens tenham um destino claro em mente ao passarem pelos arcos. *Olanthus* fornece instruções para os **Arcos de Ulloch** e pode apontar para esse local, bem como a localização da **Boca de Kostchtchie**, no mapa dos personagens.

Uma vez que *Kostchtchie* é libertado, os personagens podem retornar a *Olanthus* na **Cripta dos Cavaleiros do Inferno**, após o que ele revela a localização da *Cidadela do Sangramento*.

ARCOS DE ULLOCH

*APENAS TOLOS PASSAM PELOS PORTÕES DE ULLOCH.
Eles levam a lugar nenhum que uma pessoa sábia queria ir.*
O Cartógrafo

Quando os personagens chegarem a esse local, leia ou parafraseie o seguinte texto para os jogadores:

Dois arcos negros e ornamentados dominam a paisagem escaldante por quilômetros, cada um subindo 60 metros no ar sufocantemente quente. Cada centímetro de pedra é gravado com imagens de diabos em guerra contra demônios.

Em tempos esquecidos, os arquidiabos usavam esses arcos gêmeos para transportar regimentos inteiros para outros planos de existência.

A magia dos arcos diminuiu significativamente, mas ainda há magia suficiente em cada um para transportar criaturas para outro local no Nove Infernos. Personagens que usam uma magia **detectar magia** ou similar para examinar os arcos discernem uma poderosa aura de magia conjunta ao redor de cada um.

Quando uma criatura se aproxima a 30 metros de cada arco, ele emite um zumbido alto e ressonante que se torna mais alto e mais agudo quando a criatura se aproxima. Quando uma criatura passa através de um arco, uma folha de chamas rugindo preenche o arco, teletransportando a criatura para outro local no Nove Infernos. Qualquer criatura ou objeto que passe pelo arco enquanto o portal está aberto é transportado para o mesmo destino. Cada arco é amplo o suficiente para acomodar máquinas de guerra infernais.

Para viajar para um destino específico, uma criatura deve ter visitado antes ou ser capaz de apontar para sua localização em um mapa. Personagens que apontam para **Boca de Kostchtchie** em seu mapa enquanto passam por um arco são teletransportados para o topo do abismo da prisão do lorde demônio.

Se os personagens falharem em escolher um destino, determine-o aleatoriamente. Peça a um jogador para rolar um **d20** no mapa de Avernus. O local mais próximo de onde o dado repousar torna-se o destino. Se o dado sair do mapa, o Mestre escolhe um destino.

O portal permanece aberto e fixo no mesmo destino por 10 minutos, após o qual é desativado quando o arco que o criou se desintegra e cai no chão.

BOCA DE KOSTCHTCHIE

O INIMIGO DO MEU INIMIGO É MEU AMIGO, mas o mesmo vale para os demônios?

O Cartógrafo

Quando os personagens chegarem a esse local, leia ou parafraseie o seguinte texto para os jogadores:

Um abismo escuro se abre entre vulcões que resmungam e lançam lava e fumaça no céu odioso. O ar treme com o berro de alguma criatura monstruosa nas profundezas escuras do abismo.

O **Lorde Demônio Kostchtchie** se assemelha a um gigante agachado, com pernas curtas e curvas e cabeça grossa.

Gigantes do gelo que abandonam seus deuses e se voltam para a adoração de demônios podem convocar *Kostchtchie* com ofertas sangrentas deixadas em altares de gelo. Se o lorde demônio escolher responder ao chamado dos gigantes, ele caça e luta ao lado deles por um tempo, infectando os gigantes do gelo com loucura selvagem e sede de sangue antes de desaparecer e voltar ao abismo. A arma favorita de *Kostchtchie* é o **Matalotok**, um martelo de guerra forjado pelo Deus dos Gigantes de Gelo - **Thrym** (consulte o Apêndice C para obter mais informações sobre esse item lendário mágico).

Em sua visita mais recente aos Nove Infernos, *Kostchtchie* foi derrotado pela *Arquidiabo Zariel*, que pegou seu martelo e o acorrentou ao fundo desse abismo, sabendo que matá-lo simplesmente faria com que ele se reformasse em sua camada gelada do abismo. Sem **Matalotok**, a imunidade de *Kostchtchie* a danos causados pelo frio se torna resistência a danos causados pelo frio.

Algemado por correntes mágicas cada vez mais apertadas que o impedem de conjurar magias, *Kostchtchie* se agacha em uma poça de alcatrão preto de 3 metros de profundidade e 24 metros de diâmetro em uma caverna no fundo de um abismo, com as mãos acorrentadas atrás dele. Seus gritos profanos e epítetos vis podem ser ouvidos por quilômetros. Os personagens que tentam se comunicar com o lorde demônio são recebidos com gritos guturais de angústia e frustração. Em momentos esporádicos de lucidez, *Kostchtchie* olha para uma personagem e grita: “**ME LIVRE!**” ou “**TRAGA-ME MEU MARTELO!**” em *Gigante* em primeiro e em *Abyssal* em segundo. Se isso não conseguir a reação desejada, *Kostchtchie* recorrerá à telepatia para contatar o personagem mais próximo, exigindo sua libertação imediata, sem oferecer nada em troca.

O ABISMO

O Abismo desce a uma profundidade de 150 metros. Embora existam suportes e apoios abundantes para os pés, o caminho para o fundo é íngreme e traiçoeiro. Personagens que não podem voar devem fazer testes de **Força - CD 15 (Atletismo)** para subir ou descer o abismo sem equipamento de escalada. Se um teste falhar em 5 ou menos, o personagem não faz progresso no turno. Se o teste falhar em mais de 5, o personagem cai no fundo do abismo.

GUARDA DA PRISÃO

Um demônio das correntes chamado **Mazer** e **quatro cães infernais** guardam o lorde demônio. Se eles detectarem intrusos, os cães atacam das cavernas altas quando o diabo emerge do poço de alcatrão.

Mazer mantém as correntes de *Kostchtchie* sempre firmes. Escondidas no poço de alcatrão estão dezenas de outras correntes (cada uma com 30 metros) *Mazer* pode usar sua ação Animar correntes para animá-las. *Mazer* usa essas correntes soltas para prender os inimigos ou arrastá-los para o poço de alcatrão, que é um terreno difícil.

Se o diabo das correntes morrer, as correntes de *Kostchtchie* se afrouxarão o suficiente para que o lorde demônio se solte delas. Uma vez livre de suas correntes, o lorde demônio recupera suas habilidades de conjurar magias.

DESENVOLVIMENTO

Se *Kostchtchie* for libertado, ele clama a *Zariel* (em *Gigante*) que ele está pegando seu martelo e jura esmagá-la com ele.

Ele então se lança ao vento, e se transforma em nuvem com uma velocidade de vôo surpreendentemente rápida de 90 metros. Nesta forma, ele viaja com grande velocidade por Avernus, determinado a recuperar o martelo. Personagens rápidos o suficiente para segui-lo são levados a *Zariel* (veja o Capítulo 5).

Com *Kostchtchie* libertado, os personagens podem retornar à **Cripta dos Cavaleiros do Inferno**, onde *Olanthius* revela obediência a localização da **Cidadela do Sangramento** (veja o Capítulo 4). Quando os personagens saem das catacumbas, ele pede que eles transmitam o seu amor para *Yael* quando a virem.

Kostchtchie



KOSTCHTCHIE

Corruptor Grande (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura: 16 (armadura natural)

Pontos de vida: 243 (18d10 + 144)

Deslocamento: 12 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	12 (+1)	27 (+8)	18 (+4)	22 (+6)	19 (+4)

Testes de Resistência: Des +9, Con +16, Sab +14

Perícias: Intimidação +12, Percepção +14, Sobrevivência +14

Resistência a Dano: elétrico, fogo.

Imunidade a Dano: frio; veneno, concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas.

Imunidade a Condição: amedrontado, enfeitiçado, envenenado.

Sentidos: Visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 24

Idiomas: Abissal, Gigante, telepatia 36 m

Nível de Desafio: 25 (75,000 XP)

Resistência Lendária (3/Dia). Se Kostchtchie falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Resistência à Magia. Kostchtchie possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Conjuração Inata: A habilidade de conjuração de Kostchtchie é o Carisma (CD de resistência de magia 20). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

- À vontade: comandar, escuridão.
- 1/dia cada: dissipar o mal e o bem, portal, doença plena, telecinese, teleporte, caminhar no vento.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: Kostchtchie faz dois ataques corpo a corpo, apenas um deles pode ser um ataque de mordida.

Mordida: Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +18 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 13 (1d6+10) de dano perfurante.

Matalotok (Martelo de Guerra): Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +18 para atingir, alcance 3 metros, um alvo. Acerto: 19 (2d8+10) de dano por concussão, ou 21 (2d10+10) de dano por concussão quando usado com as duas mãos, e a arma emite uma explosão de frio que causa 10 (3d6) de dano de frio a cada criatura a 9 metros dele.

AÇÕES LENDÁRIAS

Kostchtchie pode realizar três ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno da outra criatura. Kostchtchie recupera as ações lendárias no início do seu turno.

Ataque. Kostchtchie faz um ataque com uma arma branca.

Disparada: Kostchtchie move ao seu deslocamento.

Maldição (custa 2 ações): Kostchtchie amaldiçoa uma criatura que ele possa ver a 18 metros dele. A criatura amaldiçoada ganha vulnerabilidade a todos os danos causados por Kostchtchie até o final do seu próximo turno.

CAMINHO DOS DIABOS

ZAPPER DEMONÍACO

Para personagens de 8º nível

“A mais pura das almas atrai demônios para uma armadilha infernal. Zap! Zap!”



ESPINHEIRA DE OSSOS

Para personagens de 8º nível

“Seu futuro está escrito em seu sangue. Ela abrirá suas veias para pintar a história escondida em seu coração.”



TÚMULO DE ULDRAK

Para personagens de 8º nível

“Um titã caído ou um covarde com ilusões de grandeza? Vou deixar essa para vocês decidirem.”



TORRE DE ARKHAN

Para personagens de 9º nível

“Ele usa a mão do mal, mas seu objetivo permanece para além da ponta dos dedos.”



MONUMENTO DE TIAMAT

Para personagens de 9º nível

“Diabos dracônicos empoleiraram-se em uma caveira gigante, através da qual a Rainha Dragão fala em cinco línguas.”



FORJA DE BEL

Para personagens de 9º nível

“Um arquiduque deposto de mau humor em um vulcão, ansioso para recuperar seu trono roubado.”



SIBRIEX

Para personagens de 10º nível

“Criador de horrores e acumulador de segredos, diz-se que um Sibriex é tão antigo quanto o Abismo.”



FORTALEZA VOADORA DESTRUÍDA

Para personagens de 10º nível

“Uma arma feita para um arquidiabo, destruída na batalha e pronta para a pilhagem”.

ZAPPER DEMONÍACO ⁶

“A MAIS PURA DAS ALMAS ATRAI DEMÔNIOS
PARA UMA ARMADILHA INFERNAL. Zap! Zap!”

O Cartógrafo

Quando os personagens se aproximarem desse local, leia ou parafraseie o seguinte texto para os jogadores:

Cascatas de luz radiante de um monumento de metal enferrujado em forma de mandíbulas levantadas de um besouro gigante.

A luz cai em cascata de um unicórnio chamado **Mooncolor**, que está preso dentro de uma esfera de força mágica de 3 metros de diâmetro que impede que qualquer matéria passe por ela e bloqueia quaisquer magias lançadas dentro ou fora dela. A esfera está suspensa entre as espinhas do **zapper**, a 15 metros acima do solo. Essa luz atrai demônios como mariposas para uma chama, aniquilando-os quando se aproximam. Enquanto preso na esfera, o unicórnio não pode usar nenhuma de suas habilidades mágicas.

A esfera tem como alvo o demônio mais próximo que se move a 30 metros dela, descarregando um feixe de radiação que forma uma linha de 1,5m de largura e até 30 metros de comprimento, estendendo-se para o alvo. Qualquer criatura na linha que tenha **100 pontos** de vida ou menos se desintegra em uma pilha de cinzas. Criaturas com mais de **100 pontos** de vida na linha devem fazer um teste de resistência de **Destreza - CD 18**, recebendo **260 (40d12)** de dano radiante em um salvamento falho, ou metade do dano em um sucesso. Uma vez que o **Zapper Demoníaco** tenha disparado, ele se recarrega durante 1 minuto antes de poder disparar novamente.

Para libertar o unicórnio, os personagens devem destruir a estrutura de metal enferrujada ao seu redor, que tem **CA 14**, **250 pontos de vida** e imunidade a venenos e danos psíquicos.

A estrutura desmorona quando cai para **0 pontos de vida**, fazendo com que a esfera de força afunde lentamente no chão e desapareça. Se os personagens libertarem o unicórnio, ele os acompanhará se eles possuírem alinhamento bondoso.

RALZALA - O DAO ⁷

Um **dao** chamado **Ralzala** defende o **Zapper Demoníaco**. **Ralzala** jurou lealdade a Zariel para se vingar de um rival que tentou arruiná-la. O **dao** lamenta o acordo e quer quebrar seu pacto com a arquidiabo.

Ralzala se esconde debaixo do chão, na base do **zapper**. Se os personagens danificarem o **zapper**, **Ralzala** emerge do chão, conjura idiomas e oferece um acordo. Ela revela que o arquidiabo **Bel** deposto ajudaria com prazer os personagens a derrubar Zariel.

Se os personagens ajudarem **Ralzala** a romper seu pacto com Zariel, o **dao** promete encaminhá-los para a **Forja de Bel** e escrever uma carta de apresentação.

Ralzala conhece um oráculo chamado **Red Ruth**, que certamente poderia adivinhar uma solução para seu problema. Estando ligada ao **Zapper Demoníaco**, **Ralzala** é incapaz de procurar esse oráculo, mas os personagens poderiam fazê-lo em seu lugar.

Ela diz a eles para falar com **Red Ruth** na floresta corrompida próxima e seguir suas instruções para quebrar o pacto. Isso leva os jogadores à espinheira de ossos.



⁶ - **Zapper**: a melhor tradução que achei se refere àquelas lâmpadas mata-mosquitos, não achei uma maneira de traduzir isso.

⁷ - Os **dao** são uma variação de gênio do Plano Elemental da Terra. **Daos** costumam executar operações de mineração de gemas lá ou no Plano Material.



ESPINHEIRA DE OSSOS

“SEU FUTURO ESTÁ ESCRITO EM SEU SANGUE. Ela abrirá suas veias para pintar a história escondida em seu coração.”

O Cartógrafo

Quando os personagens chegarem a esse local, leia ou parafraseie o seguinte texto para os jogadores:

Um labirinto de árvores deformadas e trepadeiras se estende diante de vocês. Cadáveres calcificados se fundem com as árvores, cobertas por vagens de fungos que se alimentam do sangue que escorre pela vegetação rasteira. Aqui e ali, caminhos estreitos se aprofundam na madeira.

Em uma época passada, a bruxa da noite **Red Ruth** corrompeu uma comunidade de dríades, contaminando as raízes de suas árvores com veneno alucinante. Quando as dríades caíram no mal, sua floresta foi arrancada do Reino das Fadas para Avenus. Aquelas dríades que resistiram ao veneno morreram tentando se fundir novamente em suas árvores. O resto desmoronou em cinzas e tornaram-se espíritos inquietos e torturados semelhantes a *banshees*. Contente, **Red Ruth** fez sua casa no coração do bosque retorcido.

Os personagens podem se aventurar na floresta por curiosidade ou encontrar o oráculo que **Ralzala** espera que possa romper seu pacto com Zariel.

ENCONTROS NA ESPINHEIRA

As seguintes descrições correspondem às áreas marcadas no mapa 3.4.

B1. ENTRADAS

Personagens que circundam o emaranhado de bosques descobrem cinco caminhos separados que levam ao interior. Espinhos intransponíveis sufocam a terra de madeira do lado de fora dessas trilhas e até crescem no céu para apagar o céu.

Para evitar se perder na floresta, os personagens devem ter sucesso em grupo num teste de **Sabedoria - CD 15**. Em um sucesso, os personagens localizam o covil de **Red Ruth** no coração da floresta (**área B3**). Se falharem, eles tropeçam em um dos becos sem saída listados abaixo (**área B2**) e devem fazer a verificação novamente para seguirem em frente. Uma vez explorados todos os quatro becos sem saída, o grupo automaticamente localiza o covil de **Red Ruth**.

B2. BECOS SEM-SAÍDA

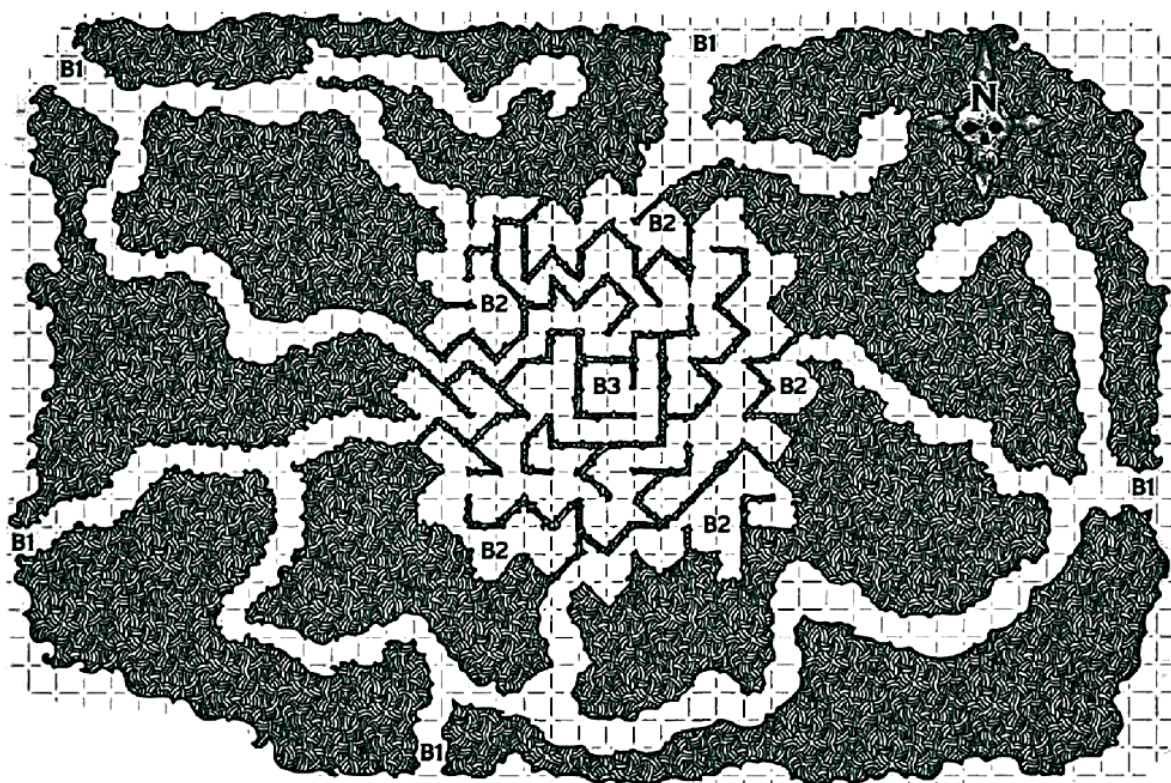
Se os personagens se perderem nos espinhos, role na **Tabela Becos-Sem-Saída** para determinar onde eles acabam ou escolha um resultado que eles ainda não tenham encontrado.

Becos-Sem-Saída	
d4	Beco sem saída
1	Viajante morto
2	Espíritos de Dríades
3	Arbustos Errantes
4	Armadilha de espinhos

Viajante Morto: O cadáver de um drow repousa no final do caminho, sua carne empalada por videiras famintas e seu rosto retorcido apresentam uma expressão de horror. O viajante usa uma **bolsa devoradora** em uma correia.

Espíritos de dríades: Três espíritos amaldiçoados de dríades (use o bloco de estatísticas da **banshee** para representá-las) abordam os personagens e exigem que sejam lembradas das “*maravilhas da vida*”. A seu critério, um personagem pode acalmar os espíritos com uma história doce, um beijo, uma música ou qualquer outra coisa que lembre as dríades do lar. Se os personagens falharem em satisfazê-las, os três espíritos atacam.

Arbustos Errantes: Três *Arbustos Errantes* surgem dos arbustos e atacam os personagens.



MAPA 3.4. ESPINHEIRA DE OSSOS

1 QUADRADO = 1,5 metros

Armadilha de espinhos: Os personagens encontram um cajado de espinheiro emaranhado no final do caminho, enterrado atrás de um bosque de espinhos de 4,5m de profundidade. Cada seção de 1,5 m² de espinhos conta como terreno difícil e possui **CA 11 e 15 pontos de vida**, imunidade a danos psíquicos e vulnerabilidade a danos por fogo. Se danificados, mas não destruídos, os espinhos recuperam magicamente a saúde após 24 horas. Os espinhos restringem qualquer criatura que termine seu turno a 1,5m deles. Qualquer criatura que começa o seu turno contido pelos espinhos recebe **22 (4d10)** de dano cortante. Quando uma criatura está enredada, ela pode se libertar apenas se todos os arbustos de espinhos a menos de 1,5m dela forem destruídos. O cajado no centro do emaranhado é um chamariz e se desintegra em cinzas nas mãos de quem o reivindicar.

B3. O LAR DE RED RUTH

Quando os personagens chegarem a esse local, leia ou parafraseie o seguinte texto para os jogadores:

Um casebre em forma de caverna fica no centro do labirinto. Centenas de ossos e partes de corpos estão pendurados por barbantes na entrada, e o teto é amarrado com uma guirlanda feita de entranhas sangrentas. O ar zumba com moscas.

Red Ruth, uma bruxa da noite, fez seu covil dentro dessa cova sangrenta. Ela usa um vestido feito de ossos costurados. Cordas de crânios de bebês estão pendurados em volta do pescoço e conversas rimam sem cessar (e em diferentes idiomas) enquanto ela fala.

Visitantes malignos de todo o multiverso viajam para Avernus para ouvir as adivinhações de **Red Ruth** e provar suas cervejas místicas. Se os personagens conversarem com **Red Ruth** sobre a maldição do dao, ela oferecerá um acordo por sua assistência (consulte “**Mantenha o Forte**” abaixo).

Red Ruth vende poções fabricadas com sangue, que ela comercializa com prazer em *moedas da alma*, conforme listado na Tabela de Barganhas de **Red Ruth**. Cada poção transmite um efeito colateral desagradável, mas inofensivo, quando ingerida: flatulência, furúnculos, perda de cabelo ou qualquer outro horror que você possa conceber. Suas adivinhações reproduzem os efeitos de uma magia comunhão, embora **Red Ruth** forneça as respostas para as perguntas sem precisar apelar para um ser divino.

TABELA DE BARGANHAS DE RED RUTH

Itens	Preço
Poção comum ou incomum	1 moeda da alma
Poção rara	2 moedas da alma
Magia Comunhão	3 moedas da alma

MANTENHA O FORTE

Red Ruth diz que sabe como libertar **Ralzala** - o **dao** de seu pacto, mas ela não vai contar para os personagens até que eles tenham feito um favor para ela primeiro. A bruxa explica que ela está muito atrasada para o banho - há alguns séculos, pelo menos, desde que se lavou pela última vez.

Ela pede aos personagens que providenciem e paguem uma sessão de mimos no Ruptura Infernal no *Empório Errante*. Ela adverte os personagens de uma outra condição antes que eles decidam: eles devem vigiar seu bosque enquanto ela estiver fora. Se os personagens atacarem ou ameaçarem

Red Ruth durante essa negociação, ela simplesmente desliza para dentro do Plano Etéreo e não volta até que eles saiam.

A bruxa da noite pode adivinhar a localização do *Empório Errante*, derramando um pouco de seu próprio sangue no chão e estudando o padrão que o sangue faz.

Red Ruth pode apontar para um local no mapa de Avernus dos personagens. (O local pode estar em qualquer lugar que você escolher.) Quando os personagens chegam nesse local, eles encontram o *Empório Errante*, exatamente como previsto pela bruxa da noite. Embora *Red Ruth* saiba que o dono da *Ruptura Infernal* é um *rakshasa*, ela não compartilha essas informações com os personagens, esperando que eles entendam por conta própria.

Personagens que retornam do *Empório Errante*, com a confirmação da nomeação de *Red Ruth*, devem vigiar o bosque por algumas horas, enquanto a bruxa sai para tomar banho. Durante esse tempo, os espíritos amaldiçoados das dríades surgem para destruir o covil de *Red Ruth* como punição por seus crimes. Essa força consiste em **dois espíritos de dríade** (use o bloco de estatísticas da *banshee*) e **uma árvore morta-viva ambulante** (use o bloco de estatísticas do *treant*, exceto que a árvore é morta-viva e tem resistência a danos necróticos).

Se os personagens derrotarem os mortos-vivos, *Red Ruth* cumprirá seu fim da barganha quando ela voltar. Caso contrário, a árvore morta-viva derruba a entrada do casebre de *Red Ruth*.

A bruxa da noite não fica satisfeita e usa sua habilidade forma etérea para atravessar a entrada desmoronada de sua caverna, desaparecendo em seu covil sem se despedir.

TESOURO

Os espíritos das dríades não têm tesouro, mas a árvore morta-viva tem um esqueleto de um gnomo morto alojado em uma cavidade oca em seu tronco. O esqueleto usa um bata de bruxa (na verdade, um chapéu de disfarce) e segura uma **varinha do arcano de guerra +1**.

DESENVOLVIMENTO

Para honrar o fim do acordo, *Red Ruth* revela que *Ralzala* deve beber o sangue de um titã para se libertar do pacto de Zariel. A bruxa da noite diz que *Uldrak* pode ajudar, mas alerta “*ele não é mais o que costumava ser*”.

Se os personagens mostrarem seu mapa, ela identifica a localização de *Uldrak*. Isso envia o grupo para o **Túmulo de Uldrak**.

TÚMULO DE ULDRAK

“UM TITÃ CAÍDO OU UM COVARDE COM ILUSÕES DE GRANDEZA? Vou deixar essa para vocês decidirem.”

O Cartógrafo

Quando os personagens chegarem a este local, leia ou parafraseie o seguinte texto para os jogadores:

O elmo e a espada quebrados de um titã estão meio enterrados nas cinzas de Avernus. Uma pedra esférica colocada no punho da espada ainda brilha com um brilho escarlate.

O *empírico Uldrak* procurou o Nove Infernos para matar Tiamat e conquistar a glória de sua divindade, *Surtur*, mas ele foi vencido pela Rainha dos Dragões. O *empírico* não foi morto; ao invés disso, Tiamat o amaldiçoou por sua insolência, transformando-o em um *diabo farpado*. Esta criatura miserável agora se esconde dentro do elmo que ele usava uma vez. Por milênios, *Uldrak* morou neste local, conspirando desesperadamente para restaurar sua verdadeira forma.

LIDANDO COM ULDRAK

Uldrak é uma criatura amarga que mal se lembra de seu passado. Há muito tempo, ele aprendeu a remover sua maldição, mas a solução estava tão além dele que se entregou ao fracasso. Agora, ele está mais interessado em lutar para sobreviver do que tentar escapar dos Nove Infernos.

A herança empírea de *Uldrak* ainda permanece em sua voz. Ele entende todos os idiomas e, quando fala, muda aleatoriamente o idioma para *Gigante*. Milênios de isolamento desequilibraram sua mente, então ele discute consigo mesmo com frequência, mesmo diante de estranhos.

Uldrak revela seu conto lamentável a quem perguntar sobre o paradeiro do *empírico*. Os personagens que vieram aqui para extrair o sangue de *Uldrak* (veja “*Espinheira de Ossos*”) podem fazer um teste de **Inteligência - CD 12 (Arcanismo)** quando descobrem que *Uldrak* agora é um diabo. Em caso de sucesso, eles levantam a hipótese de que o sangue deve ser retirado em sua forma de titã para quebrar a maldição do *dao*. Felizmente, o *Uldrak* tem um plano (consulte “*Desenvolvimento*” abaixo).

Tesouro: A esfera colocada no punho da espada de *Uldrak* é uma **orbe dracônica**. Este item é vital para o plano de *Uldrak* para se libertar de sua maldição.

DESENVOLVIMENTO

Para recuperar sua verdadeira forma, *Uldrak* deve derramar um pouco do sangue de Tiamat no chão de Avernus. Lutar contra Tiamat em sua forma atual seria loucura, mas *Uldrak* aprendeu que um *dragonborn* chamado *Arkhan*, o **Cruel**, carrega um pouco do sangue de Tiamat em um relicário em volta do pescoço. *Uldrak* revela que a “**jóia**” que brilha no punho da sua espada antiga é de fato uma **orbe dracônica** - um item que certamente interessará a *Arkhan*. Ele pede aos personagens que troquem com *Arkhan* o orbe pelo relicário e depois retornem aqui. Se os personagens concordarem, *Uldrak* lhes dará instruções para a **Torre de Arkhan**.

TORRE DE ARKHAN

“ELE USA A MÃO DO MAL, MAS SEU OBJETIVO PERMANECE para além da ponta dos dedos.”

O Cartógrafo

Quando os personagens chegarem a esse local, leia ou parafraseie o seguinte texto para os jogadores:

Uma torre escura aparece no horizonte, esta torre negra sobe centenas de metros, suas muralhas cheias de crânios carbonizados montados em espigões de ferro. O ápice da torre se divide em cinco pináculos mais estreitos que espetam o céu como dedos com garras. Circulando acima do pico da torre está um grande dragão branco manchado de cinzas e fuligem.

Ao se aproximar da torre, vocês percebem figuras se arrastando no topo de suas muralhas - guardas mortos-vivos em vários estados de decadência.

Arkhan, o **Cruel**, reivindicou esta torre como sua base. Aqui, com a ajuda de um *tortle* sacerdote da morte de Tiamat chamado *Krull*, o guerreiro *dragonborn* pesquisa maneiras de afirmar sua vontade sobre o artefato conhecido como a **Mão de Vecna**, para que ele possa usar seus segredos para libertar a maligna Rainha dos Dragões, *Tiamat*, do Nove Infernos. *Arkhan* viajou para um monumento próximo para se comunicar com sua deusa, deixando *Krull* para trás.



KRULL

Humanoide médio (turtle), leal e mau

Classe de Armadura: 17 (armadura natural)

Pontos de vida: 117 (18d8 + 36)

Deslocamento: 9 metros

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	12 (+1)

Testes de Resistência: Sab +8, Car +4

Perícias: Arcanismo +4, Medicina +8, Natureza +4, Sobrevivência +8

Sentidos: Percepção passiva 15

Idiomas: Aquan, Comum, Dracônico

Nível de Desafio: 6 (2.300 XP)

Segurar a respiração. Krull pode prender a respiração por 1 hora.

Destruição Inevitável. O dano necrótico causado pelas magias de Krull ignora a resistência ao dano necrótico.

Conjuração: Krull é um conjurador do 14º nível. Sua habilidade de conjurar magias é Sabedoria (CD de resistência de magia 16, +8 para acertar com ataques de magias). Ele tem as seguintes magias de clérigo preparadas:

- Orações: (à vontade): chama sagrada, consertar, estabilizar, resistência, taumaturgia, toque arrepiante.
- 1º nível (4 espaços): curar feridas, detectar o mal e o bem, infligir ferimentos, raio adoecente, vida falsa.
- 2º nível (3 espaços): arma espiritual, cegueira/surdez, imobilizar pessoa, raio do enfraquecimento, repouso tranquilo.
- 3º nível (3 espaços): animar mortos, círculo mágico, falar com mortos, guardiões espirituais, toque vampírico.
- 4º nível (3 espaços): adivinhação, banimento, localizar criatura praga, proteção contra a morte.
- 5º nível (2 espaços): contágio, cúpula antivida, névoa mortal, restauração maior.
- 6º nível (1 espaço): criar mortos-vivos, visão verdadeira.
- 7º nível (1 espaço): palavra divina, regeneração.

AÇÕES

Garras: Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +8 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 7 (1d4+5) de dano penetrante.

Maul +1: Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +9 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 13 (2d6+6) de dano por concussão mais 9 (2d8) de dano necrótico.

Concha Defensiva: Krull retira-se em sua concha. Até que ele surja como uma ação de bônus, ele tem um bônus de +4 na CA e tem vantagem nos testes de resistência de Força e de Constituição. Enquanto está em sua concha, Krull está na condição de caído, seu deslocamento é 0 e não pode se levantar, ele tem desvantagem nos testes de resistência de Destreza, ele não pode reagir, e a única ação que ele pode executar é emergir de sua concha.

Os dragões arrancaram as rochas de obsidiana da torre de Arkhan dos vulcões ardentes de Avernus. **Cinquenta esqueletos** e **30 zumbis** estão prontos para defender a torre, que também é guardada pelo dragão branco adulto **Obatala**. Quando detecta intrusos, o dragão ruge para alertar **Krull**, que emerge da torre para receber os recém-chegados. **Krull**, cuja concha é esculpida com runas dracônicas que soletram orações a **Tiamat**, é acompanhado por **4 carniçais** que servem como seus assistentes. Os carniçais roem os ossos e olham os personagens com fome enquanto **Krull** negocia com eles. Sob nenhuma circunstância **Krull** permitirá que intrusos entrem na torre de nove andares e perturbe suas experiências ou os aposentos de **Arkhan**.

Krull está disposto a levar os personagens até **Arkhan** se eles tiverem algo valioso em sua posse, como o **orbe dracônica** recuperado do **Túmulo de Uldrak** ou o unicórnio resgatado do **Zapper Demoníaco**. Caso contrário, o **turtle** instrui os personagens a sair imediatamente ou morrer.

Além das defesas dos mortos-vivos, a torre tem quatro dragões menores vivendo dentro dela: um jovem dragão preto chamado **Slarkas**, um jovem dragão azul chamado **Vistalancer**, um jovem dragão verde chamado **Vermilius** e um dragão vermelho chamado **Flash**. Esses dragões atacam personagens que invadem a torre e lutam até a morte para defendê-la.

Tesouro: Krull usa uma **maul +1** e carrega **5 poções de cura** e **duas moedas da alma** em uma sacola. A torre está cheia de laboratórios, necrotérios e incubadoras de dragões que podem conter outros tesouros protegidos por defesas mágicas, a seu critério.

DESENVOLVIMENTO

Se os personagens convencerem Krull a levá-los a **Arkhan**, o **turtle** os guiará com segurança até o Monumento de **Tiamat**. Os personagens também poderiam vigiar a torre de **Arkhan** e aguardar o retorno do **dragonborn**.

Arkhan reage aqui como ele faz no **Monumento de Tiamat**, exceto que ele não pode convocar **Asojano**, a quimera.





ARKHAN – O CRUEL

Humanoide médio (dragonborn), leal e mau

Classe de Armadura: 23 (placa de dragão de sílex obsidiana, escudo)

Pontos de vida: 221 (26d8 + 104)

Deslocamento: 12 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	10 (+0)	18 (+4)

Testes de Resistência: Sab +5, Car +9

Perícias: Atletismo +10, Enganação +9, Intimidação +9

Resistência a Dano: fogo, veneno, concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas.

Imunidade a Condição: amedrontado.

Sentidos: visão no escuro de 18 metros (pode ver criaturas invisíveis no mesmo alcance), Percepção passiva 10

Idiomas: Comum, Dracônico

Nível de Desafio: 16 (15,000 XP)

Aura do Ódio: Enquanto Arkhan não estiver incapacitado, ele e todos os demônios e mortos-vivos a até 9 metros dele causam 4 de dano extra sempre que atingem um ataque com arma branca (já adicionado nos ataques de Arkhan). Esse dano extra é do mesmo tipo que o tipo de dano da arma.

Mão de Vecna: A Mão de Vecna tem 8 cargas e recupera 1d4+4 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Arkhan pode lançar as seguintes magias da mão gastando o número especificado de cargas (CD de resistência de magia 18): dedo da morte (5 cargas), sono (1 carga), lentidão (2 cargas) e teletransporte (3 cargas).

Magia Inata: A habilidade de lançar magias de Arkhan é o Carisma (CD de resistência de magia 17). Ele pode lançar as seguintes magias, sem a necessidade de componentes materiais:

- 3/dia cada: *animar mortos*, *marca da punição* (4º nível), *revivificar*.
- 1/dia cada: *missão*, *reanimar mortos*.

Equipamento Especial: Arkhan empunha o Fane-Eater e veste uma placa de dragão de sílex de obsidiana.

A armadura dá a Arkhan vantagem em testes de habilidade e testes de resistência feitos para evitar ou encerrar a condição de agarrar nele.

MONUMENTO DE TIAMAT

“DIABOS DRACÔNICOS EMPOILEIRAM-SE EM UM CAVEIRA GIGANTE, através da qual a Rainha Dragão fala em cinco línguas.”

O Cartógrafo

Quando os personagens chegarem a esse local, leia ou parafraseie o seguinte texto para os jogadores:

O crânio de um dragão colossal se inclina contra uma montanha, cercada por ossos do tamanho de casas. Uma fumaça acre surge da boca do crânio. Uma tenda militar foi montada entre os ossos e estacionada ao lado dela está uma máquina de guerra infernal de duas rodas.

Reunidos em torno desta tenda estão uma dúzia de humanoides reptilianos tagarelas, com espadas brilhantes, escamas brancas e asas brancas e de couro.

Um túnel na parte de trás do crânio leva ao covil de Tiamat. Acredita-se que os diabos aninhados dentro do crânio, os abishai, cumpram suas ordens - ou talvez vigiem sua prisão sob as ordens de *Asmodeus*.

Das profundezas de seu covil, Tiamat pode ouvir as orações e pronunciamentos de servos fiéis que a chamam da boca do colossal crânio de dragão. Se a Rainha dos Dragões escolher responder, suas cinco vozes sibilantes saem da escuridão, amplificadas pelo crânio enquanto elas dão comandos e terminam as frases uma da outra.

Seria loucura atacar este local sem um exército. Abishais de todas as cores se aninham nas cavernas sulfurosas atrás do crânio, e dezenas de abishais brancos saem para combater qualquer ataque ou invasão.

A máquina de guerra infernal estacionada ao lado da tenda é um *Diabo's Ride* pertencente ao guarda-costas de **Arkhan, o Cruel**, o minotauro *Torogar Steelfist*.

ARKHAN - O CRUEL

O *dragonborn* **Arkhan, o Cruel** está na tenda junto com sua mantícara companheira, **Chango**, e **Torogar Steelfist**, seu minotauro guarda-costas selvagem.

Arkhan visita o monumento para conversar com sua Rainha e relatar sua contínua batalha de vontades para dominar a **Mão de Vecna**, que entrou em seu poder durante uma breve excursão ao mundo de *Exandria*.

Se os personagens se aproximarem do acampamento de *Arkhan*, os **12 abishai brancos** no campo avançam para interceptá-los. Personagens acompanhados por Krull, o tortle (veja “*Torre de Arkhan*”) ou que tenham algo que *Arkhan* possa considerar valioso, podem se aproximar de seu acampamento.

Arkhan acredita que ele pode usar a **Mão de Vecna** para desbloquear os meios de libertar Tiamat de sua prisão no Nove Infernos, mas apenas se a mão não o matar primeiro.

A mão está lentamente corrompendo a carne de *Arkhan* e decompondo seu corpo de um lado. Para evitar esse declínio, *Arkhan* precisa usar a Mão de Vecna para acabar com a vida de criaturas conhecidas. Se os personagens tentarem fechar um acordo com *Arkhan* - por um frasco do sangue de Tiamat ou ajudar a entrar em contato com a Rainha dos Dragões, *Arkhan* exige o sacrifício de uma criatura de alinhamento bom em troca. *Lulu* é um candidato ideal, assim como o unicórnio **Mooncolor** (veja “*Zapper Demoníaco*”). Sacrificar essa criatura para *Arkhan* é um ato maligno.



TOROGAR STEELFIST

Monstruosidade grande, leal e mau

Classe de Armadura: 17 (armadura natural)

Pontos de vida: 168 (16d10 + 80)

Deslocamento: 12 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	17 (+3)	20 (+5)	8 (-1)	9 (-1)	16 (+3)

Testes de Resistência: For + 11, Con +9

Perícias: Atletismo +11, Enganação +7, Intimidação +7, Sobrevivência +3

Sentidos: visão no escuro de 18 metros, Percepção passiva 9

Idiomas: Abyssal, Comum

Nível de Desafio: 11 (7,200 XP)

Coring Rush: Imediatamente após usar a ação Investida, Torogar pode fazer um ataque corpo a corpo com seus chifres.

Lembrança Labiríntica: Torogar pode lembrar perfeitamente de qualquer caminho por onde tenha passado.

Fúria: (recarrega após um descanso curto ou longo). Como uma ação bônus, Torogar pode entrar em fúria que dura 1 minuto. A fúria termina cedo se Torogar ficar inconsciente ou se o turno dele terminar e ele não atacar uma criatura hostil ou sofrer dano desde o último turno. Enquanto estiver enfurecido, Torogar obtém os seguintes benefícios:

- Ele tem vantagem nos testes de Força e nos testes de resistência de Força.
- Ele causa 3 pontos adicionais de dano ao atingir um alvo com um ataque de arma corpo a corpo.
- Ele tem resistência a danos por concussão, perfurantes e cortantes.

Equipamento especial: Torogar usa manoplas de fúria flamejante e uma cinturão de Força de gigante de fogo. Sem o cinturão sua Força é 21. Ele também carrega uma moeda da alma.

AÇÕES

Ataque múltiplo: Torogar faz três ataques: dois com suas cimitarras e um com seus chifres.

Cimitarra: Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +11 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 14 (2d6+7) de dano cortante ou 17 (2d6+10) de dano cortante durante a fúria, mais 3 (1d6) de dano ígneo das manoplas de fúria flamejante.

Chifres: Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +11 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 16 (2d8+7) de dano perfurante ou 19 (2d8+10) de dano perfurante durante a fúria.

Na batalha, *Arkhan* usa uma marca para canalizar o poder radiante de Tiamat nos ataques de suas armas. Se uma luta se voltar contra ele, ele usa o poder de teleporte da Mão de Vecna para retornar à sua torre com o maior número possível de aliados. Se um ou mais de seus camaradas caírem em batalha, *Arkban* usa revivificar e conjura animar mortos para trazê-los de volta à vida o mais rápido possível.

Se *Arkhan* se ver sobrecarregado com a oposição, ele ordena que os abishais ataquem. *Arkhan* também pode usar uma ação bônus para chamar Asojano, uma quimera que se esconde nas profundezas do colossal crânio de dragão. Este monstro maligno a serviço de Tiamat considera *Arkhan* um amigo e aliado.

DESENVOLVIMENTO

Os personagens provavelmente vieram aqui para negociar com *Arkhan* por um frasco do sangue de Tiamat em seu poder. Se eles adquirirem esse relicário, podem devolver o sangue de Tiamat a *Uldrak* e usá-lo para quebrar sua maldição. *Uldrak* espirra com entusiasmo o conteúdo sibilante do frasco no chão a seus pés. Momentos depois, ele retira sua pele diabólica e volta à sua verdadeira forma, a de um empírico *leal e mau*. Rindo alegremente, *Uldrak* puxa sua espada do chão e alegremente fornece aos personagens um galão de sangue para que eles possam quebrar a maldição de *Ralzala*. Quando isso é feito, ele conjura *viagem planar* para retornar ao reino de sua divindade, Surtur.

Voltando ao Zapper Demoníaco, os personagens descobrem que *Ralzala* também honra sua palavra. Depois de engolir o sangue do empírico para se libertar do pacto, ela grava sua carta de apresentação a Bel em uma tábua de basalto e direciona os personagens para seu covil vulcânico. A aventura continua na Forja de Bel.

OBS: Coring Rush - não achei uma tradução satisfatória para essa expressão.

Monumento de Tiamat



Retirado do site: © https://www.reddit.com/r/battlemaps/comments/flvhp5/monument_to_tiamat/

FORJA DE BEL

“UM ARQUIDUQUE DEPOSTO DE MAU HUMOR
EM UM VULCÃO, ansioso para recuperar seu trono roubado.”

O Cartógrafo

Quando os personagens chegarem a esse local, leia ou parafraseie o seguinte texto para os jogadores:

Um vulcão gigantesco domina o horizonte. Nuvens de fogo e cinzas saem de sua caldeira e o ar treme com seus resmungos raivosos. Uma vasta fortaleza de várias camadas foi escavada nas encostas rochosas do vulcão.

Bel, uma das maiores mentes militares dos Nove Infernos, habita nesta fortaleza de ferro. Deste bastião, o segundo em comando de Zariel e o antigo Senhor de Avernus supervisiona as forjas que fornecem armas e armaduras para a *Guerra do Sangue*.

Um exército de diabos guarda a fortaleza de **Bel**, e sua magia negra o alerta sobre invasores dentro de seus muros. Estranhos que se aventuram muito perto são agredidos por uma equipe de ataque de dois horned diabos liderando dez diabos barbados. Se os invasores sobreviverem e permanecerem na área, um exército inteiro de diabos desce sobre eles.

Personagens podem ganhar uma audiência com **Bel** se eles tiverem uma *carta de apresentação* (disponível pelo *dao Ralzala*), ou se forem capturados ou mortos pelas forças de Bel. **Bel** se deleita em ressuscitar seus inimigos dentre os mortos para interrogá-los, especialmente se eles parecem ser estranhos.

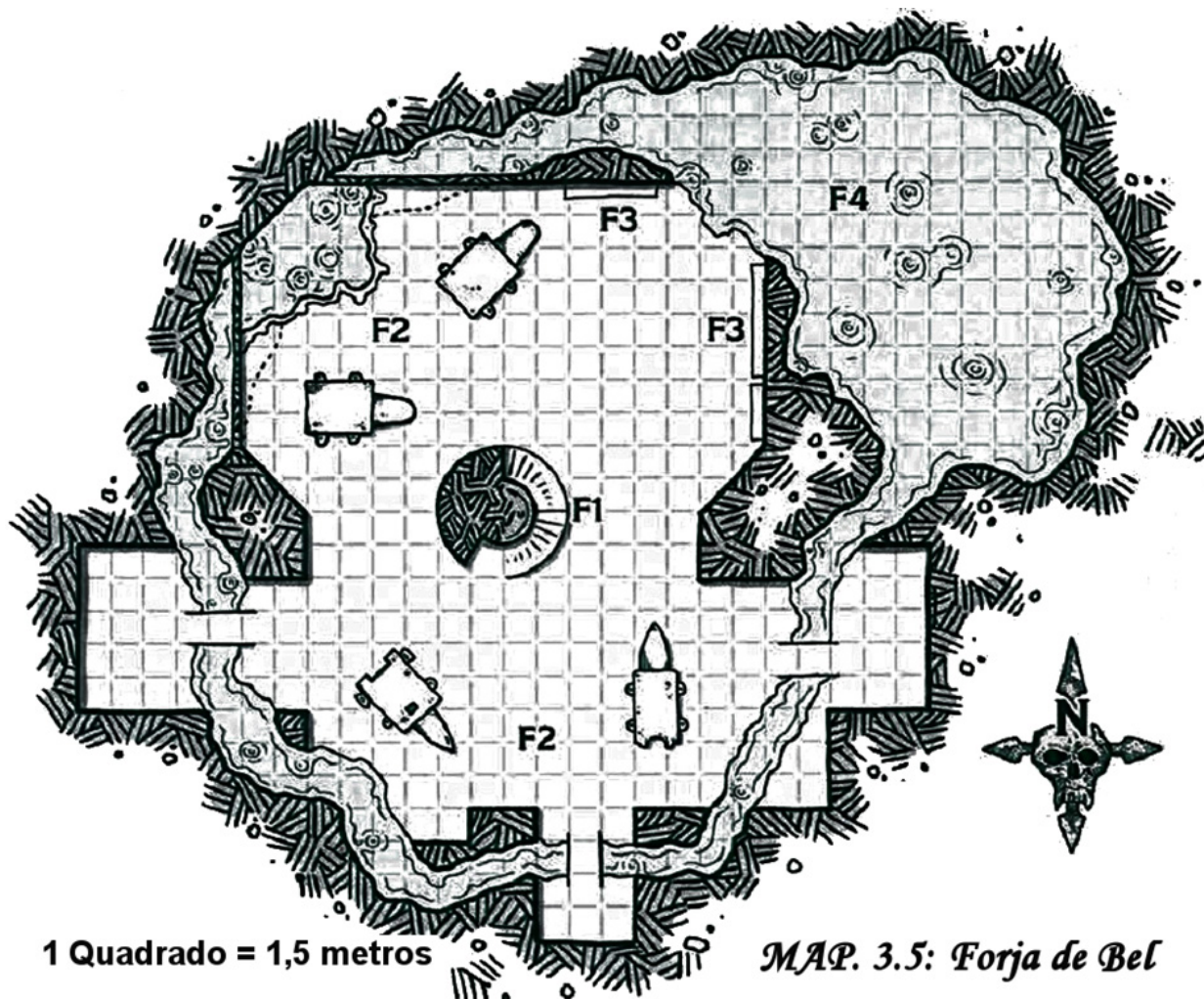
Infiltrar-se na fortaleza de **Bel** é possível, mas apenas se os personagens tiverem meios mágicos de se protegerem de suas adivinhações. Se eles se tornarem amigos de **Olanthius** (consulte “*Cripta dos Cavaleiros do Inferno*”), ou fizerem um novo acordo com **Red Ruth** (consulte “*Espinheira de Ossos*”) ou façam uma busca por **Mefistófeles** (veja “*Espelho de Mefistar*”), eles poderiam se infiltrar na fortaleza de Bel, contrabandeando-se com qualquer tributo que seu aliado trouxer diante de **Bel**. Se os personagens se esconderem dentro da fortaleza, chegarem com uma carta de apresentação ou forem presos, eles finalmente chegam ao nível mais baixo da fortaleza de **Bel**, onde ele se esconde.

RECURSOS DA FORJA

A *Forja de Bel* é esculpida em rocha vulcânica e tem tetos altos de 10 metros de altura por toda parte. Outras características da forja estão resumidas abaixo.

Calor: A *Forja de Bel* é insuportavelmente quente, com uma temperatura ambiente de 55 a 65 graus celsius. O calor extremo tem efeitos negativos sobre as criaturas não acostumadas a esses ambientes (consulte “*Calor Extremo*” no **Capítulo 5** do *Guia do Mestre*).

Lava: Rios abertos de lava são canalizados através da forja para fundir minério e amolecer metais. Qualquer criatura que entre na lava pela primeira vez no seu turno ou inicie o seu turno recebe **33 (6d10)** de dano ígneo. Aumente o dano para **99 (18d10)** de dano ígneo se a criatura estiver totalmente imersa na lava.



ENCONTROS NA FORJA

As seguintes descrições correspondem às áreas marcadas no **mapa 3.5**.

F1. DESCIDA À FORJA

Leia o texto a seguir para os jogadores quando seus personagens atingirem o nível mais baixo da fortaleza de Bel:

Uma escada em espiral de ferro forjado desce para uma forja cavernosa. Canais de lava borbulhante serpenteiam o complexo, lançando luz ardente sobre enormes bigornas. Gigantes acorrentados, com pele negra de carvão e cabelos cor de laranja ardentes, martelam armas sob o olhar maligno de um senhor das profundezas sentado em um trono voador. Por toda a forja, faíscas caem como chuva.

Uma escada em espiral de ferro forjado desce para uma forja cavernosa. Canais de lava borbulhante serpenteiam o complexo, lançando luz ardente sobre enormes bigornas. Gigantes acorrentados, com pele negra de carvão e cabelos cor de laranja ardentes, martelam armas sob o olhar maligno de um senhor das profundezas sentado em um trono voador. Por toda a forja, faíscas caem como chuva.

O *Senhor das Profundezas* é **Bel** (veja “*Interpretando Bel*” abaixo). Somente ele controla seu grande trono voador, que possui um deslocamento de vôo de 4,5m e pode pairar.

F2. FERREIROS GIGANTES DO FOGO

Quatro gigantes do fogo acorrentados estão usando enormes martelos e bigornas para criar armas e armaduras infernais sob o olhar atento de **Bel**. Uma confusão de objetos de tamanho gigante envolve a bigorna de cada gigante: baldes de ferro contendo água oleosa, rolos de corrente oleosa, montes de limalha de ferro e muito mais.

Os nomes dos gigantes do fogo são: *Drumra*, *Jalt*, *Roska* e *Zrakorn*. Enquanto acorrentados, os gigantes têm um deslocamento de caminhada de 3 metros. Os gigantes desprezam **Bel**, mas são obrigados por magia a fazer o que ele exige. As correntes que os prendem não podem ser quebradas ou destrancadas, exceto por **Bel**.

F3. ESTANTE DE ARMAS

Essas estantes contêm armas que aguardam entrega nas linhas de frente da *Guerra do Sangue*. A maioria delas é grande demais para que personagens pequenos ou médios possam usá-las com eficácia.

Tesouro: Entre as armas maiores, há *três armas mágicas* dimensionadas para personagens pequenos e médios: **um par de dardos de fogo infernal** e **uma espada de fogo infernal**.

F4. POÇO DE MAGMA

Dentro desta caverna, postes de aço e pórticos mantêm uma enorme e terrível máquina nova suspensa sobre um poço de magma. A máquina é a arma secreta de **Bel** em sua guerra fria para derrubar Zariel. Quando os personagens chegam aqui, a máquina infernal ainda está em construção e longe de estar completa.

INTERPRETANDO BEL

Bel supervisiona a fabricação de armas e armaduras para a *Guerra do Sangue*. Embora *Asmodeus* tenha instruído Zariel a aceitar **Bel** como seu conselheiro, **Bel** e *Zariel* se odeiam e inventam distrações para se manter separados. Quando **Bel** descobre as intenções dos personagens, ele decide usá-los como peões para manchar e finalmente derrubar Zariel.

Bel externamente desempenha o papel do leal vassalo de *Zariel*. Secretamente, ele usa a telepatia para traçar uma trama traiidora com os personagens. O plano de **Bel** é o seguinte:

- **Bel** quer que os personagens recuperem nove bastões de adamante que foram roubados de sua forja pelos espíões de Zariel. Uma vez que todas as nove varas sejam devolvidas a ele, **Bel** está disposto a divulgar a localização da *Cidadela do Sangramento*.
- **Bel** sugere que os personagens falem com um *Sibriex* que foi capturado recentemente por seus espíões. *Sibriexes* são acumuladores de conhecimento proibido, e este em particular tem sido uma boa fonte de informação para **Bel**. Talvez ele saiba onde os espíões de Zariel esconderam os bastões de adamante.
- Para ajudar os personagens a chegarem ao *Sibriex*, **Bel** oferece uma barcaça que eles podem usar para atravessar o Rio Styx.

Bel não diz aos personagens que o **Companheiro** (o que ele chama de **Solar Traidor**) foi construído em sua forja, nem revela que ele tem um planetário preso dentro dele. **Bel** também não menciona que as nove hastes de adamante são as chaves para desbloquear o dispositivo e libertar o planetário. Se os personagens perguntarem para que servem as hastes, **Bel** diz: “*Isso não é da sua conta. Este é o melhor negócio que vocês terão em Avernus. Sugiro que vocês aceitem.*”

Se os personagens se tornarem beligerantes ou exigentes, **Bel** suspira e estala os dedos, fazendo com que as correntes infernais caiam dos gigantes do fogo. Ele promete liberdade a qualquer gigante do fogo que matar os intrusos, levando os gigantes a atacar os personagens sem piedade. **Bel** então bate os dedos e vê a batalha se desenrolar. Na batalha, os gigantes do fogo lançam baldes, ferramentas e correntes pesadas em vez de pedras. Eles também tentam jogar os inimigos nos canais de lava derretida.

Se os personagens derrotarem os gigantes do fogo, **Bel** elogia sua vitória e oferece o mesmo acordo de antes. Se os personagens recusarem pela segunda vez, **Bel** sorri e diz: “*Uma pena. Todas aquelas pessoas pobres de Elturel estavam contando com vocês.*” Ele então se oferece para teleportá-los para fora de sua fortaleza, para que eles possam seguir caminho. Por ser o anfitrião gracioso **Bel**, ele não atacará os personagens diretamente, a menos que eles o ataquem primeiro, caso em que ele conjura prisão contra um membro do grupo (*Lulu* é sua primeira escolha). Se a magia funcionar, **Bel** promete libertar seu prisioneiro assim que os nove bastões de adamante forem encontradas e devolvidas a ele, sem perguntas.

DESENVOLVIMENTO

Quando os personagens estiverem prontos para deixar sua forja, **Bel** os teleporta de volta para a superfície.

Se os personagens concordarem com os termos de **Bel**, um diabrete chamado *Balakros* os espera quando eles retornam à superfície. **Bel** instrui o diabrete a ajudar os personagens a alcançar o *Sibriex*.

O diabrete já executou essa tarefa antes e sabe, sem precisar ser informado, que suas ordens incluem relatar para **Bel** e sussurrar tudo o que o *Sibriex* disse no ouvido de seu mestre.

Se os personagens se recusarem a deixar *Balakros* acompanhá-los, o diabrete os despede, fica invisível e os segue a uma distância respeitosa.



BEL

Corruptor Grande (diabo), leal e mau

Classe de Armadura: 19 (armadura natural)

Pontos de vida: 364 (27d10 + 216)

Deslocamento: 9 metros, voo 18 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
28 (+9)	14 (+2)	26 (+8)	25 (+7)	19 (+4)	26 (+8)

Testes de Resistência Des +9, Con +15, Sab +11

Perícias: Arcanismo+ 14, Enganação +15, Intuição +11,

Persuasão +15

Resistência a Dano frio; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas que não sejam de prata

Imunidade a Dano: fogo, veneno

Imunidade a Condição: envenenado

Sentidos: visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 14

Idiomas: Comum, Infernal, telepatia 36 m

Nível de Desafio: 25 (75.000 XP)

Aura de Medo: Qualquer criatura hostil a Bel que comece seu turno a até 6 metros dele, deve realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 23, a não ser que Bel esteja incapacitado. Se falhar na resistência, a criatura ficará amedrontada até o início do próximo turno dela. Se uma criatura for bem sucedida, ela fica imune a Aura de Medo de Bel pelas próximas 24 horas.

Conjuração Inata: A habilidade de conjuração de Bel é Carisma (CD de resistência de magia 23), Bel pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: bola de fogo, detectar magia.

3/dia cada: despistar, dissipar magia, imobilizar monstro, muralha de fogo, reflexos, reviver os mortos, teleporte.

Resistência Lendária (3/Dia): Se Bel falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Resistência à Magia: Bel possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Armas mágicas. Os ataques com armas de Bel são mágicos.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: Bel faz três ataques: dois com sua espada e um com o rabo.

Espada Grande: Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +16 para atingir, alcance 3 metros, um alvo. Acerto: 23 (4d6+9) de dano cortante mais 21 (6d6) de dano ígneo. Se o alvo for um objeto inflamável que não está sendo mantido ou usado, ele pega fogo.

Rabo. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: + 16 para acertar, alcance 3 metros, um alvo. Acerto: 25 (3d10+9) de dano por concussão. Se o alvo for uma criatura, ele deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição - CD 23 ou ficar atordoadado até o final do seu próximo turno.

AÇÕES LENDÁRIAS

Bel pode realizar três ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Bel recupera ações lendárias no início de seu turno.

Bola Fogo: Bel conjura uma bola de fogo.

Vantagem Tática: (custa 2 ações): Role 1d6 para Bel. O número rolado nos dados é subtraído da próxima jogada de ataque feita contra Bel ou um aliado a sua escolha no minuto seguinte.

Invocar Diabo do Gelo (custa 3 ações): Bel invoca mágica-mente um diabo do gelo com uma lança de gelo (como descrito no *Manual dos Monstros*). O diabo do gelo aparece em um espaço desocupado a 18 metros de Bel, atua como aliado de Bel e pode convocar outros diabos se tiver esse poder. O diabo do gelo permanece até Bel morrer ou até que ele o descarte como uma ação.

VIAGEM DO RIO

Balakros se oferece para levar os personagens a uma barcaça de ferro ancorada na margem do Rio Styx. Uma estrada de ferro leva do vulcão de *Bel* até a barcaça e é patrulhada por diabos barbados que não atacam os personagens enquanto *Balakros* os liderar. Amarrados aos lados da barcaça estão caveiras e ossos de demônios. Personagens que viajam de barcaça devem passar por baixo da **Doca Stygia** a caminho do *Sibriex*.

A barcaça tem 9 metros de comprimento, 4,5 metros de largura e é robusta o suficiente para transportar até duas enormes máquinas de guerra infernais.

Doze merregons sob o comando de um diabo dos ossos chamado *Krinjak* opera os remos da barcaça. As instruções de *Krinjak* são levar os personagens para onde eles precisam. Embora professe lealdade a *Bel*, *Krinjak* é secretamente um espião de *Zariel*. Depois de levar os personagens tão perto do *Sibriex* o quanto o Rio Styx permite, ele voa para avisar *Zariel* que os personagens estão trabalhando para Bel.

VIAGEM TERRESTRE

Se os personagens preferirem viajar até o *Sibriex* de alguma outra maneira, *Balakros*, o diabrete, se oferece como seu guia terrestre, pois sabe onde está o *Sibriex*. Também pode apontar para a localização do *Sibriex* no mapa dos personagens de *Avernus*.

SIBRIEX

“CRIADOR DE HORRORES E ACUMULADOR DE SEGREDOS, diz-se que um *Sibriex* é tão antigo quanto o abismo.”

O Cartógrafo

Quando os personagens chegarem a esse local, leia ou parafraseie o seguinte para os jogadores:

Correntes pontiagudas amarram uma gota flutuante de carne trêmula de 4,5m de diâmetro a um andaime de ferro forjado de 6 metros de altura. Dois corruptores envoltos em correntes estão em cima do cadafalso, torturando a carne da criatura inchada, apertando-a. O *icor demoníaco* escorre de suas feridas, formando uma poça rasa ao redor dos andaimes.

Um terceiro corruptor com cabeça de chacal usa uma buzina de bronze para gritar alto com o prisioneiro inchado em vários idiomas. Ele está sentado de pernas cruzadas a meio caminho do andaime.

Os corruptores de *Bel* capturaram um *Sibriex* e o torturam e o interrogam há muito tempo. O *Sibriex* está contido por correntes infernais da forja de *Bel*, que também o impedem de usar suas magias ou ações para escapar.

O *icor demoníaco* que envolve os andaimes cheira horrível, mas pode ser facilmente evitado.

Dois diabos das correntes chamados **Shalok** e **Jank** estão torturando o *Sibriex* sob a orientação de *Fetchtatter*, um cruel arcanaloth que assinou um contrato infernal com *Bel*, garantindo a lealdade do arcanaloth a *Bel* em troca de itens mágicos e livros de magias. Todos os três corruptores são imunes ao poder de deformar criatura do *Sibriex*.

Fetchtatter usa sua buzina para falar com o *Sibriex*, tratando-o como uma criança idiota. As declarações do arcanaloth geralmente começam com “Diga-me tudo o que você sabe...” e terminam com uma longa pausa, enquanto aguarda a resposta do *Sibriex*. O *Sibriex* tornou-se cada vez mais obstinado, para grande desgosto de *Fetchtatter*. O arcanaloth oferece três *moedas da alma* aos personagens se eles puderem fazer o *Sibriex* falar, mas não tem intenção de honrar esse acordo.

TESOURO

Fetchtatter usa um anel de visão de raio-x na mão direita. Nos bolsos de sua túnica manchada de bile estão duas poções de cura maior e 6 *moedas da alma*.

O arcanaloth também carrega um grimório sujo encadernado em carne do abismo. O grimório de *Fetchtatter* contém todas as magias que o arcanaloth preparou.

INTERROGANDO O SIBRIEX

Antes de ser capturado pelos corruptores de *Bel*, o *Sibriex* vagou por *Avernus*, reunindo informações de todos os locais visitados. A seu critério, o *Sibriex* poderia ter conhecimento de outros locais mostrados no mapa de *Avernus* dos personagens. Ele só revela o que sabe apenas se os personagens usarem métodos mágicos de interrogatório.

Ele não sabe de nada que possa ajudar os personagens a encontrar a *Espada de Zariel*, mas sabe onde estão localizadas os *nove bastões de adamantite* de *Bel*.



SIBRIEX

Corruptor imenso (demonio), caótico e mau

Classe de Armadura: 19 (armadura natural)

Pontos de vida: 150 (12d12+72)

Deslocamento: 0 metros, voo 6 metros. (flutuando)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	3 (-4)	23 (+6)	25 (+7)	24 (+7)	25 (+7)

Testes de Resistência: Int +13, Car +13

Perícias: Arcanismo +13, História +13, Percepção +13

Resistência a Dano frio; fogo, elétrico, concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas.

Imunidade a Dano: veneno

Imunidade a Condição: envenenado

Sentidos: visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 23

Idiomas: Todos, telepatia 36 m

Nível de Desafio: 18 (20.000 XP)

Contaminação. O *Sibriex* emite uma aura de corrupção de 9 metros em todas as direções. Plantas que não são criaturas murcham na aura, e o solo torna-se terreno difícil para outras criaturas. Qualquer criatura que inicie seu turno na aura deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição – CD 20 ou sofrer 14 (4d6) de dano por veneno. Uma criatura que for bem-sucedida fica imune à contaminação do *sibriex* por 24 horas.

Conjuração Inata: A habilidade de conjuração do *sibriex* é Carisma (CD de resistência de magia 21). Ele pode conjurar, naturalmente as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: comando, dissipar magia, enfeitiçar pessoa, imobilizar monstro.

3/dia: enfraquecer o intelecto

Resistência Lendária (3/Dia): Se o *Sibriex* falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Resistência à Magia: O *Sibriex* possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: O *Sibriex* usa o *Esguichar Bile* uma vez e realiza 3 ataques usando suas correntes, mordida ou ambos.

Correntes: Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 4,5 metros, um alvo. Acerto: 20 (2d12+7) de dano perfurante.
Mordida: Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 4,5 metros, um alvo. Acerto: 9 (2d8) de dano perfurante mais 9 (2d8) de dano ácido.

Esguichar Bile: O sibriex tem como alvo uma criatura que possa ver a 9 metros dele. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Destreza – CD 20 ou sofrer 35 (10d6) de dano ácido.

Deformar Criatura: O sibriex tem como alvo até três criaturas que possa ver a 9 metros dele. Cada alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição – CD 20. Se for bem-sucedido, a criatura se torna imune à Deformar Criatura do Sibriex: Se falhar o alvo fica envenenado, fazendo com que ele também ganhe 1 nível de exaustão. Enquanto estiver envenenado dessa maneira, o alvo deve repetir o teste de resistência no início de cada um dos seus turnos. Três sucessos contra o veneno terminam com o efeito e acabam com o veneno, removendo todos os níveis de exaustão causados por ele.

Cada falha nos testes faz com que o alvo sofra outro nível de exaustão. Quando o alvo atingir 6 níveis de exaustão, ele morre e se transforma instantaneamente em um abyssal wretch vivo sob o controle do sibriex. A transformação do corpo pode ser desfeita apenas por uma magia **Desejo**.

AÇÕES LENDÁRIAS

O Sibriex pode executar 3 ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. O sibriex recupera ações lendárias no início de seu turno.

Conjurar magia: O sibriex conjura uma magia.

Esguichar Bile. O sibriex usa Esguichar Bile.

Deformar (custa 2 ações). O sibriex usa o Deformar Criatura.

O *Sibriex* usa sua telepatia para entrar em contato com o primeiro membro do grupo que chegar a 30 metros dele, oferecendo informações em troca de sua liberdade. O personagem com quem o *Sibriex* estiver falando telepática-mente pode detectar a falta de sinceridade na oferta do *Sibriex* com uma teste bem-sucedido de **Sabedoria - CD 17 (Intuição)**. Ao contrário do que afirma, o *Sibriex* não planeja ajudar os personagens.

Um personagem pode, com um teste bem-sucedido de **Carisma - CD 17 (Enganação ou Persuasão)**, convencer o *Sibriex* a compartilhar um pouco de informação útil como demonstração de boa fé. Se perguntado sobre os bastões de adamante, o *Sibriex* afirma ter visto todas os nove bastões nos destroços de uma fortaleza voadora acidentada.

O *Sibriex* não revela a localização do naufrágio, mas *Balakros*, o diabrete sabe onde está o naufrágio e pode levar os personagens até lá, se for informado sobre isso. *Lulu* também pode se lembrar de repente da localização do naufrágio, a seu critério.

LIBERTANDO O SIBRIEX

Fetchtatter e os diabos das correntes atacam personagens que tentarem libertar o *Sibriex*. Quebrar três das seis correntes que prendem o *Sibriex* permite que ele se solte, e então ele voa no ar e tenta ficar o mais longe possível do andaime de ferro. Cada corrente possui **CA 19, 33 pontos de vida**, um limite de dano de 10 e imunidade a fogo, veneno e dano psíquico.

DEFORMAÇÕES DA CARNE

Quando uma criatura falha no teste de resistência contra o efeito *Deformar Criatura* do *Sibriex*, você pode rolar dados percentuais e consultar a *Tabela de Deformações da Carne*

para determinar um efeito adicional, que desaparece quando o *Deformar Criatura* termina na criatura. Se a criatura se transformar em um **abyssal wretch**, o efeito se tornará uma característica permanente desse corpo.

Uma criatura pode se submeter voluntariamente a deformação da carne, um processo agonizante que leva pelo menos 1 hora enquanto a criatura permanecer a 9 metros do *Sibriex*. No final do processo, role uma vez na *Tabela de Deformações da Carne* (ou escolha um efeito) para determinar como a criatura é transformada permanentemente.

DESENVOLVIMENTO

Depois de enganar ou obrigar magicamente o *Sibriex* a divulgar a localização dos bastões de adamante de Bel, os personagens podem começar a recuperar os bastões da fortaleza voadora destruída.

ABISSAL WRETCH

Corruptor médio (demônio), caótico e mau

Classe de armadura: 11

Pontos de vida: 18 (4d8)

Deslocamento: 6 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	12 (+1)	11 (+0)	5 (-3)	8 (-1)	5 (-3)

Resistência a Dano frio; fogo, elétrico.

Imunidade a Dano: veneno

Imunidade a Condição: amedrontado, enfeitiçado, envenenado.

Sentidos: visão no escuro 36 metros, Percepção passiva 9

Idiomas: Entende Abissal, mas não consegue falar

Nível de Desafio: 1/4 (50 XP)

AÇÕES

Mordida: Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +3 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 5 (1d8+1) de dano cortante.

FORTALEZA VOADORA DESTRUÍDA

“UMA ARMA FEITA PARA UM ARQUIDIABO, DESTRUÍDA NA BATALHA e pronta para a pilhagem”.

O Cartógrafo

Para chegar à Fortaleza voadora destruída, os personagens devem atravessar uma planície quente e varrida pelo vento, destruída por tempestades de fogo mágicas. Personagens voadores e máquinas de guerra infernais em movimento rápido podem facilmente evitar essas tempestades de fogo.

Personagens que viajem a pé devem ter sucesso em um teste de **Sabedoria - CD 20 (Sobrevivência)** enquanto atravessam a planície varrida pelo fogo. Se falhar no teste, uma tempestade de fogo que enche um cubo de 18 metros varre o terreno e envolve o maior número possível de membros do grupo. A tempestade então se liga a um membro do grupo determinado aleatoriamente, permanecendo centrado nessa criatura por 1 minuto. No final da duração, a tempestade se solta dessa criatura e se move em uma direção aleatória.

A tempestade permanece em contato com o solo o tempo todo. Se ela se separar da criatura à qual se anexou, a tempestade se move em uma direção aleatória e deixa de pôr em risco o grupo.

Qualquer personagem que entrar em uma tempestade de fogo pela primeira vez em um turno ou iniciar o seu turno lá deve ter sucesso em um teste de resistência **Destreza - CD 20**, e receber **44 (8d10)** de dano ígneo se falhar ou metade do dano se for bem-sucedido. A tempestade de fogo inflama objetos inflamáveis que não estão sendo usados ou mantidos. Um sucesso de dissipar magia (**CD 18**) lançada na tempestade faz com que ela apague e desapareça.

CHEGADA NOS DESTROÇOS

Quando os personagens chegarem aos destroços, leia ou parafraseie o seguinte texto para os jogadores:

Um naufrágio imponente surge da paisagem infernal chamuscada. Parece uma lâmina de espada gigante, inclinada para um ângulo de vinte graus e parcialmente enterrada no subsolo. Grande parte do casco exposto está enferrujada e fragmentada. O vento quente grita enquanto rasga a estrutura oca e seis abutres gigantes circulam acima dela.

Depois que os demônios danificaram essa fortaleza em batalha, Zariel a abandonou e a deixou enferrujada. A fortaleza tem 50 metros de altura, mas o terço inferior está enterrado no subsolo. Todos os conveses inferiores foram limpos, mas o convés de comando no topo ainda é promissor. Personagens podem escalar o casco externo rasgado da fortaleza para alcançar este convés, que fica a 30 metros do chão, no ponto mais baixo. Escalar a parte externa dos destroços sem equipamento adequado requer um teste bem-sucedido de **Força - CD 15 (Atletismo)**. Personagens que podem voar não terão problemas para chegar ao convés de comando.

Os “**abutres gigantes**” que circulam acima dos destroços são seis vocks que atacam quem chegar a menos de 15 metros do convés de comando. Se três vocks forem mortos, os restantes fogem e não retomam.

CONVESES INFERIORES

Os conveses inferiores estão cheios de buracos, permitindo fácil acesso ao interior da fortaleza. Personagens podem subir ao convés de comando sem precisar fazer testes de habilidade simplesmente subindo pelas ruínas dos conveses inferiores, mas os destroços no interior da fortaleza tornam a subida árdua.

LESMAS DOS OSSOS (BONE WHELKS)

Lesmas dos ossos são grandes moluscos que excretam um adesivo para prender crânios, ossos e outros detritos ao corpo para proteção. Essas lesmas vasculham os destroços em busca de matéria orgânica, agarrando-se a seções rasgadas de paredes, pisos e tetos, enquanto se abrigam dos ventos abrasadores e dos vocks famintos. Personagens que tentam subir pelo interior do naufrágio são atacados por **cinco lesmas dos ossos**. Lentas demais para conseguir uma fuga efetiva, as lesmas dos ossos lutam até a morte.

Quando uma lesma morre, emite um grito com **50%** de chance de atrair os **vocks**, que atacam outras criaturas (incluindo as lesmas) indiscriminadamente.

SORVEDOURO DE ALMAS

No fundo da fortaleza, há um tubo cilíndrico 1,5m de diâmetro, feito de ferro, que percorre quase toda a altura da fortaleza. Este cano foi projetado para desviar almas atormentadas do Rio Styx, alimentando-as em uma cisterna de 3 metros de diâmetro abaixo do convés de comando para alimentar a fortaleza. O tubo pode ser acessado por uma escotilha em todos os

decks, exceto no de comando. Aninhado dentro da cisterna, no topo do cano, está um monstro parecido com **uma centopéia** de 9 metros de comprimento que exala lodo necrótico. Se ouvir uma das escotilhas aberta, ela escorrega pelo cano para devorar todas as criaturas que vê. Esta criatura usa o bloco de estatísticas de um **remorhaz**, com estas alterações:

- Sempre que o monstro causa dano ígneo, ele causa dano necrótico.
- Possui imunidade a danos necróticos em vez de danos por frio.

RECURSOS DO CONVÉS DE COMANDO

O convés de comando, mostrado no **mapa 3.6**, possui os seguintes recursos:

- **Superfícies de ferro:** O piso, as paredes, os tetos e as portas são feitos de ferro que foi torcido, dobrado e rompido em alguns lugares. Os tetos tem 4,5m de altura.
- **Fontes de luz:** Áreas expostas ao ar livre são pouco iluminadas pelo céu infernal de Avernus. Além disso, as fontes de luz apenas são chuvas inofensivas de faíscas que periodicamente chovem devido a cortes no teto.
- **Inclinação:** Como o resto da fortaleza, o convés de comando se inclina em um ângulo de 20 graus, com a área W5 sendo a parte mais baixa do convés e a área W8 sendo a mais alta. O piso de metal inclinado é um terreno difícil.



LESMA DOS OSSOS

Monstruosidade Grande, imparcial

Classe de Armadura: 12 (natural armor)

Pontos de vida: 27 (5d10)

Deslocamento: 4,5 metros, escalada 4,5 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	5 (-3)	11 (+0)	6 (-2)	9 (-1)	3 (-4)

Sentidos: visão no escuro 18 metros, Percepção passiva 9

Idiomas: –

Nível de Desafio: 1/4 (50 XP)

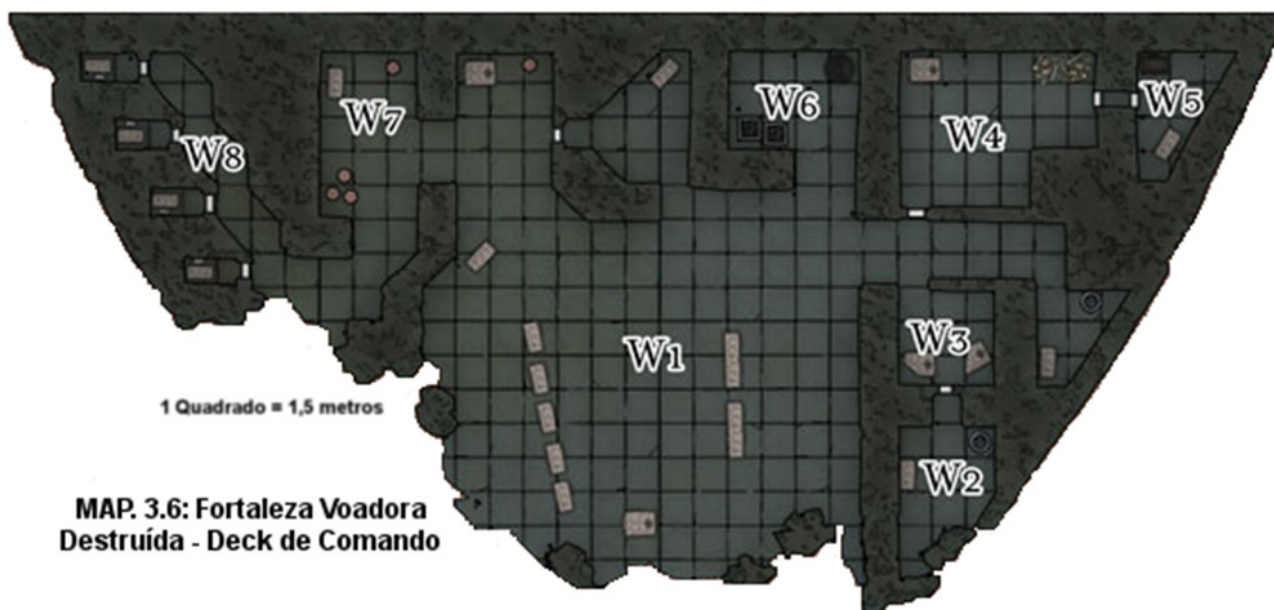
Adesivo. A lesma dos ossos pode fazer com que objetos médios ou menores adiram a ele. Uma criatura média ou menor que toque a lesma é agarrada por ele (escape CD 10).

Grito da morte. Quando a lesma morre, ela emite um grito de gelar o sangue que pode ser ouvido num alcance de 36 m. Esse grito faz com que qualquer material orgânico não-mágico que esteja a 3 metros da lesma apodreça. Cada criatura que esteja a 3 metros da lesma quando ela morre sofre 9 (2d8) de dano necrótico.

Escalada Aracnídea: A lesma dos ossos pode escalar superfícies difíceis, inclusive de cabeça para baixo no teto, sem precisar fazer um teste de habilidade.

AÇÕES

Mordida: Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +2 para atingir, alcance 1,5m; uma criatura. Acerto: 4 (1d8) de dano perfurante.



MAP. 3.6: Fortaleza Voadora Destruída - Deck de Comando

ENCONTROS NO CONVÊS DE COMANDO

As seguintes descrições correspondem às áreas marcadas no mapa 3.6.

W1. PONTE

A menos que tenham sido derrotados em outro lugar, os seis vrockts voando acima dos destroços mergulham para atacar personagens enquanto exploram esta área.

Faíscas caem de cortes no teto do que costumava ser a ponte, muitas das quais estão abertas para o céu. A sala foi limpa, embora permaneçam fileiras de consoles despojados e algumas correntes pendentes.

Nenhum dos consoles está operacional, embora os personagens possam retirar fios e outros componentes metálicos.

Desenvolvimento: Enquanto os personagens exploram esse local, eles ouvem várias máquinas de guerra infernais altas se aproximando. Através dos buracos na parede, eles podem ver três veículos gritando através da paisagem infernal em direção ao naufrágio:

- Dois *Diabo's Rides*, um dirigido por Chukka e outro por Clonk. Cada kenku carrega uma pequena sacola contendo três moedas da alma.
- Um *Tormentor* tripulado por Barnabás - a caveira flamejante (usando suas mãos mágicas para dirigir) e três *capuzcarlates*. Agarrados ao casco externo do veículo estão seis *capuz-loucos*.

Mad Maggie enviou essa força para vasculhar os destroços por peças de máquinas e outros objetos de valor. O *Tormentor* e os *Diabo's Rides* têm 12 horas de combustível restantes antes que precisem de mais moedas da alma.

Se os personagens deixarem uma ou mais máquinas de guerra infernais estacionadas do lado de fora da fortaleza destruída, Chukka e Clonk revistam esses veículos, enquanto Barnabás conduz os *capuzcarlates* e *capuz-loucos* pelos conveses inferiores dos destroços em busca de tesouros. Se os personagens deixaram o Forte Knucklebone em boas relações com *Mad Maggie*, a caveira flamejante e os kenku não causam muitos problemas ao grupo. No entanto, os *capuz-loucos* podem tentar roubar uma das máquinas de guerra infernais dos personagens ou libertar inadvertidamente o monstro à espreita no tubo de entrada da alma (consulte “*Sorvedouro de Almas*”).

W2. CONSOLE DE ALARME

Personagens podem acessar esta sala a partir do convés abaixo, subindo por uma escotilha no chão. Eles também podem entrar nesta sala através de uma porta de ferro. Descreva a sala para os jogadores da seguinte maneira:

Cortes irregulares na parede externa permitem que o céu infernal de Avernus ilumine esta sala. Uma escotilha aberta no chão leva aos conveses inferiores e um console de metal está conectado a uma parede.

Qualquer personagem que ligue os interruptores no console enquanto estiver conectado à parede cria um ou mais dos seguintes efeitos sonoros, que podem ser ouvidos em toda a fortaleza destruída:

- Um alarme estridente klaxon.
- Música instrumental alta e discordante com vocais estridentes.
- Uma voz suave e feminina, dizendo “*Aj ta noss iz’lech’iz ta kraj-ka-nok Asmodei das*”, que em *Infernal* é: “*Você é importante. Promoção é o seu destino. Asmodeus te ama.*”
- Uma voz profunda e diabólica dizendo “*Chy’gwa urnossk!*” (“*Abandonar nave!*” em *Infernal*) repetidamente.

W3. MAQUINARIA DANIFICADA

Descreva esta área para os jogadores da seguinte maneira:

Faíscas caem de buracos rasgados no chão, caindo sobre um par de máquinas retangulares que foram arrancadas das paredes. As máquinas agora estão no meio da sala, com os fios soltos saindo como penteados ruins.

Cada máquina se assemelha a um arquivo de metal coberto com interruptores e mostradores que não fazem mais nada. Um personagem que passe pelo menos 1 hora desmontando uma máquina pode discernir seu objetivo original com uma teste bem-sucedido de **Inteligência - CD 20 (Arcanismo)**:

- A máquina maior foi usada para embaralhar as comunicações telepáticas a menos de 1,6 km da fortaleza.
- A máquina menor pode enviar transmissões telepáticas para todos os diabos a menos de 1,6 km da fortaleza.

W4. SALA DE REGISTROS

Personagens que escutam a porta de ferro da sala ouvem um som desumano de cacarejo além. Eles precisam de visão no escuro ou fontes de luz para ver a sala.

Agachado em uma pilha de ossos humanoides no canto inferior e mais baixo desta sala está um gnoll encurvado que parece mal alimentado. Roe um osso enquanto gargalha para si próprio. Perto do seu ninho, há outra porta de ferro.

Deitado no chão perto de você, há um par de chifres de vidro em forma de sinos presos a alguns fios soltos. Eles parecem ter sido removidos de um par de máquinas altas e esbeltas de metal, encostadas na parede à sua frente.

O *gnoll* é um **slaad da morte** metamorfoseado sob os efeitos da magia *enfraquecer intelecto*. Enquanto lutava ao lado das hordas de demônios de *Yeenoghu*, o *slaad* caiu no Rio Styx, deixando-o em um estado débil. Em cinco dias, ele pode fazer um novo teste de resistência para encerrar o efeito. Qualquer personagem que examine o gnoll e consiga um sucesso num teste de **Inteligência - CD 15 (Arcanismo)** percebe que algum tipo de efeito mágico o reduziu a um completo idiota.

Enquanto o *slaad* estiver com a mente debilitada, suas pontuações de **Inteligência** e **Carisma** são **1**, e ele não pode lançar magias, ativar itens mágicos, entender a linguagem ou se comunicar de qualquer maneira inteligível. Nem sequer é autoconsciente o suficiente para voltar à sua forma normal. Ele olha para os personagens com suspeita, mas não os ataca. Não possui armas, mas pode usar sua ação para morder alguém por sua vez:

Mordida: Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +9 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. **Acerto: 8 (1d6+5)** de dano perfurante.

Conjurar *restauração maior*, *cura* ou magia semelhante na infeliz criatura restaura suas faculdades mentais, e o *slaad* assume sua verdadeira forma e ataca. Como uma criatura de puro caos e extrema malícia, ela delicia-se com a destruição arbitrária.

Máquinas: Os chifres em forma de sino no chão se prendem às frentes das duas máquinas que estão no canto, nenhuma das quais está operacional. Cada máquina se assemelha a um arquivo vertical coberto com interruptores e luzes queimadas. Um personagem que passa pelo menos 1 hora desmontando uma máquina pode discernir seu objetivo original com um teste bem-sucedido de **Inteligência - CD 20 (Arcanismo)**:

- A máquina maior foi usada para transmitir mensagens para outras fortalezas voadoras. (As mensagens eram enviadas falando no sino de vidro da máquina.)
- A máquina menor foi usada para transmitir mensagens por toda a fortaleza voadora. (Pode-se transmitir uma mensagem falando no sino de vidro da máquina.)

A máquina maior está danificada além do reparo, mas um personagem experiente em *ferramentas de funileiro* pode passar 1 hora tentando reparar a máquina menor usando peças retiradas de outras máquinas no convés de comando. , fazendo isso com um teste bem-sucedido de **Inteligência - CD 15**. Depois que o sino de vidro da máquina e alguns fios forem substituídos, o dispositivo poderá funcionar por 24 horas. Durante esse período, os personagens podem usar o dispositivo para transmitir suas vozes por toda a fortaleza destruída.

W5. OS BASTÕES DE ADAMANTE

Esta câmara está no ponto mais baixo do convés de comando. Descreva a sala para os jogadores da seguinte maneira:

Este quarto escuro contém um console de metal que se soltou da parede à sua direita. Preso entre o console e outra parede, há um pequeno diabo alado e seco que parece ter sido esmagado até a morte. Em outro canto, fica um bloco de 90cm de ferro infernal – um cofre trancado com pés com garras e um mecanismo de três marcadores embutido em sua porta grossa. Cada mostrador contém números escritos em Infernal.

Este quarto escuro contém um console de metal que se soltou da parede à sua direita. Preso entre o console e outra parede, há um pequeno diabo alado e seco que parece ter sido esmagado até a morte. Em outro canto, fica um bloco de 90cm de ferro infernal - um cofre trancado com pés com garras e um mecanismo de três marcadores embutido em sua porta grossa. Cada mostrador contém números escritos em Infernal.

O cofre está preso no chão com cola soberana e não pode ser movido. Também é hermético, impermeável e impenetrável a danos e ferramentas de ladrões. Para desbloqueá-lo, os personagens precisam da combinação de três dígitos.

Quando os mostradores estiverem definidos para **¶ · ¶ · ¶ (6-6-6 em Infernal)**, a porta do cofre é destrancada. São necessários três magias para forçá-lo a abrir, pois o cofre possui três mecanismos de travamento separados.

Após três tentativas malsucedidas de abrir o cofre com a combinação errada, um *alarme klaxon* soa em todo o convés de comando. O alarme é alto o suficiente para assustar quaisquer vrockes ainda circulando acima dos destroços, mas o alarme não atrai ninguém. O alarme para após 1 minuto.

O cofre contém **9 bastões de adamantite**, cada uma pesando 1,5kg e gravadas com runas que soletram as palavras “**Solar Traidor Trava**” em *Infernal*, seguidas por um número de **1 a 9**. Essas são as barras que os personagens estão procurando. Personagens familiarizados com o contrato infernal de *Thavius Kreeg* lembram que “**Solar Traidor**” é outro nome para o **Companheiro**. Armado com esse conhecimento, um personagem que obtiver sucesso em um teste de **Inteligência - CD 10 (Arcanismo)** pode concluir que as hastes foram projetadas para destravar o **Companheiro**, sugerindo que ele possa conter alguma coisa.

Diabo Morto: Um diabo dos espinhos estava operando o console quando a fortaleza colidiu com Avernus. O console se soltou de uma parede e prendeu o diabo contra outra parede, esmagando-o até a morte. O console não funciona e seu objetivo original não pode ser verificado.

W6. SINO NEGRO

Uma vez por minuto, um som oco de “**ka-clunk**” emana desta sala, que contém o seguinte:

Esta sala contém duas caixas de ferro enferrujadas em um canto e uma engenhoca de ferro em forma de sino parafusada ao chão no canto oposto. A campainha tem 1,80m de altura e é pintada de preto, com vários amassados e talhos. De vez em quando, a campainha emite um som alto “**ka-clunk**”.

Cada caixote contém 20 frascos de ferro de *icor demoníaco*.

Uma magia de detectar de magia revela uma aura de transmutação mágica em torno da engenhoca em forma de sino. Qualquer personagem que examinar o sino e obter sucesso no teste de **Inteligência - CD 20 (Arcanismo)** pode determinar seu objetivo: manter a fortaleza no alto e nivelada com o solo. O barulho que produz é um mau funcionamento rítmico causado pelo fato de a fortaleza estar inclinada para um lado.

W7. O NINHO DE STIRGES

Descreva esta área para os jogadores da seguinte maneira:

Esta câmara contém um console de metal despojado e vários canos enferrujados que se estendem do chão ao teto. Um dos canos tem um corte de 60 cm de comprimento.

O objetivo original do console não pode ser determinado. Dez *stirges* se aninham no cano com o corte dentro. Se o cano for empurrado ou perturbado, as agitações voam e atacam.

W8. CONVÊS DE COMUNICAÇÕES

Este salão tem quatro portas que conduzem a ele. Atrás de cada porta há um armário com um console em miniatura e uma cadeira presa ao chão. Esses consoles têm teclas e funcionam como máquinas de escrever infernais. Um diabrete estacionado em cada console digitaria pedidos de superiores em pequenos pedaços de papel antes de entregá-los aos destinatários pretendidos.

Acima de cada mesa, há uma chifre longo e fino, através da qual os oficiais da ponte poderiam ditar suas ordens.

DESENVOLVIMENTO

Enquanto os personagens se preparam para sair, um bando de guerra chega para limpar os destroços. Esse bando de guerra é Jed por um dos senhores da guerra descrito na seção “*Senhores da Guerra das Terras Desoladas Avernianas*”.

Os personagens têm algumas rodadas para se esconder, fazer uma emboscada ou retornar aos seus veículos antes que o bando de guerra inimigo chegue.

Cada senhor da guerra tem um motivo diferente para visitar o naufrágio, conforme descrito abaixo.

Bitter Breath: O diabo de chifres está pensando em transformar o naufrágio em uma base e quer inspecioná-lo.

Feonor: A arquimaga ouviu um boato de que alguém estava estocando *icor demoníaco* dentro dos destroços e ela planeja roubá-lo.

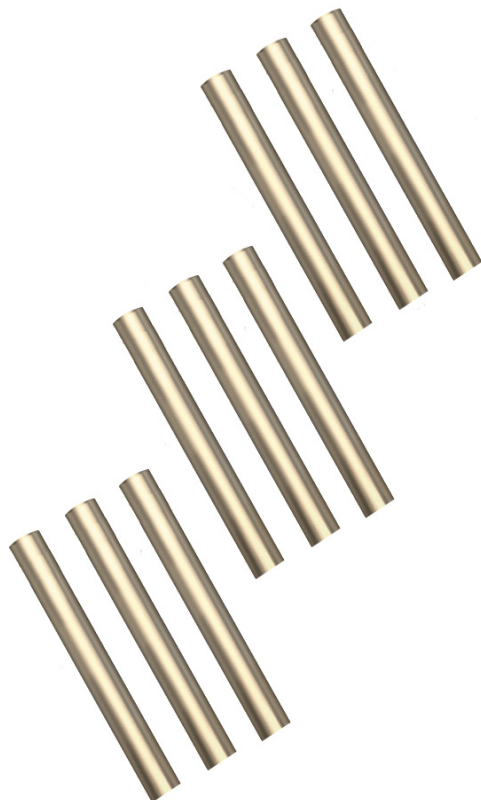
Princeps Kovik: Os espiões de Kovik na *Forja de Bel* disseram ao diabo das correntes sobre os bastões de adamantite. Kovik planeja vendê-los para *Mahadi* por *moedas da alma*.

DEVOLVENDO OS BASTÕES PARA BEL

Bel não está realmente esperando que os personagens devolvam os *nove bastões de adamantite* para ele, e ele parece positivamente decepcionado se o fizerem. (“*Nós nem assinamos um contrato!*”, lamenta.) Em vez disso, espera-se que eles usem os bastões para desbloquear o *Companheiro*, libertando assim o *planetário* preso nele e potencialmente arruinando os planos de Zariel para Elturel. Trazer os nove bastões de volta para Bel apenas o implica na trama para libertar o planetário.

Depois de proferir alguns palavrões bem escolhidos, ele incentiva fortemente os personagens a levar os bastões para Elturel, prendê-los em fechaduras ao longo do equador do *Companheiro* e ver o que acontece.

Feliz em deixar os personagens manterem os bastões, **Bel** cumpre sua promessa de revelar a localização da *Cidadela do Sangramento*. Ele conta aos personagens que a *Espada de Zariel* é um artefato de alinhamento bom que a própria Avernus há muito tempo tenta destruir. **Bel** pede que eles encontrem a espada rapidamente, antes que a *Cidadela do Sangramento* seja engolida por Avernus e a espada se perca para sempre. Se *Lulu* ainda estiver no grupo, ele pede aos personagens que recuperem a espada antes de voltar para Elturel.



OUTROS LOCAIS

Alguns locais marcados no mapa de Avernus dos jogadores ficam fora dos dois caminhos da missão. Outros, como o *Empório Errante* e a Fortaleza Voadora de Zariel, se movimentam. Esses locais estão resumidos abaixo e descritos nas seções a seguir.

Doca Stygia: Uma doca do rio onde as fortalezas voadoras podem obter reparos enquanto sugam almas do Styx.

Torre de Vigia do Rio Styx: Uma das várias fortificações ao longo do Rio Styx usadas pelos diabos para se proteger contra invasões.

Correntes Quebradas: Correntes quebradas de Avernus que tentaram e falharam em prender outras cidades antes de Elturel.

O Empório Errante. Um mercado móvel construído sobre máquinas de guerra infernais.

Fortaleza Voadora de Zariel: Zariel comanda suas legiões nesta fortaleza móvel.



DOCA STYGIA

“AS FORTALEZAS VOADORAS DE AVERNUS PRECISAM DE COMBUSTÍVEL, e que combustível melhor que as almas dos condenados”.

O Cartógrafo

As fortalezas voadoras de Zariel são atendidas e reparadas nesta doca enferrujada. Quando os personagens chegarem aqui, leia o seguinte texto para os jogadores:

Uma estrutura maciça de ferro que parece ser um par de braços de ancoragem fica sobre o Rio Styx e se estende sobre ele. Braçadeiras, correntes e barras pesadas são fixadas nos braços de ancoragem para amarrar grandes embarcações entre eles.

Se os jogadores chegarem aqui depois de conhecer *Bel*, a fortaleza voadora de Zariel estará presente (consulte “*Fortaleza Voadora de Zariel*”). Nesse caso, leia o seguinte texto para seus jogadores:

Uma gigantesca cidadela de basalto em forma de lâmina de espada está ancorada no cais. A fortaleza voadora vibra quando almas gritantes do Rio Styx são atraídas para ela.

A **Doca Stygia** é uma plataforma de serviço de 30 metros de altura que se projeta das falésias rochosas do Rio Styx. Os ganchos, correntes e barras fixadas nos braços da doca mantêm fortalezas voadoras no lugar.

Um diabo de chifres chamado **Bazelsteen** gerencia a doca de Zariel, mas anseia pela liberdade de realizar suas experiências mecânicas. Para obter sua ajuda, os visitantes devem primeiro servir como pilotos de teste da última engenhoca do diabo.

Doze diabos farpados patrulham o cais em grupos de três diabos cada. Se a fortaleza voadora de Zariel estiver presente, três diabos dos ossos também circulam acima. Os invasores são atacados ou advertidos. Se os personagens tentarem negociar com os diabos, **Bazelsteen** desce para lidar com eles pessoalmente.

LIDANDO COM BAZEELSTEEN

O óleo de motor cobre esse diabo de chifres, que mastiga constantemente um pedaço de carvão em brasa. *Bazelsteen* está mais interessado em máquinas do que em criaturas e está disposto a reparar ou modificar qualquer máquina de guerra infernal que os personagens atualmente usem.

Veja o **Apêndice B** para possíveis substituições de armas, atualizações de armaduras e dispositivos mágicos. Em vez de pagamento, o diabo de chifres exige que eles o ajudem a concluir um teste (consulte “*Execução do Teste 221*”).

Se os personagens executarem essa tarefa bem, *Bazelsteen* concorda em reparar completamente suas máquinas de guerra infernais. Ele também oferece uma troca gratuita de arma, atualização de armadura ou dispositivo mágico.

EXECUÇÃO DO TESTE 221

Se os personagens aceitarem os termos de *Bazelsteen*, leia ou parafraseie o seguinte texto em caixa para os jogadores:

Bazelsteen leva você a uma barça enferrujada ancorada no Rio Styx, a algumas centenas de metros da doca. Pendurado no guindaste de carregamento da barça por uma corrente enferrujada, há um sino de mergulho esférico de 3 metros de diâmetro, feito de ferro e vidro.

Os tubos de sucção se projetam do hemisfério inferior do sino de mergulho como braços frágeis.

Bazelsteen construiu a batisfera experimental para dragar o fundo do Rio Styx em busca de almas assoreadas. Ele precisa testá-lo, mas não está disposto a arriscar seus diabos. A batisfera de *Bazelsteen* é um objeto grande que pode acomodar até 4 criaturas médias dentro dele. A escotilha está localizada no hemisfério superior da batisfera. *Bazelsteen* garante aos personagens que o dispositivo é hermético e impermeável.

Bazelsteen pede que os personagens se protejam dentro do sino de mergulho enquanto ele usa o guindaste para baixá-los no rio. O trabalho deles é usar os braços de sucção para colher almas assoreadas do fundo do rio, que fica a 15 metros abaixo da barça. O sino de mergulho está preso a 15 metros de corrente - comprimento mais que suficiente para alcançar o fundo do rio. Existem quatro “estações de sucção” dentro do sino de mergulho, cada uma equipada com uma cadeira e algumas alavancas de controle de metal.

Bazelsteen sabe que o sino de mergulho tem ar suficiente para sustentar um ocupante por 1 hora (ou quatro ocupantes por 15 minutos cada). Para estar do lado seguro, ele planeja manter o sino de mergulho submerso por apenas 10 minutos.

Se vários personagens participarem do experimento, *Bazelsteen* bate na batisfera antes de mergulhá-la na água e diz a seus ocupantes: “Qualquer um de vocês que sugar mais almas assoreadas recebe uma moeda de alma”.

Almas torturadas que correm pela garra do Rio Styx e gritam para a batisfera enquanto passam. Uma vez que a batisfera for abaixada até o fundo do rio, os personagens dentro dela podem usar seus tubos de sucção para sugar as almas assoreadas que ali estão. No final de cada minuto, um personagem operando uma estação de sucção faz um teste de **Destreza**. O número de almas assoreadas que o personagem sugar é igual ao resultado do teste. As almas assoreadas são armazenadas em tanques presos ao ventre da batisfera, e os mostradores dos tanques rastreiam o número de almas assoreadas em cada uma.

Corruptores comem almas assoreadas como ambrosia. As almas assoreadas também podem ser transformadas em *lêmu*res quando são “resgatadas” das profundezas do rio.

ATAQUE DEMONÍACO

Dez minutos depois de a batisfera ser lançada no rio, **10 vorks** voam do céu e atacam a *Doca Stygia*. *Bazelsteen* é atraído pelo ataque, deixando a barça e seu guindaste sem vigilância. Quando *Bazelsteen* partir, faça os personagens rolarem a iniciativa. Personagens na batisfera não têm idéia do que está acontecendo na barça, ou vice-versa, e o Rio Styx é tão escuro que a visibilidade na água é reduzida para 3 metros.

Qualquer personagem deixado na barça pode assumir o controle do guindaste autônomo. Enquanto estiver sentado nos controles do guindaste, o personagem pode usar uma ação para tentar descobrir como operá-los, fazendo isso com um teste bem-sucedido de **Inteligência - CD 17 (Arcanismo)**. Se o teste falhar em 5 ou mais, o personagem arrasta acidentalmente a batisfera **2d10 pés** ($\pm 1d6$ metros) pelo fundo do rio, causando 5 (2d4) de dano de concussão a todas as criaturas dentro dele. São necessários 3 testes consecutivos e bem-sucedidos para trazer a batisfera de volta à barça.



Depois que os personagens se revezarem, um **glabrezu** aterrissa na barça e rola a iniciativa. Em cada uma das rodadas, o demônio usa sua ação e uma das pinças para tentar quebrar a corrente enferrujada da batisfera, fazendo isso com um teste bem-sucedido de **Força - CD 20**. Se a corrente se romper, a batisfera cai no fundo do Rio Styx e permanece lá até ser recuperada. Uma vez que passe três rodadas com o glabrezu, *Bazelsteen* retorna e assusta o demônio se ele não tiver sido derrotado até então.

Se a corrente da batisfera se romper, *Bazelsteen* considera que a **Execução do Teste 221** falhou e deixa os membros afundados do grupo à sua destruição. Caso contrário, o diabo de chifres usa o guindaste para içar a batisfera de volta à barça, analisa o sucesso do experimento e recompensa com uma *moeda da alma* o personagem que aspirou mais almas assoreadas.

Os personagens da batisfera começam a sufocar quando o suprimento de ar se esgota. Abrir a escotilha enquanto a batisfera está submersa faz o Rio Styx inundar o compartimento, expondo seus ocupantes aos efeitos do rio.

TORRES DE VIGIA DO RIO STYX

O STYX É O PORTAL DOS DEMÔNIOS PARA OS NOVE INFERNOS. Os diabos mantêm um olhar atento em suas margens!

O Cartógrafo

Ao longo das margens do Rio Styx, há torres de guarda espaçadas, de modo que nenhum exército demoníaco possa entrar em Avernus sem ser visto. Cada posto avançado da torre está à vista de outros dois, e as tropas vizinhas podem chegar rapidamente para ajudar a esmagar uma incursão caso demônios emergjam do rio. Os diabos de Zariel guarnecem esses postos avançados, mas em tempos difíceis, quando as almas de Avernus estão diminuindo, algumas dessas estruturas permanecem vagas.

Além disso, a paisagem mutável de Avernus deixa postos avançados isolados de tempos em tempos.





MAP. 3.7: Torre de Vigia - Rio Styx

1 Quadrado = 1.5 metros

RECURSO DAS TORRES DE VIGIA

Uma torre de vigia típica é uma estrutura atarracada de 9 metros de altura e de topo aberto, feita de basalto preto. Seus outros recursos estão resumidos abaixo.

Guarnição: A menos que tenha sido abandonada, a torre é composta por um *comandante amnizu*, um *subcomandante diabo das correntes*, 10 *diabos barbados* (cada um com um *cão infernal* no fim de uma pequena corrente) e 2 *diabos dos espinhos* (consulte “*Locais da Torre de Vigia*” como esses diabos estão mobilizados).

Cornetas: Cada diabo de serviço possui uma corneta de ferro. Tocar a corneta é uma ação bônus que explode um zumbido rude audível em um raio de 90 metros.

Áreas Externas: A área está livre de cobertura em um raio de 15 metros ao redor da torre.

Correntes de parede: Correntes de ferro farpado ficam penduradas a intervalos de 3 metros nas paredes externas. Essas correntes fazem parte da defesa da torre, pois o subcomandante diabo das correntes pode animá-las usando sua capacidade de animar correntes. Subir em uma corrente exige um teste bem-sucedido de **Força - CD 16 (Atletismo)**.

LOCALIZAÇÕES NA TORRE DE VIGIA

Os seguintes locais estão indicados no mapa 3.7.

T1. TÉRREO

A porta no térreo é uma laje de pedra presa por uma barra de ferro que se ergue facilmente, mas requer um teste de **Força - CD 23 (Atletismo)** para quebrar do lado de fora.

Esse nível da torre é monótono e simples, exceto por uma mesa de pedra retangular e plana, com dois bancos de pedra. Armas sobressalentes e camisas de malha, adequadas para 5 diabos grandes e 10 médios, estão armazenadas em prateleiras ao longo das paredes.

Dez diabos barbados e dez cães infernais ocupam esse andar. Há uma chance de 30% de que metade dos diabos barbados e cães infernais patrulhem o perímetro a qualquer momento, retornando 1 minuto após o início do combate, a menos que a luta permaneça muito silenciosa.

Uma escada de ferro sobe através de um buraco no canto noroeste, largo o suficiente para acomodar criaturas grandes.

T2. SEGUNDO ANDAR

O comandante amnizu da torre e o subcomandante diabo das correntes residem aqui. Esses comandantes gostam de ter um ou mais seres sencientes à disposição para torturar, para ajudar a aliviar o tédio.

O chão desta sala está cheio de correntes presas e as algemas estão presas às paredes. No meio da sala, uma cadeira de ferro com espinhos está apoiada no chão. Os braços e pernas da cadeira estão equipados com manilhas de ferro.

Um canto da sala tem buracos no chão e no teto, através dos quais passa uma grande escada de ferro que leva ao térreo e ao terraço da torre.

Os diabos gostam de prender prisioneiros nas paredes e usar a cadeira com espinhos para interrogatórios. O *diabo das correntes* pode usar sua capacidade de animar corrente para controlar as correntes.

T3. COBERTURA

Dois *diabos dos espinhos* estão no telhado e atuam como vigias e batedores. Uma abertura em um canto concede acesso ao interior da torre, com uma escada de ferro que leva às áreas T1 e T2.

CORRENTES PARTIDAS

TÃO PERTO DE UM LUGAR DE PEREGRINAÇÃO
COMO VOCÊ ENCONTRA neste lugar amaldiçoado. Um farol para quem procura o elo perdido ou procura uma saída.

O Cartógrafo

Quando os personagens chegarem a um desses locais, leia o seguinte texto para os jogadores:

Correntes pontiagudas colossais se estendem pela paisagem infernal, seus elos parcialmente enterrados sob as cinzas e grandes pedaços de alvenaria. Cada corrente quebrada tem aproximadamente 50 km de comprimento.

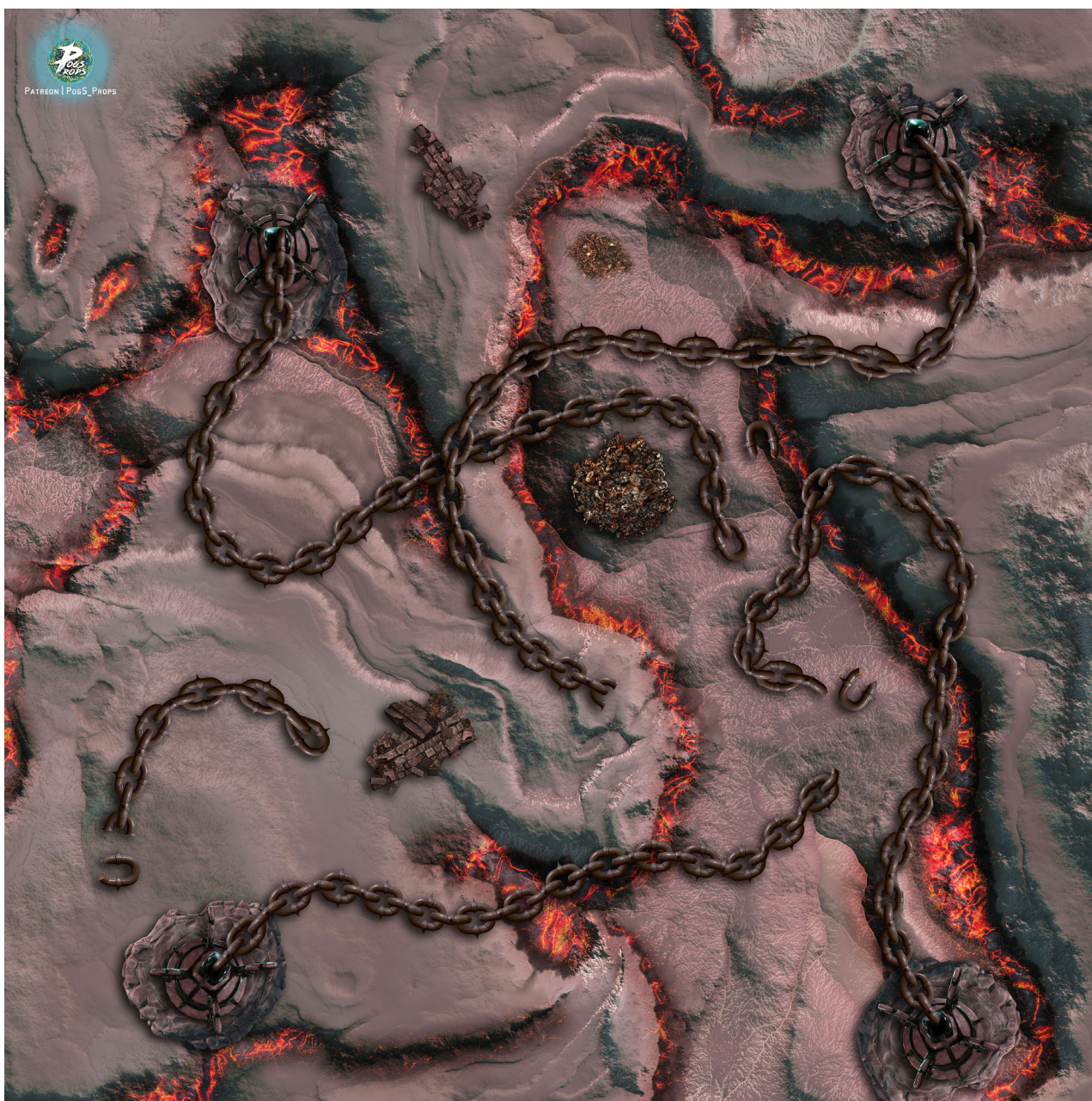
Há muito tempo, essas correntes gigantes amarraram uma cidade sequestrada a Avernus. A cidade de alguma forma se libertou, deixando para trás seus laços quebrados e pedaços de alvenaria espalhados. As correntes são semelhantes às que ligam Eturel.

Personagens que examinem uma corrente podem dizer que alguma força sobrenatural intensa fez com que um ou mais de seus elos se dissolvessem. Embora a causa do dano não possa ser verificada, os personagens podem concluir que quebrar as correntes de Eturel não está além do campo das possibilidades.

PEREGRINO INFERNAL

Os *diabos das correntes* costumam fazer peregrinações a esses locais. A primeira corrente partida que os personagens encontram tem um **diabo das correntes** chamado **Zartar**, realizando um ritual no topo.

Zartar acredita que a corrente fragmentada pode conceder grande força a qualquer *diabo das correntes* que esteja no topo dela, enquanto entoia orações a *Asmodeus*. O *diabo das correntes* é guardado por **dois diabos barbados**, **Narg** e **Yangor**. Se os personagens fizerem barulho perto do Zartar, eles perturbarão a concentração do diabo das correntes, fazendo com que os três diabos ataquem com fúria.



Retirado do site: © https://www.reddit.com/r/DescentintoAvernus/comments/fezjl1/sundered_chains/



O EMPÓRIO ERRANTE

O EMPÓRIO ERRANTE DE MAHADI TEM UM PROBLEMA EM aparecer quando você menos espera.

O Cartógrafo

Um bazar itinerante atravessa Avernus - uma mistura variada de comerciantes, artesãos e desajustados que praticam seus respectivos negócios e vendem seus produtos sob a direção de **Mahadi**, um *rakshasa* que reivindica *Asmodeus* como seu patrono. A maioria dos comerciantes do *Empório Errante* está contratada aos serviços de *Mahadi* até pagar suas dívidas de alma. Em muitos casos, os termos do reembolso são vagos o suficiente para mantê-los sob o emprego de *Mahadi* pelo tempo que ele julgar necessário para o funcionamento do *Empório Errante*.

GANCHOS DE HISTÓRIA

Os personagens podem chegar ao *Empório Errante*, por um ou mais dos seguintes motivos:

- Os personagens precisam de suprimentos, armas ou até uma máquina de guerra infernal.
- Os personagens precisam de um lugar seguro para descansar e talvez fazer uma boa refeição.
- Os personagens devem ter ouvido falar que podem vender *icor demoníaco* a um mago doido no *Empório Errante*.
- Os personagens podem ter coletado mais *moedas da alma* do que se sentem confortáveis carregando e precisam de um lugar para gastá-las.

MAHADI, O MESTRE DO EMPÓRIO

Mahadi, o *rakshasa* aparece como um rico mercador. Embora extremamente poderoso, *Mahadi* não acredita em correr riscos desnecessários, particularmente nos Nove Infernos, onde pode ser morto permanentemente. *Mahadi* atua como os olhos e ouvidos de *Asmodeus* em Avernus. Como corretor e moderador

de transações, ele tem acesso a todos os tipos de transações que, de outra forma, poderiam escapar da atenção de seu cliente.

Em seu papel de mestre do *Empório Errante*, *Mahadi* recebeu uma especial atenção de *Asmodeus* para viajar livremente entre o Plano Material e o Nove Infernos para operar seus negócios, bem como buscar informações e realizar contratos e outros acordos, conforme necessário.

Além de gerenciar o *Empório Errante*, *Mahadi* também é proprietário e anfitrião do *Ruptura Infernal*, um restaurante e *spa*. Como o estabelecimento existe dentro de um semiplano, os clientes podem visitá-lo confortavelmente a qualquer momento, mesmo enquanto o empório está em movimento. Contanto que eles possam pagar pelos serviços prestados, os hóspedes não precisam ter medo de ficar presos, pois *Mahadi* leva muito a sério a manutenção do contrato entre o anfitrião e o hóspede. Cada hóspede deve concordar com este acordo formal antes de obter a entrada.

Mahadi tem uma coleção especial de *moedas da alma* nomeadas, cada uma das quais abriga a alma de um inimigo que o *rakshasa* venceu no passado. *Mahadi* consulta essas almas individualmente, forçando-as a fornecer informações em todos os tipos de assuntos.

INTERPRETANDO MAHADI

Externamente, *Mahadi* se apresenta como um anfitrião carismático e gracioso. Ele faz com que cada hóspede do *Ruptura Infernal* se sinta a pessoa mais importante em todos os planos da existência, atendendo a todos os seus caprichos e desejos. Embora ele seja igualmente cordial com todos os convidados do *Empório Errante*, os que entram no estabelecimento se enquadram em um contrato especial e, portanto, têm uma classificação mais alta em sua estima.

Obviamente, espera-se que os hóspedes que saem de *Ruptura Infernal* paguem suas contas integralmente antes da partida. Se um hóspede não puder pagar por qualquer motivo, o contrato que assinou na entrada estipula claramente que sua alma está perdida.

Eles são obrigados a pagar suas dívidas através do serviço.

Todos esses indivíduos caem sob o efeito de Missão conjurado como uma magia de 9º nível, que não pode ser voluntariamente quebrado pelo indivíduo afetado até que sua dívida seja paga integralmente. O que *Mahadi* faz com tais inadimplentes depende de suas capacidades. Alguns se tornam servos contratados, trabalhando no **Ruptura Infernal**. Se eles possuírem talento para vendas, poderão eventualmente obter um negócio para administrar dentro do *Empório Errante*.

MAHADI – O RAKSHASA

Corruptor médio, leal e mau

Classe de Armadura: 17 (natural armor)

Pontos de vida: 195 (23d8 + 92)

Deslocamento: 12 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	20 (+5)

Testes de Resistência: Sab +9, Car+ 10

Perícias: Arcanismo +7, Enganação +10, Intuição +9, Percepção +9

Vulnerabilidade a Dano: perfurante de armas mágicas empunhadas por criaturas boas.

Imunidade a Dano: concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas.

Sentidos: Visão no escuro 36 m, Percepção passiva 19

Idiomas: Comum, Infernal; pode ler todas as escritas

Nível de Desafio: 14 (11.500 XP)

Imunidade à Magia Limitada: Mahadi é imune a magias de 6º nível ou inferior, a não ser que ele deseje ser afetado. Ele tem vantagem nos testes de resistência contra todas as outras magias e efeitos mágicos.

Conjuração Inata: A habilidade de conjuração de Mahadi é Carisma (CD de resistência de magia 18, +9 para atingir com ataques de magia). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *detectar pensamentos, disfarçar-se, ilusão menor, mãos mágicas.*

3/dia cada: *detectar magia, dissipar magia, enfeitiçar pessoa, falar com os mortos, imagem maior, invisibilidade, repreensão infernal, sugestão.*

1/dia cada: *banimento, dominar pessoa, missão, prisão de energia, semiplano, viagem planar, visão da verdade, voo.*

Armas mágicas. Os ataques com armas de Mahadi são mágicos.

AÇÕES

Ataque Múltiplo. Mahadi faz quatro ataques de garras.

Garras: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 9 (2d6+2) de dano cortante e o alvo é amaldiçoado, se for uma criatura. A maldição mágica começa a funcionar quando o alvo realizar um descanso curto ou longo, preenchendo os pensamentos do alvo com imagens e sonhos horrendos. O alvo amaldiçoado não recebe qualquer benefício de um descanso curto ou longo. A maldição dura até o alvo ser liberto pela magia remover maldição ou mágica similar.

Invocar Erínia (1/dia): Mahadi convoca *Ilzabet*, uma *erínia* vinculada a ele por um contrato infernal. A *erínia* aparece em um espaço desocupado a 18 metros, ela age como aliada e não pode convocar outros diabos. A *erínia* permanece por 10 minutos ou até que *Mahadi* a descarte como uma ação. Se a *erínia* morrer, *Mahadi* perde essa opção de ação.

Se aventureiros informarem *Mahadi* (e, por extensão, *Asmodeus*) sobre a posse da **Mão de Vecna** por *Arkhan*, *Mahadi* faz todo o possível para fechar um acordo com eles, oferecendo qualquer um dos presentes listados em “**Ofertas de Mahadi**” em troca do artefato. Isso substitui os termos normalmente oferecidos por *Asmodeus*.

OFERTAS DE MAHADI

Mahadi tem o poder de fazer acordos na direção e com a autoridade de *Asmodeus* como se ele fosse um arquidiabo (veja o **Apêndice A**). Todos esses acordos devem ser apresentados à outra parte sem alteração e não são negociáveis. Em todos esses acordos, a *Asmodeus* quer apenas uma coisa: um personagem que assine um desses contratos renuncia a sua alma para sempre. Depois que o personagem assinante chegar ao **17º nível**, se a qualquer momento morrerem, sua morte será permanente, sem chance de retornar da sepultura. *Asmodeus* pega sua alma e faz deles um *senhor das profundezas*, a seu serviço pela eternidade.

Mahadi pode oferecer os seguintes presentes em troca de um contrato de alma:

- **Item Mágico:** *Asmodeus* presenteia o aventureiro com um bastão do grane poder, à qual somente o destinatário e seus descendentes diretos podem se sintonizar.

- **Ressurreição:** *Asmodeus* envia um de seus leais sacerdotes seguidores para lançar *ressurreição verdadeira* em um personagem falecido.

- **Transformação Tiefling:** *Asmodeus* transforma o personagem em um *tiefling* com uma linhagem infernal direta a ele. Substitua os traços raciais do personagem por traços raciais *tiefling*.

MAHADI E ZARIEL

Zariel conta com os serviços de *Mahadi* para fornecer suprimentos, itens mágicos e outros itens de valor necessários para continuar sua campanha na *Guerra do Sangue*. O *Ruptura Infernal* também é conhecido por sediar reuniões de diabos de alto escalão como um espaço neutro e privado.

Mahadi é obrigado por contrato com *Asmodeus* a não realizar um golpe em Avernus ou ajudar diretamente outras pessoas a fazê-lo. Nada no contrato, no entanto, afirma que *Mahadi* não pode ajudar indiretamente outras pessoas a tentarem derrubar Zariel ou quem quer que esteja sob controle, seja através da transmissão de informações ou venda de mercadorias.

MAHADI E LULU

Quando *Lulu* chega ao *Empório Errante*, suas vistas, sons e cheiros tentadores são vagamente familiares a ela. *Mahadi* parece mais familiar a *Lulu* do que qualquer outra coisa no empório, mas ela não consegue se lembrar por que.

Embora *Lulu* não tenha lembrança de nenhuma visita anterior ao *Empório Errante*, *Mahadi* fica feliz em lembrá-lo de que ele o protegeu por um tempo depois que *Lulu* se perdeu em Avernus. O que *Mahadi* não menciona é que, depois de ganhar sua confiança, ele jogou *Lulu* nas águas do Rio Styx para tirar suas habilidades de conjuração e memórias. *Mahadi* então vendeu *Lulu* para alguns diabos que, por sua vez, o devolveram a Zariel.

Mahadi fica surpreso ao ver *Lulu* novamente, mas tenta não demonstrar. Ele inicialmente suspeita que o *hollyphant* veio em busca de vingança pela perda de memória que infligiu a ele. Quando ele percebe que suas intenções são benignas, *Mahadi* finge ser seu amigo mais uma vez.

ABORDAGEM DO EMPÓRIO ERRANTE

O *Empório Errante* viaja nas costas de nove enormes máquinas de guerra infernais semelhantes a **Demon Grinders**, mas com lança-chamas e *Styx Sprayers* em vez de *Chompers* e *Bolas de Demolição*.

Quando *Mahadi* encontra um local adequado para se instalar, ele ordena que seus motoristas formem um perímetro defensivo em forma de ferradura. À medida que as máquinas de guerra infernais param, suas equipes (compostas por humanos contratados, duergar, hobgoblins, salamandras, succubi, incubi e várias outras criaturas) desembarcam e começam a desfazer as malas. Todas as lojas estão abertas dentro de uma hora e permanecem abertas para os negócios até que *Mahadi* decida que é hora de fazer as malas e se mudar para outro lugar.

Se os personagens encontrarem o *Empório Errante* enquanto estiver aberto para os negócios, descreva-o aos jogadores da seguinte maneira:

Uma coleção de tendas de cores vivas se agrupa, criando um oásis de conforto em meio à terrível paisagem de Avernus. Enormes máquinas de guerra infernais formam uma ferradura em torno das tendas, com cortinas feitas de pequenas placas retangulares de ferro e lâmpadas penduradas em correntes amarradas entre elas. Música suave e vibrante e cheiros maravilhosos flutuam pelos ventos quentes, convidando a um olhar mais atento.

O *Empório Errante* fornece um refúgio para todos os que entram e é considerado um terreno neutro para aqueles que poderiam iniciar um conflito. Um aviso publicado na entrada, estranhamente insuportável em todas as línguas, simplesmente declara: “**Todos são bem-vindos aqui. Sem brigas! Sem conjuração! Sem exceções!**”

Mahadi cumprimenta todos os visitantes, direcionando-os para os estabelecimentos que mais lhes interessam, reservando os maiores elogios por seu amado restaurante e spa, *Ruptura Infernal*. Lá, ele cumpre todos os seus desejos na tentativa de colocá-los em dívida. Se isso não funcionar, ele não é avesso a oferecer pagamento em troca de serviços prestados. Os personagens podem ficar o tempo que quiserem, até que *Mahadi* decida que é hora de fazer as malas e ir para outro lugar. Personagens em dívida com *Mahadi* podem permanecer no *Empório Errante*, mas apenas como seus servos.

NEGÓCIOS NO EMPÓRIO ERRANTE

Os personagens são livres para visitar qualquer estabelecimento no *Empório Errante*. Você pode criar seus próprios negócios e adicioná-los aos apresentados aqui.

RUPTURA INFERNAL

Como proprietário e anfitrião do *Ruptura Infernal*, *Mahadi* leva suas responsabilidades muito a sério. Todo usuário que entra no semiplano que abriga seu estabelecimento deve assinar um contrato infernal. Apresenta um arranjo muito simples, estipulando que os clientes devem pagar por tudo consumido e por todos os serviços utilizados antes de partirem.

Mahadi emprega muitos servos, cada um deles sob o efeito de uma magia para fornecer o melhor serviço possível e parecer felizes enquanto trabalham. A maioria desses indivíduos são ex-patronos.

Ao entrar no *Ruptura Infernal*, os hóspedes são escoltados para uma câmara privada, onde podem descansar em travesseiros, almofadas e divãs, enquanto fazem pedidos de pratos extravagantes de todos os planos da existência e desfrutam de uma variedade de serviços de spa, que variam desde simples e mundano para o exótico e bizarro.

Como o *Ruptura Infernal* existe em um semiplano, tecnicamente não reside nos Nove Infernos. Se alguém quisesse se encontrar com criaturas incapazes ou pouco dispostas a viajar para os Nove Infernos (ou mesmo apenas Avernus), este estabelecimento fornece um possível local da reunião. Obviamente, a entrada no semiplano deve ser negociada com *Mahadi*, com a promessa de pagamento apropriado.

Cada câmara que existe dentro do *Ruptura Infernal* é criada para uma finalidade específica. Quando esse objetivo termina e os ocupantes da câmara saem, essa sala deixa de existir, a menos que *Mahadi* considere o contrário.

Serviços de refeições: O menu de refeições no *Ruptura Infernal* muda diariamente, oferecendo uma seleção a preço fixo. Menus de amostra são fornecidos como panfletos para os jogadores no **Apêndice E**. Uma refeição completa custa **uma moeda da alma**. Diferente da comida consumida em outros lugares de Avernus, que é uniformemente terrível, a comida no *Ruptura Infernal* tem um sabor delicioso.

Pedidos especiais de alimentos podem ser atendidos, mas devem ser feitos com semanas de antecedência e podem custar caro. *Mahadi* cobra de cinco a dez moedas da alma por um pedido exótico, dependendo da dificuldade envolvida em cumpri-lo. Consumir uma refeição no *Ruptura Infernal* tem os mesmos benefícios da magia banquete de heróis, com o efeito adicional de que aqueles que comem a comida têm desvantagem nos testes de **Sabedoria (Intuição)** feitos contra *Mahadi*.

Serviços de Spa: O *Ruptura Infernal* oferece uma variedade de serviços de spa. As amenidades de spa leves (tratamentos para o corpo, os pés e as mãos, massoterapia, cuidados com a pele, cuidados gerais e banho) estão incluídas juntamente com o menu padrão de refeições, sem custos adicionais.

Os serviços especializados incluem terapia dos sonhos, restauração do corpo inteiro e terapia de longevidade, além de diversos serviços para todos os apetites, saudáveis e degenerados.

Cada um desses serviços custa uma moeda adicional da alma. *Mahadi*, consistente e laboriosamente, vende mais serviços a clientes com custos adicionais. Ele procura tomar posse de tais indivíduos e torná-los residentes permanentes de Avernus.

FORJA DAS SERPENTES DE FOGO

Este estabelecimento é administrado por **três salamandras** denominadas *Rassh*, *Skids* e *Slagg*. As salamandras têm uma dívida com *Mahadi* por recebê-las e escondê-las depois de uma fuga ousada da *Forja de Bel*. Elas operam como servos contratados, mantendo as máquinas infernais de guerra de *Mahadi* e, ao mesmo tempo, fabricando mercadorias para venda aos visitantes.

De tempos em tempos, *Mahadi* as envia para o exterior para adquirir peças para reformar a caravana. Nove magmins e oito armaduras animadas auxiliam as salamandras em seu trabalho.

A máquina de guerra infernal das salamandras foi montada de meia dúzia de outras. A qualquer momento, o veículo pode se separar em três máquinas de guerra infernais menores, cada uma pilotada por uma das salamandras. Trate esses veículos menores como *Tormentors*.

Armas e armaduras: Todas as armaduras e armas de metal listadas no Capítulo 5 do *Manual do Jogador* estão disponíveis para venda nesta loja, com uma margem de 150%.

Reparação de máquinas de guerra infernais: As salamandras podem reparar uma máquina de guerra infernal danificada, mas funcional, a um custo de **50 po** por ponto de vida restaurado.

BURNEY - O BARBEIRO

Burney aparece como uma mulher calishita alegre e bem cuidada. Ela fornece todos os serviços que qualquer barbeiro proficiente pode, incluindo atendimento médico para pessoas com ferimentos ou doenças. Para fins de cura, trate *Burney* como se ela tivesse o talento **Curandeiro**, bem como a proficiência tanto no *kit do curandeiro* quanto no *kit de fitoterapia*.

Enquanto ela trabalha, *Burney* conta todos os tipos de histórias, inventando-as à medida que avança, mas sempre com uma moral no final. As histórias de *Burney* podem apontar para um objetivo alcançável, se o cliente tiver alinhamento bom e estiver inclinado a seguir a direção do barbeiro falador.

Burney é, de fato, um dragão antigo de cobre chamado *Balarystul*. *Burney* reside em *Avernus*, sob missão direta de *Bahamut*, mantendo-se atento ao sinais de aumento de atividade entre os seguidores de *Tiamat*. Após a última vez que a Rainha dos Dragões malignos tentou escapar dos Nove Infernos, aqueles que se opõem a ela não se arriscam. *Burney* está particularmente interessado em qualquer informação sobre as atividades de *Arkhan*, o Cruel.

Burney recebeu várias bênçãos em seu serviço a *Bahamut*:

- A menos que *Burney* tenha decidido o contrário, uma vez que qualquer criatura menos poderosa que uma divindade der três passos dela, ela não poderá mais se lembrar dela ou ter interagido com ela especificamente.
- *Burney* está sob o efeito de uma magia permanente limpar a mente e não pode ser detectada por meios mágicos ou mundanos, a menos que ela deseje. Em troca dessa bênção, *Burney* não pode tomar nenhuma ação direta contra os habitantes dos Nove Infernos, embora ela certamente possa recorrer à ajuda daqueles que podem.
- *Burney* sempre sabe a localização do *Empório Errante* e pode transportar-se para lá como se estivesse sob efeito da magia palavra de recordação. Isso explica por que *Burney* simplesmente parece aparecer no mercado totalmente implantado todas as manhãs em que está ativa para prestar serviços e contar histórias.
- Uma vez por dia, quando *Burney* assim o desejar, ela pode se transportar instantaneamente para a corte de *Bahamut* através de uma poderosa bênção semelhante ao magia *viagem planar*.

Preços do Barbeiro. *Burney* cobra 1 po por cada serviço que envolva limpeza. *Burney* pode fornecer uma pequena quantidade de cura mágica, mas apenas o faz para criaturas de alinhamento bom e sem nenhum custo.

Se alguém oferece a *Burney* uma *moeda da alma* por qualquer motivo, ela fica extremamente decepcionada e recusa. Ela se recusa a tocar em uma.

DAQUI PARA AVERNUS

Fhet’Ahla, um *amnizu* fornece diabretes como mensageiros, bem como uma variedade de serviços de conjuração para transmitir informações a longas distâncias. Quanto mais seguros os meios, no entanto, mais caro o serviço. Além disso, *Fhet’Ahla* atua como cambista de moedas de alma, oferecendo **100 po** em moedas ou pedras preciosas para cada *moeda da alma* entregue, e pode servir como um notário oficial para a assinatura de contratos infernais.

Fhet’Ahla falhou em uma missão crítica em algum momento no passado e ganhou o desfavor de *Asmodeus*. Como punição, *Asmodeus* o colocou com *Mahadi*. Embora *Fhet’Ahla* não deva nenhum tipo de dívida a *Mahadi*, ele está do lado errado de *Asmodeus* e não tem idéia de quantos séculos esse serviço durará. O *amnizu* também está proibido de desafiar a autoridade de *Mahadi* em todos os assuntos relacionados aos negócios do *Empório Errante* ou em quaisquer outras atribuições especiais que o *rakshasa* recebe de *Asmodeus*.

Preços de Entrega: *Fhet’Ahla* cobra uma moeda única para entregas de encomendas com peso igual ou inferior a 2kg. Para uma parcela maior (até 22kg), ele cobra duas moedas de alma.

Preços do Notário: *Fhet’Ahla* cobra uma *moeda da alma* única por serviços de notário e cobra uma *moeda da alma* única para trocas que não envolvem a alma de um celestial. Se um celestial estiver envolvido, ele cobra 10 *moedas da alma*.

ICOR’S AWEIGH ! ⁸

Elliach, um mago humano (*leal e mau*) recolhe e vende frascos de *icor demoníaco*. A exposição ao *icor demoníaco* distorceu *Elliach* das seguintes maneiras:

- Os braços de *Elliach* se tornaram tentáculos com os dedos nas extremidades, aumentando seu alcance em 1,5m.
- As orelhas de *Elliach* brotaram asas e voaram para longe. Consequentemente, ele é surdo. Ele conta com leitura labial e gestos com as mãos.

Elliach conheceu *Mahadi* enquanto fugia de cobradores de dívidas. *Mahadi* viu o valor em pagar as dívidas de *Elliach* e trazê-lo para *Avernus* para trabalhar no *Empório Errante*. Considerado insano por muitos dos outros fornecedores, *Elliach* usa o *icor demoníaco* em uma série de experiências mágicas, nenhuma das quais parece ter os resultados pretendidos.

Preços Icor Demoníaco: *Elliach* vende *icor demoníaco* por **100 po** por flasco e compra *icor demoníaco* por **25 po** por flasco.

FAZENDA DE LARVAS DE Z’NETH

Z’neth é um amargurado e velho hobgoblin, senhor da guerra e que compra e vende larvas (veja o **Capítulo 2** do *Guia do Mestre* para estatísticas). *Mahadi* facilitou a ascensão de *Z’neth* ao poder, ajudando-o a destruir reinos inteiros no Plano Material. As conquistas de *Z’neth* finalmente chamaram a atenção do poderoso **Deus Maglubiyet**, que ofereceu a *Z’neth* um comando nos campos de batalha da **Geena**. Antes que ele pudesse conquistar sua primeira vitória naquele plano, no entanto, *Mahadi* cobrou a dívida de *Z’neth* e levou-o para *Avernus*, onde ele definha na obscuridade, longe do campo de batalha planar em que esperava morrer.

8 - Não achei uma tradução satisfatória.

Z'neth obtém larvas de yugoloths e as vende a preços acentuados a bruxos e outros compradores interessados, dando metade de sua receita a *Mahadi* em troca de alimentos e outras necessidades. As mercadorias de *Z'neth* são de pouco interesse para os aventureiros. No entanto, *Z'neth* gosta de usar seus lucros para contratar assassinos para matar *Mahadi*, que o *rakshasa* acha infinitamente divertido.

Se os personagens visitarem seu estabelecimento, *Z'neth* lhes oferece *nove moedas da alma* (tudo o que ele tem) pela conta de *Mahadi*. O magia Missão impede o hobgoblin de divulgar a verdadeira forma de *Mahadi*. *Mahadi* cumprimenta com um sorriso os candidatos a assassinos de *Z'neth* e está mais do que feliz em aceitar as *moedas da alma* de *Z'neth* como pagamento por bens e serviços em seu restaurante requintado.

Larvas: A qualquer momento, *Z'neth* tem 2d6 larvas presas em gaiolas. Ele cobra uma *moeda da alma* por larva.

FORTALEZA VOADORA DE ZARIEL

Essa estrutura de 130 metros de altura é móvel e, portanto, não aparece no mapa de Avernus ou no **mapa 3.1**. Desta fortaleza voadora, Zariel supervisiona a defesa de seu reino infernal.

Tentar se infiltrar na fortaleza enquanto está em movimento é letal devido às centenas de diabos a bordo.

Durante os reparos e o reabastecimento na *Doca Stygia*, Zariel e a maioria de sua tripulação não estão presentes, deixando a fortaleza com uma tripulação esquelética que consiste nas seguintes forças hostis:

- Uma *erínia* chamada **Nariangela**, que guarda a ponte no convés de comando (o convés superior da fortaleza).
- **Dezoito diabos barbados** em armadura de placas (CA 18), patrulhando os conveses inferiores em pares.
- Três **diabos dos ossos**, circulando acima da fortaleza

INFILTRANDO-SE NA FORTALEZA

Personagens podem entrar na fortaleza voadora de Zariel usando qualquer uma das seguintes rotas.

ESCOTILHA NO TERRAÇO

Personagens capazes de voar podem entrar na fortaleza voadora através de uma escotilha destravada de 3 m² no topo plano da fortaleza voadora. A escotilha é observada pelos diabos dos ossos que voam acima da fortaleza e leva a um corredor do lado de fora da ponte no convés de comando.

O corredor não é guardado enquanto a fortaleza voadora está ancorada na *Doca Stygia*.

ABERTURAS DE SINALIZAÇÃO

Minúsculas escotilhas no casco se conectam a rampas com um metro de diâmetro que ascendem ao convés de comando da embarcação.

Durante a batalha, os mensageiros de Zariel usam essas rampas para entrar e sair da fortaleza voadora. Personagens reduzidos ao tamanho minúsculo ou em forma gasosa podem navegar por essas calhas estreitas para chegar ao convés de comando.

TUBO DE ALIMENTAÇÃO DE ALMAS

As almas do Rio Styx são atraídas para a fortaleza voadora através de uma abertura grelhada na parte inferior da fortaleza. Essa abertura leva a um tubo de ferro de 1,5m de diâmetro que sobe através do corpo da fortaleza voadora até uma cisterna de ferro esférica com um diâmetro de 3 metros, diretamente abaixo do convés de comando. O tubo tem 122 metros de comprimento, de cima para baixo, e possui escotilhas de acesso que conduzem a cada um dos conveses inferiores, mas não ao convés de comando.

A energia necrótica inunda o cano de entrada das almas e a cisterna enquanto a fortaleza voadora está ancorada acima do Rio Styx.

Enquanto o cano tira as almas do Styx e as armazena na cisterna, qualquer criatura que entre no cano ou na cisterna pela primeira vez em seu turno ou inicie seu turno em qualquer local recebe **16 (3d10)** de dano necrótico.

MOVENDO A FORTALEZA

Personagens que derrotarem a *erínia* na ponte podem tentar comandar a fortaleza voadora. No entanto, não há controles para mover ou guiar a fortaleza, pois seus movimentos são controlados telepaticamente por Zariel, e somente enquanto ela está a bordo. Ninguém mais pode mover a fortaleza voadora.

SABOTANDO A FORTALEZA

Personagens podem sabotar a fortaleza desativando ou destruindo uma engenhoca semelhante a um sino na ponte. Essa engenhoca é idêntica à da **área W6** da fortaleza voadora destruída, exceto que não está emitindo ruídos estranhos além de um zumbido baixo e quase inaudível. Este dispositivo mantém a fortaleza voadora no alto e nivelada. Prendendo o sino gigante em um *campo anti-magia* ou destruí-lo faz com que a fortaleza se choque. O controle é um objeto grande com **CA 19**, um limite de dano de 10, **45 pontos de vida** e imunidade a danos venenosos e psíquicos.

Colidir a Fortaleza a destrói: Qualquer criatura a bordo da fortaleza voadora, quando ela cair, recebe **70 (20d6)** de dano de concussão mais **70 (20d6)** de dano ígneo e cai em meio aos destroços retorcidos.

PARANDO LONGE

Personagens podem se esconder dentro da fortaleza voadora enquanto estiver ancorado na *Doca Stygia*, desde que se esgueirem a bordo sem serem detectados. Quando a fortaleza voadora for reparada e reabastecida, Zariel retorna com o resto de sua equipe e leva a fortaleza voadora para as linhas de frente da *Guerra do Sangue*.

Sempre que Zariel está a bordo da fortaleza voadora, seu complemento de tripulação consiste em centenas de diabos - muitos para os personagens conseguirem derrotar sem um exército de apoio.

As patrulhas no convés são reforçadas por *erínias*, usando a visão verdadeira para procurar inimigos etéreos e invisíveis, tomando improvável que os clandestinos fiquem escondidos por muito tempo.

Se os personagens se deixarem capturar, serão levados diante de Zariel no convés de comando, onde ela se juntará a um general senhor das profundezas e **6 erínias** oficiais da ponte, incluindo *Nariangela*. Uma **dúzia de diabos barbados** em armadura de placas (CA 18) fica de guarda. Para obter conselhos sobre como interpretar Zariel, consulte o **Capítulo 5**.



POBRE DIABO: THAVIUS KREEG

Se os personagens matarem *Thavius Kreeg* no Capítulo 1, sua alma acaba no Nove Infernos, onde emerge do Rio Styx como um *lêmure*. Zariel instantaneamente toma consciência do destino de Thavius e o resgata. Depois de promover Thavius a um diabo amnizu por seu serviço fiel.

Zariel o confina até a destruição de Elturel. Os personagens encontram Thavius preso em uma cela a bordo da fortaleza voadora de Zariel, sentindo pena de si mesmo.

Personagens que vasculharem o convés inferior da fortaleza voadora de Zariel ouvem soluços vindos de um bloco de cela desprotegido. Se eles investigarem os soluços, leia o seguinte texto para os jogadores:

Através das barras de uma cela, você vê uma figura soluçando amontoada nas sombras. Parece ser um diabo barrigudo, com pequenas asas e chifres, presos por grilhões na parede oposta. As paredes de sua cela estão cobertas de runas blasfemas que brilham com uma luz vermelha infernal.

A figura lamentável na cela é *Thavius Kreeg*, agora um amnizu. Se os personagens conheceram Thavius quando ele era humano, eles o reconheceriam em sua forma de diabo com um teste de percepção de **Sabedoria - CD 10** bem-sucedido. A porta da cela trancada pode ser forçada a abrir com um teste bem-sucedido de **Força - CD 25 (Atletismo)**, ou um personagem pode usar ferramentas de ladrão para tentar abrir a fechadura, fazendo isso com um teste bem-sucedido de **Destreza - CD 20**.

Thavius não representa uma ameaça aos personagens em sua situação atual e seus grilhões não são longos o suficiente para deixá-lo chegar perto da porta da cela. Personagens podem matá-lo a distância sem sequer entrar na cela, se assim o desejarem, lançando ataques pelas barras. No entanto, Thavius grita de agonia sempre que recebe dano, o que pode atrair patrulhas próximas de diabos barbados, a seu critério.

Uma vez que Elturel seja puxada para o Rio Styx, Thavius acredita que Zariel o libertará, mas até então ele está contente em mergulhar-se na auto-piedade. Ele não esperava terminar no Nove Infernos tão cedo. Veja o Capítulo 5 para obter mais informações sobre como interpretar o diabo Thavius.

SÍMBOLOS E GRILHÕES

Os símbolos nas paredes impedem que as criaturas se teletransportem para dentro e para fora da cela. Por exemplo, uma criatura não pode usar *passo nebuloso* ou *porta dimensional* para entrar ou sair da cela. No entanto, a cela não proíbe as criaturas de entrar ou sair por formas alteradas. Por exemplo uma criatura na forma gasosa pode deslizar entre as barras para entrar ou sair da cela, assim como qualquer criatura magra o suficiente para passar entre as barras.

Somente Zariel pode abrir as algemas de Thavius, embora uma criatura possa quebrá-las com um teste bem-sucedido de **Força - CD 25 (Atletismo)**. Os grilhões também podem ser atacados; eles têm **CA 19**, um limite de dano de 15, 20 pontos de vida, imunidade a danos venenosos e psíquicos e imunidade a danos por concussão, perfurante e cortante causados por ataques não-mágicos que não sejam de adamantite.

ENCONTRO INTINERANTE: SMILER, O PROFANADOR

Personagens podem encontrar **Smiler, o Profanador** em qualquer lugar do Avernus. Onde e quando ele aparece depende de você.

Este aventureiro eladrin de Faéria ficou preso em Avernus depois que seus companheiros o abandonaram. Ele passou os últimos 70 anos perambulando por Avernus, fazendo acordos com corruptores para sobreviver. *Smiler* acabou vendendo sua alma a um senhor das profundezas, que lhe deu os meios para derrubar um senhor da guerra *nycaloth* chamado **Yarrasto**.

Smiler assumiu o controle do bando do *nycaloth* e de suas máquinas de guerra infernais. A gangue de *Smiler* ficou conhecida como **Profanadores de Smiler**, e sua ferocidade aterrorizou os outros senhores da guerra de Avernus por um tempo.

Três dos rivais de *Smiler* - **Bitter Breath**, **Feonor** e **Princeps Kovik** - uniram forças para acabar com os **Profanadores de Smiler**. **Smiler** escapou chorando ao redor de Avernus em um *Diabo's Ride*, procurando aventureiros dispostos a ajudá-lo a se vingar dos senhores da guerra que se uniram contra ele. *Mad Maggie* continua sendo sua única aliada, embora ela se recuse a se juntar a sua gangue.

Quando os personagens encontrarem *Smiler*, leia ou parafraseie o seguinte:

Você vê uma máquina de guerra infernal de duas rodas estacionada ao lado de uma grande rocha. De pé no topo da rocha, fazendo xixi no vento quente, está uma figura esbelta, semelhante a um elfo.

Smiler tem um sorriso enervante - daí o nome dele. Quando ele vê os personagens, seu sorriso se amplia e ele pula para cumprimentá-los.

Um nome mais adequado para esse eladrin seria **Smiler, o Sedutor**, pois ele está constantemente tentando intoxicar os outros com seu otimismo implacável e uma imprudência chocante.

Smiler acha que pode realizar qualquer coisa com uma atitude positiva e algum truque que desafia a morte. Embora ele admita que outros possam acabar sendo mortos por suas ações, ele acredita que pode dobrar o multiverso aos seus caprichos se se esforçar o suficiente. Ele é realmente muito louco.



Uma das travessuras favoritas de Smiler é usar a magia *terreno alucinógeno* para criar um pouco de **Faéria** em Avernus: uma bela clareira na floresta na qual ele se perde por algumas horas enquanto medita e conspira.



TESOURO

Smiler usa uma **armadura de couro +2**. Ele carrega **7 moedas da alma** em uma bolsa e uma **espada curta +1**.

SMILER, O PROFANADOR

Feérico médio (elfo), caótico e mau

Classe de Armadura: 18 (armadura de couro +2)

Pontos de vida: 165 (22d8 + 66)

Deslocamento: 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	11 (+0)	18 (+4)

Perícias: Enganação +7, Persuasão +7

Resistência a Dano: concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas.

Sentidos: Visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas: Comum, élfico e silvestre.

Nível de Desafio: 7 (2.900 XP)

Passo Feérico: (*Recarga 4-6*). Como uma ação bônus, Smiler pode se teletransportar até 9 metros para um espaço desocupado que ele possa ver ou para o assento vazio de sua máquina de guerra infernal.

Conjuração Inata: A habilidade inata de conjuração de Smiler é Carisma (CD de resistência de magia 15). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: enfeitiçar pessoa, riso histérico de Tasha.

3/dia cada: confusão, fascinação, sugestão

1/dia cada: terreno alucinógeno, dança irresistível de Otto.

Resistência à Magia: Smiler tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: Smiler faz dois ataques com armas. Ele pode lançar uma magia no lugar de um desses ataques.

Espada curta +1: Ataque por arma corpo a corpo: +9 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 9 (1d6+6) de dano perfurante.



A S A G A D E Z A R I E L



Capítulo 4: A Espada de Zariel

OS PERSONAGENS DEVEM TER O 11º NÍVEL quando descobrirem a localização da *Espada de Zariel*. A arma os espera em uma catedral formada por energia positiva. Avernus abomina a estrutura e a envolve em uma crosta sangrenta, ganhando o nome de *Cidade do Sangramento*. Essa crosta também envolveu um demônio chamado **Crokek'toeck** que foi enviado pelo *Lorde Demônio Yeenoghu* para devorar a lâmina. O poder sagrado da cidade resiste às tentativas da crosta de envolvê-la completamente e torná-la uma com Avernus, deixando visível o topo da cidade. Os personagens recebem instruções de **Bel** para esse local ou **Olanthius** no **Capítulo 3**.

Os demônios de *Yeenoghu* esculpiram túneis através da crosta, enquanto procuravam uma maneira de libertar **Crokek'toeck** e invadir a *Cidade do Sangramento*, que de outra forma é impenetrável. Um **nalfeshnee** chamado **Trantolox** supervisiona essa força.

APROXIMANDO DA CIDADELA

À medida que os personagens se aproximam da *Cidade do Sangramento*, leia ou parafraseie o seguinte texto para os jogadores:

Uma grande e repugnante crosta do tamanho de uma grande colina sobe de um pântano fedorento de sangue. O topo abobadado de um templo de alabastro cutuca a crosta. Muitas correntes de ferro negro de Avernus convergem para o edifício, presas dentro do monte grotesco.

As porções expostas da *Cidade do Sangramento* são impenetráveis e indestrutíveis. Se *Lulu* estiver com os personagens, ele compartilha seu medo de que a crosta acabe cobrindo toda a estrutura, onde a cidade será absorvida pelos Nove Infernos e a *Espada de Zariel* perdida para sempre. Ele também diz aos personagens que a única entrada para a cidade é coberta pela parte inferior da crosta.

Os demônios de *Yeenoghu* cavaram túneis e câmaras por toda a crosta. A menos que seja observado de outra forma, as forças de *Yeenoghu* atacam os personagens que forem percebidos e lutam até serem destruídas.

A CROSTA

A crosta tem 90 metros de altura. Os 30 metros mais baixos da crosta são duros como pedra e cada cubo de 1,5m de crosta dura tem **CA 17**, 18 pontos de vida e imunidade a venenos e danos psíquicos. Os 60 metros superiores são um crescimento mais novo e suave, coberto de feridas gotejantes. Esta parte da crosta tem uma consistência esponjosa e é muito mais fácil de destruir.

Um cubo de 1,5 metro de crosta macia tem 9 a 10 pontos de vida e imunidade a danos psíquicos. Danos na crosta macia fazem o sangue fedorento fluir das feridas.

ENTRANDO NA CROSTA

A maneira mais óbvia de entrar na Crosta é através de um orifício próximo ao topo da Crosta (**área S1**). Subir uma corrente ou a superfície externa da crosta para alcançar esse buraco requer um teste bem-sucedido de **Força - CD 15 (Atletismo)**.

Uma vez dentro da crosta, *Lulu* pode sentir a distância e a direção da entrada da *Cidade do Sangramento* (**área S14**) e guiar os personagens em direção a ela.

RECURSOS INTERNOS

O **mapa 4.1** mostra uma seção transversal do interior da crosta, cujas características são as seguintes:

Trevas: A crosta não contém fontes de luz, a menos que o texto indique o contrário. Os demônios que infestam a crosta dependem da visão no escuro para ver.

Superfícies interiores: Todos os túneis e câmaras foram escavados por demônios usando suas garras ou, em alguns casos, seus dentes.

Poças de Sangue: Poças de sangue enchem as áreas mostradas no **mapa 4.1**. As poças são terrenos difíceis. Qualquer humanoide que entrar ou iniciar sua vez em uma poça deve fazer um teste de resistência de Sabedoria - CD 13. Se falhar no teste, a criatura ganha o defeito “Eu sou cruel e indiferente aos outros” pelas próximas 8 horas. Essa falha substitui qualquer traço de personalidade conflitante. Um magia dissipar o bem e mal e ou magia similar remove a falha.

Dimensões do túnel: Salvo indicação em contrário, os túneis têm 3 metros de largura. Em vários pontos, os limites máximos são tão baixos que os personagens médios devem rastejar para passar por baixo deles.

LOCALIZAÇÕES DA CROSTA

Os seguintes encontros são programados no **mapa 4.1**. Como a crosta envolve a *Cidadela do Sangramento*, uma criatura pode mover-se do lado esquerdo do mapa para o lado direito do mapa, ou vice-versa.

S1. OOZING ENTRADA

Esta entrada para a crosta é um túnel em forma de tubo com um raio de 6 metros. Quando os personagens se aproximarem da entrada, leia o seguinte texto para os jogadores:

Uma ferida circular aberta no topo da crosta forma um túnel que desce para a escuridão. O túnel afunila à medida que desce em direção à **área S2**.

S2. JANELA ANGELICAL

Demônios cavaram este túnel expondo uma janela de 6 metros de altura e 1,5m de largura:

A crosta de um lado dessa passagem estreita está arrancada, revelando parcialmente um dos vitrais da cidadela. Os painéis opacos em azul e amarelo retratam o rosto contemplativo de um lindo anjo.

Um *detectar magia* revela que a janela irradia uma aura de magia de *abjuração*. A janela é inquebrável, e ninguém pode entrar na cidadela daqui. Qualquer criatura de alinhamento bom que toque a janela ganha 20 pontos de vida temporários. Uma criatura afetada pela magia da janela não pode ser afetada pela janela novamente por 24 horas.

S3. A BRUXA ABANDONADA

Quando os personagens entrarem nesta câmara de 9 metros de largura, leia o seguinte texto para os jogadores:

Uma poça de sangue enche o centro desta câmara. Cinco demônios com cabeça de cabra, cheirando a podridão, agacham-se ao longo das margens da poça, olhando para um cadáver flutuando nela.

Cinco bulezaus afogaram uma bruxa noturna na poça. A bruxa, **Yiggleblight**, estava trabalhando com *Trantolox* para encontrar *Crokek'toeck* até que os nalfeshnee suspeitassem que a bruxa estivesse secretamente conspirando contra ela. *Trantolox* ordenou que os bulezaus matassem a bruxa. Eles planejam comê-la quando o cadáver inchar, mas os personagens são excelentes aperitivos.

Tesouro: Se os personagens vasculharem as vestes esfarrapadas da bruxa, eles encontrarão uma bolsa de cinto contendo um **diamante** no valor de **5.000 po** e um **pequeno frasco de água** do Rio Styx. O frasco preserva magicamente a água (consulte "**Rio Styx**", para obter efeitos).

S4. TEMPESTADE DE SANGUE

Quando os personagens entrarem nesta câmara de 12 metros de largura, leia o seguinte texto para os jogadores:

O sangue escorre de uma ferida aberta no teto, enchendo uma grande poça que cobre o chão desta câmara. Um pedaço de crosta flutua no sangue.

DIAGRAMA 4.1: FLUXOGRAMA DO CAPÍTULO 4

A CROSTA

Para personagens de 11º nível

Os aventureiros tentam entrar na *Cidadela do Sangramento*, que recebe o nome do crescimento choroso e escabroso que envolve a maior parte dela. Túneis esculpidos por demônios levam à entrada da cidadela.

ENTRANDO NA CIDADELA

Para personagens de 12º nível

Depois de atravessar os túneis da crosta, os aventureiros entram na Cidadela do Sangramento e os primeiros a colocar os olhos na Espada de Zariel.

IDYLLGLEN

Para personagens de 12º nível

Os aventureiros são varridos para uma das memórias de Lulu e viajam para o passado, onde são testados em um conflito entre Zariel e Yeenoghu.

REIVINDICANDO A ESPADA

Para personagens de 12º nível

Após sua permanência em Idyllglen, os aventureiros retornam à Cidadela do Sangramento, onde a Espada de Zariel espera por alguém que seja digno de reivindicá-lo. Quem quer que reivindique a espada será mudado para sempre.

Três barlguras invisíveis se agarram às paredes desta câmara, suas garras cravando nas paredes macias. Os demônios esperam que as presas entrem na sala antes de atacar. Eles perseguem avidamente presas mais evasivas.

Os *barlguras* rasgaram o pedaço flutuante da crosta no centro do teto, fazendo com que o sangue saia da ferida. Um personagem que gaste 5 usos do kit de curandeiro e conseguir um teste bem-sucedido de **Sabedoria - CD 15** em curativos enfaixa a ferida com eficácia suficiente para interromper o aguaceiro. Esse processo leva 5 minutos e expõe o personagem aos efeitos do sangue (consulte "**Recursos Internos**"). Uma magia de *curar ferimentos* ou magia semelhante lançada na ferida a fecha, impedindo o fluxo sanguíneo.

S5. GUERRA POR COMIDA

Quando os personagens entrarem nesta câmara de 9 metros de largura, leia o seguinte texto para os jogadores:

Dois demônios que se assemelham a sapos bípedes escamosos, de 3 metros de altura, estão até a cintura em uma poça de sangue, berrando enquanto se agarram. Flutuando perto deles está o cadáver meio comido de um diabo barbado segurando uma glaiive. A poça tem 6 metros de largura e 12 metros de comprimento, com uma borda em forma de ferradura ao redor.

Dois hezrous famintos lutam pelo saboroso cadáver do diabo. A menos que eles notem os personagens, os demônios lutam até que um deles seja morto. Se os personagens permitirem a luta, um hezrou sai vitorioso com 30 pontos de vida restantes. Os Personagens têm vantagem nos testes de **Destreza (Furtividade)** feitos para passar despercebidos enquanto os demônios lutam entre si.

Tesouro: O diabo barbado meio comido segura uma **glaive** +1.

S6. CÂMARA DE TORTURA

Quando os personagens entrarem nesta grande câmara de 9 metros de largura, leia o seguinte texto para os jogadores:

Duas correntes de ferro presas ao teto terminam em crânios de hienas que mordem a carne de um diabo que grita, com espinhos afiados cobrindo seu corpo magro do tamanho de um homem. Espetando o corruptor acorrentado com suas longas trombas estão três moscas zangões do tamanho de cavalos.

O corruptor acorrentado é **Alazub**, um *diabo farpado* com **25 pontos** de vida restantes. As moscas gigantes são **três chasmes**. Personagens que entram na câmara são suscetíveis as habilidades dos *chasmes*. Os *chasmes* cessam a tortura em *Alazub* para atacar intrusos.

Trantolox pegou *Alazub* esgueirando-se pela crosta e quer saber se o diabo sabe alguma coisa sobre a cidadela que poderia ajudar os demônios a entrar nela. Infelizmente para o diabo farpado, ele nada sabe que o nalfeshnee consideraria útil.

Correntes: As duas correntes que prendem *Alazub* mantêm o diabo farpado a 7,5m acima do chão. Cada corrente possui **CA 19, 15 pontos de vida** e imunidade a danos causados por frio, fogo, veneno e psíquico.

O crânio de hiena no final de cada corrente segura *Alazub* por um braço, mordendo a carne do diabo. Um personagem pode usar uma ação para arrancar uma caveira da carne de *Alazub*, mas fazer isso causa **7 (2d6)** de dano penetrante no diabo. Esse dano é considerado mágico e, portanto, ignora a resistência de *Alazub* ao dano perfurante. Um personagem que obter sucesso no teste de **Sabedoria - CD 15 (Medicina)** remove a corrente com ponta de caveira do diabo sem machucá-lo.

Interpretando Alazub: *Alazub* veio à crosta para espionar o progresso de *Trantolox* em relação a *Zariel*. Se *Alazub* for libertado. Um personagem que fizer um teste bem-sucedido de **Carisma (Enganação)** contra o teste **Sabedoria (Intuição)** de *Alazub* pode convencer o diabo que *Zariel* os enviou para salvá-lo. Se convencido de que os personagens estão do seu lado, um personagem que faz um teste bem-sucedido de **Carisma - CD 15 (Persuasão)** convence *Alazub* a compartilhar as seguintes informações:

- Demônios sob o comando de um nalfeshnee chamado *Trantolox* encontraram a entrada para a *Cidadela do Sangramento*, mas não podem invadir (consulte a **área S14**).
- Um demônio das sombras encontrou o animal de estimação perdido de *Yeenoghu*, o grande demônio *Crokek'toeck*, na parte mais difícil da crosta. Ele lidera uma equipe de demônios que está desenterrando a enorme criatura (consulte a **área S9**).

Se os personagens se recusarem a libertar *Alazub*; o diabo farpado tenta fazer um acordo. Ele pode oferecer as informações que conhece ou qualquer outra coisa ao seu alcance em troca de liberdade. Se *Lulu* estiver com os personagens, ele pede aos personagens para não fazerem acordos com o diabo e fica desanimado se seus conselhos forem ignorados. *Lulu* se recusa a fazer qualquer coisa, exceto o mínimo necessário para ajudar os personagens até que sua confiança em seu bom senso seja restaurada.

Se os personagens mencionam seu interesse na *Espada de Zariel*, *Alazub* percebe que eles são inimigos de *Zariel* e decide que relatar essas informações a *Zariel* é uma prioridade. Depois de ser libertado e ter conversado com os personagens, o diabo farpado deixa a crosta.

S7. A DESPENSA DE TRANTOLOX

Quando os personagens entrarem nesta caverna de 6 metros de largura, leia o seguinte texto para os jogadores:

Hordas de moscas infernais zumbem em torno desta câmara escura, que está repleta de cadáveres de diabos mutilados e ossos roídos. Um buraco no chão revela outra caverna escura abaixo desta.

Um exame cuidadoso nos cadáveres mutilados revela que eles incluem *três diabos barbados*, *dois diabos farpados* e *um diabo dos ossos*. Todos os cadáveres estão rasgados em pedaços e, em alguns casos, parcialmente comidos.

A primeira vez que uma criatura que não seja um demônio tenta atravessar esta sala, as moscas se reúnem em quatro enxames hostis de insetos. Substitua a velocidade de escalada dos enxames por uma velocidade de voo de 10 metros.



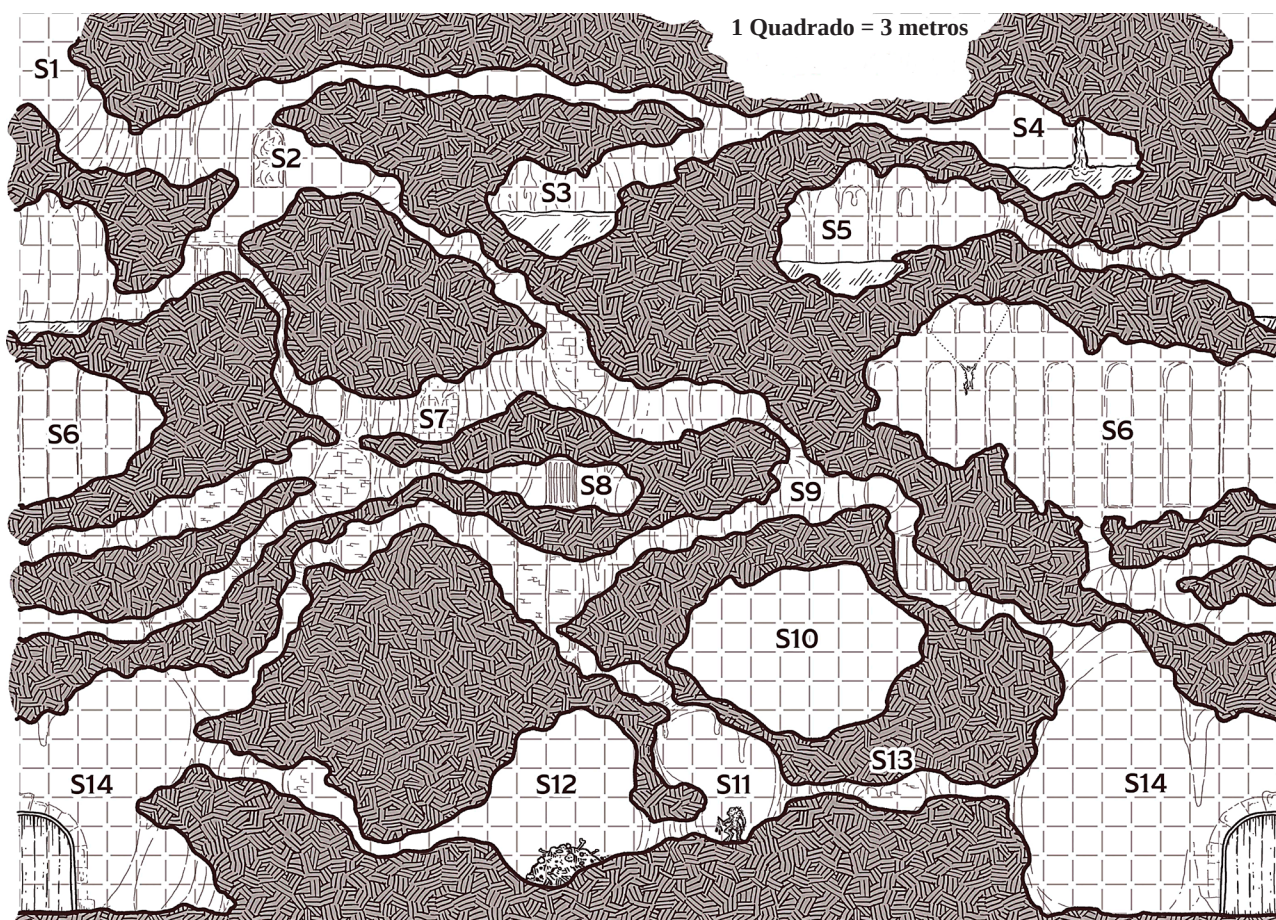
S8. COVIL DA BRUXA

O túnel que leva a essa caverna se estreita a uma altura de 60 cm, exigindo que personagens médios rastejem por ela. Enquanto os personagens espiam nesta câmara de 6 metros de largura, leia o seguinte texto para os jogadores:

O chão deste cisto escuro está coberto de ossos e pontilhado de feridas. Os nichos rasos arrancados nas paredes escarpadas contêm uma variedade de frascos fechados, esferas pretas polidas, crânios humanoides e outras curiosidades.

Yiggleblight, a bruxa da noite, usou essa câmara como um covil até que ela foi rudemente descartada. (veja a **área S3**).

Tesouro: Uma magia de detectar de magia revela **6 itens mágicos** nos nichos, incluindo um saco negro feito de carne costurada, uma **gema negra** brilhante em forma de punho de bebê humano, um frasco de ferro contendo **um golem berserk demoníaco de carne** (veja o seu bloco de estatísticas) ele não pode ser controlado e **três moedas de alma**. O saco é a sacola de almas de **Yiggleblight**, que não serve para os personagens. A gema negra é o coração da bruxa da noite (para obter mais informações sobre esses dois itens mágicos, consulte a **“Bruxa da Noite”** no *Manual dos Monstros*).



Yiggleblight também mantinha uma coleção de venenos em seis pequenos frascos com rolha, feitos de ossos de dedos humanos. Cada frasco contém uma dose única de um tipo diferente de veneno: *vapores causticantes de othur*, *muco de verme da carniça*, *essência de éter*, *malícia*, *óleo de taggit* e *torpor* (consulte “**Venenos**” no **Capítulo 8** do *Guia do Mestre* para obter os efeitos de cada um).

Um personagem com um kit de venenos pode usá-lo para coletar pequenas amostras de cada veneno para análise. Depois de passar 1 minuto analisando um veneno, o personagem pode identificá-lo e seus efeitos com um teste bem-sucedido de **Inteligência - CD 15 (Natureza)**. O bônus de proficiência do personagem se aplica ao teste se o personagem for proficiente no kit de venenos.

Os únicos outros itens valiosos são três esferas de obsidiana polida (**100 po** cada) que podem ser usadas como focos arcanos para a conjuração.

Outras curiosidades incluem um caixão vazio do tamanho de uma criança humana, um chocalho de cobre, um laço de corda, uma garra enrugada de um nótico na ponta de um cordão preto, um cofre de madeira manchado de fuligem contendo três dentes de um dragão vermelho, um tomateiro morto numa panela de cerâmica adornada com imagens de querubins dançantes e nove crânios de gnoll.

S9. ESCAVAÇÃO DOS DEMÔNIOS

Nesse ponto, a crosta transita de suave e esponjosa para dura como pedra. Quando os personagens entrarem nesta câmara de 6 metros de largura, leia o seguinte texto para os jogadores:

Dez demônios pequenos e rosnados, cobertos por garras de pêlo cinza emaranhadas, abrem um buraco no chão duro e escamoso. Um demônio feito de sombra sobrevoa os demônios menores, gritando com eles no Abismo.

Se **Lulu** estiver com os personagens, ele sente a presença de **Crokek'toeck** nas proximidades (consulte a **área S10**). Ele conta aos personagens sobre o animal de estimação de **Yeenoghu** e especula que os demônios estão tentando libertar **Crokek'toeck**.

Vatilan, um demônio das sombras, direciona **7 dretches** para cavar um caminho em direção à **área S10**. O demônio das sombras encontrou **Crokek'toeck** enquanto examinava a crosta usando sua característica de movimento incorpóreo. Se os personagens atacarem, o demônio das sombras, ele deixa os **dretches** para trás enquanto atravessa a parede mais próxima e segue para a **área S14** para avisar **Trantolox** de que os intrusos estão próximos. **Vatilan** permanece ao lado do **nalfeshnee** até estar convencido de que os invasores foram derrotados.

S10. PRISÃO DE CROKEK'TOECK

O animal de estimação de **Yeenoghu**, **Crokek'toeck** está firmemente enterrado nesta cavidade, incapacitado e contido. Se pelo menos 6 metros das paredes incrustadas que envolvem **Crokek'toeck** forem destruídas, o monstro poderá mover seu corpo novamente e se libertar da crosta.

Se **Crokek'toeck** sair da crosta, ele deixará uma passagem de 9 metros de raio. O demônio está com fome e tenta consumir qualquer criatura que cruze seu caminho. Em seguida, parte para encontrar seu mestre, **Yeenoghu**.

Se **Crokek'toeck** for libertado, **Trantolox** e o resto dos demônios na **área S14** saem para investigar. O **nalfeshnee** tenta controlar **Crokek'toeck**, mas o animal de estimação de **Yeenoghu** responde apenas ao **Lorde Gnoll**. Depois que **Trantolox** tenta controlar **Crokek'toeck** por 3 rodadas, o **nalfeshnee** e os outros demônios recuam de volta para a **área S14**.

S11. ESTÁTUA DE YEENOGHU

Quando os personagens entrarem nesta câmara de 12 metros de largura, leia o seguinte texto para os jogadores:

Uma estátua de 1,5m de altura de um bípode bruto com mãos e pés com garras está no chão desta câmara. Três demônios parecidos com abutres e seis gnolls riem enquanto dançam em volta da estátua.

Três vrocks e **seis gnolls** dançam ao redor da estátua, se divertindo com sua loucura maligna. Os **vrock**s são rápidos em usar seus esporos, mesmo que isso signifique infectar seus aliados gnoll. Os demônios e os gnolls lutam até a morte.

A estátua é esculpida em crosta endurecida. Uma magia de *detecção de magia* revela que irradia uma aura de magia de *evocação*. Qualquer demônio ou gnoll com pelo menos 1 ponto de vida restante que comece seu turno à 9 metros da estátua recupera **10 pontos de vida**.

Se **Lulu** estiver com os personagens, ela reconhece que a estátua é uma semelhança grosseira de *Yeenoghu* e incentiva os personagens a destruí-la.

A estátua é um objeto grande com **CA 17, 60 pontos de vida** e imune a venenos e danos psíquicos. Se a estátua for destruída, ela explode. Cada criatura a 9 metros da estátua em explosão deve fazer um teste de resistência de **Destreza - CD 15**, recebendo **22 (4d10)** de dano perfurante em um teste falho, ou metade do dano em um teste bem sucedido.

S12. CÂMARA DE TRANTOLOX

Quando os personagens entrarem nesta câmara de 9 metros de largura, leia o seguinte texto para os jogadores:

Uma enorme pilha de ossos e miudezas está no meio dessa câmara vazia.

As criaturas que examinam os ossos e as miudezas notam de perto uma garrafa rolhada na pilha.

Tesouro: A garrafa é uma garrafa de fumaça eterna.

S13. GNOLLS CACAREJANDO

Personagens ouvem o cacarejar de gnolls quando entram neste corredor. Eles podem surpreender os gnolls apagando suas luzes e obtendo sucesso no teste de **Destreza - CD 10 (Furtividade)** do grupo.

TargNar, um **gnoll presa de Yeenoghu** com **100 pontos de vida**, está aqui com uma gangue de **15 gnolls**. **Targ Nar** obedece a **Trantolox**, que ordenou que ele guardasse o corredor. Para passar o tempo, os gnolls estão girando em torno da cabeça decepada de um de seus companheiros gnolls, que **Trantolox** decapitou por capricho.

S14. ENTRADA PARA A CIDADELA DO SANGRAMENTO

Quando os personagens chegarem a essa área de 15 metros, leia o seguinte texto para os jogadores:

As portas duplas de bronze estão expostas na parede da crosta. Uma imagem em relevo nas portas mostra um anjo de olhos vendados empunhando uma espada e esculpida na moldura da porta estão belas runas incrustadas de ouro. Três demônios com cabeça de cabra e rabos farpados se jogam contra a porta como um demônio corpulento, semelhante a um macaco, com presas e asas minúsculas chutando-os, rugindo comandos em *Abissal*.

Trantolox, um **nalfeshnee**, está comandando **três bulezaus** para forçar a abertura da porta dupla que leva à *Cidadela do Sangramento*. O **nalfeshnee** está desesperado para entrar e reivindicar a *Espada de Zariel* por *Yeenoghu*. Apesar dos melhores esforços dos bulezaus, as portas se recusam a se mover (consulte “**Portas**” abaixo).

O **nalfeshnee** não ataca os personagens imediatamente se achar que pode enganá-los a abrir as portas para ele. O **nalfeshnee** sugere uma aliança e uma “**divisão igual**” de qualquer tesouro escondido dentro da cidadela. Se **Lulu** estiver com os personagens, ele os aconselha fortemente a não confiar no demônio. **Trantolox** não tem intenção de honrar o acordo e afirma não saber nada sobre a *Espada de Zariel*. Na batalha, o **nalfeshnee** luta até ser reduzido a **60 pontos de vida**, depois tenta fugir da crosta e se reporta a *Yeenoghu*. Os bulezaus loucos lutam até a morte.

Portas: As portas, como a própria cidadela, são indestrutíveis. As runas ao seu redor dizem, em *Celestial*: “*Contra o mal, estamos unidos. Somente os puros de coração podem abrir esses portões sagrados*”.

Uma magia de *detecção de magia* revela uma aura de magia de abjuração em torno da porta dupla, que pode ser aberta apenas por uma criatura de alinhamento bom enquanto **Lulu** estiver a 15 metros da porta. O próprio **Lulu** pode abrir as portas, se necessário. Se **Lulu** estiver vivo, mas não estiver presente quando os personagens tentarem entrar na cidadela, as portas permanecerão trancadas. Os personagens recebem uma mensagem telepática de uma voz feminina desconhecida, dizendo: “*Traga Lulu aqui e eu vou deixar vocês entrarem*”. Somente quando os personagens retornarem com **Lulu** é que as portas podem ser abertas. Se **Lulu** morreu no início da aventura, ele estará esperando por eles dentro da cidadela, logo além das portas.

Quando as portas se abrem, uma luz branca brilhante preenche a **área S14**. Qualquer demônio ou morto-vivo que entrar ou iniciar sua vez na luz deve ter sucesso em um teste de resistência de **Constituição - CD 22**, recebendo **44 (8d10)** de dano radiante se falhar no teste ou metade do dano em um teste bem sucedido. Demônios e mortos-vivos não podem passar pela porta da cidadela, mesmo enquanto elas estiverem abertas.

Avanço do Personagem: Permita que os jogadores avancem seus personagens do 11º ao 12º nível antes de entrarem na *Cidadela do Sangramento*.





ENTRANDO NA CIDADELA

Os personagens devem estar no **12º nível** quando entrarem na *Cidadela do Sangramento*. A cidadela tem um propósito: **manter a Espada de Zariel fora das mãos do mal**.

Leia ou parafraseie o seguinte texto para os jogadores quando os personagens entrarem na *Cidadela do Sangramento*:

Uma luz branca brilhante queima o sangue e a poeira que mancham suas roupas. A energia restauradora dá vida a músculos dormentes, à medida que o brilho se suaviza para revelar o interior de uma catedral beijada pelo sol. Como a luz passa através da crosta e entra nos vitrais é um mistério que apenas a magia pode responder.

Os pilares alinham o caminho da porta até um estrado elevado esculpido com runas celestiais. Embutida em uma pedra em cima do estrado está uma espada longa e brilhante.

Se *Lulu* morreu no início da aventura, adicione o seguinte:

Tremulando do lado de fora da porta está um hollyphant dourado que os recebem com um agradável som de trompete.

Lulu tem todos os seus pontos de vida se for restaurada à vida pela magia da cidadela. No entanto, ela não tem lembranças entre a última vez que os personagens o viram e agora.

O poder sagrado da cidadela restaura os personagens e eles ganham os benefícios de um descanso longo. Se uma criatura ganhou uma falha de uma poça de sangue ou efeito similar, a falha é removida. Conjurador detectar magia na *Cidadela do Sangramento* revela que toda a estrutura irradia uma aura mágica de abjuração e evocação.

O interior da cidadela é uma grande câmara de alabastro, iluminada pela luz solar criada magicamente brilhando através das janelas. A espada no topo do estrado é a *Espada de Zariel*. As gravuras no tablado dizem, em *Celestial*: “O herói que se torna um com esta lâmina não existe mais”.

Os personagens não podem reivindicar a espada até que completem a **Memória de Idyllglen** (veja “*Idyllglen*” abaixo).

O FANTASMA DE Yael

Se os personagens se moverem em direção à *Espada de Zariel*, o fantasma de *Yael* aparece diante deles e os coloca em uma das lembranças esquecidas de *Lulu* para ver se eles são dignos de possuir a arma. Leia ou parafraseie o seguinte texto para os personagens:

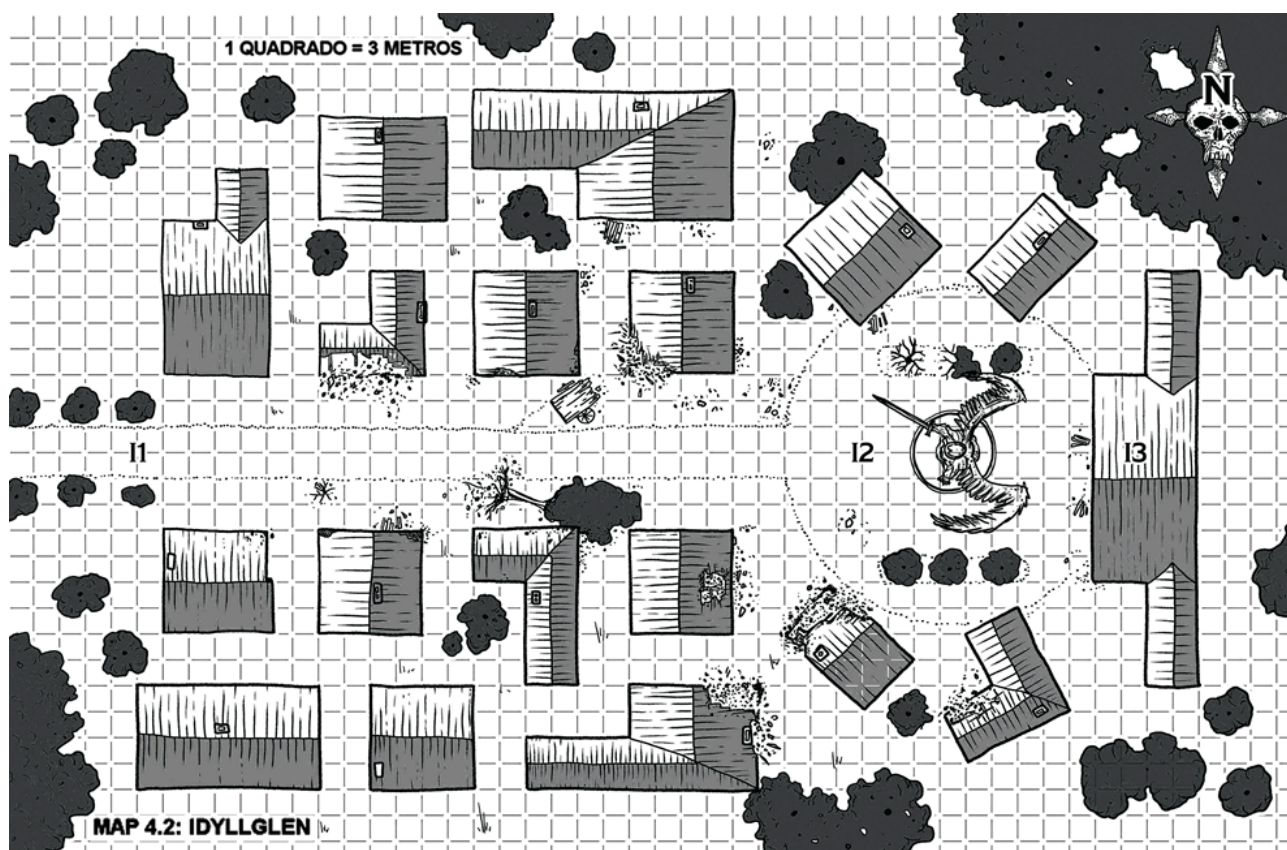
A imagem translúcida de uma mulher na casa dos trinta, vestindo armadura de placa e com uma cicatriz fina na bochecha, aparece diante de você. Quando ela aponta para o hollyphant, os olhos de *Lulu* ficam totalmente brancos. Um sussurro enche seus ouvidos e diz: “**Eu lembro!**” Uma onda de energia radiante irrompe do corpo de *Lulu* e nesse flash ofuscante a guerreira fantasmagórica, o hollyphant e a Cidadela do Sangramento desaparecem.

O conforto da catedral é substituído por caos, gritos de pânico e fumaça acre. Vocês aparecem na beira de uma pequena cidade de chalés, campos e árvores em chamas.

Uma placa quebrada no chão revela o nome do assentamento: **Idyllglen**. Gritos da cidade fogem dos cacarejos, e dos rosnados de demônios e gnolls.

Os personagens são transportados para a memória de *Lulu* de Idyllglen, perto da borda oeste da **Idyll Road (área II no mapa 4.2)**.





IDYLLGLEN

Yael coloca os personagens na memória de *Lulu* na batalha final de *Zariel* contra *Yeenoghu* em *Faerûn*. Os personagens experimentam uma série de eventos em *Idyllglen* antes de retornarem à *Cidadela do Sangramento*, onde eles poderão finalmente reivindicar a *Espada de Zariel*. Enquanto os personagens estão em *Idyllglen*, *Lulu* não está com eles, mas ele aparece como um mamute alado no “Evento 7 - Chegada de Zariel”.

HISTÓRIA DE IDYLLGLEN

Qualquer personagem que tenha sucesso em um teste de **Inteligência** - **CD 20** (*História* ou *Religião*) lembra as seguintes informações sobre *Idyllglen*:

- Eras atrás, *Idyllglen* foi ameaçada por tribos gnolls. Quando os gnolls invadiram a cidade, **Solndor Brightstar**, um clérigo de *Lathander*, levou o povo em oração a seu Deus por ajuda. *Lathander* ficou emocionado com a bravura do povo e enviou o anjo *Zariel* para derrotar os gnolls. Depois de expulsar os gnolls, as pessoas ergueram uma estátua de *Zariel* para honrá-la.
- Gerações depois, os gnolls retornaram a *Idyllglen*, desta vez com demônios em suas fileiras e o próprio *Yeenoghu* liderando o bando de guerra. *Zariel* e os Cavaleiros do Inferno vieram em auxílio de *Idyllglen*, mas não antes que a cidade fosse destruída.

CARACTERÍSTICAS DE IDYLLGLEN

A cidade de *Idyllglen* possui as seguintes características gerais.

FRONTEIRAS

Os personagens estão confinados à parte de *Idyllglen* mostrada no **mapa 4.2**. Além das fronteiras do mapa, tudo está envolvido por uma névoa de fumaça. Personagens que voam ou levitam a uma altitude de 36 metros ou mais se veem envolvidos em uma névoa de fumaça semelhante.

Uma criatura que entra ou inicia seu turno na neblina deve fazer um teste de resistência de **Sabedoria** - **CD 15**, recebendo **22 (4d10)** de dano psíquico, em uma falha ou metade do dano em um sucesso.

EDIFÍCIOS QUEIMANDO

Os edifícios não identificados no **mapa 4.2** são casas e comércios que os gnolls incendiaram. Os suprimentos dos edifícios foram levados por pessoas em fuga da cidade ou saqueados pela horda de *Yeenoghu*. Cada edifício tem 1 ou 2 andares de altura (escolha do mestre) e 3 metros de altura por andar. Os quartos interiores dos edifícios têm tetos de 2,7 metros com portas de 2,4m de altura que os conectam. Um personagem pode escalar as paredes de um prédio sem equipamento, obtendo sucesso no teste de **Força** - **CD 15** (*Atletismo*).

Uma criatura que inicia sua vez em um prédio em chamas deve fazer um teste de resistência de **Constituição** - **CD 15**, recebendo **10 (3d6)** de dano ígneo, em caso de falha, ou metade do dano se for bem-sucedido.

ÁRVORES QUEIMANDO

Cada árvore representada no **mapa 4.2** tem **1d3+2** metros de altura e em chamas. Nenhum teste de habilidade é necessário para subir em uma árvore.

No entanto, uma criatura que inicia seu turno em uma árvore em chamas deve fazer um teste de resistência de **Constituição** - **CD 15**, recebendo **10 (3d6)** de dano ígneo, em caso de falha, ou metade do dano se for bem-sucedido.

HABITANTES DA CIDADE

Como a própria *Idyllglen*, os habitantes da cidade são produtos criados a partir da memória de *Lulu*. A maioria dos moradores de *Idyllglen* foge para salvar a vida ou se esconde aterrorizada.

Se os personagens tentarem obter informações desses habitantes da cidade, o máximo que alguém pode oferecer são algumas palavras rápidas sobre demônios e gnolls vindos do nada para saquear a cidade.

Os personagens têm oportunidades de salvar o povo de Idyllglen das hordas de *Yeenoghu* e outros perigos. Os habitantes da cidade salvos da morte certa demonstram gratidão antes de correr em direção às fronteiras nebulosas da memória de *Lulu* e desaparecerem.

MORTE DE PERSONAGEM

A memória Idyllglen é tão real para os personagens quanto qualquer outro local, e eles podem morrer aqui.

LOCAIS DE IDYLLGLEN

Os seguintes locais são indicados no **mapa 4.2**.

11. IDYLL ROAD

Idyll Road é a única rua pavimentada em Idyllglen. Leva do extremo oeste da cidade até a estátua de Zariel (**área 12**). A rua está cheia de carros quebrados, destroços e cadáveres.

12. ESTÁTUA DE ZARIEL

Esta estátua de mármore branco de 9 metros de altura fica no topo de um estrado elevado de 60 cm de altura e mostra um anjo armadurado e vendado em uma postura calma e protetora, com a espada desembainhada e as asas desenroladas. O estrado é esculpido com as seguintes palavras, em comum: “*Zariel, guardiã de Idyllglen. Ofereça orações a Lathander, e sua luz te protegerá*”.

Esta **Estátua de Zariel** é um objeto imenso com **CA 17, 300 pontos de vida**, um limite de dano 15 e imunidade a danos venenosos, psíquicos e radiantes. Uma magia de detectar magia revela que a estátua irradia uma aura de magia de **abjuração**.

Qualquer demônio que começa sua vez a 4,5m da estátua faz com que ela brilhe com energia radiante. Cada vez que a estátua brilha, todo demônio a menos de 9m dela deve fazer um teste de resistência de **Constituição - CD 15**, e receber **18 (4d8)** de dano radiante se falhar ou metade do dano em um teste bem-sucedido.

Qualquer personagem que toque na estátua e use uma ação para oferecer uma oração a Lathander ganha o benefício da magia proteção contra o mal e o bem por 1 hora. Um personagem pode obter esse benefício apenas uma vez enquanto estiver na memória.

13. TEMPLO DE LATHANDER

Este templo de pedra branca de dois andares esculpido com imagens do sol em suas paredes externas é o maior edifício da cidade. Persianas de ferro cobrem as janelas do edifício e suas portas são de carvalho. Os ocupantes e características do templo são discutidos mais abaixo.

Ocupantes: **Jhessa Brightstar**, uma sacerdotisa humana boa e neutra de Lathander, lidera uma congregação de 50 pessoas da cidade (*plebeus*) em oração no 1º andar. Se forçados a combater, os *plebeus* tomam a ação **Esquiva**. Os habitantes da cidade estão aterrorizados com as forças de *Yeenoghu* e agradecidos por qualquer ajuda que os personagens fornecerem.

Iluminação: Tochas acesas em arandelas iluminam o interior do templo.

Entrada barrada: Uma porta dupla de carvalho serve como entrada do templo e está barrada por dentro. Uma criatura pode usar uma ação para tentar forçar a abertura das portas pelo lado de fora, fazendo isso com um teste bem-sucedido de **Força - CD 22 (Atletismo)**. Um personagem também pode convencer a congregação a abrir as portas, gritando através das portas e obtendo sucesso no teste de **Persuasão - CD 15 (Carisma)**.

Janelas fechadas: Todas as janelas estão trancadas e cobertas com persianas de ferro. As persianas de ferro estão trancadas por dentro e tem **CA 19, 25 pontos de vida**, um limite de dano 10 e imunidade a venenos e danos psíquicos. Um personagem com ferramentas de ladrão pode tentar destrancar as persianas de uma janela, fazendo isso com um teste bem-sucedido de **Destreza - CD 15**.

Interpretando Jhessa Brightstar: *Jhessa* é uma clériga piedosa de Lathander e uma descendente de *Solndor Brightstar* (veja “**História de Idyllglen**”). Uma mulher de fala mansa nos seus quarenta anos conduz seu rebanho em oração a Lathander, implorando ao **Senhor da Manhã** que envie Zariel para proteger o povo de Idyllglen mais uma vez.

Jhessa acredita firmemente que Lathander ouve a oração e acredita que é apenas uma questão de tempo até que Zariel apareça. Se ela conhece os personagens, *Jhessa* usa suas magias para curá-los e reforçá-los, esperando que eles possam proteger sua congregação por tempo suficiente até Zariel chegar.

Se as forças de *Yeenoghu* entrarem no templo, *Jhessa* se coloca entre qualquer ameaça e os *plebeus*, dando a vida se necessário.

EVENTOS EM IDYLLGLEN

Os seguintes eventos ocorrem em sequência assim que os personagens chegam a Idyllglen.

EVENTO 1. CHEGADA DOS PERSONAGENS

Quando os personagens chegam a Idyllglen (**área 11**), os seguintes encontros ocorrem simultaneamente:

- Seis gnolls cercam e atacam os personagens.
- Seis dretches na estrada Idyll (**área 11**) arranham uma carroça virada cobrindo *Ella Deepwell*, uma plebeia humana neutra.
- Uma hiena gigante ataca um mastim perto da estátua de Zariel (**área 12**).
- Um hezrou bate na porta do templo de Lathander (**área 13**), tentando forçar seu caminho para dentro.

Faça com que os jogadores joguem a iniciativa por seus personagens, depois jogue a iniciativa pelos gnolls, dretches, hiena gigante, mastim e hezrou. Todos os gnolls agem com a mesma iniciativa, e todos os dretches agem juntos. *Ella* não participa do combate.

Gnolls: Os gnolls lutam até a morte, gargalhando loucamente o tempo todo.

Carroça e Dretches: A carroça é um objeto grande com **CA 15, 27 pontos de vida** e imunidade a venenos e danos psíquicos. Uma criatura pode usar uma ação para tentar levantar a carroça, fazendo isso com um teste bem-sucedido de **Força - CD 15 (Atletismo)**.

Se os *dretches* destruírem a carroça, eles atacam *Ella Deepwell*. Se ela morrer, os *dretches* atacam os personagens.

Se os personagens atacarem os *dretches*, eles se voltam para combatê-los, ignorando a carroça. Depois que os *dretches* forem destruídos, *Ella* sai do carrinho, agradece aos personagens e foge para a segurança.

Hiena Gigante e o Mastim: Se os personagens não intervierem, a hiena gigante volta sua atenção para os personagens depois de matar o mastim. Se os personagens atacarem a hiena gigante, ela ignora o mastim e se vira para enfrentar a ameaça maior, lutando até a morte.

O mastim fica com os personagens se eles o resgatarem, usando a ação **Ajuda** para distrair os inimigos em combate. Um personagem que fizer um teste bem-sucedido de **Sabedoria - CD 12 (Adestrar Animais)** pode convencer o mastim a ficar de fora da luta e encontrar abrigo.

Hezrou: Por sua vez, o demônio tenta forçar a abertura das portas do templo, fazendo isso com um teste bem-sucedido de **Força - CD 20 (Atletismo)**. Se o hezrou abrir as portas do templo, ele começa a atacar as pessoas que estão lá dentro no próximo turno. Se os personagens atacarem o hezrou ou ele matar todas as pessoas do templo, ele volta sua atenção para os personagens.

Próximo Evento: Quando apenas um dos inimigos dos personagens permanecer, prossiga com o **evento 2**.

EVENTO 2. CAMPEÃO DE YEENOGHU

Este evento se sobrepõe ao final do evento anterior. Quando começar, leia o seguinte para os jogadores:

Um coro de gritos surge quando pessoas, ovelhas e porcos correm pela cidade, perseguidos por um demônio com a parte inferior do corpo de uma grande serpente e a parte superior do corpo de um gnoll de seis braços segurando uma espada perversa em cada uma de suas mãos com garras.

Os animais aterrorizados e os habitantes da cidade atravessam Idyllglen, perseguidos por **Garoknul**, um demônio único a serviço de *Yeenoghu*. Use o bloco de estatísticas de um **marilith** para representar **Garoknul**. Os animais em fuga e os habitantes da cidade desaparecem quando atingem a borda do mapa. **Garoknul** para sua perseguição para combater os personagens. Se reduzido a **50 pontos** de vida ou menos, **Garoknul** usa sua próxima ação para se teletransportar.

Próximo Evento: Quando **Garoknul** deixar a área ou morrer, continue com o **evento 3**.

Garoknul

Corruptor Grande (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura: 18 (armadura natural)

Pontos de Vida: 189 (18d10 + 90)

Deslocamento: 12 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	20 (+5)	20 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	20 (+5)

Testes de Resistência: For +9, Con +10, Sab +8, Car +10

Resistência a Dano: elétrico, fogo, frio; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas.

Imunidade a Dano: veneno

Imunidade a Condição: envenenado

Sentidos: visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 13

Idiomas: Abissal, telepatia 36 m

Nível de Desafio: 16 (15.000 XP)

Armas Mágicas: Os ataques com armas de **Garoknul** são mágicos.

Resistência à Magia: **Garoknul** possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Reativo: **Garoknul** pode realizar uma reação em cada turno em um combate.

AÇÕES

Ataques Múltiplos: **Garoknul** realiza sete ataques: seis com suas espadas longas e um com sua cauda.

Espada Longa: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 13 (2d8+4) de dano cortante.

Cauda: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +9 para atingir, alcance 3 m, uma criatura. Acerto: 15 (2d10+4) de dano de concussão. Se o alvo for Médio ou menor, ele ficará agarrado (CD 19 para escapar). Até o agarrão acabar, o alvo está impedido, **Garoknul** pode, automaticamente, atingir o alvo com sua cauda e **Garoknul** não pode realizar ataques de cauda contra outros alvos.

Teletransporte: **Garoknul** teletransporta-se magicamente, junto com todo o equipamento que esteja vestindo ou carregando, para até 36 metros de distância, num espaço desocupado, que ele possa ver.

REAÇÕES

Aparar: **Garoknul** adiciona 5 à sua CA contra um ataque corpo-a-corpo que poderia atingi-lo. Para tanto, **Garoknul** deve poder ver o atacante e estar empunhando uma arma corpo-a-corpo.

EVENTO 3. A LOUCURA SE MANIFESTA

Este evento começa quando o anterior termina. Leia o seguinte texto para os jogadores:

Cinco guardas empunhando lanças avançam do norte. Salpicados da cabeça aos pés com icor preto, eles olham para vocês com olhos famintos.

Os cinco guardas humanos se chamam *Caladra Telmaster*, *Esselyn Xharn*, *JaiWen*, *Tai Hannefar* e *Yaerklos Summerlast*. Sua armadura está coberta pelo icor dos demônios de *Yeenoghu*. O icor enlouqueceu os guardas, deixando-os famintos por carne humanoide. Quando eles percebem os personagens, os guardas atacam.

Se um personagem matar um guarda, a mente de *Lulu* tenta puni-lo. Esse personagem deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de **Sabedoria - CD 15** ou obter o **nível de exaustão 1**, pois a mente de *Lulu* consome a energia do personagem.

A loucura de um guarda pode ser curada com uma *dissipar o mal e o bem*, *restauração maior* ou *remover maldições*. Guardas curados de sua loucura agradecem aos personagens e explicam que estavam lutando contra demônios nos campos quando de repente sentiram um desejo avassalador de consumir carne humanoide. Esses guardas estão ansiosos para voltar à batalha nos campos, desaparecendo quando passam pela fronteira nebulosa.

Próximo Evento: Após os personagens lidarem com os guardas, prossiga com o **evento 4**.



EVENTO 4. CALMA INQUIETANTE

Este evento começa com *Yael* entrando em contato telepaticamente com os personagens:

A voz de uma mulher entra em sua mente. “*Bom trabalho. Façam uma pausa. Você tem uma hora antes que as coisas realmente ruins aconteçam.*”

Os personagens podem passar a próxima hora interagindo com a memória de *Lulu* de *Idyllglen*. Eles podem explorar a cidade, extinguir incêndios, falar com *Jhessa Brightstar* no templo de *Lathander* (área 13) ou descansar um pouco. Durante esse período, os campos continuam a arder e um grito ocasional é ouvido à distância além da fronteira nebulosa.

Próximo Evento: À medida que esse evento se aproxima do fim, os personagens ouvem gargalhadas distantes ao longe. Esse riso se aproxima e mais alto, anunciando a chegada de mais tropas de *Yeenoghu*. Prossiga com o **evento 5**.

EVENTO 5. ASSALTO RENOVADO

Este evento começa quando o anterior termina. Leia ou parafraseie o seguinte texto para os personagens:

Seis demônios aparecem no extremo oeste de *Idyllglen* – um bruto maciço e parecido com um macaco e cinco pequenas criaturas semelhantes a cães com corpos cinzentos de borracha e orelhas grandes. Gargalhadas à distância sinalizam mais inimigos no caminho.

Um *barlgura* e cinco *dretches* aparecem na borda oeste do mapa 4.2. Se esses demônios perceberem os personagens, eles atacam. Se eles não perceberem os personagens, eles atacam o templo (área 13), na esperança de matar todos dentro. No início da segunda rodada de combate, um *lorde gnoll* e seis *gnolls* se juntam à briga vindo do sul. No início da terceira rodada de combate, um *vrock* desce do céu para se juntar à batalha.

Próximo Evento: Quando restarem apenas três inimigos ou após seis rodadas de combate, o que ocorrer primeiro, prossiga com o **evento 6**.

EVENTO 6. YEENOGHU

Este evento se sobrepõe ao final do anterior. Leia o seguinte texto para os jogadores:

Uma risada selvagem e hedionda atravessa o ar e corta o barulho da batalha. Um *gnoll* gigante coberto de pelos emaranhados e manchados de sangue e balançando um mangual de três cabeças sai da névoa do oeste. Sangue escorre de sua boca vermelha, aberta em uma risada violenta.

Yeenoghu ataca qualquer criatura não aliada a ele que ele perceba. Se *Yeenoghu* não notar nenhum inimigo, ele ataca a estátua de *Zariel* (área 12) antes de seguir para o templo (área 13).

Próximo Evento: O **evento 7** começa após três rodadas de combate com o *Lorde Demônio* ou quando *Yeenoghu* for reduzido para 100 pontos de vida ou menos.



ESQUERDA PARA A DIREITA: A CARGA DE ZARIEL E OS CAVALEIROS DO INFERNO, A GUERRA EM AVERNUS E A RENDIÇÃO DE ZARIEL A ASMODEUS.

EVENTO 7. CHEGADA DE ZARIEL

Este evento se sobrepõe ao final do anterior. Leia o seguinte texto para os jogadores:

O Lorde Demônio gargalhador fecha a boca e estreita os olhos, olhando para o céu enquanto um raio de luz radiante atravessa a névoa. Um anjo poderoso desce do alto, seguido por um mamute dourado com asas emplumadas. O anjo golpeia sua espada no peito de Yeenoghu e lança uma magia. Um portal se abre atrás do Lorde Demônio enquanto o mamute enfia a cabeça em Yeenoghu. O Lorde Demônio é enviado caindo pelo portal, que rapidamente se fecha atrás dele.

O anjo é **Zariel** (use o bloco de estatísticas do **Solar**), e o mamute alado é **Lulu**, o *hollyphant* na forma modificada. Depois de livrar Idyllglen de Yeenoghu, Lulu e Zariel se apresentam aos personagens, curando-os da melhor maneira possível. Enquanto essas apresentações acontecem, os Cavaleiros do Inferno (cavaleiros) originais aparecem em cavalos de guerra e matam todos os demônios e gnolls restantes. Um desses Cavaleiros do Inferno é uma mulher de trinta e poucos anos com um corte profundo e fresco na bochecha, ela agradece aos personagens e se apresenta como **Yael**. Ela dá uma piscadela antes de se alinhar para se juntar ao resto do batalhão. Os personagens também podem reconhecer **Olanthus**, **Haruman** e outros Cavaleiros do Inferno originais que encontraram durante suas viagens em Avernus.

Zariel pode lançar a magia ressurreição até três vezes. Ela usa essa magia para ressuscitar o máximo de personagens mortos que puder.

Enquanto Zariel se prepara para liderar suas forças através do portal para Avernus, todas as outras criaturas, exceto ela, **Lulu** e os personagens param de se mover e responder como se estivessem congelados no tempo. Zariel se vira para os personagens e diz: “*Yeenoghu matou aqueles que eu jurava proteger. Eu posso detê-lo e outros como ele. Talvez eu precise desistir de tudo o que defendo, mas eu poderia conter a maré do caos e salvar muitas vidas dos terrores demoníacos do abismo. Se estivesse no meu lugar, arriscaria tudo para salvar os outros?*”

Zariel deixa cada personagem responder sua pergunta por vez. Ela agradece a eles por suas respostas, depois dá uma bênção de Lathander sobre os personagens. Personagens que responderem que arriscariam tudo, Zariel concede um **fetichismo de vitalidade**. Personagens que responderem que não arriscariam tudo para impedir que os Lorde Demônios, recebem um **fetichismo de restauração**. (Veja “**Fetiches**” no **Capítulo 7** do *Guia do Mestre* para obter os benefícios desses dons sobrenaturais.) Personagens que não podem ou não quiserem responder à pergunta não recebem nada.

Uma vez que Zariel concede seus dons sobrenaturais, a memória Idyllglen de **Lulu** termina. Um flash de luz traz todos os personagens (incluindo os mortos) de volta à *Cidadela do Sangramento*, para que um deles possa finalmente reivindicar a *Espada de Zariel*.



ESQUERDA PARA A DIREITA: HARUMAN EMERGINDO DO STYX, OLANTHIUS TRANSFORMADO EM UM CAVALheiro DA MORTE, E AMBOS AO LADO DE ZARIEL.

REIVINDICANDO A ESPADA

Quando os personagens retornarem à *Cidadela do Sangramento* da memória de Idyllglen, por *Lulu*, leia o seguinte texto para os jogadores:

Vocês estão diante do estrado, sobre o qual brilha a espada de Zariel. Também antes de você ser Lulu e a guerreira fantasma, Yael. O **hollyphant** é o primeiro a falar. “Eu me lembro de tudo agora. Idyllglen foi à gota d’água. Nós seguimos Zariel até Avernus, mas o mal lá provou ser demais para nós. Asmodeus apareceu e prometeu a Zariel que as legiões infernais terminassem a Guerra de Sangue, mas ela teve que dar ao Senhor dos Nove Infernos, sua lealdade. Ela aceitou e se tornou um arquidiabo, mas não antes que Yael e eu pegássemos sua espada, esperando que algum dia pudesse resgatar Zariel. Eu desisti de minha magia e lembranças, e Yael deu sua vida para construir este lugar para proteger a espada.”

O fantasma de Yael diz: “Vocês enfrentaram muitas provações para reivindicar a Espada de Zariel. Lamento dizer que vocês enfrentarão mais uma.

Como diz a inscrição no tablado: ‘O herói que se torna um com esta lâmina não existe mais’. Qual de vocês será corajoso o suficiente para puxar a lâmina e partir para sempre?’”.

Qualquer personagem que sobreviveu à memória de *Lulu* de Idyllglen pode puxar a *Espada de Zariel* do estrado. Personagens que morreram em Idyllglen não conseguem remover a espada da pedra.

Uma vez que a espada é removida da pedra, um personagem pode sintonizá-la imediatamente se a espada considerar esse personagem digno, e a sintonia com a espada muda o personagem irrevogavelmente (veja a descrição do item). Quando um personagem se sintoniza com a espada, a cidadela e a crosta ao seu redor explodem para fora em raios ofuscantes de luz. Criaturas na crosta recebem **110 (20d10)** de dano radiante e são lançadas 300 metros de distância da espada. Qualquer demônio que sobreviva à explosão, manca para lamber suas feridas. Criaturas dentro da *Cidadela do Sangramento* não são prejudicadas pela explosão e se vêem subitamente sob o céu vermelho de Avernus.

Depois que um personagem reivindica a *Espada de Zariel*, o trabalho de *Yael* está concluído. Seu fantasma dá boa sorte ao grupo e desaparece quando sua alma passa para a vida após a morte.

A destruição da *Cidadela do Sangramento* restaura todas as memórias de *Lulu*, o qual ele pode compartilhar com os personagens.

Lulu continua a viajar com os personagens e os incentiva a usar a espada para resgatar Zariel.

AVANÇO DE PERSONAGEM

Os personagens devem ter pelo menos o **13º nível** antes de entrar no **Capítulo 5** da aventura.



Capítulo 5: FUGA DE AVERNUS

TODAS AS AVENTURAS DEVEM TERMINAR, MAS AS MELHORES terminam com um estrondo. O clímax de *Baldur's Gate: Descida para Avernus* ocorre quando os personagens tentam resgatar Zariel, salvar Elturel, ou ambos. Este capítulo descreve algumas das maneiras mais prováveis de ocorrência desses eventos.

Como em todas as aventuras de DUNGEONS & DRAGONS, uma série de outros resultados é possível; fique à vontade para deixar a história evoluir além dos finais sugeridos descritos neste capítulo.

Se os personagens não quiserem salvar Elturel, eles não precisam. No entanto, se eles pretendem salvar Elturel, os jogadores devem estar cientes de que esta é uma tarefa dupla:

- Elturel deve ser libertada das correntes que o ligam a Avernus.
- Elturel deve ser devolvida ao plano material.

Embora algumas das ações que os personagens possam executar cumpram essas duas tarefas ao mesmo tempo, outras resolverão apenas metade do problema.

QUEM DEVERIA GOVERNAR AVERNUS?

Os personagens poderiam dar a Zariel mais poder para governar Avernus, ou poderiam apoiar um dos inimigos da arquidiabo em uma tentativa de derrubá-la. Eles também poderiam tentar destruir Zariel, criando um vácuo de poder que arruinaria Avernus. Qualquer que seja o resultado, os personagens estão prontos para ajudar a escrever uma história cósmica.

REDIMINDO ZARIEL

Nesse resultado, os aventureiros pedem ao arquidiabo para resgatar sua alma angelical e retomar seu manto celeste. Mesmo que Zariel tenha caído, ainda resta um leve brilho de esperança

por sua salvação. Um fragmento do antigo “eu” do diabo que se tornou, ainda permanece dentro de sua espada, mas inspirar Zariel a reverter o curso de seu destino não é tão fácil quanto simplesmente entregar-lhe a lâmina.

APRESENTANDO A ESPADA

Para resgatar Zariel, os personagens devem possuir a *Espada de Zariel*. Trazer a espada a 3 metros de Zariel faz com que a arma brilhe mais e depois levite para pairar diante dela. Confrontado com o último fragmento de sua centelha angelical, Zariel enfrenta uma luta interna. Nesse momento, os personagens têm a chance de ajudar a arquidiabo a voltar à luz.

Um dos personagens deve apresentar a Zariel o argumento para se juntar as hostes celestiais e fazer um teste de **CD 25 Carisma (Persuasão)**. Se o teste for bem-sucedido, Zariel fica convencida a pegar a espada e aceitar sua centelha angelical de volta à sua alma. A **CD** desse teste é reduzido em 5 para cada um dos seguintes NPCs presentes quando os personagens tentarem resgatar Zariel:

- **Lulu:** Se *Lulu* estiver com os personagens, o *hollyphant* recupera todas as suas habilidades de conjuração e chora o que Zariel se tornou. Zariel sente tristeza ao se lembrar da amizade de *Lulu*. Se Zariel for resgatada, *Lulu* novamente serve como amigo e montaria de Zariel.
- **Olanthius:** Se os personagens fizeram de *Olanthius* um aliado, o cavaleiro da morte se ajoelha diante de Zariel.

Vê-lo enche Zariel de vergonha por deixar seu amigo leal em um destino horrível. Se Zariel for redimida, ela transforma o cavaleiro da morte em pó, deixando sua alma descansar por fim.

Se o teste de **Carisma (Persuasão)** for bem-sucedido, continue com “*Redenção de Zariel*” abaixo. Se o teste falhar, continue com “*Ira de Zariel*”.

A REDENÇÃO DE ZARIEL

Se Zariel for convencida a aceitar a centelha angelical, ela agarra a *Espada de Zariel*. Leia ou parafraseie o seguinte texto em voz alta quando isso acontecer:

A mão trêmula de Zariel alcança o punho brilhante de sua espada. Seus dedos roçam contra ela, e ela faz uma careta quando a luz radiante queima sua carne. Quando o aperto dela se reforça, ela suspira de dor e depois faz um juramento através de lágrimas de tristeza, confusão, e alegria.

“Eu, Zariel, suplico-me diante da Santa Luz da Justiça. Se ela me aceitar, juro pegar essa lâmina mais uma vez a seu serviço.”

As palavras da arquidiabo pairam no ar por um momento silencioso, e ela olha para cima com agonia e incerteza. Então Zariel é banhada por uma torrente brilhante de luz radiante. Sua auréola ardente desaparece e as penas explodem em suas asas de couro. Todas as suas características diabólicas desaparecem quando sua forma angelical é restaurada. Ao ver essa transformação abençoada, Lulu ofega de prazer – e se transforma em um mamute celestial com pêlo dourado, asas emplumadas e presas brilhantes.

Todas as criaturas mortais que testemunham a apoteose de Zariel são cercadas por um brilho da mesma luz que a transformou e recebem uma **bênção de saúde** (consulte “**Outras Recompensas**” no **Capítulo 7** do *Guia do Mestre*).

Voltando à sua glória celestial, Zariel assume a tarefa de salvar a sitiada cidade de Elturel. Se Zariel precisar percorrer alguma distância para alcançar Elturel, certifique-se de que os personagens tenham a capacidade de acompanhar o anjo, ou peça que ela os traga por meios mágicos.

Zariel voa primeiro acima de Elturel ao alcance do **Companheiro** corrompido. Ela fecha os olhos, levanta a espada acima da cabeça, respira fundo e centraliza e abaixa a lâmina. O **Companheiro** então explode em um flash de luz e som, conforme descrito em “**Quebrando o Companheiro**” mais adiante neste capítulo.

Com a destruição do **Companheiro**, o povo de Elturel é libertado da escravidão infernal. O planetário aprisionado dentro do **Companheiro** eleva a cidade dos Nove Infernos e a devolve a Faerûn (consulte “**O Poder do Planetário**”). Zariel acompanha a cidade até que ela esteja convencida de que Elturel esteja segura.

Os personagens podem retornar ao plano material com Elturel, se assim o desejarem, ou podem querer ficar por perto de Avernus para ver quem se eleva para se tornar seu novo governante (consulte “**Governando Avernus**”).

Se os personagens retornarem com Elturel ao Plano Material, leia ou parafraseie o seguinte:

O Rio Chionthar brilha como uma estrada dourada que se estende de Elturel à Baldur’s Gate e ao mar além. O cheiro do orvalho da manhã corta o odor de fumaça, enxofre e podridão que se agarra às pedras de Elturel.

Lentamente, as pessoas da cidade saem de seus esconderijos para ficarem à luz do mundo mortal mais uma vez. Todos os olhos se concentram em Zariel, onde ela está com a espada em mãos. O planetário que levantou Elturel de Avernus se ajoelha diante dela.

Lulu cutuca Zariel, depois gesticula em sua direção com seu tronco. Zariel caminha em sua direção, inclinando a cabeça em solene gratidão. “Este capítulo sombrio finalmente chegou ao fim, e é um final mais brilhante do que eu jamais ousei esperar. Obrigado. Sua falta de egoísmo viverá na minha memória para sempre.”

– “E na minha!” – diz Lulu, radiante.

O tom de Zariel fica mais sombrio quando ela diz: “Vocês fizeram de Asmodeus um inimigo hoje. Temos isso em comum agora. Desejo-lhes força e boa sorte e, se precisar do meu poder, segure a pena no ar e invoque meu nome. Virei em vosso auxílio”.



Zariel puxa uma única pena dourada de uma de suas asas e a entrega ao personagem mais próximo dela. Uma criatura que segura essa pena pode conjurar **aliado extraplanar** como uma ação, chamando apenas Zariel e Lulu, após o que a pena se dissolve em um raio de luz solar. Se os dois forem chamados para ajudar os personagens, eles o fazem por até 1 hora, sem pagamento em troca.

Com seu presente, Zariel inclina a cabeça, abre as asas e voa para o céu. Lulu se vira para envolver todos vocês em um enorme abraço com sua tromba. Quando ele deixa vocês irem, ele sorri calorosamente e diz: “**Vamos nos ver novamente. Algum dia**”.

O mamute dourado bate as asas e voa para o céu. Vocês veem a silhueta dele diminuir, até ser engolido pela luz do sol.

Personagens que retornam com Elturel podem encontrar muito que fazer na cidade, ajudando os sobreviventes e ajudando a restaurar a ordem depois de tantas mortes e destruições. Além da liderança e magia que os personagens podem emprestar ao povo de Elturel, o **planetário**, uma vez preso ao *Companheiro*, permanece na cidade pelo tempo que for necessário, usando sua capacidade de ressuscitar os mortos para restaurar o maior número possível de pessoas perdidas para a destruição.

Em longo prazo, os personagens também podem ter pontas soltas em Baldur's Gate para cuidar, especialmente se algum vilão do **Capítulo 1** foi deixado vivo para continuar suas tramas sombrias.

Mesmo que a história das duas cidades tenha sido completada com sucesso para a satisfação dos personagens, os eventos da aventura continuam a acontecer em Baldur's Gate e Elturel após os eventos. Em particular, se o *Grão-Duque Ravengard* sobreviver e retornar com Elturel, os sobreviventes da cidade ficarão em grande débito.

Os esforços de Ravengard para defender a cidade devem mudar drasticamente o cenário político de Baldur's Gate e Elturel, inaugurando uma era de afastamento, se não de total amizade e aliança, entre as duas cidades.

IRA DE ZARIEL

Se os personagens falharem em resgatar Zariel e não fizerem um acordo com ela (consulte “**Fazendo um acordo com Zariel**”), ela ataca. Seu primeiro objetivo é destruir os aventureiros que ousaram insultá-la, após o que ela pretende apagar da existência todos aqueles que ela amou.

Neste momento sombrio, a única esperança dos personagens é derrotar Zariel ou dobrarem o joelho em lealdade. Matar Zariel liberta os cidadãos de Elturel da escravidão infernal. Os personagens podem escolher esse final de jogo intencionalmente, ou podem ser forçados a lutar contra Zariel se não conseguirem resgatá-la.

Derrotar Zariel é mais fácil falar do que fazer. Em seu poder total, a arquidiabo é mais do que um desafio para a maioria dos mortais.

Os aventureiros que esperam vencê-la devem planejar como um diabo. Forjar uma aliança com um ser poderoso e sobrenatural, como Bel, Gargauth, Tiamat, ou um dos lordes demônios que sitiavam Avernus, poderia conceder aos personagens o poder necessário para derrotar Zariel.

BAFOMÉ, KOSTCHTCHIE OU YEENOGHU

Bafomé e Yeenoghu estão lutando para reivindicar Avernus para si mesmos, e Kostchtchie (assumindo que os personagens o libertaram no **Capítulo 3**) quer seu martelo de volta. Nenhum deles pode ser confiável. Lordes Demoníacos são a selvageria encarnada e não recebem ordens de ninguém.

A extensão em que Bafomé, Kostchtchie e Yeenoghu estão presentes em Avernus facilita para os personagens se comunicarem com qualquer um desses lordes demoníacos usando contato com a magia **contato extraplanar** ou magia semelhante.

BEL

Bel irrita-se com o governo de Zariel na camada dos Nove Infernos que antes era dele, mas ele não a desafiará diretamente enquanto achar que Asmodeus apoia Zariel.

O objetivo de Bel é deixar os personagens tentarem resgatar Zariel, ajudando-os a recuperar sua espada. Bel sabe que a redenção de Zariel é um tiro no escuro, e é por isso que ele também dá aos personagens um meio de desbloquear o *Companheiro*. Libertar o **planetário** preso dentro do *Companheiro* nega a Zariel seu último prêmio - a cidade de Elturel - e a faz parecer inepta, que é o melhor que Bel pode esperar.

GARGAUTH

O Senhor das Profundezas Gargauth gostaria de ser libertado de sua prisão e substituir Zariel como **Senhor de Avernus**. Se os personagens possuírem o *Escudo do Senhor Oculto*, eles poderão libertar Gargauth conforme descrito na descrição do item.

Se libertado, Gargauth agradece aos personagens através de lágrimas de alegria. O primeiro ato do diabo é produzir um contrato do nada, alegando que ajudará os personagens em sua missão de destruir Zariel se eles o assinarem. O contrato está cheio de texto complicado e está resumido em sua cláusula final: “Eu, abaixo assinado, concordo em formar um pacto com Gargauth, juntando-me a ele para destruir a Arquidiabo Zariel. Enquanto vinculado a esse pacto, nenhum dano intencional deve ocorrer uma das partes pela mão da outra parte, sem anular este contrato”.

Gargauth se alegra em subverter contratos mal formulados e trair aqueles vinculados por eles. Notavelmente, o contrato apresentado dura apenas até Zariel ser destruída, após o que Gargauth pretende rasgar os aventureiros de membro a membro. Aventureiros inteligentes podem subverter a traição do demônio, garantindo a captura, o banimento ou outra derrota não letal de Zariel.

Nesse caso, porém, Gargauth deixou uma saída fácil. A única consequência em prejudicar um aliado nos termos do contrato é a **contração imediata da negação** - deixando Gargauth livre para fazer o que bem entender. O Senhor das Profundezas espera que ele possa infiltrar-se nesse ardil sem contestação, e argumenta ferozmente se os personagens identificarem essa frase complicada e exigirem sua remoção do contrato.

TIAMAT

A Rainha dos Dragões Malignos é poderosa e distante, e ela raramente age, a menos que seu triunfo seja assegurado. Desafiar um arquidiabo diretamente é arriscado, e Tiamat perde muito se Zariel prevalecer. Felizmente, Tiamat tem um campeão que ela pode enviar em seu lugar: **Arkhan, o Cruel**.

Os aventureiros não podem se comunicar com Tiamat diretamente, mas podem se aproximar de *Arkhan* em sua torre. *Arkhan* está preocupado em tentar encontrar uma maneira de libertar Tiamat dos Nove Infernos, enquanto também evita a deterioração física causada pela Mão de Vecna. Ele não vai pensar em derrotar Zariel, a menos que haja algo para ele e sua rainha negra.

Embora a cabeça de Zariel seja um grande troféu, um troféu não é suficiente para influenciar *Arkhan*. Os personagens devem convencê-lo de que ele pode governar Avernus no lugar de Zariel, com Tiamat ao seu lado e exércitos de abisai e dragões infernais nas costas. Depois de contemplar essa noção, *Arkhan* levanta a Mão de Vecna e se vangloria: “Com esta mão, rasgarei a cabeça de Zariel dos ombros dela e governarei Avernus com minha rainha ao meu lado”.

Arkhan declara que reunirá um exército e deporá Zariel em dez dias. Exatamente dez dias depois, duzentos abishai brancos voam da torre de *Arkhan* em direção à localização atual de Zariel, com *Arkhan* liderando o ataque nas costas de *Asojano*, a quimera, e *Torogar Steelfist* ao lado, carregado nas costas de *Chango*, a manticora. O exército de *Arkhan* é reforçado por cinco dragões cromáticos - um dragão adulto de cada cor, criado por Tiamat para ajudar a garantir a vitória. Se assim o desejarem, os personagens podem se juntar ao *Arkhan*. Os abishai e os dragões envolvem as legiões de Zariel, enquanto *Arkhan*, *Torogar* e os personagens desafiam a própria arquidiabo. Essa batalha pode ocorrer como parte da seção “*Fim de jogo em Elturel*”, descrita no final deste capítulo.



SERVINDO ZARIEL

Os personagens podem decidir, depois de conhecer Zariel, que desejam servi-la, se juntar ao seu exército e combater demônios na *Guerra do Sangue*. Eles também podem acabar servindo-a se não conseguirem resgatá-la e desejarem viver.

ALMAS SÃO PERDIDAS

Personagens que escolherem servir a Zariel devem assinar um contrato (ver **Apêndice A**), perdendo suas almas para a arquidiabo.

Ela então retorna esses personagens ao Plano Material para fazer sua oferta. Zariel tem vários esquemas rodando a qualquer momento, mas os aventureiros são particularmente adequados para preparar Baldur's Gate para encontrar o mesmo destino que Elturel. Como um sinal de favor, ela concede um fetiche a cada personagem (consulte “*Fetiches da Arquidiabo*”).

Personagens que morrem ao serviço de Zariel renascem como *lêtures* no Rio Styx. Eles perdem todas as memórias de suas vidas anteriores e seus alinhamentos mudam para *leal e mau*. Se um personagem agradar Zariel com sua lealdade em vida, ela poderá permitir que eles mantenham suas memórias enquanto os promove a um diabo NPC a escolha do Mestre.

A ESPADA DE ZARIEL É DESTRUÍDA

Sem ninguém para influenciar Zariel de seu caminho para a condenação absoluta, Zariel exige que os personagens lhe dêem a *Espada de Zariel*, se eles a possuírem. Depois de reivindicá-la, Zariel a segura no alto e a destrói (consulte “*Renunciando a Espada*”).

A QUEDA DE LULU

Zariel cair além da redenção é o pior resultado para *Lulu*. Essa tragédia inimaginável destrói a mente do *hollyphant*, deixando *Lulu* insano. Role ou escolha os efeitos específicos de sua loucura na tabela Loucura de Longo Prazo, no Capítulo 8 do *Guia do Mestre*, mas essa loucura só pode ser curada por uma magia de restauração maior ou magia semelhante.

GOVERNANDO AVERNUS

Se Zariel for resgatada ou morta, a primeira camada dos Nove Infernos cai no Caos. Você pode decidir quais das muitas figuras poderosas de Avernus jogam para substituir Zariel, mas qualquer novo governante enfrenta imediatamente inimigos por todos os lados. Os exércitos invasores de *Bafomé* e *Yeenoghu* estão causando estragos e ameaçando destruir Avernus. Além disso, dezenas de diabos maiores e ambiciosos tentarão alegremente suplantar seu novo e não testado governante.

Governar uma camada dos Nove Infernos como um mortal é efetivamente impossível. Nenhum dos diabos de Avernus servirá conscientemente a ninguém, exceto a um diabo superior. No entanto, *Asmodeus* admira ambição. O Senhor dos Nove Infernos pode ver um mortal impetuoso e poderoso como um substituto digno de Zariel, oferecendo a transformação do personagem em um arquidiabo NPC que pode governar Avernus. Como alternativa, os personagens podem tentar reivindicar Avernus em seus próprios termos.

Personagens idealistas que procuram destruir os Nove Infernos de dentro para fora podem ver esse vácuo de poder como uma oportunidade de dar um golpe mortal no reinado de *Asmodeus*.

Talvez seja a única vez na História cósmica que uma causa idealista tão cega possa ter sucesso. Mas mesmo que o grupo possa tirar Avernus do controle de *Asmodeus*, isso acaba por unir os arquidiabos restantes, alinhando-os ao objetivo comum de recuperar Avernus - o que funciona como uma vantagem de *Asmodeus*.

ELTUREL SERÁ SALVA?

A menos que os personagens intervenham, Elturel será inevitavelmente arrastada para o Rio Styx. As memórias de seus habitantes serão apagadas e suas almas serão transformadas em alimento para as linhas de frente da *Guerra do Sangue*.

Os personagens têm várias maneiras de salvar a cidade na hora mais desesperadora (consulte “*Fim de jogo em Elturel*”). Para salvar Elturel sem resgatar Zariel, as correntes que prendem a cidade aos postes infernais de ferro que afundam em Avernus devem ser cortadas e a cidade deve ser devolvida ao Plano Material.

FORJANDO A LÂMINA DE AVERNUS

Em algum momento após a destruição da Espada de Zariel, Zariel dá a seus servos (incluindo os personagens se eles assumirem esse papel) a tarefa de forjar uma nova lâmina para ela. Esse esforço vem com os seguintes objetivos:

- Se Bel ainda estiver a serviço de Zariel, ela o chama para forjar a lâmina. Caso contrário, seus servos devem vasculhar o cosmos em busca de um armeiro digno, como um efreeti da Cidade de Latão no Plano Elemental do Fogo.
- Zariel precisa de pelo menos 4,5kg de metal ou material para fazer a lâmina da espada. Poderia ser adamantite ou uma garra de Tiamat.
- Para conceder à lâmina seu poder, a arma recém-forjada deve ser resfriada no sangue de um celestial, um lorde demônio e um arquidiabo. Zariel pode fornecer seu próprio sangue, mas seus servos devem coletar os outros dois sacrifícios.

Zariel nomeia esse novo artefato de Lâmina de Avernus. Essa espada longa é um artefato que requer sintonia e que possui as seguintes propriedades.

Arma Mágica: A Lâmina de Avernus é uma arma mágica que funciona como uma espada vorpal.

Propriedades aleatórias: A espada possui as seguintes propriedades determinadas aleatoriamente, conforme descrito no Capítulo 7 do Guia do Mestre:

- 2 propriedades benéficas menores.
- 1 propriedade benéfica maior.
- 1 propriedade prejudicial maior, que é suprimida enquanto a espada está em sintonia com um arquidiabo.

Governante de Avernus: Como ação, você pode apontar esta espada para um diabo que possa ser visto a menos de 15 metros de você. Esse diabo deve ter sucesso em um teste de resistência de Carisma – CD 22 ou ser encantado por você por 1 hora. Embora encantado dessa maneira, o diabo segue suas ordens da melhor maneira possível. Se você ordena ao diabo que faça algo que ele considera suicida, o efeito termina e você não pode mais usar esse poder da espada contra esse diabo.

Recordação Infernal: Como ação, você pode usar a espada para lançar palavras de recordação. As criaturas transportadas por essa magia aparecem em um espaço desocupado a 9 metros do atual governante de Avernus, ou em um santuário que você designar se governar Avernus.

Destruindo a espada: A espada pode ser destruída lançando-a no Rio Styx ou derretendo-a na forja que a criou.

QUEBRANDO AS CORRENTES

Oito correntes de ferro infernal ancoram Elturel em seus postos de ligação e cada uma dessas correntes deve ser quebrada para libertar a cidade. Se todas as correntes forem quebradas, Elturel permanece flutuando acima de Avernus e não é mais atraída em direção ao Rio Styx. No entanto, os personagens ainda precisam encontrar uma maneira de devolver a cidade ao plano material.

Cada elo da corrente tem 9 metros de comprimento e 6 metros de largura e é formado por um laço soldado de ferro infernal com 1,5m de espessura. Um elo de corrente é um objeto Enorme com **CA 19, 250 pontos de vida**, um limite de dano de 30 e imunidade a danos venenosos e psíquicos. Consulte o **Capítulo 2** para obter informações sobre como mover-se ao longo das correntes e subir nos postes de ferro infernais aos quais elas se conectam.

IRA DE TIAMAT

O poder divino de *Tiamat* é poderoso o suficiente para quebrar as correntes que prendem Elturel. *Arkhan*, o Cruel, está disposto a comungar com sua Deusa para esse fim, mas apenas se os personagens oferecerem a ele um presente adequadamente poderoso. Em uma reviravolta inescrutável, *Tiamat* decide ajudar os personagens, e diz a *Arkhan* como tal. Leia ou parafraseie o seguinte:

Uma mortalha de confusão passa pelo rosto de *Arkhan*, dissolvendo sua bravata. Ele murmura para *Tiamat* baixinho: “Isso é sábio, minha rainha?” Então seus olhos escurecem quando seu corpo fica mole como um boneco cortado por suas cordas. Depois de um momento, *Arkhan* se ergue, seus olhos brilhando com luz prismática. Um sorriso faminto cruza seu rosto e cinco vozes ecoam de sua boca, cada uma ressoando com a ira de uma Deusa encarcerada.

“*Eu vou ajudá-los*”, rosna *Tiamat*. “*Se seu poder for suficiente para ameaçar as ambições de Zariel, não tenho nada a temer. Posso destruir as correntes que prendem Elturel, mas vocês devem estar presentes para testemunhar minha majestade. Agora vá. Vou saber quando vocês estiverem lá*”.

Quando os personagens pisarem em Elturel, *Tiamat* (veja seu bloco de estatísticas) explode em seu covil distante e brilha como um meteoro no céu de Avernus. Aparecendo acima da cidade, ela desce e concentra seus sopros de dragão em uma corrente de cada vez, causando 67 de dano ácido, 88 de raio, 72 de frio e 91 de fogo - mais do que suficiente para destruir os elos das correntes. Depois que todas as oito cadeias forem destruídas, *Tiamat* ruge em triunfo e parte.

MANDÍBULAS DE CROKEK'TOECK

Se o demônio *Crokek'toeck* for libertado da crosta que envolve a *Cidadela do Sangramento*, ele começa a vagar por Avernus e a devorar tudo em seu caminho. Embora o demônio consuma indiscriminadamente, ele mais anseia por sangue divino. Como tal, a essência de um Deus de alinhamento bom, o sangue de um celestial bom, ou mesmo o sangue de um paladino bondoso, chama a atenção de *Crokek'toeck* a quilômetros de distância. Se os aventureiros espalharem o sangue dessa fonte em um elo de corrente, *Crokek'toeck* capta o delicioso perfume e galopa por Avernus em sua direção.

A criatura deve sangrar voluntariamente em um elo da corrente.

Ele ou um aliado podem usar uma ação para ferir a criatura, causando **5 (1d10)** de dano por perfuração ou corte. Esse dano não pode ser negado ou reduzido, e a energia infernal dentro das correntes faz com que o ponto de vida máximo da criatura seja reduzido em uma quantidade igual ao dano recebido até que a criatura termine um descanso longo. *Lulu* está disposto a fazer pelo menos parte desse sacrifício de sangue se os personagens perguntarem a ele.

Crokek'toeck aparece perto de Elturel dentro de 1 hora após a primeira gota de sangue ser derramada. Todos os diabos próximos imediatamente tentam matar o demônio, enquanto demônios próximos saltam em sua defesa. Enquanto as duas forças opostas se chocam, *Crokek'toeck* passa pelos diabos. O demônio pode roer um elo de corrente ensangüentado em 1 minuto.



TIAMAT

Corruptor imenso, caótico e mal

Classe de Armadura: 25 (armadura natural)

Pontos de Vida: 615 (30d20 +300)

Deslocamento: 18 metros, voando 36 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	10 (+0)	30 (+10)	26 (+8)	26 (+8)	28 (+9)

Teste de Resistência: For +19, Des+9, Sab +17

Perícias: Arcanismo +17, Percepção +26, Religião +17

Imunidade à dano: ácido, frio, fogo, elétrico, veneno; contusão, perfurante, e cortante de armas não mágicas.

Imunidade à Condição: cego, enfeitiçado, surdo, amedrontado, envenenado, atordoado.

Sentidos: Visão de escuro 72 metros, visão da verdade 36 metros, Percepção Passiva 36.

Idiomas: Comum, Dracônico, Infernal.

Nível de Desafio: 30 (155.000 XP)

Desincorporação: Quando Tiamat cai para 0 pontos de vida ou morre, seu corpo é destruído, mas sua essência viaja de volta para seu domínio nos Nove Infernos, e ela é incapaz de tomar forma física por um tempo.

Conjuração Inata (3/Dia): Tiamat pode conjurar magias divinas inatamente (CD de resistência de magia 26). Sua habilidade de conjuração é Carisma.

Resistência Lendária (5/Dia): Se Tiamat falhar um teste de resistência, ele pode optar por ter sucesso em seu lugar.

Imunidade Mágica Limitada: A menos que ela queira ser afetada, Tiamat é imune a magias de 6º nível ou inferior. Ela tem vantagem em testes de resistência contra todas as outras magias e efeitos mágicos.

Armas Mágicas: Os ataques de Tiamat são mágicos.

Cabeças Múltiplas: Tiamat pode ter uma reação por turno, ao invés de apenas uma por rodada. Ela também tem vantagem em testes contra ser levado a status inconsciente. Se ela falhar um teste contra um efeito que atordoaria uma criatura, uma de suas ações lendária não gasta é gasta neste momento.

Regeneração: Tiamat recupera 30 pontos de vida no início de seu turno.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: Tiamat pode usar sua presença aterradora. Ela então faz três ataques: dois com suas garras e um com sua cauda.

Garra: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +19 para atingir, alcance 4,5 metros, um alvo. Acerto: 24 (4d6 + 10) de dano cortante.

Cauda: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +19 para atingir, alcance 7,5 metros, um alvo. Acerto: 28 (4d8 +10) de dano perfurante.

Presença Aterradora: Cada criatura, à escolha do dragão, que esteja a até 60 metros do dragão e esteja ciente disso, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 16 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido ou caso o efeito termine sobre ela, a criatura ficará imune a Presença Aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

AÇÕES LENDÁRIAS

Tiamat pode realizar 5 ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada ao mesmo tempo e somente no final do turno de outra criatura.

Tiamat recupera ações lendárias usadas no início de seu turno.

As opções lendárias de ação de Tiamat estão associadas as suas cinco cabeças de dragão (uma mordida e uma baforada para cada uma). Uma vez que Tiamat escolhe uma opção de ação lendária para uma de suas cabeças, ela não pode escolher outra associada a essa mesma cabeça até o começo de seu próximo turno.

Mordida: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +19 para atingir, alcance 6 metros, um alvo. Acerto: 14 (4d6) de dano cortante mais dano ácido (cabeça de dragão negro), dano elétrico (cabeça de dragão azul), dano venenoso (cabeça de dragão verde), dano flamejante (cabeça de dragão vermelho) ou dano congelante (cabeça de dragão branco).

Cabeça de Dragão Azul: Sopro Elétrico (Custo 2 Ações). Tiamat sopra relâmpago em uma linha de 36 metros de comprimento e 3 metros de largura. Cada criatura na linha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 27, sofrendo 88 (16d10) dano elétrico se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Cabeça de Dragão Branco: Sopro Congelante (Custo 2 Ações). Tiamat sopra uma explosão de gelo em um cone de 21 metros de comprimento. Cada criatura na linha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 27, sofrendo 72 (16d8) de dano congelante se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Cabeça de Dragão Negro: Sopro Ácido (Custo 2 Ações). Tiamat sopra ácido em uma linha de 36 metros de comprimento e 3 metros de largura. Cada criatura na linha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 27, sofrendo 67 (15d8) de dano ácido se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Cabeça do Dragão Verde: Sopro Venenoso (Custo 2 Ações). Tiamat sopra gás venenoso em um cone de 21 metros de comprimento. Cada criatura na linha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 27, sofrendo 77 (22d6) de dano venenoso se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Cabeça de Dragão Vermelho: Sopro Flamenjante (Custo 2 Ações). Tiamat sopra uma rajada de fogo em um cone de 21 metros de comprimento. Cada criatura na linha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 27, sofrendo 91 (26d6) de dano flamejante se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

QUEBRANDO O CONTRATO

Anular o contrato infernal entre *Zariel* e *Thavius Kreeg* faz com que as correntes infernais que ligam Elturel se desmoronem em cinzas. Isso pode ser conseguido matando *Zariel* ou destruindo o contrato original. *Zariel* pode usar uma ação para convocar o contrato, que aparece na sua mão. Caso contrário, o contrato está escondido em um local secreto conhecido apenas por ela. Conseguir que *Zariel* rescinda o contrato exige astúcia, pois a arquidiabo não pode ser enfeitiçada. Destruir a cópia original do contrato de *Thavius Kreeg* liberta Elturel, deixando intactos os outros contratos de *Zariel*.

O contrato original se assemelha à cópia armazenada na caixa de quebra-cabeça infernal de *Thavius*: nove placas quadradas de ferro infernal ligadas entre si por correntes curtas, cada placa inseparável das demais e inscrita nos termos do contrato escrito em Infernal. Lançar o contrato no Rio Styx ou imergi-lo no magma derretido de um dos vulcões ativos de *Avernus* o destrói instantaneamente.

Destruir *Zariel* anula todos os contratos ativos que ela fez com os seres do multiverso. Isso causa um pouco de Caos cósmico.

O DESTINO DE THAVIUS KREEG

Se os personagens mataram *Thavius Kreeg* em *Baldur's Gate*, ele se arrastou para fora do Rio Styx como um *lêmore*. De acordo com os termos do contrato, *Zariel* o promoveu a um *amnizu* e depois o confinou em sua fortaleza.

Se *Thavius* morrer nos Nove Infernos como um diabo, ele fica permanentemente morto - mas isso não quebra os termos completos do contrato de *Zariel*. Mesmo com a morte do signatário principal, o povo de Elturel permanece ligado a *Zariel* pelo *Credo Resoluto*.

Matando Thavius: Personagens que esperam uma batalha climática contra um adversário digno não encontrarão um lutando contra *Thavius Kreeg*. Apesar do poder que agora possui, o diabo *Thavius* é um covarde que prefere rastejar a lutar. Matá-lo marca um fim miserável para uma vida miserável.

Se os personagens deixaram *Thavius* vivo no Capítulo 1, eles devem encontrar um caminho de volta ao Plano Material para matá-lo. Sua localização em *Baldur's Gate* (ou a chance de ele ter fugido da cidade) é deixada à sua escolha, assim como o processo pelo qual os personagens podem rastrear sua encarnação diabólica em *Avernus* depois que eles retornam.

Misericórdia pelos Caídos: Se os personagens o ameaçarem, *Thavius* resmunga e implora por sua vida. Ele também afirma saber onde está escondido o contrato original que selou a destruição de Elturel. Isso é mentira, a reivindicação é uma manobra desesperada para ganhar tempo e, esperançosamente, uma chance de escapar.

O SACRIFÍCIO FINAL

Se os personagens não tiverem outras opções para lidar com *Zariel*, um ou mais deles podem desistir de tudo para salvar as pessoas inocentes de Elturel. Quando um paladino ou clérigo de **10º nível** ou **superior**, de alinhamento bom, realiza um ato tão desinteressado, o poder desse ato é eternamente escrito em sua alma. Para criaturas que cobiçam almas, essa ação arde como uma fogueira na escuridão - e *Zariel* deseja isso. Tal personagem provavelmente está destinado a passar para os Planos Superiores após a morte e, como tal, eles se tornam um belo prêmio para um arquidiabo transformar em um servo leal dos Nove Infernos.

Se algum dos personagens se encaixa nessa descrição, *Zariel* sente seu poder quando os personagens estão em sua presença. “*Sua alma brilha*”, diz ela. “*Mais brilhante do que o farol acima de Elturel. Eu aceitaria.*”

Se o personagem voluntariamente oferecer sua alma em troca das almas do povo de Elturel, *Zariel* fica surpresa com o desprendimento dele. Ela franze a sobrancelha e pergunta: “*Você daria sua alma por essas pessoas? Pessoas cuja covardia e fraqueza lhe causaram nada além de pesar?*”

Um personagem que oferece sacrificar sua alma pode tirar proveito desse momento de incerteza, fazendo com que um teste com vantagem de **Carisma (Persuasão)** para desviar *Zariel* do caminho do mal. Proceda ao teste bem-sucedido, conforme observado em “*Redimindo Zariel*”, anteriormente neste capítulo.

Mesmo se o teste falhar, *Zariel* aceita a alma oferecida em troca de todas as almas de Elturel. A menos que você queira adicionar desafios adicionais aos personagens, a arquidiabo pode libertar a cidade de suas correntes e devolvê-la ao Plano Material.

RENUNCIANDO A ESPADA

Se os personagens tentarem negociar a libertação de Elturel sem a *Espada de Zariel*, *Zariel* considera a oferta e produz um contrato declarando que ela libertará a cidade em troca da espada, entregue sem complicações ou engano. *Lulu* se irrita com a ideia dos personagens de forjar qualquer tipo de pacto com a arquidiabo, mas mantém a esperança de que *Zariel* possa ser resgatada se a espada for trazida à sua frente.

Se os personagens apresentarem a espada a *Zariel* e não conseguirem resgatá-la ou optarem por não tentar, leia:

Zariel agarra a espada pela lâmina e deixa seu sangue demoníaco cair em cascata, rosnando de dor. “Com este rito final, eu cumpro meu dever divino. Deixe meu nome ser banido para sempre no livro do Monte Celestia”.

Ela aperta mais o punho e a espada se quebra. A centelha angelical alojada dentro dela diminui e depois morre.

Uma vez destruída, a *Espada de Zariel* não pode ser restaurada, encerrando qualquer esperança de redenção para a arquidiabo.

FAZENDO UM ACORDO COM ZARIEL

Personagens fora de outras opções podem simplesmente se curvar ao poder de *Zariel*. Se os personagens fizerem um acordo com *Zariel* para salvar Elturel, eles devem especificar que a cidade será libertada de suas correntes e devolvida ao Plano Material. Caso contrário, *Zariel* libertará as correntes, mas deixará Elturel em *Avernus* sem esperança de salvação.

PARA DESTRUIR UM LORDE DEMÔNIO

Bafomé e *Yeenoghu* são perigos claros e presentes para *Avernus*. Embora *Zariel* gostasse de matar qualquer um deles pessoalmente, ela estabelece um contrato concordando em trocar Elturel e as almas da cidade pela destruição de qualquer um dos lordes demônios. Entregar a gláive de *Bafomé* ou a garra de *Yeenoghu* para ela é suficiente para provar o sucesso dos personagens.

Se os personagens concordarem com os termos de *Zariel*, eles aprendem que os dois lordes demônios convergiram recentemente em torno de Elturel. Você pode adicionar um outro demônio à batalha em “*Fim de Jogo em Elturel*”, mais adiante neste capítulo. Se os personagens libertaram o lorde demônio *Kostchtchie* no **Capítulo 3**, ele também pode aparecer.



ESCUDO DO SENHOR OCULTO

Se os personagens ainda possuírem o *Escudo do Senhor Oculto*, Zariel declara alegremente que consideraria trocar Elturel por ele. De dentro do escudo, o demônio *Gargauth* implora e soluça e promete o mundo Aos personagens se pouparem sua vida e encontrarem uma maneira de restaurar o diabo à sua antiga glória. Essas são promessas vazias, embora o medo de *Gargauth* seja real.

Se os personagens lhe derem o escudo, Zariel conjura *dissipar o mal e o bem* nele. Sua magia faz com que *Gargauth* se manifeste como um diabo miserável e malformado, com metade dos seus pontos de vida máximo e 4 níveis de exaustão. Ela ordena aos personagens que destruam o desgraçado. Se eles tiverem sucesso, ela casualmente os dispensa e ignora qualquer tentativa dos personagens cumprir as promessas feitas sem um contrato.

Se os personagens pressionarem Zariel por um acordo formal antes de dar-lhe o escudo, ela apresenta um contrato justo.

No entanto, ela se recusa a libertar Elturel e devolvê-lo ao Plano Material, prometendo apenas um ou outro em troca do escudo sozinho.

LIDANDO COM O COMPANHEIRO

O *Companheiro* que protegeu Elturel contra mortos-vivos é alimentado por um **planetário** preso dentro dele. Considerado por muito tempo o salvador de Elturel, o *Companheiro* também foi a sua ruína, pois foi o farol que permitiu ao poder de Avernus arrastar a cidade para os Nove Infernos.

O *Companheiro* é um orbe de metal quase indestrutível de 15 metros de diâmetro. Quando protegeu Elturel, pairou no céu como um segundo sol e emitiu luz solar tão brilhante que a própria esfera não podia ser vista. Agora, os raios atravessam a superfície da esfera opaca, que é cercada por uma concha de 120 metros de diâmetro e 3 metros de espessura de impenetrável escuridão mágica. Uma criatura com visão

no escuro não pode ver através dessa escuridão, e a luz não mágica não pode iluminá-la. Se essa escuridão se sobrepuser a uma área de luz criada por uma magia de 8º nível ou inferior, a magia que criou a luz é dissipada.

DESTRANCANDO O COMPANHEIRO

O *Companheiro* está selado por nove bloqueios espaçados uniformemente em torno de seu equador. Esses bloqueios só podem ser abertos inserindo nove hastes de adamantite neles. As hastes estão escondidas na fortaleza voadora destruída de Zariel.

Inserir as nove hastes de adamantite nas nove fechaduras do *Companheiro* faz com que seu hemisfério superior se abra, liberando o planetário interno.

QUEBRANDO O COMPANHEIRO

A *Espada de Zariel* tem o poder de destruir o *Companheiro* e dissipar a escuridão ao seu redor. Golpear o orbe com a espada faz com que o *Companheiro* toque como um sino e depois quebre, emitindo um tom angelical que pode ser ouvido com perfeita clareza em toda a largura infinita de Avernus. A menos que a espada seja manejada por um anjo com nível de desafio 15 ou superior, ou por um clérigo ou paladino, de alinhamento bom, de pelo menos 10º nível, o poder não controlado reverbera através da espada e a destrói.

Lulu sabe que a espada possui esse poder. No entanto, ele quer que os personagens usem a espada para resgatar Zariel, não apenas para salvar Elturel. Como tal, ele esconde esse fato, a menos que esteja claro que resgatar Zariel é uma tarefa impossível.

Alternativamente, se os personagens fizerem um acordo com uma entidade poderosa como *Tiamat* ou um *Lorde Demônio*, esse Ser poderá atacar e destruir o *Companheiro*. Para obter mais informações sobre como se aliar a um poder sobrenatural, consulte “*Quebrando as Correntes*”, anteriormente neste capítulo.



O PODER DO PLANETÁRIO

Se o **Companheiro** for quebrado ou desbloqueado, o planetário dentro dele será liberado. O nome do *planetário* é **Nascius**, e seu poder pode ajudar a salvar Elturel, mas apenas se as correntes infernais que ligam a cidade foram cortadas. Se solicitado a salvar a cidade, o planetário leva um breve momento para recuperar sua Força. Ele então desce abaixo da cidade caída, sobe para colocar o pedaço de terra flutuante em seus ombros largos e eleva Elturel de Avernus e volta ao seu devido lugar no Plano Material.

FIM DE JOGO EM ELTUREL

O material apresentado mais adiante neste capítulo descreve algumas das maneiras pelas quais os personagens podem alcançar os objetivos de resgatar Zariel e salvar Elturel. Dentro do intervalo de opções disponíveis, você é livre para determinar as condições sob as quais essas metas são atingidas.

Esta seção descreve um evento épico que pode servir como o clímax da aventura: Elturel sendo puxada para o Rio Styx enquanto Zariel e suas forças lutam contra um exército de demônios sob a cidade. Um Lorde demônio - *Bafomé* ou *Yeenoghu* - lança um ataque total a Elturel antes de ser arrastada para o Rio Styx.

Esta seção inclui encontros que você pode executar para desafiar os personagens enquanto eles manobram para enfrentar Zariel. Esses encontros são adequados para um grupo de **quatro personagens do 13º nível**. Se o grupo for mais fraco ou mais forte, ajuste os encontros de acordo.

EVENTO 1: BORDA DO RIO

Lulu guia os personagens em direção a Zariel, encontrando-a no chão de Avernus, sob Elturel. Leia ou parafraseie o seguinte para definir a cena:

Elturel paira sobre você e o Rio Styx. Os espigões de ferro que ancoram a cidade a arrastaram quase até as margens do rio. Dentro de algumas horas, Elturel afundará no Styx.

Hordas de demônios distantes voam pela cidade como mosquitos, e uma batalha feroz sob ela. Milhares de demônios colidem na sombra de Elturel. E no centro deles está um ser envolto em chamas, derrubando demônios com fúria incansável.

Lulu aponta para a figura com o baú e sussurra: “É ela. Zariel está exatamente onde ela sempre fica – onde a luta é mais violenta”.

Esse encontro ocorre em um campo aberto, de frente para o Rio Styx, com Zariel visível a um 1,5km de distância. Permita que os personagens planejem seu próximo passo.

Quando eles decidem agir, **dois diabos de chifres** se aproximam deles, após um *glabrezu* em fuga, que é cortado e se dissolve no icor que flui para o Styx. Os diabos atacam à distância com os ataques de Arremessar Chamas. Cada diabo tem **125 pontos** de vida restantes e lutam até a morte.

Entre este evento e o próximo, os personagens podem mergulhar mais fundo na luta ou podem chegar a Elturel voando ou escalando.

EVENTO 2: CAMPO EM CHAMAS

A frente do exército de Zariel colide com o flanco da horda demoníaca nas ruas de Elturel ou no campo de batalha abaixo. Enfrentar os dois exércitos de cabeça é impossível, mas personagens experientes podem usar a geografia do campo de batalha para um combate nulo.

Os personagens devem fazer três testes de grupo: **Destreza (Furtividade)** ou **Sabedoria (Sobrevivência)** para navegar no campo de batalha, com cada rodada de testes aumentando na dificuldade - **CD 15, CD 17 e CD 19**. Toda vez que o grupo falhar no teste, cada personagem deve ser bem-sucedido num teste de resistência de **Constituição - CD 15** ou sofrer **22 (4d10)** de dano venenoso mais **22 (4d10)** de dano ígneo do gás nocivo e chamas que agitam o campo de batalha.

Depois de fazer esses testes de habilidade, os personagens tropeçam em uma batalha entre **seis hezrous** e **Lucille**, a general senhora das profundezas que viram quando deixaram Elturel no final do **Capítulo 2**:

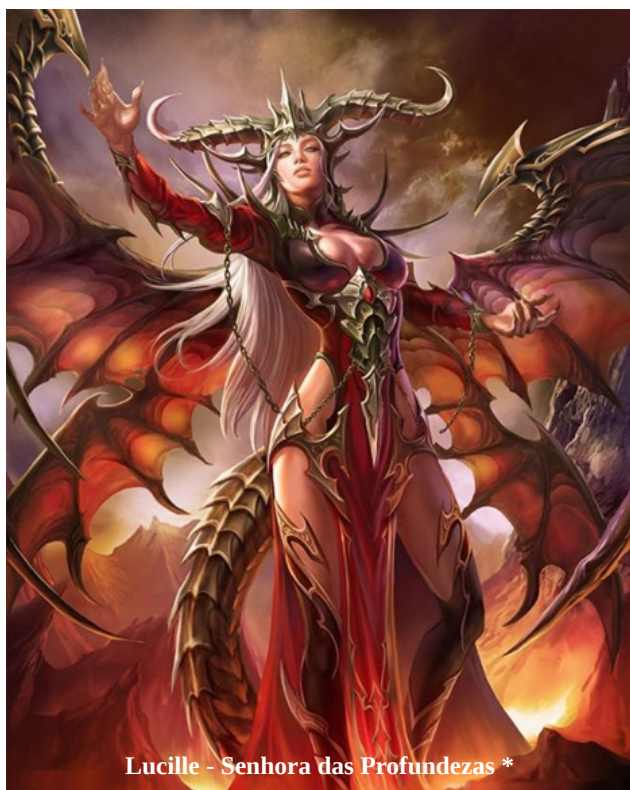
Uma senhora das profundezas usando um elmo sem olhos agarra um *estandarte de batalha infernal* em uma mão com garras enquanto balança uma enorme *maça flamejante* na outra. A senhora das profundezas está cercado por todos os lados por seis demônios gigantes, semelhantes a sapos, que coaxam epítetos vis enquanto rasgam a carne da diabo com suas garras.

Dois hezrous se separam dessa confusão para atacar os personagens. Os outros demônios continuam lutando contra **Lucille**.

No momento em que os personagens lidam com os **hezrous** os atacando. **Lucille** destrói os **hezrous** restantes ou os faz correr em busca de presas mais fáceis. **Lucille** se vira para os personagens, faz um aceno breve com a cabeça e sai para o ar. Personagens podem atacar a senhora das profundezas, que tem **175 pontos** de vida restantes.

Se eles a deixarem ir, ela retribui o favor, usando seu elmo de comando diabólico para emitir ordens a suas tropas de que os personagens não devem ser prejudicados. Enquanto os personagens se dirigem para Zariel, os demônios que poderiam cruzar seu caminho são interceptados por diabos, criando uma avenida de passagem segura para os personagens.

Tesouro: Lucille usa um *elmo de comando diabólico* e carrega um *estandarte de batalha do poder infernal* que estão descritos no **Apêndice C**.



Lucille - Senhora das Profundezas *

* Acho que imagem combina com a ideia uma senhora das profundezas.

Retirado do site: © <https://www.deviantart.com/german1706/art/Reign-of-Dragons-Azi-Dahaka-485816763>

EVENTO 3: CONFRONTO COM ZARIEL

Em algum momento, os personagens se aproximam da arquidiabo de Avernus **Zariel**. Quando o fazem, Zariel está travada em combate com um **Balor** com cara de hiena - um dos demônios de **Yeenoghu**. Um círculo de 30 metros de diâmetro se formou em torno de **Zariel** e do **Balor**, enquanto outros diabos e demônios ficam longe da destruição que os dois desencadeiam. A menos que os personagens chamem a atenção para si mesmos, os demônios não prestam atenção a eles.

Se você não quiser jogar dados para determinar o resultado dessa batalha, Zariel reduz o Balor a **0 pontos de vida** após **4 rodadas de combate**, fazendo com que ele exploda em uma grande bola de fogo. Quando a batalha termina, Zariel tem **450 pontos** de vida restantes e leva uma rodada para se recompor, enquanto o olho da tempestade que a rodeia se dissolve mais uma vez no caos.

Se os personagens libertaram **Kostchtchie** de sua prisão no **Capítulo 3**, mas o perderam de vista, o Lorde Demônio entra em batalha e tenta se aproximar o suficiente de Zariel para arrancar **Matalotok**, seu martelo, de suas garras. Diabos leais a Zariel confundem **Kostchtchie** a todo o momento. Negando-lhe seu prêmio, a própria Zariel se recusa a enfrentá-lo. Ainda assim, os personagens podem contar com **Kostchtchie** para criar uma distração grande o suficiente para desviar a atenção de suas atividades, sejam elas quais forem.

É difícil para os mortais insignificantes ganhar a atenção da arquidiabo, mas se eles irritarem Zariel, a ajudarem em combate ou exibirem **Lulu** ou a **Espada de Zariel**, ela para o que está fazendo e dá aos personagens a chance de falar com ela ou desafiá-la.

Se os personagens tentarem quebrar as correntes infernais que ligam Elturel aos postes que estão afundando lentamente Avernus (consulte **“Quebrando as Correntes”**), Zariel percebe quando a primeira corrente é cortada ou o **planetário** é libertado do **Companheiro**. Se os personagens estiverem usando um demônio para quebrar as correntes, Zariel o ataca e o derrota após **2d4 rodadas**, se os personagens não vierem em auxílio dele. Se **Tiamat** é quem destrói as correntes, Zariel ataca os personagens na esperança de que Tiamat interrompa seu ataque quando seus cúmplices forem mortos.

Se Zariel for reduzida a **100 pontos** de vida ou menos, ela se retira para a extremidade da batalha, refugiando-se em sua fortaleza voadora, se ela estiver próxima e não tiver sido destruída (consulte **“Fortaleza voadora de Zariel”**).







A Guerra do Sangue é a batalha cósmica entre as Forças do Mal da Ordem e do Caos – uma Guerra que ameaça despedaçar o Multiverso.







GAZETA DE BALDUR'S GATE

Até os aventureiros mais endurecidos observam seus passos em Baldur's Gate, onde vidas mantêm preços em cobre e a ganância se mostra mais mortal que o fogo de dragão. Baldur's Gate tem a reputação de ser um lugar difícil, onde o crime e a oportunidade andam de mãos dadas, e onde qualquer coisa pode ser comprada, vendida ou confiscada na ponta da espada. Se algo pode receber um preço, ele está à venda em algum lugar em Baldur's Gate. Drogas e venenos ficam nas prateleiras, ao lado de tinturas e remédios. Troque mercadorias de Chult, maravilhas mecânicas de Neverwinter, volumes de magia de Calimshan e as falsificações mais críveis de cada uma delas podem ser encontradas nas bancas da cidade.

O Punho Flamejante, uma empresa mercenária paga pela cidade, protege os moradores sem o menor indício de delicadeza civil. A **Vigia**, a força guardiã da rica *Cidade Alta*, existe apenas para servir os patriarcas - a classe alta destacada da cidade. Enquanto isso, o crime floresce sob o controle da **Guilda**, que supervisiona quase todos os atos criminosos organizados, desde os ringues de jogo nas docas até a chantagem nas festas dos patriarcas. Sob os auspícios da Guilda ou em desafio a eles, aqueles que cortam bolsas ou gargantas têm uma vida decente na cidade, seus talentos são negociados com tanta rapidez - e freqüentemente tão abertamente - quanto com qualquer outro profissional.

Apesar de todas as suas sombras e relações escuras, Baldur's Gate não deixa de ter suas luzes. Alguns moradores procuram sinceramente tornar a cidade um lugar mais seguro, unindo-se para fazer seu próprio tipo de justiça imperfeita, mas eficaz.

HISTÓRIA DE BALDUR'S GATE

Desde o seu início como uma comunidade tranquila de remanso, Baldur's Gate passou por uma transformação dramática, tornando-se o centro de perigo e aventura que é hoje.

FUNDAÇÃO DE BALDUR'S GATE

Séculos atrás, o herói *Balduran* passou anos aventurando-se em terras do outro lado do Mar de Espadas. Quando finalmente retornou à sua aldeia de *Porto Cinzento*, ele trouxe uma riqueza fantástica com ele, grande parte da qual presenteou para amigos e familiares. Esses benefícios melhoraram muito a sorte de *Porto Cinzento*, abrindo negócios, expandindo suas docas e vendo a criação de um muro defensivo ao redor da cidade. Em homenagem ao seu heróico patrono, os cidadãos chamaram uma das passagens de seu novo muro de Baldur's Gate. Dentro de uma geração. Embora o portão tenha se tornado sinônimo da comunidade, e o povoado conhecido como Baldur's Gate começou a aparecer nos mapas da Costa da Espada.

O surpreendente crescimento da cidade atraiu todo tipo de pessoas. Camponeses afetados por ataques e guerras, agricultores sem dinheiro pela fome e pela seca, piratas buscando um porto neutro - todos os tipos viram uma chance de deixar sua marca na comunidade em rápido crescimento.

ORDEM EM BALDUR'S GATE

À medida que a cidade crescia, surgiam questões de direito e tributação. As famílias mais velhas da comunidade - em grande parte as ricas o suficiente para comprar casas dentro dos muros da cidade - passaram a ser conhecidas como patriarcas e ficaram cautelosas com o fluxo de estrangeiros que se instalavam além de seus muros. A criação de vários impostos adicionais sobre comércio e viagens levou à violência entre a *Cidade Alta* - atrás dos muros originais de *Porto Cinzento* - e a *Cidade Baixa*, construída nas encostas que levavam ao Rio Chionthar.

Casas patriarcas foram saqueadas, heranças de família perdidas para sempre e herdeiros foram seqüestrados, para nunca mais serem vistos. O ouro fluía como sangue enquanto famílias e guildas contratavam mercenários para protegê-las. Somente a eleição de um novo grupo de governantes - conhecidos como Duques e, coletivamente, como o *Conselho dos Quatro* - colocou a questão em suspenso. Esses governantes eleitos fazem parte do governo da cidade desde então.

Outro pilar de ordem em Baldur's Gate se formou quando o aventureiro **Eltan**, um notável guerreiro criado na área, voltou para casa depois de façanhas no exterior. Vendo o caos que havia quebrado sua amada cidade, **Eltan** uniu as empresas mercenárias independentes da cidade sob uma única faixa, a do **Punho Flamejante**. **Eltan** usou os mercenários para reprimir os bolsões de desordem que encontrou, punindo os infratores por seus crimes. Embora muitos roubos, chantagens e assassinatos continuassem a portas fechadas, a fundação do Punho Flamejante marcou um novo capítulo na história da cidade.

CRIAS DE BHAAL

Ao longo dos anos, Baldur's Gate abrigou inúmeros esquemas e conspirações malignas. Talvez o mais covarde, no entanto, tenha sido o cometido por **Bhaal**, **Deus do Assassinato**, que previu sua própria morte durante o Tempo dos Problemas. Enquanto em forma mortal, **Bhaal** concebeu multidões de filhos, planejando fazê-los ressuscitá-lo. Eles caçavam e matavam ativamente, com os sobreviventes coletando cada vez mais a essência divina de **Bhaal**.

Sarevok, uma *cria de Bhaal* e membro da guilda de comerciantes do Trono de Ferro, procurou desencadear uma guerra com a nação de **Arnn** e se tornar o novo *Senhor do Assassinato*. Outra *cria de Bhaal*, identificado por poderosos aliados, frustrou o plano de **Sarevok** e trouxe estabilidade, se não paz, a Baldur's Gate mais uma vez. No entanto, **Bhaal** e seus fiéis tem ameaçado a cidade desde então.

BALDUR'S GATE HOJE

Este capítulo descreve a cidade independente de Baldur's Gate, como está em **1492 DR**.

A muralha original que circunda a *Cidade Alta* ainda permanece e uma segunda muralha defensiva agora circunda a *Cidade Baixa*. A *Cidade Exterior*, uma coleção de estruturas e favelas feitas às pressas, corre ao longo do Rio Chionthar.

Embora a *Cidade Exterior* possa parecer a mais sem lei, todos os distritos de Baldur's Gate têm suas próprias ameaças. Na *Cidade Alta*, famílias patriarcas e funcionários do governo lutam para garantir suas posições. Muitos não estão acima de usar agentes privados para adquirir material de chantagem, sabotar aparições públicas ou até mesmo enquadrar inocentes para garantir o poder. As vítimas dessas conspirações e funcionários que desejam um sistema legal justo e honesto devem recorrer à contratação de seus próprios agentes para descobrir conspirações, romper com cidadãos presos injustamente e obter provas que o Punho Flamejante não pode.

As intrigas políticas da *Cidade Alta* e a violência da *Cidade Exterior* se espalham pela *Cidade Baixa*, o meio termo da cidade. Crimes desenfreados, ressentimentos de classe, ameaças estrangeiras e pressões econômicas deixam muitos *Baldurianos* se sentindo presos em suas próprias casas.

As patrulhas do Punho Flamejante reagem às ameaças com violência indiscriminada, fazendo pouco para tornar os cidadãos mais seguros. Como resultado, nos últimos anos, muitos cidadãos começaram a se unir em equipes. Essas gangues se alinham ao longo de afiliações profissionais ou de bairro, fazendo o possível para proteger seus territórios. Embora isso tenha dado a algumas pessoas da cidade uma maneira de se sentirem mais no controle de suas vidas, também aumentou o número de cidadãos armados nas ruas. Se a *Cidade Baixa* é realmente mais segura após a formação de equipes continua sendo uma questão em aberto.



População: 125.000 (predominantemente humanos)

Governo: Plutocracia, dirigida pelo *Conselho dos Quatro* e pelo *Parlamento dos Pares*.

Defesa: Mercenários do Punho Flamejante, a Vigia.

Comércio: Corantes, peixes, importações de Chult, mercenários, suprimentos náuticos.

Organizações: A Guilda, equipes de bairro, guildas comerciais.

Religiões: Gond, Tymora, Umberlee, qualquer outra fé que respeite a lei, Culto dos Três Mortos.

O brasão de armas de Baldur's Gate representa o papel da cidade como um centro para o comércio fluvial e marítimo, além de acenar para seu homônimo, o explorador *Balduran*. O símbolo se originou como um emblema de pirata e seus componentes têm hoje um duplo significado.

Originalmente, as faixas alternadas de água sob o navio indicavam os perigos turbulentos do mar, mas também as ricas recompensas que ele pode trazer. As bandeiras vermelhas do navio faziam referência à vida brutal de um pirata, sangue derramado no convés ou na água. As cordas cruzadas e a vela inclinada simbolizavam a teia de segredos e intrigas que marcam a vida de um capitão pirata.

Hoje, algumas almas otimistas tentam reformular o selo, alegando que suas águas calmas representam o desejo da cidade de permanecer um poder pacífico e o céu limpo simboliza um futuro próspero. Mas quem conhece a história da cidade vê a astúcia e a violência subjacentes ao emblema. Para muitos, as interpretações contraditórias tornam o brasão da cidade ainda mais adequado.

Na *Cidade Exterior*, todo o mundo lava contra os portões da cidade. Aqui, o crime e a pobreza são contrastados por maravilhas de longe e pelas riquezas das culturas em Faerûn. A mistura de andarilhos e refugiados permanece em constante fluxo, com as comunidades se formando e se dispersando mensalmente. Ninguém pode acompanhar todas as tradições estrangeiras ou as práticas religiosas perigosas - às vezes completamente más - observadas na *Cidade Exterior*. Como resultado, o Baldur's Gate adotou amplamente uma política de "**não prejudicar**" quando se trata de credos e organizações que operam na cidade. Qualquer grupo é bem-vindo a operar abertamente, desde que os cidadãos importantes da cidade não sejam prejudicados.



Além de todos os seus perigos, o Baldur's Gate é uma cidade de aventureiros, um lugar onde uma espada contratada pode encontrar um patrono rico, juntar-se a uma guilda secreta, perseguir assassinos por uma recompensa ou ajudar os cidadãos desesperados. Campeões de bom coração lutam contra a corrupção e levam os assassinos à justiça, enquanto mercenários menos morais encontram um bom preço por seus serviços. A cidade oferece oportunidades, bem como o mercado mais confiável e implacável da Costa da Espada. Informações, tesouros, segredos e almas podem ser comprados ou vendidos pelo preço certo.

Como o grande herói do Baldur's Gate disse uma vez: ***"Veja seus passos nas sombras. Veja suas costas na luz. Ganhe um prêmio além dos seus sonhos mais loucos ou desapareça na História esquecida. Todos os dias sua vida está em risco. Todos os dias você pode se tornar uma lenda. Bem-vindo à Baldur's Gate"***.

VIZINHOS, RIVAIS E ALIADOS

Outras cidades e nações mantêm um olhar atento em Baldur's Gate, que está crescendo em riqueza, poder e influência.

Baldur's Gate negocia com as cidades costeiras de Waterdeep e Neverwinter ao norte, enquanto luta contra a nação mercantil agressiva de Arnn, ao sul. Arnn procura dominar o comércio no Mar de Espadas e vê Baldur's Gate como uma ameaça crescente.

Baldur's Gate se juntou à Aliança dos Lordes, uma coalizão de cidades independentes que inclui Neverwinter e Waterdeep, em grande parte por causa de disputas com Arnn. Se Arnn decidir atacar Baldur's Gate, a cidade poderá contar com os outros membros da Aliança dos Lordes para se defender. Esse arranjo enfurece Arnn, que não está preparada para testar a determinação da aliança.

Ao leste, as nações de Elturgard e Cormyr vêem Baldur's Gate como uma fossa sem lei que talvez precise ser tratada algum dia. Essas nações desaprovam especialmente a ampla tolerância religiosa da cidade.

CANDLEKEEP

Para entrar na grande biblioteca de Candlekeep, é preciso fornecer aos monges da biblioteca um livro ainda não contido nos arquivos da biblioteca. Os viajantes a caminho de Candlekeep costumam parar em Baldur's Gate, antecipando que podem encontrar esse livro nos mercados da cidade. Como tal, Baldur's Gate faz um comércio pequeno, mas movimentado, de livros raros. Vários comerciantes têm uma política conhecida de comprar livros valiosos sem questionar, vendendo-os com uma alta margem de lucro. Os viajantes que procuram um livro específico também contratam mercenários ou aventureiros para se aventurar em masmorras ou ruínas e trazer de volta o prêmio.

Se não for possível encontrar informações nos mercados dos sussurros de Baldur's Gate, Candlekeep se tornará uma próxima parada lógica. Às vezes, os aventureiros são contratados para guardar um viajante desesperado na estrada para o sul, ou para guardar os volumes escandalosamente raros que os estudiosos podem carregar para obter admissão.

A Guilda conhece os sinais de um viajante que se dirige para Candlekeep, e geralmente envia ladrões para roubar livros e revendê-los para os comerciantes da cidade.

ELTUREL

Antes dos eventos descritos nesta aventura, a cidade sagrada de Elturel - a capital de Elturgard - sentava-se rio acima, em Chionthar. Enquanto Baldur's Gate é uma cidade cruel e policiada por mercenários, Elturel era uma cidade de lei, de gente devota vigiada por cavaleiros de Helm, Torm, Tyr e Lathander. As duas cidades não poderiam ser menos parecidas.

Sempre que Baldur's Gate tentou tomar muito território aos olhos de Elturgard, Elturel respondeu impondo um imposto pesado sobre as remessas que chegavam rio abaixo. Esse tipo de ligação econômica associada a pontos de vista religiosos radicalmente diferentes criou sangue ruim entre as duas cidades, embora nenhuma delas tenha estado ansiosa para testar o poder militar da outra.

PORTO NYANZARU

Baldur's Gate serve como um dos principais portos de onde os navios partem para Chult, uma península muito ao sul. Porto Nyanzaru, localizado na costa norte de Chult, desfruta de um relacionamento comercial respeitoso e mutuamente benéfico com Baldur's Gate e ambas as cidades estão unidas em sua antipatia pela nação de Arnn.

Fora de Porto Nyanzaru, Baldur's Gate mantém suas próprias propriedades em Chult. O Forte Beluarian serve de cabeça-de-praia para os interesses da cidade, o Punho Flamejante e várias famílias de patriarcas em Chult. Este pequeno centro militar supervisiona grande parte da exploração (e aproveitamento) nas regiões de Chult reivindicadas por Baldur's Gate. Também serve como ponto de partida para contrabandear os tesouros da região de volta à Costa da Espada, bem como outros empreendimentos que os *baldurianos* prefeririam que os Chultans nativos não aprendessem. Como resultado, raridades das profundezas de Chult, vistas em nenhum outro lugar da Costa da Espada, chegam regularmente às bancas do porto e do mercado de Baldur's Gate.

As rotas marítimas entre Baldur's Gate e Chult estão longe de serem seguras. Piratas, corsários amnianos e monstros marinhos são comuns nessas águas.

GOVERNO

O *Parlamento dos Pares*, um grupo composto principalmente por quase cinquenta membros patriarcas, faz recomendações sobre questões de lei e governança. Uma vez que o parlamento toma a decisão da maioria sobre um assunto, geralmente após muito debate acalorado, apresenta sua posição ao *Conselho dos Quatro*. Três Duques e um Grão-Duque formam esse conselho dominante (consulte "*Conselho dos Quatro*", abaixo, para mais informações). O conselho também vota em questões e, em caso de empate, o voto do grão-duque conta como dois.

A crença comum sustenta que muitos membros do parlamento, e possivelmente um ou mais dos duques, podem ser subornados por seus votos. Os membros corruptos do parlamento não desejam ser pegos recebendo pagamentos, geralmente não por medo de represálias legais, mas por serem vistos como incompetentes entre seus pares. A percepção é de que quem não pode confiar em receber algo tão simples como suborno provavelmente não pode confiar em manipular a intrincada rede social da cidade. Isso leva à farsa comum de funcionários que compram jóias baratas ou objetos de arte falsos com seu dinheiro de suborno (geralmente na forma de moedas ou jóias de platina) escondidos dentro.

CONSELHO DOS QUATRO

Composto por quatro Duques, o *Conselho dos Quatro* preside o governo de Baldur's Gate. Embora o *Parlamento dos Pares* e os patriarcas possuam uma grande quantidade de poder, o *Conselho dos Quatro* é a autoridade suprema.

Ele se reúne no **Alto Salão**, uma fortaleza no meio da *Cidade Alta* e controla o Punho Flamejante, a marinha, os cobradores de impostos e todos os serviços públicos, entre outras coisas.

GRÃO-DUQUE ULDER RAVENGARD



Ulder Ravengard é um soldado destemido que subiu nas fileiras do Punho Flamejante para se tornar seu supremo marechal. Ravengard usou sua posição e influência militar para garantir para si um assento no *Conselho dos Quatro*. Após a morte de dois membros do conselho em meio a uma nuvem de corrupção e escândalo, ele convenceu o *Parlamento dos Pares* a

apoiar sua eleição para o Grão-duque.

Ao ascender à posição mais alta no governo da cidade, Ravengard se recusou a renunciar ao comando do Punho Flamejante, tornando-o a figura mais poderosa da cidade de longe. Essa decisão não agradou a ninguém, mas Ravengard não se importa com sua popularidade.

Suas únicas preocupações são a estabilidade e a prosperidade de Baldur's Gate, e ele não confia em nenhum dos outros duques ou em ninguém no *Parlamento dos Pares* para colocar os interesses da cidade antes dos seus.

Ravengard chegou ao Grão-Duque em uma plataforma amplamente apoiada por plebeus idealistas e inimigos dos outros duques estabelecidos. Enquanto ele venceu as eleições com folga, Ravengard tem se esforçado no cumprimento de seus deveres, encontrando suas mãos atadas a cada passo pela burocracia aberta e invisível. Apesar disso, ele tem sido uma voz da razão e do senso comum no *Conselho dos Quatro* - se não o igualitarismo que alguns esperavam. Ele também se mostrou amplamente resistente a escândalos e corrupção, embora muitos de seus colegas duques e membros do Parlamento de Pares ainda o manejem regularmente politicamente. Um de seus únicos prazeres óbvios continua sendo as inspeções surpresa que ele faz regularmente as tropas no Penhasco Wyrn.

Ravengard foi recentemente levado a participar de uma cúpula diplomática em Elturel, sem saber que seus inimigos políticos em Baldur's Gate orquestraram essa reunião numa conspiração diabólica para removê-lo do poder. Na sua ausência, o Punho Flamejante não tem líderes e o Conselho está sem rumo.

DUQUESA BELYNNE STELMANE



O outrora política vigorosa e formidável, a **Duquesa Belynne Stelmane** sofreu recentemente uma convulsão que a deixou com um rosto parcialmente paralisado e um discurso baixo. Na verdade, um *devorador de mentes* provocou a "*convulsão*" da duquesa quando tomou posse mental dela. Agora Stelmane trava uma guerra silenciosa contra a influência do devorador de mentes, aguardando seu tempo até que ela encontre um

meio de pedir ajuda ou recuperar sua vontade. Nem mesmo os assessores de Stelmane estão cientes de sua luta secreta, embora a acobertem da melhor maneira possível.

Dada sua situação atual, a Duquesa Stelmane não está em posição de se opor às tentativas de seus companheiros duques de tomar as rédeas do poder em Baldur's Gate.

DUQUE DILLARD PORTYR

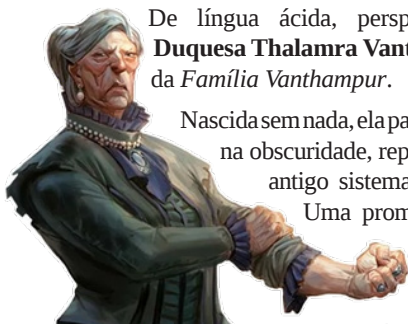


Duque Dillard Portyr já foi um empresário respeitado, mas depois de uma série de acordos azedos, ele se afastou de seus investimentos. Agora ele usa seu tempo para desfrutar do conforto que sua riqueza e título lhe proporcionam. Ele mora sozinho em sua mansão, tendo sobrevivido às duas esposas e aos três filhos e trocando correspondência com sua sobrinha, *Liara Portyr*, que comanda um posto avançado do Punho Flamejante em Chult, conhecido como **Forte Beluarian**.

O *Duque Portyr* é avesso a conflitos e se esforça para evitar o estresse. Ele mostra-se bem em situações sociais, mas é facilmente manipulado na arena política. Ele é conhecido por ouvir com preocupação, mostrando um desejo sincero de ajudar, fazendo promessas de analisar as coisas e depois não fazer nada. Como resultado, grande parte do desprezo dos cidadãos está sobre os ombros do Duque Portyr.

O *Duque Portyr* expressou preocupação com a missão diplomática de Ravengard em Elturel, temendo o que o Punho Flamejante poderia fazer enquanto Ravengard estivesse fora. Se seus piores medos se tornarem realidade e o Punho Flamejante não conseguir se controlar, o Duque Portyr planeja escrever uma carta para sua sobrinha, pedindo-lhe que volte à Baldur's Gate e assuma o comando do Punho Flamejante na ausência de Ravengard. É literalmente o mínimo que ele pode fazer.

DUQUESA THALAMRA VANTHAMPUR



De língua ácida, perspicaz e agressiva, a **Duquesa Thalamra Vanthampur** é a matriarca da *Família Vanthampur*.

Nascida sem nada, ela passou anos mergulhando na obscuridade, reparando e reformando o antigo sistema de esgoto da cidade.

Uma promoção após a outra se seguiu até que ela foi nomeada **Mestre dos Drenos e Dutos**⁹.

Até então, ela havia sido casada três vezes e deu à luz três filhos.

Seu objetivo ao longo da vida tem sido elevar a si mesma e sua família dos esgotos e para a alta sociedade.

Anos de negociações políticas, troca de culpas e subornos foram recompensados quando Thalamra foi eleita para o *Conselho dos Quatro*. Embora tenha atuado no conselho pelo menor tempo, a *Duquesa Vanthampur* é facilmente o membro do conselho mais esclarecido politicamente. Ela fala pouco durante as reuniões do conselho, preferindo promover sua agenda política por meio de reuniões em seus escritórios particulares e na propriedade da família. Quando ela decide debater, ela fala com uma Força além do que sua idade deveria permitir, e é conhecida por nivelar insultos que aterrorizam inquietamente perto de (supostamente) verdades ocultas.

TEMPOS DE CHEGADA DA GUARDA

Distrito	Tempo de Chegada	Força
<i>Cidade Alta</i>	2d4 minutos	2d4 Guardas da Vigia
<i>Cidade Baixa</i>	4d6 minutos	2d4 Veteranos do Punho Flamejante
<i>Cidade Exterior</i>	6d8 minutos	2d6 Guardas do Punho Flamejante

MILITARES

Baldur's Gate possui duas forças militares: o **Punho Flamejante** e a **Vigia**. Use a tabela *Tempos da Chegada da Guarda* para determinar quanto tempo leva para o *Punho Flamejante* ou a *Vigia* chegar a um local depois que um crime ou incidente semelhante for relatado.

O PUNHO FLAMEJANTE

O símbolo vermelho e dourado da empresa mercenária **Punho Flamejante** tornou-se emblemático em Baldur's Gate. O *Conselho dos Quatro* financia o Punho Flamejante, apoiando-o como o exército da cidade. O *Grão-Duque Ulder Ravengard* é agora o seu líder indiscutível.

O Punho Flamejante patrulha em grande parte a *Cidade Baixa*, embora também possua autoridade nominal sobre a *Cidade Exterior*. A empresa tem o suficiente para manter a ordem dentro das muralhas da cidade, sem se afastar muito de seus portões, embora se saiba que o Punho contrata agentes independentes quando suas fileiras se dispersam.

Atualmente, milhares de soldados servem no *Punho Flamejante*: na própria Baldur's Gate, na fortaleza do *Penhasco do Wyrn* no Rio Chionthar e em postos avançados como *Forte Beluarian* em Chult. O Punho Flamejante oferece emprego e um sentimento de pertencer a qualquer um que possa levantar uma espada e seguir ordens. *Baldurianos* nativos, imigrantes, ex-criminosos e aventureiros aposentados podem ser encontrados nas fileiras da empresa.

A VIGIA

Os oficiais da Vigia podem passar toda a carreira na *Cidade Alta*. Patrocinado pelos patriarcas, a *Vigia* tem a reputação de guarda-costas glorificados pela elite da cidade.

Ordenada e organizada, a **Vigia** mantém rondas precisas e previsíveis. Ao anoitecer, a *Vigia* limpa a *Cidade Alta* de todos, exceto residentes, funcionários de sua casa e convidados com convites por escrito. Muitos oficiais da *Vigia*, nascidos e criados na cidade, orgulham-se de reconhecer todos os residentes da *Cidade Alta* à vista.

A **Vigia** opera fora da Cidadela, uma fortaleza maciça construída nas muralhas da *Cidade Alta*. Em tempos de crise, os sinos do Alto Salão e da Cidadela são tocados simultaneamente. Se o ataque continuar por mais de alguns minutos, todos os membros da *Vigia* devem reunir-se na Cidadela ou nos postos de guarda designados. A função dos sinos é do conhecimento comum.

REAÇÕES DA GUARDA

Use as tabelas a seguir sempre que o grupo tiver um confronto com o *Punho Flamejante* ou a *Vigia* e você não tem certeza de como o encontro deve acontecer. Tais interações ocorrem frequentemente nos portões da cidade. Role na **Tabela Interações do Portão** se desejar determinar aleatoriamente a experiência que os personagens têm quando tentam passar por um portão.

Se alguém acionar o *Punho Flamejante* ou a *Vigia*, consulte a **Tabela Horário de Chegada da Guarda** para ver quanto tempo leva para as autoridades aparecerem. Em seguida, role nas **Tabelas Reações do Punho Flamejante ou Reações da Vigia** conforme apropriado para determinar como os guardas se comportam quando chegam.

⁹ - *Master of Drains and Underways* (*Mestre dos Drenos e Dutos*) – Não achei uma tradução adequada para essa expressão.

INTERAÇÕES DO PORTÃO

d8	Interação
1	Os guardas procuram minuciosamente nos pacotes e nos veículos, questionando tudo e a todos.
2	Os guardas forçam uma fila de viajantes a esperar 6d10 minutos sem um motivo claro.
3	Os guardas se recusam a admitir alguém com animais, armas incomuns ou itens mágicos óbvios.
4	Os guardas não deixam ninguém passar pelo portão. Aqueles que desejam entrar ou sair devem esperar até o portão reabrir ou tentar outro portão.
5	Os guardas concentram sua atenção em um viajante suspeito e acenam para um grupo pessoas sem revistá-los ou seus pertences.
6	Os guardas limpam o portão rapidamente para deixar passar a liteira de um patriarca.
7	Os guardas pulam a revista se um viajante pagar 1po por serviço “ <i>portão expresso</i> ”.
8	Os guardas acenam para os viajantes sem um segundo olhar.

REAÇÕES DO PUNHO FLAMEJANTE

d8	Reação
1	Os guardas exigem que todos deitem no chão, espancando aqueles que não cumprem imediatamente. Depois de procurar em todos por dinheiro, contrabando ou outros itens valiosos; confiscam tudo o que encontram antes de deixar todo mundo ir.
2	Exasperados, os guardas só querem que todos se dispersem imediatamente.
3	Os guardas já têm 1d6 criminosos com uma prisão anterior e não querem lidar com outro problema.
4	Os guardas fazem prisões, mas são chamados no meio do processo e deixam todos irem.
5	Os guardas simplesmente passam, pois já escoltam um patriarca (<i>nobre</i>).
6	Os guardas iniciam uma guerra de suborno para decidir quem é preso e quem é libertado.
7	Um oficial chega com o grupo, assegurando que todas as prisões sejam conduzidas pelo livro.
8	Os guardas estão estragando uma briga e atacam qualquer um que pareça ser culpado.

REAÇÕES DA VIGIA

d8	Reação
1	Os guardas prendem imediatamente a pessoa mais pobre envolvida e o prendem na prisão por 24 horas antes de soltá-lo.
2	Os guardas terminam a situação, dispersando todos sem fazer nenhuma prisão.
3	Os guardas confiscam todas as armas, mas não fazem prisões.
4	Os guardas observam as circunstâncias se desenrolarem, mas não tomam nenhuma ação que possa pô-los em risco.
5	Os guardas foram claramente comprados pela pessoa mais rica envolvida e fazem o que for preciso para ajudá-la.
6	Acreditando que estão mal equipados para lidar com a situação, os guardas correm para chamar o Punho Flamejante. (Role na tabela Tempo de Chegada da Guarda para determinar quanto tempo leva para o Punho Flamejante chegar e role na tabela Reações do Punho Flamejante para determinar como eles se comportam).
7	Os guardas tentam espancar alguém que não esteja usando jóias, mas não fazem prisões.
8	Os guardas prendem quem não puder pagar um suborno de 5 po .

LEI E ORDEM

Espera-se que todos em Baldur's Gate sigam o direito comum. Assassinato, roubo, assalto, chantagem e fraude têm multas severas. Patriarcas, ricos e bem conectados recebem muito mais clemência do que plebeus. Um nobre herdeiro que rouba uma loja pode se dar bem com uma multa paga pelos pais, enquanto um plebeu que comete o mesmo crime pode ser preso ou açoitado publicamente.

Tanto a *Vigia* quanto o *Punho Flamejante* têm o direito de dispensar justiça imediata, caso testemunhem um crime em andamento. Em situações pouco claras, ou quando uma pessoa de influência esteja envolvida, o acusado é preso até que um julgamento possa ser instaurado. Patriarcas e outros indivíduos poderosos geralmente são colocados em prisão domiciliar, exceto em circunstâncias terríveis. Os plebeus aguardam o julgamento na prisão. Na ocasião, um vigilante ou mercenário contratado libertará um plebeu acusado da prisão para garantir a segurança do acusado até a data do julgamento.

Crimes menores, como criar distúrbios públicos, pequenos furtos ou vandalismo, acarretam punições proporcionais. Um tempo na prisão, humilhação pública ou multa são os julgamentos usuais. Algumas famílias de patriarcas consideram os crimes menores como piores que os principais - eles são um sinal de que não se podem administrar seus instintos mais básicos. Sabe-se que os patriarcas pagam subornos enormes ou prometem favores enormes para proteger um herdeiro rebelde de ser acusado de um crime menor.

Os advogados devem pertencer à *Associação de Advogados* para praticar e as taxas associadas significam que eles preferem representar clientes ricos. Os cidadãos mais pobres muitas vezes precisam se jogar à mercê dos tribunais ou juntar a moeda que podem para contratar um aventureiro ou mercenário para encontrar evidências para apoiar a sua alegação.

POPULAÇÃO

Os cidadãos de Baldur's Gate incluem muitas raças e etnias. Embora possam existir preconceitos entre alguns moradores, Baldur's Gate como um todo é uma cidade diversa e sem preconceitos, se não acolhedora.

Muitas das famílias patriarcas de Baldur's Gate podem rastrear sua linhagem por gerações, mas uma parcela significativa dos *baldurianos* não nasceu na cidade. A maioria dos cidadãos começou a vida em *Tethyr*, no norte, no oeste do coração ou em outras comunidades ao longo da Costa da Espada. Os *baldurianos* nascidos em *Arnn*, a *High Forest* e os países que fazem fronteira com o Mar Interior são menos comuns, mas ainda estão presentes. Raramente, viajantes de lugares tão distantes como *Chult*, *Mulhorand* ou *Luiren* decidem seguir o fluxo do comércio e se estabelecer na cidade.

COMERCIANTES E TRIPULAÇÃO

Baldur's Gate pode ser um local difícil para as pessoas comuns. Entre as ruas sinuosas da *Cidade Baixa*, os plebeus têm significativamente menos direitos que os patriarcas, apenas os mercenários bruscos do Punho Flamejante para mantê-los seguros. Pior ainda são os pobres moradores da *Cidade Exterior*, muitos dos quais não são reconhecidos como cidadãos.

Com o Punho Flamejante ansioso demais para punir comportamentos criminosos, acusando tanto o acusador quanto o acusado; é importante que as pessoas comuns tenham alguém para vigiar suas costas. É por isso que as pessoas de Baldur's Gate criaram as **equipes** - *grupos de pessoas com fim de se unirem para proteção mútua*. Dependendo da equipe, essa proteção pode variar de ficar do lado de alguém em uma briga na taverna ou vigiar as lojas uns dos outros, até fixação de preços ou empréstimos entre equipes.

As equipes foram as primeiras a instituir a prática comum de **burl**. Sob esse sistema, qualquer pessoa que procure abrigo e segurança - geralmente aqueles que fogem do Punho Flamejante ou de algum outro perigo - pode se aproximar de uma casa ou loja e **dar três batidas agudas seguidas por uma mais pesada**. Os residentes são obrigados a acolher e escondê-la. Isso se aplica mesmo a membros de equipes adversárias, embora qualquer pessoa que solicite santuário de uma equipe que não seja a sua própria incorra em dívidas, pessoalmente e em nome de sua equipe. Abusar de alguém que tenha recebido **burl** é motivo de expulsão imediata da equipe, e esses “*afogadores*” são universalmente evitados.

As dezenas de equipes que chamam Baldur's Gate de lar são tão diferentes em atitude e abordagem quanto os moradores da cidade. Por exemplo, todo mundo na *Cidade Baixa* sabe que, se você precisa de músculos baratos, contrata membros do corpulento **Sindicato dos Carregadores** ou da **Guilda dos Pedreiros**, e nem mesmo o Punho Flamejante escolheria de bom grado brigar com o **Bloco dos Carniceiros** manchado de sangue ou os mercenários e “*consultores de segurança*” da **Legião sem Bandeira**. Outras equipes, como os **Escritas e Sábios** ou a **Ordem Honorável dos Prestamistas**, nunca sonhariam em sujar as mãos, enquanto a **Aliança do Boticário** e os **Irmãos Barbeiros** não precisam dar um soco para impor o medo. De carpinteiros a mercearias, da **Loja dos Forjadores** às **Tecelãs Sábias**, quase toda profissão oferece algum acesso a uma equipe. E também não apenas profissões legalizadas; o **Sindicato dos Foliões**, formado por trabalhadores noturnos que vendem drogas, companhia e outras recreações, é um dos mais poderosos da cidade, graças às informações que reúne de seus clientes.

Algumas equipes são simplesmente baseadas na vizinhança, sua associação é baseada no território e não no comércio, como os **Right Pashas of Little Calimshan**, o **Crossed of Wyrms Crossing**, os **Gravemakers of Tumbledown** ou os **Largo Florido Dandies**.

De longe, a equipe mais importante para os viajantes, no entanto, é o **Gateguides**. Formados principalmente por adolescentes portadores de lanternas, os **gateguides** ganham a vida contratando-se para os recém-chegados para mostrá-los as cordas da cidade, ajudar a fazer conexões com outras equipes e oferecer algum grau de proteção coletiva.

PATRIARCAS

Os patriarcas são a classe alta de elite da cidade, uma classificação definida em grande parte por dinheiro e linhas de herança vagas, cada vez mais sem importância. Muitos nobres reivindicam gerações de linhagem, datando dos primeiros dias de Baldur's Gate. Seu dinheiro financia indústrias e linhas de bolsões políticos, mas seus nomes lhes permitem exercer influência por toda a cidade.

OBSERVAÇÕES: LEIS

Das leis diferenciadas e aplicadas de maneira confiável, as seguintes tendem a serem as mais surpreendentes para os recém-chegados.

Agentes Estrangeiros: Enquanto comerciantes e visitantes em Baldur's Gate são sempre bem-vindos, espiões e sabotadores não são.

Agentes estrangeiros legítimos, como embaixadores, devem se reportar ao Alto Salão para uma série elaborada de entrevistas e licenças. Tecnicamente, os visitantes devem fazer o mesmo, mas a lei raramente é mencionada nos portões da cidade e ainda mais raramente aplicada. O que distingue um visitante e um agente estrangeiro pode não ser claro, e se um indivíduo não tiver uma licença para marcá-lo como um ou outro, qualquer duque ou colega pode alterar unilateralmente o status de um não cidadão, condenando-o efetivamente à prisão ou coisa pior.

Restrição de gado: Por tradição, Baldur's Gate proíbe animais maiores que um pavão dentro das muralhas da cidade. Os visitantes determinados a não entregar seus amados animais de estimação (ou animais valiosos que pretendem vender) às vezes chegam à cidade com grandes pavões a reboque, para provar que seu companheiro peludo atende aos requisitos legais. Isso levou a uma indústria florescente, barulhenta e particularmente agressiva de criação de pavões na *Cidade Exterior*.

A maioria dos viajantes paga a animais grandes e estáveis, seja nos estábulos da *Cidade Exterior* ou em fazendas fora da cidade. Alguns animais são simplesmente rendidos no portão, tornando-se propriedade da **Vigia** (na *Cidade Alta*) ou do Punho Flamejante (na *Cidade Baixa*), ou vendidos durante leilões mensais.

Alguns patriarcas são indivíduos de mentalidade econômica que acordam cedo e passam o dia em reuniões e negociações. Eles financiam expedições para locais perigosos e contratam exploradores para mapear territórios desconhecidos. Outros patriarcas manipulam os protagonistas da cidade através da diplomacia e intriga. Eles passam seus dias passando de espetáculos de teatro para bailes particulares, enquanto silenciosamente fazem e quebram alianças que sustentam as estruturas da cidade.

Os patriarcas vivem e trabalham na **Cidade Alta**. Suas casas senhoriais empregam dezenas de empregados, juntamente com contingentes de guardas pessoais. O muro que circunda a *Cidade Alta*, bem como a presença constante da **Vigia** - que patrulha exclusivamente esse distrito - é muito importante para garantir sua segurança. Como efeito colateral, isso também significa que muitos patriarcas passam meses sem se envolver com o povo comum da cidade, o isolamento deles levando à disseminação de rumores divergentes. Os patriarcas conhecem o perigo dos outros distritos, onde sua riqueza é uma atração e seus nomes não têm peso.

Os patriarcas que precisam viajar pela *Cidade Baixa* sempre o fazem com guardas e ainda correm o risco de assalto ou pior violência. Muitas famílias patriarcas contratam procuradores para realizar seus negócios na *Cidade Baixa* ou na *Cidade Exterior*. Se as circunstâncias forcingem os patriarcas a visitar a *Cidade Exterior* pessoalmente, eles normalmente viajam disfarçados, pagando aventureiros ou mercenários para protegê-los sem chamar a atenção de um guarda pessoal uniformizado.

Entre o elemento popular e criminal da cidade, os patriarcas têm uma reputação de insensibilidade. A **Sabedoria Comum** sustenta que os patriarcas estão fora de contato com a vida cotidiana e valorizam a vida dos cidadãos de maneira barata. Para alguns nobres, essa avaliação é verdadeira. Esses patriarcas são diletantes preocupados com a classe e investem dinheiro em apostas frívolas, entretenimento debochado e empreendimentos comerciais arriscados.

Nesse lote insensível, as pessoas comuns nada mais são do que tolos a serem enganados, torrões que não merecem conforto e riqueza devido à sua falta de conforto e criação.

Para alguns patriarcas, no entanto, a desigualdade em Baldur's Gate é uma preocupação séria. Bloqueados por um governo corrupto e colegas indiferentes, esses nobres de espírito cívico usam canais não-ortodoxos para distribuir ajuda. Eles silenciosamente financiam ações de vigilantes que protegem os grupos vulneráveis.

Eles fazem assaltos em suas próprias propriedades e secretamente enviam os “bens roubados” para casas e instituições de caridade.

Esses patriarcas sabem que agir abertamente é convidar o desprezo de seus pares, o que pode impedi-los de alianças e acordos que possam fortalecer sua posição. Pior, faz deles alvos para a elite corrupta que prefere as divisões da cidade como elas são.

Sabe-se que alguns patriarcas de bom coração, mas ingênuos, se aventuram na *Cidade Baixa* e até na *Cidade Exterior* para se voluntariar com os menos favorecidos ou compartilhar sua riqueza. Mesmo disfarçados, porém, esses nobres geralmente são rapidamente identificados e se tornam alvos da **Guilda** ou de outros criminosos. Mais de um patriarca em uma missão de misericórdia desapareceu na *Cidade Baixa*, para nunca mais ser visto.

ECONOMIA E COMÉRCIO

Com as rotas comerciais que correm para o norte e para o sul ao longo da Costa da Espada, um porto no Mar das Espadas e o Rio Chionthar, levando para o interior, Baldur's Gate está perfeitamente situado para seu papel como um centro comercial.

Artesãos, comerciantes, traficantes e contrabandistas vivem bem na cidade, e muitos imigrantes são atraídos pelo sonho de que qualquer pessoa disposta a trabalhar duro pode ter sucesso em Baldur's Gate.

Baldur's Gate tem muitas exportações, principalmente peixe, cola de peixe e sal marinho, mas sua principal força econômica é o próprio comércio. A cidade possui várias guildas comerciais grandes e bem conectadas e um mercado onde os atacadistas podem trocar mercadorias antes de subir ou descer à Costa da Espada.

O número de navios no porto e os comerciantes que seguem para o norte ou sul significa que Baldur's Gate possui um dos mercados mais amplos do oeste. A *moeda* supera a *moral* em Baldur's Gate, com o lucro sendo o bem final. Como resultado, quase tudo pode ser comprado e vendido nas lojas da cidade, sejam jóias raras, armas mágicas, segredos, alianças ou até assassinatos. As pessoas visitam a cidade em busca de importações do Porto Nyanzaru, tesouros cobertos de verdigris retirados do mar, chantageando informações sobre rivais políticos ou venenos fabricados sob medida.

Embora a cidade tenha leis que regem a venda de propriedades roubadas, contrabando e assassinatos por contrato, esses crimes raramente são relatados e ainda mais raramente executados.

A menos que o reclamante seja um patriarca ou outro indivíduo poderoso, a aplicação da lei carece de tempo e interesse para perseguir aqueles envolvidos em transações mutuamente benéficas.

A lei não escrita não faz nada que interfira na economia da cidade e faça suas pechinchas em paz. Indivíduos que sofrem devido a contratos moralmente questionáveis devem procurar meios privados para obter justiça.

FAMILIAS PATRIARCAS PROEMINENTES

Abaixo estão os nomes e alguns detalhes sobre muitas das outras famílias patriarcas da cidade.

Belt possui cavalos para venda e troca.

Bormul está relacionado à nobreza de Bormul em Amn e tem interesse em minas de ouro e vinhedos.

Caldwell possui a maioria dos museus de arte da cidade.

Blusker está quase sem dinheiro, mas mantém uma fábrica têxtil na Cidade Baixa e alguns matadouros na Cidade Exterior.

Durinbold está relacionado à nobreza Waterdeep e possui grandes rebanhos ovinos.

Eltan tem uma ligação ancestral com o grão-duque que formou o Punho Flamejante, mas vendeu seus interesses na empresa mercenária para pagar dívidas.

Eomane possui a maior perfumaria de elite em Baldur's Gate, bem como os processadores de óleo de peixe e de baleia para produzir óleo de lâmpada.

Gist controla grande parte da produção de corantes da cidade.

Guthmere possui instalações de açougue e curtumes.

Hhune tem vínculos com a nobreza de Tethyr e os Cavaleiros do Escudo, além de ter participações em outras grandes cidades.

Hlath possui vários cafés na cidade e está cheio de dívidas com jogos de azar.

Hullholllyn possui uma frota mercante e tem uma trégua comercial com a família Irlentree.

Irlentree é proprietária de uma frota mercante, tem uma trégua comercial com a família Hullholllyn e é membro da Liga dos Comerciantes.

Jannath possui minas de estanho e cobre.

Jhasso é coproprietário da Seven Suns Trading Coster, uma organização comercial de longa data.

Linnacker coleta a renda das minas de gemas em Tethyr.

Miyar fornece e conserta vagões e caravanas e é membro da Liga dos Comerciantes.

Nurthammas investe em empresas envolvidas no fornecimento de navios para viagens longas.

Oathoon importa vinhos e bebidas espirituosas.

Oberon possui a maioria das docas secas do porto.

Provoss é quase indigente após perdas de seus rebanhos de gado.

Ravensshade comercializa tintas, corantes, pedras preciosas e jóias.

Redlocks financiou secretamente a pirataria e o contrabando por um longo tempo.

Rillyn dirige uma escola de portadores de espadas, criando novas gerações de soldados, mercenários e quebradores de pernas.

Sashenstar possui operações de expedição, mineração e têxtil e é membro da Liga dos Comerciantes.

Shattershield, uma família de anões escudos, é a única família não humana entre os patriarcas e foi fundamental na construção das muralhas originais da cidade.

Tillerturn possui e aluga muitos edifícios na cidade.

Vammass controla a maioria do comércio de Chult.

Vannath fugiu da cidade de Neverwinter após a erupção do Monte Hotenow e casou-se com os patriarcas para elevar seu status.

Vanthampur é especialista em engenharia cívica sob a alçada da matriarca da família Duke Thalamra Vanthampur.

Whitburn possui uma pedreira de ardósia a leste da cidade.

GUILDAS PROFISSIONAIS

Artesãos e comerciantes se organizam em guildas profissionais e seguem cartas oficiais. Guildas não oficiais são tecnicamente ilegais, mas na *Cidade Exterior*, essas guildas informais são comuns.

A maioria das guildas profissionais opera na *Cidade Baixa*, mas prefere fornecer seus bens às famílias patriarcas ricas da *Cidade Alta*. Os plebeus reclamam que nem conseguem comprar de seus vizinhos, com os itens mais escolhidos e a comida mais fresca subindo a colina. Um trabalhador pode trabalhar o dia inteiro na loja de um peixeiro, depois ser forçado a pagar a remuneração na *Cidade Exterior* e comprar as capturas do dia anterior de um vendedor sem licença.

Em muitos casos, as guildas se cruzam com as equipes. Esses grupos se interessam por seus membros além de um nível profissional, trabalhando para garantir que estejam seguros nas ruas e em casa, para que possam retornar ao trabalho na manhã seguinte. Aqueles que maltratam um membro da guilda podem se ver banidos de todos os membros dessa profissão, ou até mesmo encontrar-se encurralados por membros da equipe associada da guilda, suas ferramentas mais ameaçadoras do comércio na mão.

RELIGIÃO

Os *baldurianos* podem adorar quaisquer divindades que desejarem desde que se abstenham de atos e práticas violentas que perturbem o comércio. Enquanto vários templos se erguem dentro das muralhas da cidade, centenas de pequenos santuários ficam ao longo das ruas sinuosas da *Cidade Exterior*.

Na cidade propriamente dita, o culto gira em torno de um punhado de divindades conhecidas e geralmente respeitáveis. A maioria dos templos estabelecidos, com clérigos e rituais diários, fica na *Cidade Alta*, o que impede os plebeus de adorar após o anoitecer, quando apenas os residentes podem permanecer na *Cidade Alta*. Como a maioria dos plebeus trabalha durante o dia, sua fé geralmente se torna secundária em suas vidas. A adesão ostensiva aos rituais religiosos é vista como um privilégio dos ricos. Alguns *baldurianos* até pensam que exibir externamente a fé é um sinal de pretensão e insinceridade.

Entre as muitas divindades adoradas em Baldur's Gate, um punhado tem destaque especial.

TRÊS MORTOS



Bane (Senhor da Tirania), **Bhaal (Senhor do Assassinato)** e **Myrkul (Senhor dos Ossos)** compõem os **Três Mortos**. Embora essas divindades tenham perdido muito de seu poder, suas crenças ainda exigem respeito e medo em toda Baldur's Gate. Enquanto a adoração aberta aos Três Mortos é desaprovada em Baldur's Gate, sua adoração não é ilegal - desde que a adoração permaneça dentro das leis. De vez em quando, surgem rumores de que uma poderosa figura política seja uma *Cria de Bhaal*. Essas alegações quase sempre provam serem campanhas de difamação sem base na verdade - embora, em alguns casos, tais alegações tenham realmente levantado a posição de uma figura aos olhos do público.

Para mais detalhes sobre os Três Mortos, consulte "*Perigos em Baldur's Gate*".

GOND



A **Casa Alta das Maravilhas**, localizada na *Cidade Alta*, serve como o templo de **Gond**, um **Deus da Inovação e Invenção**.

Dentro das paredes do templo, os membros do clero têm permissão para preparar poções e elixires experimentais, construir e testar construções mecânicas e contratar moradores para participar de experimentos contínuos - tudo no espírito de invenção e inovação.

Membros de alto escalão do clero de *Gond* supervisionam vários projetos secretos patrocinados por patriarcas ricos ou pelo Punho Flamejante.

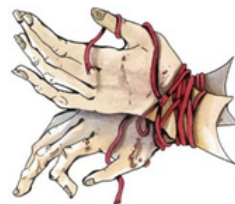
HELM



Em uma cidade tão perigosa quanto Baldur's Gate, muitas são as orações ao Vigilante. Membros da Vigia e Punho Flamejante, mercenários, guardacostas e temerosos oram pela proteção de Helm em seu santuário, o Escudo Vigilante, localizado na *Cidade Alta*. Patriarcas que se vêem como protetores do povo comum também oram a Helm por orientação.

A **Ordem da Manopla**, uma facção de alinhamento bom dedicada a Helm, patrocina silenciosamente vigilantes por toda Baldur's Gate. Esses "protetores dos inocentes" liderados por si mesmos deixam o símbolo sagrado de Helm nos corpos dos criminosos mortos, ou gravados na carne dos vivos deixados na porta do Punho Flamejante.

ILMATER



O humilde santuário de *Ilmater* fica em uma praça tranquila em Heapside. O Santuário do Sofrimento fornece refeições gratuitas e alguns cobertores para os pobres e necessitados.

Mesmo na *Cidade Alta*, alguns cidadãos sentem que sua existência é de Tormento e sofrimento secretos. A idéia de que a dor tem nobreza - de que pode haver uma razão divina por trás das provações que os *baldurianos* enfrentam - conforta muitos.

Alguns patriarcas espalham a palavra da fé de *Ilmater* não por devoção, mas para controlar seus inferiores. Se as pessoas acreditam que seu sofrimento é digno, é menos provável que exijam condições mais seguras, salários mais altos ou mais direitos. Na memória recente, notas enigmáticas apareceram nos portões das propriedades dos patriarcas, alertando que "*aqueles que defendem falsamente o Deus que Chora encontrarão seu próprio sofrimento multiplicado*".

OGHMA



Um atraente pavilhão de mármore branco na *Cidade Alta*, conhecido como **Pergaminho Desenrolado**, serve como santuário de *Oghma*. Os peregrinos no caminho para Candlekeep costumam parar no santuário para comprar ou trocar volumes raros.

Aventureiros que procuram trabalho às vezes permanecem por perto, esperando para contratar missões com a intenção de recuperar livros de magia perdidos.

SIAMORPHE



Siamorphe, Deusa da Nobreza e do Direito Divino, não é amplamente cultuada em Baldur's Gate, mas sua imagem é vista das alcovas das propriedades nobres e das detrás das vinhas nos jardins dos patriarcas.

Há muito tempo, muitos nobres em Baldur's Gate adoravam *Siamorphe*. A lenda conta que seu templo era uma maravilha de se ver, seu templo decorado com cristas das famílias governantes mais poderosas da época. Um cofre secreto continha anéis de sinete, árvores genealógicas e cópias de decretos importantes, mantendo-os em caso de alguma calamidade.

Durante uma das primeiras revoltas da cidade, o templo tornou-se alvo de manifestantes e foi queimado até o chão. A localização do templo foi esquecida. No entanto, existem rumores de que o cofre do templo provavelmente está escondido sob uma casa patriarca ou até mesmo um templo diferente. Caçadores de tesouros urbanos, políticos desesperados e nobres desprivilegiados ainda vasculham os registros não confiáveis das eras passadas para encontrá-lo.

TYMORA



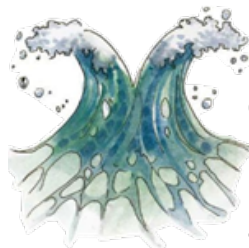
Os adeptos da **Deusa da Boa Sorte** mantêm seu templo na *Cidade Alta*. Dado o número de pessoas em Baldur's Gate que dependem da sorte para sobreviver a cada dia, seus seguidores prosperam. Até criminosos de coração cruel procuram *Tymora* para terem sorte, esperando que a deusa reconheça sua ousadia e ousadia.

Os malfeitores que trabalham fora da Guilda apontam seus chapéus para **Lady Sorte** antes de sair para o trabalho.

Cidadãos que precisam caminhar pela *Cidade Baixa* à noite ou que se aventuram nas profundezas da *Cidade Exterior* costumam sussurrar orações conjuntas a *Tymora* e *Helm*. Eles sabem que a sorte é quase tão valiosa quanto à vigilância quando se trata de permanecer vivo na cidade.

O templo de *Tymora* serve oficialmente como um local de encontro para aventureiros que procuram missões perigosas. Cidadãos com problemas bizarros ou em situações extremamente perigosas vão ao templo na esperança de encontrar o auxílio perfeito para ajudá-los.

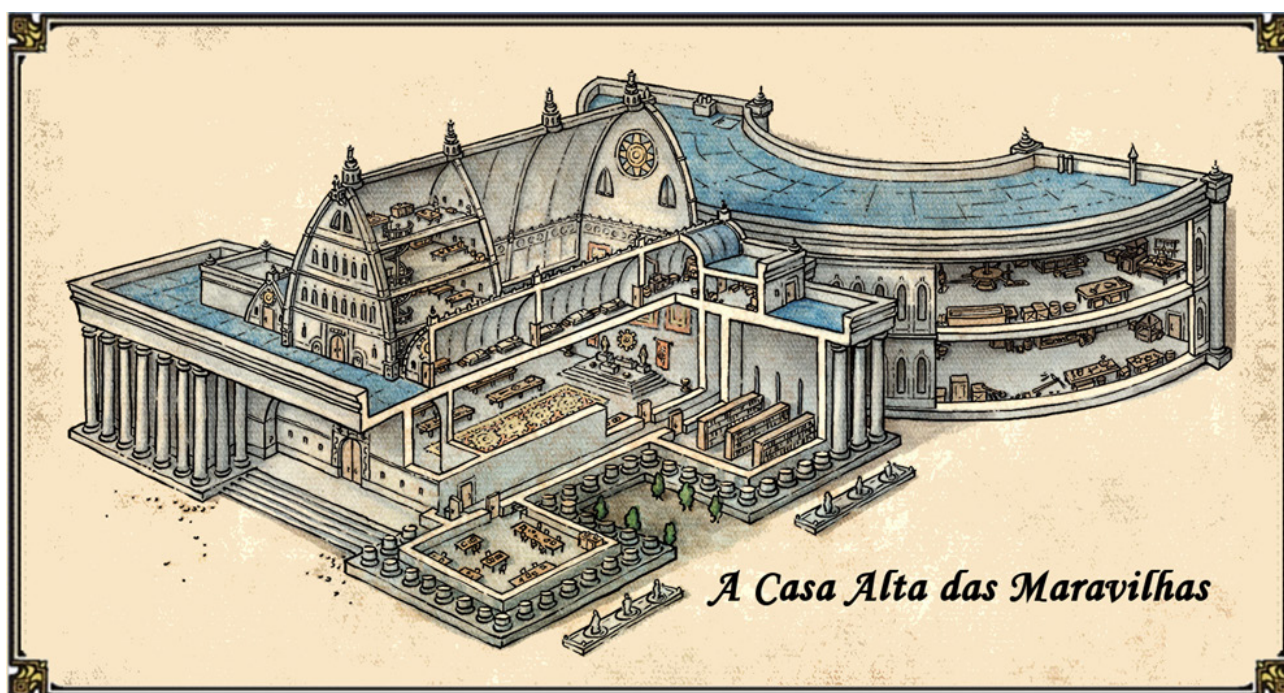
UMBERLEE



Nenhuma cidade tão dependente do mar como Baldur's Gate poderia passar sem um templo para *Umberlee*. Os pescadores rezam para a **Rainha das Profundezas** por boas águas para exercer seu ofício e os marinheiros imploram a misericórdia de *Umberlee* antes de embarcar em suas viagens.

Os contrabandistas também prestam homenagem a *Umberlee*. Uma grande quantidade do comércio ilegal atravessa o porto em pequenas embarcações nas noites sem lua e os contrabandistas - principalmente bestas perigosas e almas sequestradas - sabem jogar algumas moedas na água quando passam pelo porto para apaziguar *Umberlee*.

Os seguidores de *Umberlee* trabalham fora da **Casa da Rainha das Águas**, uma magnífica estrutura nas docas da cidade. Eles proporcionam bênçãos aos marinheiros e identificam relíquias escavadas das profundezas. Quando *Umberlee* se ofende com a remoção de um item do mar, ela expressa seu descontentamento ao clero, enviando-lhes presságios, exortando os clérigos a aconselhar o localizador a devolver o item saqueado às profundezas de uma só vez.



A Casa Alta das Maravilhas





Servos assassinos dos Três Mortos encurralam suas presas perto da estátua de Minsc e Boo.

KEENE – NOVE DEDOS

Humanoide Médio (humano), neutro.

Classe de armadura: 15 (armadura de couro)

Pontos de Vida: 84 (13d8 +26)

Deslocamento: 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)	14 (+2)

Resistências: Des +7, Int +4

Perícias: Acrobacia +10, Enganação +5, Furtividade +10, Intimidação +5, Intuição +6, Percepção +6, Presdigitação +10.

Sentidos: Percepção passiva 16

Idiomas: Comum, gíria de ladrão.

Nível de Desafio: 5 (1.800 XP)

Ação Ardilosa: Em cada um de seus turnos em combate, *Nove Dedos* pode usar uma ação bônus para executar a ação *Disparada*, *Desengajar* ou *Esconder*.

Arremessador de Adagas: *Nove Dedos* adiciona o dobro de seu bônus de proficiência ao dano que ela causa em ataques à distância feitos com punhais (já incluídos nos ataques).

AÇÕES

Ataque Múltiplo: *Nove Dedos* ataca três vezes com seus punhais.

Punhal: *Ataque corpo a corpo com arma ou à distância:* +7 para acertar, alcance 1,5m ou 6m/18m, um alvo. Acerto: 6 (1d4+4) de dano perfurante, mais 6 de dano perfurante se for um ataque à distância.

REAÇÕES

Esquiva Sobrenatural: *Nove Dedos* diminui pela metade o dano que ela recebe de um golpe que a atinja. Ela deve poder ver o atacante.

PERIGOS EM BALDUR'S GATE

O crime é uma força poderosa na cidade. Criaturas assustadoras caçam ao longo das ruas de paralelepípedos e a adoração das divindades malignas continua a aumentar.

A GUILDA

A organização conhecida simplesmente como **A Guilda** une pungistas, agiotas, assassinos, bandidos, vigaristas, ladrões de túmulos, ladrões de gatos e todos os outros tipos de criminosos da cidade. A *Guilda* opera sob o nariz da *Vigia* e do *Punho Flamejante*, mantendo habilmente suas atividades ilícitas.

Cada bairro da cidade fica sob o controle de um ou mais **chefões** - *chefes do crime que se reportam ao líder da Guilda*. Esses *chefões* se consideram criminosos de elite, geralmente adotando apelidos memoráveis e roupas distintamente decadentes. Dezenas de criminosos comuns trabalham abaixo de cada *chefão*, com os membros mais competentes e impiedosos subindo para o status de favorecidos.

Alguns *chefões* mantêm-se estritamente nas sombras, mas outros operam mais abertamente. Particularmente na *Cidade Exterior*, os cidadãos geralmente conhecem seu *chefão local*. Um *chefão* pode receber pedidos de ajuda dos cidadãos, pedindo empréstimos ou lidando com crimes não autorizados, como um vizinho ladrão. Um *chefão* controla esses favores e dívidas, chamando-os quando lhes convém - geralmente com interesse.

Existem rivalidades entre *chefões* e suas fronteiras territoriais mudam constantemente. Enquanto esses conflitos internos não atrapalharem os negócios da *Guilda* ou chamarem a atenção das autoridades, ninguém interfere. Boatos recentes afirmam que um *chefão* da *Cidade Exterior*, conhecido como **Straightstick**, está pedindo todos os seus favores para fazer uma jogada em um território da *Cidade Baixa*.

Atravessar o muro é mais arriscado do que o jogo de poder médio, e os conhecedores preveem que o conflito que se aproxima será sangrento.

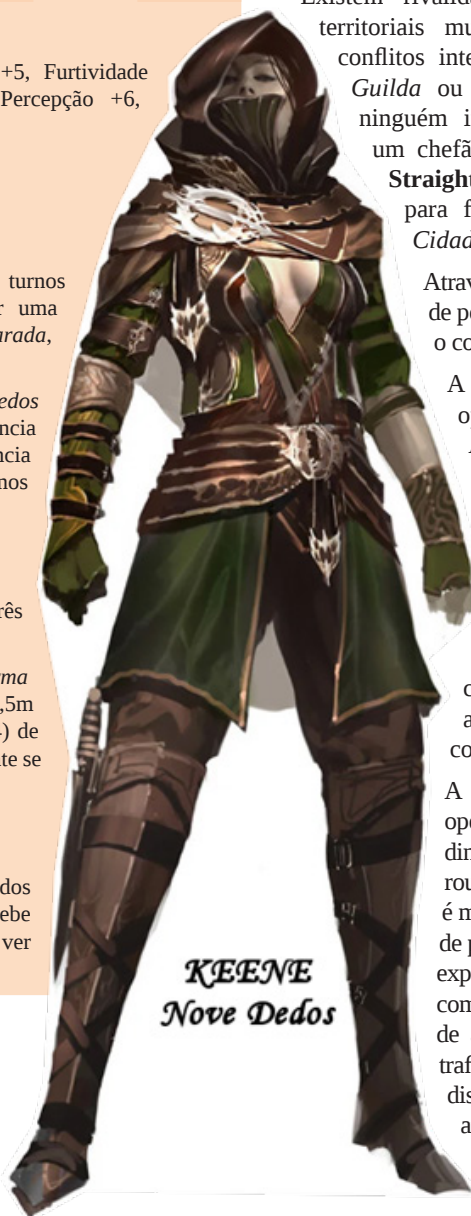
A *Guilda* controla no centro da cidade as operações de contrabando e jogos de azar. Alguns crimes violentos e roubos ocorrem, mas, na maioria das vezes, os moradores da *Cidade Exterior* são pobres demais para chamar a atenção da *Guilda*. Os viajantes e visitantes são vítimas de furtos, assaltos e agressões. Como o *Punho Flamejante* raramente chega ao distrito, a *Guilda* opera há muito tempo com impunidade. Nos últimos anos, porém, a interferência de vigilantes e aventureiros contratados tem aumentado.

A *Cidade Baixa* serve como o coração das operações da *Guilda*. Os habitantes daqui têm dinheiro suficiente para tornar os esquemas de roubo e proteção valiosos e o *Punho Flamejante* é muito pequeno para lidar com todos os casos de pequenos crimes. As operações da *Guilda* se expandem para numerosos empreendimentos comerciais, como antros de jogos, brigas de animais, corridas e torneios de luta. Seus traficantes também mantêm rotas para outros distritos e guiam indivíduos e comércio ilícito através deles por uma taxa. Aqueles que se opõem à *Guilda* - tipicamente indo ao *Punho Flamejante* - convidam a retaliação sobre si mesmos e seus vizinhos. Isso

deixa a maioria das pessoas com medo de denunciar crimes e pressiona seus vizinhos a ficarem quietos também.

Na *Cidade Alta*, a *Guilda* se envolve em roubos, extorsões, chantagens e jogos de confiança. Os patriarcas podem até contratar membros da *Guilda* para obter (ou plantar) informações sobre seus rivais, envolvendo a *Guilda* na política da *Cidade Alta*.

Somente os criminosos mais talentosos ousam invadir propriedades patriarcas, mas os escalões mais baixos da operação de um *chefão* costumam funcionar como batedores de carteira ou tentam enganar os residentes do distrito. Aqui, a *Vigia* monitora zelosamente as atividades da *Guilda* e tem como alvo qualquer pessoa que ameace a paz. *Chefões* muitas vezes podem chegar a um acordo com a *Vigia*, no entanto, oferecendo subornos para que os oficiais da *Vigia* olhem para o outro lado. Todo mês, o *chefão* faz seu pagamento à *Vigia* e seleciona uma nova senha segura.



Os membros da *Guilda* apanhados pela *Vigia* pronunciam a *senha segura* para evitar serem presos. Chefões rivais e criminosos não afiliados que procuram trabalhar na *Cidade Alta* pagam bem pela *senha segura do mês*, embora qualquer membro da *Guilda* que seja encontrado vendendo informações enfrente punições severas.

KEENE - “NOVE DEDOS”

A atual líder da *Guilda*, **Keene “Nove Dedos”**, despreza a vestimenta chamativa e a magia da ilusão. Ela aparece para o mundo como ela é: uma mulher modesta, de idade e constituição medianas. Sua aparência esquecível provou ser seu maior patrimônio como ladra, pois suas vítimas têm dificuldade em reconhecê-la, mesmo quando a encontram novamente cara a cara. A liderança de **Keene** ao longo dos anos lhe rendeu uma reputação de pragmatismo atencioso. Quando necessário, ela busca vingança por ofensas contra a *Guilda*, desde que seja lucrativo. Seus métodos são cruéis quando necessário e ela é tão temida quanto respeitada.

Keene tornou-se cada vez mais intolerante com a maré populosa que se volta contra sua organização. Enquanto os ocasionais agitadores sempre impediram os negócios criminosos, o aumento de equipes organizadas e vigilantes está interferindo nas operações da *Guilda*. Depois de um ataque cuidadosamente coordenado contra a propriedade de um patriarca se desfez em pedaços, quando um vigilante alertou desajeitadamente os guardas da propriedade. **Keene** declarou a temporada aberta aos benfeitores de todos os tipos.

OS TRÊS MORTOS

As conspirações dos patriarcas e os esquemas dos agentes da *Guilda* enchem as fofocas e sussurros de *Baldur’s Gate*. No entanto, em toda a cidade, nenhum nome é tão sinônimo de atos covardes quanto os dos Três Mortos. Os *semideuses* **Bane**, **Bhaal** e **Myrkul** andam entre mortais, buscando pessoalmente seguidores para sua causa. Mais de uma vez, há rumores de que o trio já andou pelas ruas de *Baldur’s Gate*.

Patriarcas nefastos sussurram orações a **Bane** quando procuram obter poder através da coerção, intimidação e exação forçada da lei. Líderes de gangues, mercenários do mal e outros que dependem do medo e do controle também prestam homenagem a **Bane**. Aqueles que querem evocar domínio e crueldade preferem usar luvas pretas - um aceno para o símbolo sagrado de **Bane**.

Myrkul reivindica seguidores entre aqueles que desejam aprender ou comandar os mortos. Aqueles que saquearam túmulos por conhecimento perdido, empresários sombrios que veem o sentido dos negócios em servos mortos-vivos, até necromantes pragmáticos que procuram invocar segredos dos ricos mortos do *Cemitério Cliffside*, todos sussurram orações a **Myrkul**. Dos *Três Mortos*, a base de poder de **Myrkul** é a menor. Os moradores de *Baldur’s Gate* raramente temem a morte na velhice - um fato sombrio de morar em uma cidade tão perigosa. Como resultado, poucos anciãos desesperados buscam a bênção do *Senhor dos Ossos*. Aqueles que o fazem, porém, tendem a ser cautelosos e abastados, o que significa que, embora os adoradores de **Myrkul** sejam pequenos em número, seus recursos têm profundidades ocultas.

Desde o momento em que a *Cria de Bhaal* **Sarevok** conspirou para iniciar uma guerra entre *Baldur’s Gate* e *Arnn* como um caminho para reivindicar o poder de **Bhaal**, a consciência dos filhos de *Senhor do Assassinato* aumentou. *Baldur’s Gate* mantém um apelo sombrio pela *Cria de Bhaal*, devido a alguma influência desagradável na própria cidade, ou principalmente por causa da reputação remanescente de **Sarevok**.

Ao mesmo tempo, o culto a **Bhaal** se mostra sombriamente popular em *Baldur’s Gate*. Poucos admitem abertamente adorar o *Senhor do Assassinato*, mas há uma suposição tácita de que quem se beneficia da morte violenta tem algum respeito por **Bhaal**. Homicídios e assassinatos sustentam muitas das tramas da cidade, do negócio de assassinos muito bem pagos a folhas de pagamento de patriarcas a assassinatos de oportunidades cometidos por fanáticos da *Cidade Exterior*. Esses fiéis sedentos de sangue raramente se reúnem em números, mas normalmente se marcam esculpindo um novo nó nos dedos, derramando seu sangue em nome de **Bhaal**, criando uma marca sutil de identificação que os identifica entre os aliados. Apesar da adoração descentralizada ao *Senhor do Assassinato*, alguns acreditam que um templo para **Bhaal** existe perto ou sob a cidade, possivelmente em uma câmara antiga sob os esgotos ou esculpida na *Colina Dusthawk*. Há rumores de que onze cristais vermelhos na parede do templo ficam mais brilhantes com cada assassinato cometido, reunindo poder para **Bhaal** ou para um de seu futuro escolhido. Alguns afirmam que o próprio **Bhaal** visita regularmente o templo, cuja presença contribui para a alta taxa de homicídios da cidade.

Enquanto os *Três Mortos* ocupam um lugar de destaque nos medos dos *baldurianos*, suas crenças atualmente têm apenas as raízes mais rasas da cidade. Os seguidores dos *Três Mortos* fizeram mais para incitar o medo do que a fé. Como resultado, seus números permanecem relativamente pequenos. Suas reputações sinistras superam sua influência real. Com as fofocas se espalhando rapidamente sempre que os símbolos das divindades aparecem nos grafites ou o Punho Flamejante reprime fanáticos excessivamente zelosos. Apesar dos temores públicos e da resistência da polícia, os cultos dos *Três Mortos* persistem, fazendo com que muitos se perguntem sombriamente por que os servos de **Bane**, **Bhaal** e **Myrkul** têm tanto interesse em *Baldur’s Gate*.

PROEMINENTES CHEFÕES DA GUILDA

Todas as operações da *Guilda* são supervisionadas por chefões, alguns dos quais estão descritos abaixo.

Goblin Behnie: A maioria fica surpresa ao descobrir que *Goblin Behnie* não se parece em nada com o nome ou a reputação monstruosa sugerida, o chefe de **Bloomridge** é um cavalheiro alto e de aparência elegante, com trinta e poucos anos. O nome vem de seu ego feroz, fúria selvagem e propensão a morder os dedos daqueles que o decepcionam. Por trás de sua crueldade, *Goblin Behnie* tem um olhar atento, fazendo dele e de seus falsificadores a melhor fonte de fichas ilícitas de guarda da cidade (para passagem pela *Cidade Alta*), licenças de visitantes e autorizações de ancoragem.

Straightstick: O chefe do *Twin Songs Faithless* dirige uma das melhores operações de contrabando da cidade, transportando mercadorias para a cidade ao longo do Rio Chionthar e sobre *Colina Dusthawk*. Esse homem de 70 anos afirma ter sido atacado pela infame (e, duvidosamente, real) *Ol’Cholms*, uma tartaruga gigante que supostamente dorme no fundo de Porto Cinzento. Para provar a sua história, o *Straightstick* usa uma viga velha como muleta. Recentemente, o chefe ficou amargo com sua posição, acreditando que ele merece um território adequado dentro de *Baldur’s Gate*. Ele está planejando um ataque a *Brampton*, o destino de grande parte de seu contrabando e do território de sua ex-mulher, *Diamante Urchin*.

A Senhora do Uísque: Poucos sabem que o último herdeiro verdadeiro da Família patriarca **Raddle** morreu há vários anos. Apesar disso, *“Dowager Raddle”* continua a promover eventos sociais luxuosos em sua propriedade, embora ela nunca assista pessoalmente. Em vez disso, seu suposto parente dá as boas-vindas aos convidados, envolvendo-os com inteligência, bebidas destiladas, fofocas políticas e oportunidades políticas de legalidade “cinzenta”. Ninguém parece saber o nome do anfitrião, no entanto - um imbecil que ninguém jamais admitiria. Como resultado, o chefe da *guilda* politicamente ativo do bairro *Manorborn* é conhecido apenas como a **Senhora do Uísque**..



Baldur's Gate



ASSASSINATO

Chantagem e roubo pagam bem, mas o assassinato é a ferramenta preferida dos ambiciosos. O assassinato silencia testemunhas, descarta inimigo e abre caminho para o poder. Assassinos nunca faltam para trabalhar em Baldur's Gate.

Na *Cidade Exterior*, o assassinato é praticamente um modo de vida. Sem a *Vigia* nem o *Punho Flamejante* para cuidar dos moradores, os criminosos correm livres no vasto distrito. Os criminosos usam o assassinato para manter a ordem entre suas fileiras e remover ameaças à sua organização.

As chamadas “ruas de rapé” mantêm os corpos dos mortos, jogados pelos assassinos em pilhas ao longo da pista. Os moradores mais desesperados da *Cidade Exterior* rondam as ruas de rapé, na esperança de encontrar uma peça de cobre perdida ou uma bota recuperável para penhorar. Eles arrancam os dentes dos corpos, cortam os cabelos que podem buscar uma moeda e, às vezes - dizem os boatos - cortam a carne dos cadáveres para evitar a fome. Relatórios recentes de atividade de *carniçais* na *Cidade Exterior* provavelmente têm suas origens nessas ruas de rapé.

Na *Cidade Baixa*, o assassinato é menos comum, mas continua sendo uma ameaça. Os residentes de longa data sabem viajar em grupos após o anoitecer. Quem quer ganhar algumas moedas fica às vezes fora das tavernas, contratando-se como acompanhantes para clientes bêbados. Os foliões podem ficar até a hora que desejarem e ainda chegar em casa com segurança, desde que contratem alguém de confiança para guardar sua viagem para casa.

A maioria dos assassinatos na *Cidade Baixa* tem razões por trás deles. O comerciante encontrado com a garganta cortada e os bolsos esvaziados, o marido assassinado para que sua esposa possa se casar com sua jovem amante, o dono da loja tirânico esfaqueado por um subalterno desesperado - os moradores entendem esses crimes. O que assusta as pessoas são os assassinatos sem sentido. O homem encontrado rasgado em pedaços com os bolsos ainda cheios de ouro, a mulher abatida com tanta crueldade que o marido enlutado é enviado para o asilo, o dono da loja que repentinamente derruba seus fiéis funcionários; esses são os crimes que levam ao pânico e a rumores selvagens.

Alguns avaliadores afirmam que algo sobre a própria cidade provoca violência em seus cidadãos. Uma teoria popular é que os espíritos dos piratas cruéis que navegaram nos portos ainda influenciam a cidade. Outra é que o espírito do assassino em série **Alhasval Drenz**, o **Whitkeep Whistler**, ainda persegue a cidade, possuindo inocentes para continuar sua matança inigualável. Esta aventura apresenta uma terceira possibilidade: que a presença do *Escudo do Senhor Oculto* alimenta a avareza e as ambições das pessoas de mente má em Baldur's Gate. Este item mágico está em um cofre na Vila Vanthampur e tem um senhor das profundezas preso dentro dele. Se o escudo fosse retirado da cidade, a taxa de homicídios poderia cair repentinamente.

Não está claro se a ascensão da fé de *Bhaal* em Baldur's Gate decorre da frequência de assassinatos ou se os assassinatos surgem do culto a *Bhaal*. O Punho Flamejante suspeita de um grupo de fiéis de *Bhaal* por trás de uma série de assassinatos semelhantes recentes, as vítimas esfaqueadas até a morte e seu próprio sangue escorriam como uma coroa em volta de suas cabeças. As investigações do Punho ainda não resultaram em uma prisão, mas os policiais suspeitam que os assassinos sejam plebeus com vidas aparentemente não dignas de nota, cobrindo sua verdadeira natureza sanguinária.

Na *Cidade Alta*, o assassinato traz resultados. Assaltos e crimes de oportunidade são raros aqui. A *Vigia* mantém os moradores da *Cidade Alta* a salvo de criminosos e gentalha. A maior ameaça para os patriarcas são outros patriarcas.

Suborno e chantagem podem garantir votos ou influenciar uma lealdade temporariamente, mas o assassinato muda permanentemente a composição do *Parlamento dos Pares*. Vários assassinos de elite assumem alvos políticos exclusivamente. A *Vigia* se esforça pouco para rastrear assassinos especializados, sabendo que prender alguém significa possivelmente expor todo um quadro de poderosos patriarcas. A ira que cairia sobre a *Vigia* não vale a pena colocar um assassino nas celas.

MARCOS DA CIDADE

Hoje, Baldur's Gate está dividida em **três distritos**: a rica *Cidade Alta* nas colinas acima das docas, a movimentada *Cidade Baixa* ao redor do porto e a *Cidade Exterior* sem lei (que inclui todos os bairros fora das muralhas da cidade). Independentemente do local em que se esteja visitando, é impossível ignorar certas características, como a lavagem de *Porto Cinzento*, as sombras de *Colina Dusthawk* ou os portões que contribuem para o nome da cidade.

Pontos de referência importantes estão marcados no grande mapa da cidade, que mostra a totalidade de Baldur's Gate e seus arredores imediatos.

OS PORTÕES

Nove portões separam os distritos de Baldur's Gate, fornecendo os únicos pontos de entrada para passar da *Cidade Alta* para a *Cidade Baixa*, ou da cidade murada apropriada para a *Cidade Exterior* e para o mundo mais além. Os *baldurianos*, principalmente se não desejam revelar uma afiliação de tripulação ou família a um público potencialmente hostil, geralmente se descrevem pelo portão mais próximo de suas casas. Termos como “*Gondgater*” e “*Dragongater*” são amplamente entendidos como identidades de vizinhança e também são entendidos como uma maneira de eliminar conexões mais problemáticas.

A *Vigia* guarda os portões que levam à *Cidade Alta*, enquanto o Punho Flamejante supervisiona o resto. Os guardas designados para o *Portão de Baldur* e o *Portão do Dragão Negro* ficam atentos e raramente aceitam subornos. Aqueles designados para os portões menores e mais isolados, no entanto, podem ser menos atentos, principalmente quando distraídos por moedas tilintantes.

Qualquer pessoa que entrar na cidade deve pagar uma tarifa de entrada nominal de **5 pc**. Embora seja uma quantia pequena, garante que os verdadeiramente necessitados permaneçam do lado de fora, entregues às favelas da *Cidade Exterior*. Mendigos e refugiados se amontoam à margem dessas favelas, geralmente em torno do Portão do Dragão Negro e do Portão de Basilisco, pedindo dinheiro para pagar o pedágio e esperando que os guardas não os expulsem por viajantes mais prósperos e irritantes.

Quando a cidade não está trancada, os comerciantes passam pelos portões externos da manhã até a noite, enquanto os vendedores ambulantes, os transportadores e os empregados se movem em correntes igualmente velozes pelos portões internos. Os cobradores de pedágio trabalham de maneira rápida, mas metódica, para inspecionar os bens de entrada e saída, garantindo que o comércio flua sem problemas e a cidade obtenha sua participação a cada passo.

Os portões da cidade estão fechados à noite. Ao anoitecer, a Vigia despeja qualquer pessoa da *Cidade Alta* que não seja um patriarca, portando a libré ou carta de permissão de um patriarca ou carregando um *token* emitido pela Vigia. A aplicação desta regra é um dos meios pelos quais a *Cidade Alta* reforça seu esnobismo sobre os outros distritos. Mais de um comerciante da *Cidade Baixa* que visitou um restaurante ou teatro na *Cidade Alta* perto do pôr-do-sol ficou constrangido com a advertência pública e alta de um membro da Vigia de que os portões estão prestes a fechar. Embora ser visto correndo em direção aos portões seja um embaraço óbvio, ser pego e escoltado seria muito mais contundente - tanto para o ego quanto para o corpo.

O fechamento noturno dos portões mantém os patriarcas em segurança. Fechar a *Cidade Alta* leva os crimes de rua a bairros mais pobres ou fora da cidade. Na *Cidade Alta*, os patriarcas podem caminhar por becos com pouco medo, mas além das ruas bem iluminadas e dos portões bem vigiados, os outros distritos se tornam muito mais perigosos depois do anoitecer.

PORTO CINZENTO (GRAY HARBOR)

Um dos maiores e mais profundos portos da costa oeste de Faerûn, o *Porto Cinzento* também é um dos mais movimentados. A independência da cidade e a atitude geral de *laissez-faire*¹⁰ em relação aos tipos de mercadorias e pessoas que fluem através de seu porto - desde que o governo receba seu corte - significa que o porto está cheio de capitães honestos, conduzindo equipes francas de comércio e piratas que procuram cercar suas mercadorias. Muitos marinheiros também fazem suas casas nas proximidades da *Cidade Baixa*.

A característica mais marcante do porto é o seu maquinário, com dezenas de guindastes enormes e inúmeras escavadeiras e carrinhos de carga, acelerando dramaticamente o processo de carregamento e descarregamento. Embora projetadas pela Igreja de Gond, essas maravilhas são dirigidas pelos *Harborhands*, a tripulação mais poderosa da cidade, graças à capacidade dos trabalhadores das docas de interromper a vida econômica da cidade com um ataque. Gerenciando todo o caso, está o **Mestre do Porto, Darus Kellinoth**, um nobre humano *leal e neutro* e que administra as operações e os impostos do porto a partir de um pequeno prédio de tijolos fortemente fortificado, bem separado de outras estruturas.

O porto em si é um emaranhado de cais, docas flutuantes e ancoradouros, desde o enorme píer do *Cargueiro Finger*, passando pelas barcas mais pesadas, até os deslizamentos mais comuns em *Northtree* ou *Commonsdock*. Na verdade, não ligada à costa, a caótica **Flotilla** é a opção de ancoragem de longo prazo mais barata da cidade, onde os barcos podem andar juntos em torno de bóias de âncora comuns e onde algumas casas flutuantes não se movem há gerações. Uma divisão especial do Punho Flamejante, chamada **Gray Wavers**, patrulha o porto, mas não é segredo que as docas mais caras são mais seguras do que as opções de orçamento. Sabe-se que marinheiros e até navios inteiros desaparecem em *Porto Cinzento*, e enquanto alguns assumem que tais desaparecimentos são o resultado de piratas locais em terra, outros falam de **Ol'Cholms**, uma besta misteriosa do mar capaz de arrastar navios para o fundo sem luz do rio.

COLINA DUSTHAWK

Ao leste da cidade, bem acima das favelas espalhadas e das pousadas que se estendem ao longo da estrada comercial, ergue-se o íngreme granito amarelo de **Colina Dusthawk**. Essa colina cercada de penhascos é um dos últimos refúgios conhecidos do *falcão de Chionthar* (use as estatísticas do falcão), uma ave de rapina comum, cujos números caíram vertiginosamente no último século devido a turbulência regional e favelas em expansão fora de Baldur's Gate que consome seu habitat.

A lenda local afirma que o **dusthawk** era o pássaro de caça favorito de *Balduran* e que a população de Chionthar é descendente de seus próprios falcões de caça pessoais. Quando os duques de Baldur's Gate perceberam que o falcão estava à beira da extinção, declararam a colina, que incluía os ninhos dos falcões do lado do penhasco e seus locais de caça, fora dos limites dos caçadores não licenciados. Apesar das cercas e falésias que cercam a maior parte da colina, invasores permanecem comuns, a demanda por dusthawks para caçar pássaros explodiu entre os ricos.

Muitos na *Cidade Exterior* se ressentem da colina sendo transformada em terra privada. Vários campos e favelas foram limpos como resultado, com seus moradores perdendo tudo. Os sem-teto se ressentem dos patriarcas por estarem dispostos a gastar dinheiro dando uma casa aos falcões, mas não a eles. Outros se ressentem dos guardas do Punho Flamejante que os impedem de caçar na colina. Coelho pegajoso e codornas magras faziam refeições ruins, mas eram refeições, e agora muitos caçadores não têm.

Há rumores de que os lobisomens se escondem nas cavernas do mar sob *Colina Dusthawk*, fingindo ser contrabandistas comuns - ou animais comuns - enquanto conspiram contra a cidade. Sempre que um terrível assassinato captura a imaginação dos *baldurianos*, alguém é sempre rápido em afirmar que deve ser um dos lobisomens de Dusthawk que fez a ação.

CIDADE ALTA

A *Cidade Alta*, lar da aristocracia patriarca de Baldur's Gate, é um lugar de beleza e esplendor, onde esculturas públicas magníficas ficam ao lado de mansões históricas, teatros e butiques de luxo e pequenos jardins com paredes de pedra escondidos nas ruas como jóias escondidas. As flores florescem ao longo das ruas arborizadas, arrancando qualquer miasma perdido que escapa dos bairros menos afortunados abaixo. Sedas e veludos, tranças e visons dourados, diamantes transparentes e pérolas luminosas: são pontos turísticos comuns na *Cidade Alta* e dificilmente vislumbrados em outros lugares, exceto como imitações baratas.

Tudo na *Cidade Alta* fala de **privilégio** e **riqueza**. Luzes mágicas iluminam as ruas varridas, alguns com encantamentos que retêm a névoa do rio. A maioria dos principais templos da cidade está localizada neste distrito, evidências flagrantes de como as religiões valorizam a elite rica da cidade em detrimento de congregantes com bolsos mais rasos. As melhores lojas de vinho, ateliês e joalheiros estão todos na *Cidade Alta*, onde o ritual noturno da Vigia de expulsar todos os não residentes reforça seu ar de exclusividade luxuosa. Aqueles que não possuem *tokens* emitidos pela Vigia ou uma carta de permissão dos patriarcas devem sair ao anoitecer, sem exceção.

¹⁰ - *Laissez faire* é uma expressão em francês usada para se referir ao liberalismo. Ela está ligada à ideia de deixar o mercado agir sem interferências das ações do governo. Expressão *laissez faire* significa “*deixar fazer*”.

Os moradores da *Cidade Alta* sentem grande pressão para manter as aparências externas e manterão a fachada de sua propriedade finamente mantida, mesmo com o custo de penhorar tudo o que estiver dentro. Admitir a pobreza neste distrito é admitir um fracasso vergonhoso.

O esnobismo descarado dos patriarcas promove profundo ressentimento entre os habitantes da *Cidade Baixa* e da *Cidade Exterior*, que podem ver a boa vida desfrutada diante de seus olhos, mas são excluídos de todos os gostos, exceto os menores. A *Vigia* é impiedosa em afastar os mendigos e descontentes dos portões, onde um pedágio de entrada forçado de forma irregular para não residentes e aqueles que não possuem *tokens* ou escoltas da *Vigia* impedem efetivamente os pobres de pisar neste distrito. Um patriarca pego fora da *Cidade Alta* após o anoitecer, portanto, corre alto risco de assalto, espancamento ou coisa pior.

PORTÕES

A **Antiga Muralha**, construído a mando de *Balduran*, séculos atrás, circunda a *Cidade Alta*. Seis portões perfuram-na, canalizando os visitantes e o comércio do distrito. Entrar na *Cidade Alta* é necessário ser um patriarca, ter uma carta ou *libré* do patriarca, mostrando um *token* da *Vigia* emitido para os residentes da *Cidade Alta* ou licenciado para suas poucas pousadas para uso dos hóspedes ou pagar uma taxa de entrada. *Tokens* e pedágios são aceitos apenas no Portão da Cidadela, no Portão de Baldur e no Portão do Dragão Negro, já que os outros portões são reservados para o uso exclusivo dos patriarcas, seus empregados e convidados.

Portão do Dragão Negro: Nomeado pela cabeça do dragão que um cavaleiro vitorioso uma vez pendurou em seu arco, o *Portão do Dragão Negro* enfrenta a estrada rumo ao norte em direção a distante *Waterdeep*. A cabeça do dragão original já se foi há muito, mas uma substituição de pedra rosna acima do arco do portão. A lenda local afirma que a cabeça de pedra vai magicamente vomitar ácido nos atacantes se a cidade cair em cerco.

Portão da Cidadela: A única entrada para a fortaleza da *Vigia*, o *Portão da Cidadela* se aninha na muralha de terra da *Cidade Alta*. A *Vigia* mantém uma pequena cavalaria, nominalmente para defesa e controle de multidões, mas principalmente para desfiles, escoltas de honra, e outras funções cerimoniais. Por causa disso, a Cidadela mantém o único estábulo dentro das muralhas da cidade.

Portão dos Patriarcas: Os quatro portões conhecidos coletivamente como **Portões dos Patriarcas** - *Portão de Gond*, *Heap Gate*, *Manor Gate* e *Portão do Mar* - são menores e geralmente não são acessíveis ao público em geral. Eles foram construídos após a construção dos muros da *Cidade Baixa* e tinham como objetivo oferecer aos patriarcas acesso conveniente de suas casas às preocupações dos negócios e vice-versa. Com financiamento privado dos patriarcas e, assim, servindo como demonstração de seu sucesso pessoal, esses portões são mais ornamentados e bem guardados do que os portões públicos. Oficialmente, ninguém pode usá-los sem levar um *libré* ou a carta de permissão de um patriarca, embora existam rumores de que os chefões da guilda e servos veteranos entre várias equipes de patriarcas saibam exatamente quais guardas dobrar. Independentemente disso, o padrão duplo visível imposto nesses portões é uma constante irritação para os moradores da *Cidade Baixa*, obrigados a fazer rotas mais longas pelos portões públicos, porque eles não podem usá-los em seus próprios bairros.

ENCONTROS ALEATÓRIOS DA CIDADE ALTA

d20	Encontro
1-6	Nenhum encontro
7-10	Interação inofensiva (role na Tabela A)
11-16	Habitantes (role na Tabela B)
17-20	Ameaça (role na Tabela C)



**TABELA A: INTERAÇÕES
INESPERADAS DA CIDADE ALTA**

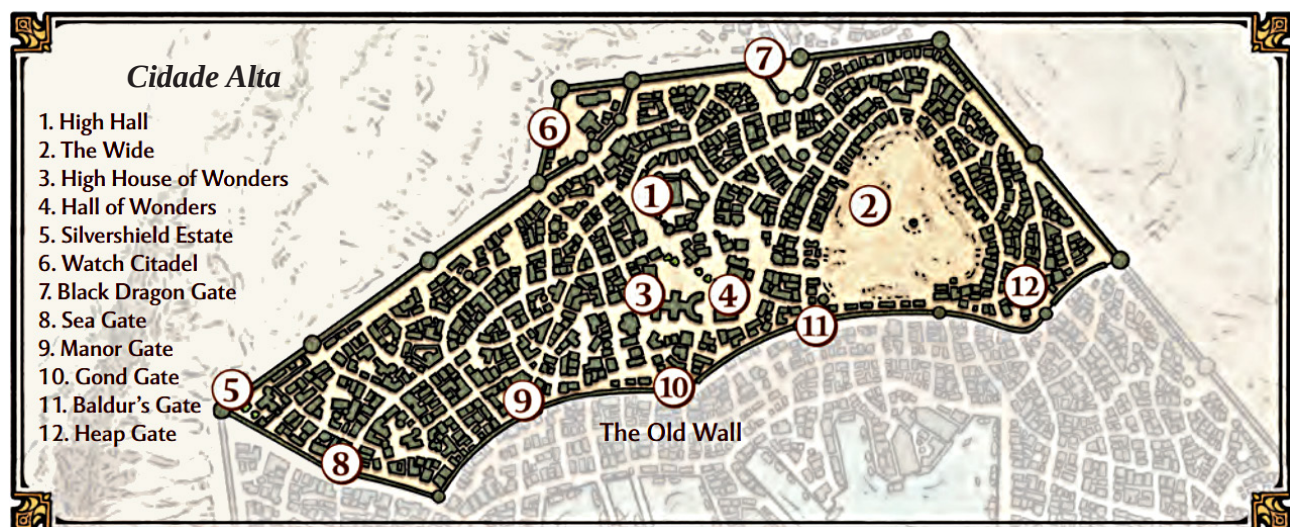
d12	Interação
1	Uma empregada pálida, vestindo o uniforme da Casa Bormul, tropeça no grupo, e sussurra “ <i>não ... mariscos</i> ” e desmaia.
2	Um manobrista sorridente olha para o grupo, desliza sobre eles e entrega um elegante envelope vermelho: um convite para uma reunião na Casa Eomane.
3	Um clérigo de Gond, de olhos arregalados e falante, lamenta que um ladrão roubou seus desenhos para um “ <i>relógio de bolso</i> ”. Ele descreve o ladrão como um homem alto, com perfume de preto, usando um lenço vermelho.
4	Uma estranha tagarela, Ellyn Harbreeze, convida o grupo para tomar um chá na Padaria Harbreeze, ansiosa para fofocar com eles.
5	Um comerciante que distribui amostras de seus produtos oferece a cada membro do grupo um charuto grátis.
6	Um artista de rua se oferece para desenhar um dos personagens pela modesta taxa de 3 pc. O esboço não é particularmente bom.
7	Um clérigo de Tymora se aproxima do grupo, pedindo-lhes uma pequena quantia para ajudar a fazer uma boa ação para uma família pobre no Salão da Senhora.
8	Sussurros sinistros e sem corpo chegam aos ouvidos do grupo. Os sussurros levam à Casa Hhune.
9	O mago <i>lorroakan</i> se aproxima do grupo, oferecendo-lhes pagamento e impermeabilização gratuita para suas roupas, se eles o ajudarem a limpar os andares superiores da Torre de Ramazith.
10	Yvandre Rillyn pergunta se um membro do grupo realmente sabe como usar uma arma distinta que carrega. Nesse caso, ele pede que eles sejam professores convidados na Escola Rillyn.
11	Um personagem aleatório é atingido por uma pipa. A pipa está sendo descoberta por um jovem garoto pertencente a uma rica família patriarca. Um dos nove guarda-costas do garoto verifica se o personagem está bem.
12	Um corretor obscuro afirma saber exatamente o que o grupo precisa, levando os personagens as galerias subterrâneas para mostrar a eles uma seleção de produtos interessantes, mas obscuros.

**TABELA B: HABITANTES DA
CIDADE ALTA**

d10	Habitantes
1	2d4 Guardas da Vigia que exigem ver os <i>tokens</i> de passagem de estranhos.
2	1d4 Acólitos de Gond ou Tymora
3	2d6 Servidores de patriarcas (plebeus) em recados
4	1 Patriarca (nobre humano) e 6 guarda-costas pessoais (veteranos)
5	1d4+1 Jovens patriarcas intitulados (nobres humanos), cada um com um guarda-costas pessoal (rufião)
6	1d6 Dignitários visitantes (nobres) e 2d4 guardas
7	1d4 Mensageiros do Alto Salão (batedores)
8	2d4 Artistas (pessoas comuns)
9	1 Oficial do Punho Flamejante (cavaleiro) e 2d4 soldados do Punho Flamejante (veteranos)
10	1d4 Pessoas comuns que não deveriam estar na <i>Cidade Alta</i> .

TABELA C: AMEAÇAS DA CIDADE ALTA

d10	Ameaça
1	1d4 diabretes disfarçados de corvos
2	1 Gárgula a serviço da Guilda
3	1d6 Centopéias gigantes dos esgotos
4	1d4 Armaduras animadas que escaparam da Casa Alta das Maravilhas
5	1 Gosma ocre em uma grade do esgoto
6	<i>Esquadrão de seqüestro dos Três Mortos</i> (consulte “ <i>Mais Encontros com os Três Mortos</i> ”)
7	<i>Esquadrão de assassinato dos Três Mortos</i> (consulte “ <i>Mais Encontros com os Três Mortos</i> ”)
8	1d4 Doppelgangers
9	1 Serial killer (<i>assassino</i>) procurado pela Vigia
10	2d4 kenku assaltantes em aliança com a Guilda



BAIRROS

Enquanto a maioria das pessoas de fora vê apenas luxo desenfreado entre as ruas da *Cidade Alta*, os moradores do distrito percebem um amplo espectro de estilo e status. Riqueza e bom gosto, tanto quanto a localização, serve para dividir a *Cidade Alta* em uma variedade de bairros distintos.

Ruas da Cidadela: A parte norte da *Cidade Alta* é dominada de Cidadela da Vigia, onde a Vigia realiza treinamento, mantém seu quartel e estábulo e mantém algumas celas. Além da Cidadela, este bairro inclui muitas lojas e as casas relativamente modestas, embora ainda grandes, que pertencem aos poucos moradores não-patriarcas da *Cidade Alta*.

Manorborn: As residências mais palacianas ficam no lado oeste da *Cidade Alta*. A maioria do *Parlamento dos Pares* vive aqui, assim como as famílias velhas e orgulhosas que traçam suas linhagens até os dias de *Balduran*. Jardins suspensos, pátios com fontes e pomares particulares adornam muitas dessas casas elegantes.

Templos: Grandes catedrais e santuários moldam o horizonte deste bairro central, com a Casa Alta das Maravilhas de Gond entre as principais. Sacerdotes em trajes cerimoniais e congregados vestidos para o olhar público são uma visão comum nesta parte da cidade. Petiçãoários mais humildes são raros, embora alguns venham obstinadamente dia após dia, pagando pedágios pela esperança de cada vez.

O Ampla: O principal mercado e o maior espaço cívico em Baldur's Gate é o **Ampla**, onde os vendedores montam suas barracas e colocam seus produtos todos os dias ao amanhecer. Música de rua e performances barulhentas são proibidas, e todas as noites os vendedores que não são residentes na *Cidade Alta* devem fazer as malas e sair. Movimentada durante o dia, o *Ampla* fica desolado à noite, exceto nos feriados e durante grandes celebrações.

A ANTIGA MURALHA

O muro original construído durante os dias de *Balduran*, que envolve a *Cidade Alta* e a separa da *Cidade Baixa*, ocupa um lugar enorme na História e na imaginação da cidade. Como a relíquia original das primeiras fronteiras da cidade - e, mais importante para a vida cotidiana, a personificação física da divisão entre patriarcas e cidadãos comuns - a **Antiga Muralha** é um símbolo de muito que tanto os *baldurianos* admiram quanto se ressentem por sua cidade.

A maior parte da *Antiga Muralha* foi reconstruída após revoltas no início da História da cidade, depois reforçada durante todos os principais períodos de tumulto que perturbaram Baldur's Gate posteriormente. Cada tentativa de renovação viu um conflito entre os engenheiros da *Gond* que defendiam novas técnicas e materiais de construção, e os patriarcas e preservacionistas se esforçando para proteger a arquitetura original. Enquanto isso, contrabandistas e agentes da Guilda subornavam equipes de construção, alteravam projetos e, de outra forma, colocavam seus planos nos planos a todo o momento para afastar os esforços de reforço de suas próprias passagens secretas ou induzir os construtores a fazer novas.

Após séculos de manutenção não confiável, a *Antiga Muralha* se mantém orgulhoso e forte, mas apenas externamente. Na verdade, a barreira está cheia de numerosos buracos secretos através - ou, mais frequentemente, embaixo - de suas pedras. O conhecimento dos locais dessas passagens secretas é zelosamente guardado, e os caminhos ocultos são usados apenas com moderação, pois o risco de descoberta é grande demais para usá-los rotineiramente. No entanto, se a *Antiga Muralha* for seriamente testada, seus defensores a acharão muito menos impenetrável do que parece.



MANSÕES PATRIARCAS

As grandes casas dos patriarcas são a fonte de seu orgulho e o centro da alta sociedade. Uma mansão é uma prova de que a família ancorou em Baldur's Gate quando a *Antiga Muralha* foi erguida e que sua linha permaneceu próspera e ininterrupta desde então. Mesmo nas raras ocasiões em que uma mansão patriarca muda completamente de mãos, o novo proprietário geralmente se esforça muito para provar - ou fabricar - alguma conexão, ainda que tênue, à linha do titular anterior.

A maioria das mansões patriarcas são residências urbanas em vez de mansões independentes, pois a *Cidade Alta* sempre foi restringida por seus muros, e até as famílias mais ricas se limitam aos seus espaços reduzidos. Em geral, as mansões patriarcas têm apenas pequenos jardins no pátio e dependem de arranjos verticais, como árvores frutíferas espalhadas, rosas com treliça e glicínias e videiras treinadas ao longo das paredes da casa.

Devido aos passados históricos e aos pequenos espaços das mansões, a maioria das mansões está cheia de relíquias e tesouros acumulados por gerações. Ocasionalmente, no entanto, a grande fachada de uma mansão oculta a miséria. As propriedades são caras de manter e as dinastias tendem a declinar. Embora nenhum patriarca jamais admitisse abertamente a falta de dinheiro, muitos estão caçando casamentos com forasteiros ricos que possam trazer um influxo de capital e ambição às suas linhas moribundas.

LUZES VERDES NA NÉVOA

Baldur's Gate tem algumas características interessantes não mencionadas em outras partes desta gazeta.

Névoa: Uma das razões pelas quais os piratas acham Porto Cinzento atraente é a névoa espessa que cobre o rio, as docas e a maior parte da *Cidade Baixa*. O nevoeiro persistente facilita a condução de negócios ilícitos ou acometimento de um assassinato sem que ninguém veja a “*interação*” através de uma luneta. O nevoeiro às vezes se infiltra na Cidade Alta, mas aqui é muito fino para ocultar crimes.

Luzes verdes: No Portão de Baldur, lanternas acesas com painéis de vidro verde são penduradas fora de estabelecimentos permanentes para indicar que estão abertas para negócios. Nas noites de nevoeiro, essas lanternas lançam as animadas tavernas, bordéis, salões de dança e festividades da cidade sob uma estranha luz verde.

GAZETA DA CIDADE ALTA

Apesar de suas ruas bem polidas e casas decoradas, a *Cidade Alta* guarda segredos maravilhosos e escandalosos. Alguns de seus locais mais notáveis são descritos abaixo em ordem alfabética. Esses locais também estão marcados no mapa de Baldur's Gate.

CASA BORMUL

Situada no bairro de *Manorborn*, a **Casa Bormul** é uma elegante moradia de três andares em granito amarelo e ardósia com rosas cor de creme subindo pelas paredes do jardim. Na primavera passada, um tio distante veio fazer uma visita de férias, trazendo uma grande carga de bagagem. Os empregados da casa agiram estranhamente durante sua visita, embora os Bormuls atribuissem isso a um ataque de envenenamento de moluscos que afligiu muitas famílias naquela primavera. Dias depois, o tio partiu, deixando algumas de suas curiosidades para trás. Os *Bormuls*, sem espaço para armazenar essas coisas indesejadas na mansão, os levaram para a cripta da família embaixo da casa. Lá estão elas agora, amplamente esquecidos.

Pouco tempo depois, os moradores de favelas da *Cidade Exterior* começaram a sofrer ataques brutais por um assassino silencioso, usando uma capa de patriarca arcaica e puída. Muitos vislumbraram esse assassino pálido, mas ninguém jamais foi capaz de confrontar ou seguir o assassino até seu covil, pois ele parece derreter na névoa da cidade após cada assassinato.

DISTANT SHORES

Tendai e **Khennen Shore** (plebeus humanos caóticos e bons) são um casal que administra um negócio de sucesso importando carnes secas e especiarias. Panelas autênticas e receitas tradicionais do *Porto Nyanzaru*, onde vive o resto da família de Tendai. Seus sortimentos pré-misturados de ajwain, coentro, gengibre, vários caril e sais coloridos fizeram muito para trazer as delícias do Chult para as mesas dos patriarcas.

Apesar do sucesso, os negócios do *Shores* são diretos e despretensiosos, atraindo a atenção de garimpeiros interessados em comprar o casal e expandir o negócio. O *Shores* não tem interesse em vender, apesar das inúmeras ofertas de famílias patriarcas e compradores anônimos. Como resultado, nas últimas semanas, *Distant Shores* sofreu vandalismo e os proprietários receberam cartas ameaçadoras.

CASA EOMANE

Os **quatro irmãos Eomane** são notórios em toda a *Cidade Alta* pelos escandalosos deleites mascarados hospedados em sua mansão. **Nysene Eomane**, uma nobre humana leal e má, gosta de fazer convites para escaladores sociais esperançosos de outros distritos, com a intenção de prendê-los em suas festas. Na falta de *tokens* da *Vigia*, os convidados de *Nysene* enfrentam uma noite nas celas da Cidadela ou pior se forem pegos na *Cidade Alta* depois do anoitecer. Portanto, eles têm pouca escolha, a não ser deixar que ela e seus amigos brinquem com eles com crueldade até que possam escapar ao amanhecer. Até agora, nenhum dos brinquedos de *Nysene* sofreu algum dano real, mas seus jogos se tornam cada vez mais ousados e cruéis, e é apenas uma questão de tempo até que alguém seja gravemente ferido.

Enquanto os irmãos de **Nysene** - **Dolandre**, **Rusorra** e **Trenteller** - veem esse comportamento como embaraçoso e indigno de sua posição, eles também não se importam o suficiente para detê-la, já que as vítimas são inferiores sociais cujo bem-estar não vale a pena interromper seus próprios prazeres. Também é provável que seus irmãos estejam negando a verdadeira extensão do sadismo da irmã. Algumas das religiões malignas da cidade começaram a perceber os jogos de *Nysene*, no entanto, com a fé de *Bane* vendo um talento que vale a pena cultivar na *Casa Eomane*.

SALÃO DAS MARAVILHAS

Este grande edifício imponente serve como um museu quase religioso para as magníficas invenções feitas em nome de *Gond*. Ao contrário da *Casa Alta das Maravilhas*, de mesmo nome, que serve como templo e oficina de protótipos de trabalho ainda não prontos para exibição pública, o *Salão das Maravilhas* deve mostrar as inspirações perfeitas de *Gond*. Maravilhas ousadas que variam de cofres disfarçados de móveis comuns a maravilhas sem paralelo, como uma orquestra mecânica operada a vapor, um “*dragão*” a vapor acionando um motor pesado para movimentar pesos imensos e acessórios elaborados e ferramentas náuticas. Pequenos cartões postados abaixo de cada visor indicam o objetivo dessas ferramentas curiosas e creditam os inventores e as terras de origem, quando conhecidos.

Rumores persistentes afirmam que um cofre de tesouro escondido, guardado por monstros mecânicos, fica embaixo do *Salão das Maravilhas*. Esses contos são verdadeiros: embaixo do grande altar do *Salão das Maravilhas* existe um complexo sistema de placas de pressão que abre uma passagem secreta que leva sob o templo. Pode-se seguir esse caminho para uma série de caixas-fortes protegidas por dispositivos mecânicos. Algumas caixas-fortes guardam tesouros da fé, enquanto outras são alugadas para indivíduos ricos que desejam manter seus prêmios sob a maior segurança possível.

PADARIA HARBREEZE

Famosa por seus biscoitos de canela caprichosamente pintados e pães de açúcar, a **Padaria Harbreeze** é uma instituição do bairro. A loja faz bom uso do comércio vibrante que atravessa Baldur's Gate, exibindo especiarias raras em seus produtos e mantendo uma ampla seleção de chás exóticos para sua clientela sofisticada. É o lugar favorito para os patriarcas fofocarem durante a tarde, e **Ellyn Harbreeze**, a gordinha proprietária ruiva (uma espiã humana leal e neutra), conhece todos os desenvolvimentos significativos nos círculos sociais de seus clientes. Qualquer pessoa que procure fofocas da sociedade é bem aconselhada a começar na *Padaria Harbreeze*.

ELMO E O MANTO

O **Elmo e o Manto** atrai uma mistura incomum de patriarcas de roda, mas despretensiosos, nobres viajantes, bardos famosos e moradores da *Cidade Baixa* socialmente ambiciosos, na esperança de atrair a elite. A pousada é pouco exigente, mas realiza seu serviço com técnica impecável e os melhores ingredientes: serve frango assado em vez de pavões ou perdizes e o peixe nunca tem o aspecto ¹¹ distinto do *Porto Cinzento*.

O estabelecimento consiste em dois edifícios unidos como uma única empresa. O **Elmo** é uma casa de cômodos com uma entrada sombreada por um imenso elmo de ferro que supostamente pertencia a um gigante do fogo. O **Manto** um pouco menor, é sinalizada pela vibração brilhante de uma capa sunita pendurada sobre a varanda. Ambos os edifícios são decorados com troféus de aventura exóticos e mundanos, incluindo um busto de unicórnio de mármore com chifres de bronze na sala comum do Elmo. Seu chifre, que os clientes costumam esfregar para dar sorte, é tão brilhante quanto no dia em que foi feito.

O *Elmo e o Manto* há muito atraem filhos e filhas idealistas de famílias patriarcas. Por gerações, esses jovens românticos, tomam o **Deus Lurue** como inspiração, se autodenominam **Cavaleiros do Unicórnio**. Com o tempo, o que começou como uma brincadeira de coração leve tornou-se uma força real para o bem no mundo, e vários dos primeiros cavaleiros alcançaram fama por seus heróis.

Hoje, os *Cavaleiros do Unicórnio* continuam a chamar o *Elmo e o Manto* como sede informal. O estabelecimento é dirigido por dois membros aposentados, **Vedren** e **Halesta** (cavaleiros humanos neutros e bons). A presença do casal molda significativamente a clientela da pousada, e o busto de unicórnios na sala comunal do *Elmo* honra suas origens neste lugar.

ALTO SALÃO

O **Alto Salão** é o centro de quase todas as atividades governamentais em Baldur's Gate. O *Parlamento dos Pares* e o *Conselho dos Quatro* se reúnem aqui, e cada um dos quatro duques tem um escritório suntuoso e salas de reuniões discretamente nomeadas. Julgamentos criminais, contagens de impostos e reuniões profissionais de alianças também ocorrem no Alto Salão.

A maioria dos julgamentos criminais é presidida por um juiz substituto nomeado por um dos quatro duques e a maioria é resolvida como uma questão administrativa simples que parte da acusação para a sentença em questão de minutos. A menos que uma testemunha imparcial ou evidência de circunstâncias questionáveis seja levada à atenção do tribunal, a palavra de um Punho Flamejante ou oficial da Vigia é suficiente para condenar, e o juiz deve apenas selar a papelada que os guardas já prepararam. Isso resulta num certo grau de corrupção, naturalmente, que é agravada pela descrição quase absoluta do juiz substituto na decisão de aceitar uma condenação ou exonerar um suspeito. Suborno e tráfico de influência são comuns nos tribunais, onde juizes honestos são raros e amplamente temidos.

Além de sediar julgamentos, o *Alto Salão* mantém bibliotecas contendo todas as leis e ordenanças locais, resumos de decisões judiciais e resultados do julgamento, registros de escrituras, cartas de guilda, registros de censos e genealogias de família de todas as casas nobres e pessoas comuns suficientemente importantes. Os registros remontam à fundação da cidade, que abrange séculos de documentos meticulosamente mantidos. As bibliotecas não compartilham um índice comum, e as etiquetas de classificação através de suas propriedades sobrepostas e organizadas idiossincrática-mente podem ser confusas, de modo que a maioria das pessoas opta por pagar a um dos bibliotecários residentes para localizar o que eles precisam.

Finalmente, o piso térreo da ala mais oriental do salão superior contém um museu para a História de Baldur's Gate e um mausoléu para os seus muitos duques e heróis. Estátuas de notáveis antigos, incluindo o próprio *Balduran*, pairam sobre caixões contendo seus ossos empoeirados - ou, no caso de *Balduran*, um caixão de vidro contendo tudo o que perdura para o desaparecido fundador da cidade: os restos quebrados de sua capa, espada longa, escudo e luneta favorita.

CASA ALTA DAS MARAVILHAS

Esta vasta oficina é o centro da religião de *Gond* em Baldur's Gate. Todos os dias, as bigornas e as mesas de trabalho que enchem a *Casa Alta das Maravilhas* tocam com o clamor de martelo e serra. Sob o escrutínio do meticuloso **Alto Artífice Andar Beech**, um sacerdote humano neutro, os inventores trabalham ao lado de clérigos e acólitos ao lado de mestres de todas as disciplinas. Como as criações nessas oficinas são em grande parte protótipos experimentais, elas não são consideradas adequadas para exibição pública.

O templo de *Gond* não floresce em Baldur's Gate por simples acontecimentos. Embora haja certamente cidades mais acadêmicas e industriais ao longo da Costa da Espada, em poucos outros lugares os fiéis de *Gond* poderiam ter acesso a recursos cada vez mais raros e com menos supervisão. A cidade se preocupa mais com as inovações dos clérigos do que com a moralidade dessas criações ou como elas surgiram. Os rumores afirmam que a *Casa Alta das Maravilhas* mantém uma instalação de testes secretos dentro ou fora da cidade.

11 - "and the fish never have that distinctive Gray Harbor film" - não consegui achar uma tradução adequada para essa frase.



Aparentemente, os sacerdotes de Gond oferecem serviços de cura e outros serviços mágicos a quem estiver disposto a pagar. No entanto, os clérigos costumam se mostrar tão envolvidos com seus projetos que são reticentes em atender a qualquer pessoa, exceto aqueles com as feridas mais novas e doenças provocadoras.

CASA HHUNE

O poder dos Hhunes aumenta e diminui como a lua, mas outras famílias patriarcas mantêm um medo saudável deles, porque os **Hhunes** têm fortes conexões por toda a Costa da Espada, o que poderia dificultar a vida de possíveis rivais.

A idosa viúva **Lutecia Hhune**, uma nobre humana leal e má, preside esta pequena mansão. **Lutecia** afastou os irmãos, mas não teve filhos, e enfrenta a perspectiva de deixar sua casa para um ramo detestado da família quando ela morrer. Para evitar isso, ela pediu aos bibliotecários do Alto Salão que procurassem nas genealogias patriarcas um herdeiro mais aceitável.

O pedido de **Lutecia** foi atribuído uma bibliotecária conectada à Guilda chamada **Virmele**, uma espiã humana leal e má que recebe propinas de comerciantes e figuras do submundo da *Cidade Baixa* para criar um vínculo com a *Família Hhune*. Mais do que o patrimônio patriarcal está em jogo, pois o falecido marido de **Lutecia** era um colecionador de mapas e antiquário, cuja biblioteca pessoal guarda muitas raridades de terras longínquas. Se **Lutecia** for enganada por não encontrar um herdeiro adequado, é provável que o legado de sua família e os segredos ocultos na coleção de seu falecido marido caia em mãos sem escrúpulos. Por outro lado, se a corrupção de **Virmele** for exposta, a **Guilda** pode ficar irritada com a perda de um esquema lucrativo.

O criado de **Lutecia** é **Kaddrus**, um **cambion** que assume a forma de um homem surpreendentemente bonito com metade da sua idade. **Kaddrus** foi enviado por nobres poderosos em Tethyr para proteger os segredos da *Família Hhune*, que incluem uma conexão com os *Cavaleiros do Escudo*, uma sociedade secreta ligada ao *Escudo do Senhor do Oculto*. Esse escudo desapareceu recentemente das criptas sob a propriedade de Hhune, e **Kaddrus** está ajudando nos esforços para recuperá-lo e punir os responsáveis por seu roubo. **Lutecia** se contenta em deixar essa tarefa em suas mãos capazes.

O SALÃO DA SENHORA

O templo de **Tymora** em Baldur's Gate é feito de granito amarelo local, coberto com telhas de ardósia, e discretamente misturado à arquitetura circundante. Recentemente adicionados à estrutura estão belos mosaicos representando almas que prevalecem contra a má sorte no mar.

Além de realizar observâncias religiosas formais, que a maioria dos fiéis de **Tymora** só atende nos feriados principais - o objetivo principal do templo é aceitar pedidos e grandes doações de peticionários que buscam a intercessão do templo. Por inúmeras razões, os *baldurianos* relutam em confiar na *Vigia*, no *Punho Flamejante* ou na *Guilda*. Quando acham necessário procurar ajuda de uma organização influente, essas pessoas costumam pedir ajuda a **Senhora da Sorte**. O *Salão da Senhora* está lá para ouvir seus pedidos e aceitar suas ofertas em troca.

Embora essa intercessão muitas vezes assuma a forma de bênçãos mágicas ou não, o clero movido por um conto de injustiça excepcional pode ser influenciado para pedir aos anciãos da igreja que intercedam. Isso acontece raramente, a igreja não está disposta a comprometer sua posição, colocando-se contra toda injustiça específica imposta à sua porta. No entanto, os membros do clero costumam procurar anonimamente os aventureiros que se reúnem perto de seu templo, patrocinando pequenos atos de justiça sempre que possível.

TORRE DE RAMAZITH

Com seis andares de altura e construída de tijolo vermelho desgastado pelo tempo, em uma estrutura cilíndrica em estilo de pagode, a **Torre de Ramazith** é considerada um marco único por alguns e uma lamentável tristeza para outros. Foi construído há quase um século pelo excêntrico mago **Ramazith**, um marinheiro do longínquo de Durpar que adquiriu um vasto conhecimento das profundezas e da riqueza igualmente vasta. *Ramazith* não era conhecido como um marinheiro excepcional nem como um arcanista excepcional antes de conseguir dinheiro suficiente para construir sua torre e a fonte de seu sucesso continua sendo um mistério.

Não muito tempo depois que a torre foi concluída, *Ramazith* morreu em circunstâncias suspeitas. Alguns dizem que ele chegou ao fim após um infeliz namoro com uma ninfa, mas sempre houve rumores de que sua morte estava ligada à sua improvável ascensão. Uma versão sustenta que a ninfa se vingou de algum crime terrível que *Ramazith* cometeu contra seu povo para ganhar seu poder, enquanto outro boato sugere que sua alma era o preço de sua barganha. Seja qual for a verdade, a *Torre de Ramazith* ficou vazia por décadas antes de ser adquirida há alguns anos por **Lorroakan**, um jovem mago de temperamento conhecido por ter gostos caros e uma falta perpétua de fundos. *Lorroakan* vem da cidade de *Atbkatla* para o sul, e as fofocas locais afirmam que ele é um **magos de capuz**¹² desonrado que pode até ser um fugitivo da poderosa *Casa Selemchant* em Arnn.

Lorroakan, um mago humano neutro; ganha a vida encantando roupas para repelir a umidade e o mofo, uma prática, mas humilde, que sugere que seu domínio da magia não é extenso. Isso, por sua vez, pode explicar por que ele não reabriu os andares superiores da torre, limitando suas próprias atividades ao primeiro e a uma pequena parte do segundo andar.

A necessidade cada vez mais premente de *Lorroakan* por dinheiro levou o mago a começar a procurar por mãos contratadas que estivessem dispostas a se aventurar nas altas alturas da *Torre de Ramazith* e descobrir o segredo da riqueza do falecido mago. Que o segredo de *Ramazith* o tenha levado a um fim prematuro e que *Lorroakan* não é mais habilidoso - e talvez significativamente menos - do que o mestre anterior da torre não parece lhe interessar.

CASA RILLYN

Embora uma das famílias patriarcas mais honradas de Baldur's Gate, os **Rillyns** tenham caído na pobreza algumas gerações atrás. Somente recentemente eles reviveram suas fortunas, o crédito por sua recém-descoberta prosperidade foi diretamente por **Yvandre Rillyn**, uma veterana humana neutra que retornou a Baldur's Gate depois de muitos anos servindo o Punho Flamejante e outras empresas mercenárias - uma carreira que começou em rebelião contra sua enfadonha família.

Percebendo que sua família precisava de uma fonte de apoio financeiro em longo prazo, *Yvandre* abriu uma escola de espadachins em uma casa de hóspedes adjacente à propriedade de sua família.

A **Escola Rillyn** está prestes a formar sua primeira turma de estudantes, todos treinados por *Yvandre* por pelo menos cinco anos e obtendo sua aprovação com a habilidade deles. Como *Yvandre* é uma professora difícil, esse é um feito impressionante, e seus alunos estão orgulhosos. Ela espera que eles espalhem o nome dela por toda a região e recebam elogios pela escola.

¹² - **Magos de Capuz**: Uma cabala dos únicos arcanistas "legalizados" de Arnn sob o controle da *Casa Selemchant*. Os **Magos de Capuz** servem como espíões, capangas e assassinos do Meisarca. A maior parte não passa de mercenários.

Enquanto isso, ela continua matriculando jovens estudantes, mantendo aqueles com promessa e eliminando o resto. Alguns dos que não conseguiram o corte, amargurados pela humilhação percebida, nutrem rancores contra *Yvandre* e sua casa.

TRÊS BARRIS VELHOS

Nomeado por seu sinal, três barris amarrados juntos pendurados em um poste, o "**Três Barris Velhos**" é popular entre os membros atuais e aposentados do Punho Flamejante. Serve refeições simples e saudáveis, mantém uma variedade de vinhos e cervejas de boa qualidade, mas baratos, e não tolera agitação entre sua clientela. Os quartos estão disponíveis para estadias de curta e longa duração, o *Três Barris Velhos* oferece serviços de lavanderia, conserto, reparo e afiação a seus hóspedes. Seus preços razoáveis e atmosfera acolhedora levaram vários mercenários aposentados do Punho Flamejante a adotar o local como residência em período integral. Esses frequentadores de longo prazo atuam como segurança adicional, tornando os *Três Barris Velhos* um dos lugares mais seguros para os visitantes ficarem em Baldur's Gate.

Os proprietários, três irmãos cobertos de verrugas no final dos 50 anos, conhecidos coletivamente como os "**Três Sapos Velhos**", são chamados **Alstan**, **Brunkhum** e **Klalbrot Wintersides** - todos homens comuns neutros e bons.

Os *Três Sapos Velhos* são conhecidos por serem toques suaves para uma história triste. Todos os cozinheiros e servidores do *Três Barris Velhos* são viúvas e órfãos do Punho Flamejante, e a taverna hospeda regularmente angariadores de fundos para as famílias dos aleijados ou mortos em serviço. No entanto, a bondade dos irmãos não é acompanhada por seu discernimento, e os *Três Sapos Velhos* são frequentemente vítimas de golpistas. Várias vezes, esses vigaristas roubaram dinheiro suficiente para ameaçar os *Três Barris Velhos* com a falência, e os irmãos foram forçados a encontrar ajuda externa para recuperar seus fundos perdidos e manter a taverna solvente.

AS GALERIAS SUBTERRÂNEAS

Sob o **Ampla**, há um labirinto de câmaras de armazenamento, adegas de cerveja e túneis com teias de aranhas conhecidos coletivamente como **Galerias Subterrâneas**. Arcos, muitos com portões de barras de ferro e fechaduras enferrujadas, mas funcionais, conectam uma câmara de paralelepípedos à seguinte. Alguns túneis ascendem a edifícios no nível da rua, enquanto outros se abrem através de grades e coberturas de esgoto para as próprias ruas. Existem pelo menos duas dúzias de entradas e saídas das *Galerias Subterrâneas*, embora apenas algumas sejam amplamente conhecidas e algumas sejam deliberadamente mantidas em segredo.

A maioria dos *baldurianos* conhece as *Galerias Subterrâneas* como uma taverna clandestina e bordel decadente. A *Vigia* e o *Punho Flamejante* nunca policiam as *Galerias Subterrâneas*, deixando-as para uma gangue de valentes mascarados que se autodenominam **Cellarers** para fazer cumprir a ordem. Essa ausência quase total da lei faz das *Galerias Subterrâneas* um local de negócios popular para personagens desagradáveis que nunca arriscariam ser pegos na *Cidade Alta* de outra forma. Suas "**salas de indulgência**" oferecem jogos de azar, prostituição, intoxicantes exóticos e brigas entre animais - como ratos gigantes de esgoto contra aranhas do tamanho de cães. A maioria dos cidadãos comuns que se aventuram nas *Galerias Subterrâneas* em busca de perigos mantém-se nessas áreas.

No entanto, aqueles em busca de um perigo mais sério podem geralmente encontrá-lo. Vários comerciantes cinzentos reforçaram fortemente salas seguras e aprovadas pela Guilda nas *Galerias Subterrâneas*, das quais eles negociam armas, disfarces ilícitos, tolkens falsificados da Vigia, venenos raros e outros contrabandos. O acesso a esses revendedores exige a aprovação da *Guilda* ou subornos significativos para os *Cellarers*.

Além de abrigar negócios ilícitos, há rumores de que as *Galerias Subterrâneas* funcionam por grande parte da *Cidade Alta*. Seus túneis secretos serpenteiam sob inúmeras mansões patriarcas, bancos, empresas e até o próprio Alto Salão, conectando-se através de paredes falsas em adegas e porões em todo o distrito. Algumas das paredes são supostamente finas o suficiente para um bisbilhoteiro dominar todo tipo de planos sensíveis e contatos escandalosos.

Um homem magro e barbudo chamado **Heltur “Ribbons” Ribbond**, um assassino humano *neutro e mau*, governa as *Galerias Subterrâneas* de uma maneira oleosa e afável demais e um sorriso largo que só torna seu rosto com cicatrizes mais ameaçador. Nunca se viu que **Ribbons** perdessem a paciência, mesmo quando atirando facas e garrafas com precisão mortal em convidados indisciplinados. É considerado como artigo de fé que ele deve ser um *chefão* ou de outra forma elevado dentro da *Guilda*.

O PERGAMINHO DESENROLADO

Construído em mármore branco, com um telhado arqueado de vermelho vibrante com bordas em folha de ouro, o **Templo de Oghma** se destaca entre os edifícios circundantes. Uma ampla piscina refletora repousa em uma bacia profunda sob o teto, que é construída com uma acústica excepcional, de modo que as palavras de um orador projetam-se de maneira clara e sem esforço na platéia reunida. Isso tornou o santuário um local popular para casamentos, cerimônias de dedicação e outros juramentos.

Diz a lenda que os bardos e artistas que estudam suas próprias reflexões na bacia por meio dia, abrindo suas mentes à vontade de *Oghma* enquanto fazem, contemplam uma visão para inspirar sua próxima criação. O período reflexivo pode ser do amanhecer ao anoitecer, meia-noite ao meio-dia ou qualquer outro período. No entanto, como o *Pergaminho Desenrolado* fica na *Cidade Alta*, os não residentes do distrito são despejados após o pôr do sol.

MANSÃO VANTHAMPUR

A *Duquesa Vanthampur* não suporta as fofocas que pairam no ar do bairro de *Manorborn*. Assim, sua propriedade fica no bairro dos Templos da Cidade Alta, o mais longe possível dos outros patriarcas, enquanto ainda é visível para eles. Para mais informações sobre essa propriedade, consulte o **Capítulo 1**.

CIDADELA DA VIGIA

A força de guarda da *Cidade Alta* usa a *Cidadela da Vigia* como campos de treinamento, quartéis e escritórios organizacionais. Um estábulo mantém os cavalos de guerra da *Vigia*, enquanto algumas celas podem hospedar prisioneiros comuns que aguardam transporte para julgamentos no Alto Salão ou para a prisão na Torre do Mar de Balduran.

O **Alto Comissário e Mestre dos Muros Osmurl Havanack**, um veterano anão do escudo *leal e neutro*, com uma profunda lealdade aos seus policiais e sem gosto pela política da cidade, funciona como o castelão da Cidadela da Vigia. *Havanack* garante que a Cidadela seja provisionada, que o pagamento seja desembolsado corretamente pelo mestre da bolsa e que a *Cidadela* e a *Antiga Muralha* sejam mantidas adequadamente. Ele também disciplina soldados da *Vigia* acusados de crimes - acusações de que ele leva muito a sério e faz o possível para investigar. Sabe-se que o **Alto Comissário Havanack** não tolera más condutas em suas fileiras, mas ele é apenas uma pessoa e muito escapa à sua atenção.

Da Cidadela, a *Vigia* realiza patrulhas regulares pela *Cidade Alta* e administra a *Antiga Muralha*, dia e noite. Muitos oficiais da *Vigia* são patriarcas, vindos de famílias com uma longa e orgulhosa tradição de serviço à *Baldur's Gate*. Como a maioria mora na *Cidade Alta*, os membros da *Vigia* estão familiarizados com os patriarcas da cidade e possuem uma capacidade bem desenvolvida de identificar pretendentes. Muitos membros da *Vigia* interagem com cidadãos de outros distritos apenas nos portões e, geralmente, sob circunstâncias tensas e estressantes que promovem visões icônicas.

Como poucos de seus membros já viveram fora de seus muros privilegiados, a *Vigia* tende a ficar cega às dificuldades cotidianas da vida fora da *Cidade Alta*.

Observe que os soldados podem suspeitar, se não desprezar, totalmente aqueles cujos maneirismos da classe baixa os marcam como **“de má criação”**. Enquanto a maioria dos oficiais tenta aplicar um código de civilidade a todos os *baldurianos*, uma corrente de antipatia pelos pobres corre profundamente pela *Vigia*, embora ela se manifeste com mais frequência como condescendência do que hostilidade total. Na ausência de circunstâncias incomuns, a *Vigia* sempre dá o benefício da dúvida a um patriarca ou a um morador da *Cidade Alta* e nunca aceita a palavra de um cidadão da *Cidade Exterior* sobre a de qualquer outra pessoa.

O ESCUDO VIGILANTE

O **Santuário de Helm** em *Baldur's Gate* consiste numa pequena capela ladeada por asas à porta e um olho vigilante inscrito em prata acima do lintel. Os serviços da capela são atendidos regularmente por membros da *Vigia*, soldados do Punho Flamejante, guarda-costas e qualquer outra pessoa que sinta o peso da responsabilidade de proteger os outros.

Quando convocado pela *Vigia* ou pelo *Punho Flamejante*, o clero de Helm ajuda a manter os muros da cidade e a recuar aqueles que invadiriam seus portões. Embora o **Deus dos Guardiões** e seus fiéis cumpram seus deveres de forma imparcial e sem se preocupar com a política da cidade, esse papel, no entanto, lhes rendeu um ressentimento considerável na *Cidade Exterior*.

Os clérigos de Helm curam todos os que desejam fazer uma doação em ouro ou armas. Eles mantêm uma longa tradição de acenar com essa doação para aqueles que sofrem feridas graves durante a defesa de outras pessoas. Isso leva a todo tipo de histórias improváveis sendo contadas nos portões do *Escudo Vigilante*, explicando arco de brigões feridos ou assassinos da *Guilda* que efetivamente sofreram seus ferimentos realizando atos heroicos.

O AMPLA

Por lei, toda compra e venda comercial que não seja realizada em um estabelecimento licenciado e tributado devem ser realizadas no **Ampla**, o espaço cívico e mercado público mais importante da cidade. Todas as manhãs, ve-se um fluxo de vendedores montando suas barracas e recebendo entregas de um pequeno exército de carregadores. Todo pôr-do-sol, os fornecedores carregam seus produtos não vendidos de volta ou pagam taxas de armazenamento em armazéns extremamente caros.

Nas horas intermediárias, o *Ampla* hospeda um ambiente vibrante e movimentado, onde vendedores e vigaristas se sentam ao lado de traficantes vendendo especiarias, peixe, peles, perfumes e qualquer outro bem de luxo encontrado em todo o continente e além. Apesar de suas multidões, o *Ampla* é bem regulado, a Vigia vigiando os pungistas. Músicos de rua são proibidos sob pena de pesadas multas e expulsão do mercado, de modo que o *Ampla* se mostra mais moderado do que os mercados caóticos da *Cidade Exterior*. Artistas calmos, como marionetistas e trapaceiros de mão leve, são comuns.

Jedren Hiller, o oficial de justiça do *Ampla*, é um bandido humano *leal e mau*, que atribui as colocações aos comerciantes todas as manhãs. Clientes regulares e comerciantes de longa data que residem na *Cidade Alta* recebem a maioria das colocações principais, enquanto aqueles que são menos estabelecidos - ou mesquinhos com os subornos esperados de **Hiller** - obtêm lugares indesejáveis nos cantos menos trafegados. A corrupção do oficial de justiça é lendária em Baldur's Gate, mas poucos comerciantes veem outra alternativa a não ser molhar as suas mãos, principalmente porque os lucros do comércio de um bom dia superam amplamente as perdas.

Estátua de Minsc e Boo: Durante anos, o *Ampla* hospedou um dos marcos mais queridos da cidade: o **Amado Arqueiro**, uma estátua de um poderoso guerreiro em cota de malha, com um sorriso alegre e segurando um hamster nas mãos. Recentemente, porém, a estátua foi revelada como sendo o herói Rashemi, **Minsc** e seu companheiro um "hamster gigante em miniatura", **Boo**, presos sob os efeitos de uma magia petrificante. Quando a magia foi dissipada, libertou os heróis para andar pelo mundo mais uma vez, mas roubou um pouco de seu charme do *Ampla*. Os mercenários reclamaram em voz alta, e uma estátua substituta de **Minsc e Boo** foi prontamente encomendada e colocada no topo do pedestal onde os heróis reais ficaram por anos.

CIDADE BAIXA

Uma crescente de bairros em declive acentuado abriga o povo comum de Baldur's Gate. A *Cidade Baixa* é um emaranhado caótico de edifícios com telhados de ardósia, suas ruas estreitas de paralelepípedos cobertas por pontes e contrafortes projetados para impedir que cortiços transbordantes caiam nas ruas. Tão apertado e barulhento quanto a *Cidade Baixa* pode ser durante o dia, movimentado com os negócios de milhares de lojas, o distrito fica estranhamente silencioso à noite. Embora iluminadas por lâmpadas de rua e atravessadas por portadores de lanterna contratados, as ruas escuras estão longe de serem seguras, e os cidadãos que não administram tavernas ou outros estabelecimentos noturnos tendem a trancar suas portas e trancar suas persianas coloridas quando a densa névoa do rio entra.

Quase todo mundo na *Cidade Baixa* está envolvido em algum tipo de comércio. Crime de todos os tipos é galopante, de contrabando mesquinho a assalto e assassinato. Embora o governo da cidade tente reduzir isso pagando o Punho Flamejante para patrulhar as ruas, os mercenários às vezes parecem mais um exército de ocupação do que uma verdadeira força policial, mais adequada para rachar a cabeça indiscriminadamente do que para investigações delicadas. Como tal, embora a maioria dos residentes esteja feliz em gritar pelo Punho quando assediada por criminosos óbvios, eles também se juntam às equipes locais para melhor observar as costas um do outro e acertar as contas mais sutis. Nesse ambiente, as leis geralmente são tratadas como sugestões e, embora a maioria dos moradores seja apenas gente comum tentando sobreviver, há verdade no velho ditado de que todo mundo em Baldur's Gate tem um segredo a guardar.

PORTÕES

Os três portões da *Cidade Baixa* são oportunos, com significado logístico, histórico e metafórico. Embora os *tokens* não sejam necessários para passar pelos portões que conectam a *Cidade Exterior*, o uso de qualquer portão é fornecido com um pedágio de **5 pc** de entrada e uma **Investigação** irregular de cargas e indivíduos suspeitos.

Portão de Baldur: O mais antigo e menos impressionante dos portões da cidade, o *Portão de Baldur* continua sendo o coração da cidade. Como o único portão que permite que pessoas comuns atravessem a *Antiga Muralha*, o *Portão de Baldur* incorpora o desequilíbrio de poder entre ricos patriarcas da *Cidade Alta* e plebeus da *Cidade Baixa*. Outrora o único portão que leva ao porto, ainda é a rota principal pela qual a riqueza da cidade flui do porto para os patriarcas.

Portão do Basilisco: Perfurando a parede oriental da cidade, esse portão revestido de estátuas, conecta a *Cidade Baixa* ao grande *Caminho da Costa*, estendendo-se pela maior parte da *Cidade Exterior* e depois para o sudeste, em direção a Amn, Tethyr e Calimshan.

Portão do Rochedo: Este portão menor e nebuloso concede acesso ao bairro de *Tumbledown* e seus cemitérios. Muitas histórias afirmam que o *Portão do Rochedo* é assombrado pelos espíritos de ex-cidadãos que procuram reentrar na cidade e voltar para suas casas, mas os moradores sabem que qualquer desaparecimento misterioso é mais provavelmente o resultado de um assalto rápido e uma longa queda no rio abaixo.

BAIRROS

Riqueza geral, profissão predominante e tradições dividem a *Cidade Baixa* em vários bairros. Essas divisões promovem estereótipos e rivalidades entre os moradores da cidade, alguns insultos cômicos e antiquíssimos que podem rapidamente se tornar violentos.

Largo Florido: Os moradores mais ricos e elegantes da *Cidade Baixa* gravitam em direção às vistas impressionantes do *Largo Florido*, onde as residências se espremem entre butiques e cafés de luxo, seus jardins na cobertura e terraços de azulejos, criando explosões de cores alegres.

Brampton: O bairro mais oriental da *Cidade Baixa*, Brampton, é notoriamente pobre, e sua localização o torna o pior para os residentes que procuram atender os habitantes da *Cidade Alta* - mas o melhor para contrabandear mercadorias não tributadas de Rivington.

Eastway: Sede do Portão do Basilisco, Eastway é a principal porta de entrada da cidade para a *Cidade Exterior* e o mundo além, atendendo viajantes com sua profusão de pousadas, carregadores e suprimentos de caravanas, bem como residentes da *Cidade Exterior* que procuram por luxos da *Cidade Baixa* a preços razoáveis. O fluxo de viajantes e estranhos por esse bairro faz dele uma das partes mais perigosas da cidade, pois os criminosos atacam aqueles que não estão familiarizados com a cidade e sem vínculos locais para vingá-los.

Heapside: Um bairro solidamente de classe média, Heapside tem sua cota de lojas, mas tende a ser mais residencial, atendendo à força de trabalho da cidade com casas antigas, mas com preços razoáveis e apenas uma probabilidade moderada de ser esfaqueado na rua.

Torre do Mar: Tudo neste bairro gira em torno da Torre do Mar de *Balduran*. Os melhores armeiros e ferreiros da cidade podem ser encontrados aqui, além de residências para mercenários do Punho e suas famílias. Salões de dança, antros de combate, tavernas e outras delícias disputam uma posição perto da calçada da fortaleza, esperando ser o primeiro lugar em que um mercenário empolgado tropeça, e cada dia de pagamento o Punho Flamejante vê o bairro inchar no canto mais turbulento da cidade, enquanto os soldados comemoram com grande tumulto e bom humor e flagrantes brigas de rua.

Os Íngremes: Como a rota mais direta do porto para a *Cidade Alta* via *Baldur's Gate*, os Íngremes tem uma vantagem natural em garantir negócios a viajantes abastados, e muitos dos comerciantes mais bem-sucedidos da cidade mantêm vitrines lucrativas ao longo de suas avenidas bastante íngremes. Isso também o torna o bairro da *Cidade Baixa* com maior probabilidade de ser visitado por patriarcas, e assim os Íngremes vê mais do que seu quinhão de patrulhas pelo Punho Flamejante.

TERRITÓRIOS DE EQUIPES

O fato de as numerosas equipes da cidade poderem basear-se em comunidades geográficas e profissionais significa que seus territórios geralmente se sobrepõem ou se estendem além das fronteiras de qualquer bairro em particular. Os *Harborhands*, por exemplo, podem ser encontrados em toda a *Cidade Baixa*, onde quer que um bairro toque a água, mas raramente tentam flexibilizar sua reivindicação para fora das docas e cais. Mais comum é a situação de equipes como a *Guilda dos Verdureiros* ou os *Irmãos Barbeiros*, que operam em todos os cantos da cidade e, portanto, não reivindicam território físico, unindo-se apenas no interesse de seu comércio. Para muitas dessas equipes, geralmente não há necessidade de um local de reunião formal - elas se reúnem quando e onde for necessário, em armazéns ou em torno de mesas de cozinha e têm pouco interesse em faixas e sigilos.

Ainda assim, não há como negar que certas equipes dominam certos cantos da cidade. Às vezes, esse é o resultado de uma comunidade formar sua própria equipe numa tentativa direta de controlar e proteger sua vizinhança. É o caso dos *Dandies Largo Florido*, ricos comerciantes que proclamam em voz alta que o Punho Flamejante não está fazendo o suficiente para proteger sua vizinhança e que apreciam a oportunidade de mostrar sua bravura ao patrulhar tavernas do bairro usando espadas caras e braçadeiras roxas. Com mais frequência, o território físico é o resultado de uma equipe de toda a cidade com um nexo local natural, como o *Sindicato dos Porters* e o *Bloco dos Carniceiros*, tendendo a dominar Eastway, à medida que seus membros se reúnem perto do Portão do Basilisco para facilitar o acesso aos pátios e entradas caravanas.

A menos que haja um conflito ativo entre duas equipes, a maioria dos membros se contenta em trabalhar com membros de outras equipes e vê pouco sentido em implantar um espaço físico. Afinal, um bairro precisa de muitas profissões diferentes para prosperar - carpinteiros, cozinheiros, mercearias e boticários - e o fato de que irmãos e cônjuges geralmente pertencem a equipes diferentes ajuda a manter o mínimo de conflitos entre as equipes.



ENCONTROS ALEATÓRIOS DA CIDADE BAIXA

d20	Encontro
1-6	Nenhum encontro
7-10	Interação inofensiva (role na Tabela D)
11-16	Habitantes (role na Tabela E)
17-20	Ameaça (role na Tabela F)

TABELA D: INTERAÇÕES INESPERADAS DA CIDADE BAIXA

d12	Interação
1	Um bando de membros de uma equipe com uma faixa roxa e uma maquiagem fabulosa nos olhos - o <i>Largo Florido Dandiesstop</i> - para o grupo para contar aos personagens que os estão observando e que se se portem.
2	Um repórter da <i>Boca de Baldur</i> acena para o grupo, esperando que eles o ajudem a obter informações para uma história sobre alguma conspiração ultrajante.
3	Um homem se oferece para vender ao grupo um olho de vidro. Mais tarde, um bêbado sai da taverna da <i>Sereia Corada</i> , procurando em cada sarjeta por seu olho perdido.
4	Um agente funerário dos <i>Acordos de Candulhallow</i> se aproxima e pergunta se ao grupo se consideram fazer um seguro de vida, alertando ameaçadoramente sobre as responsabilidades, caso seus cadáveres causem danos no pós-morte.
5	<i>Scalm Shilvin</i> das <i>Expedições Eastway</i> zomba da armadura de um membro do grupo. Ela se oferece para aplicar “repelente de rapina” ao preço, com desconto, de 10 po .
6	Um homem com um medo terrível de ratos corre pela rua e bate no grupo, tendo testemunhado um monte de ratos se alimentando de um cadáver em um beco.
7	O druida <i>Torimesh</i> oferece a um membro do grupo um símbolo estranho manchado em um pedaço de casca. Ele diz ao grupo que a <i>Drawing Tree</i> no Insight Park o enviou como uma mensagem.
8	O entusiasta mais chique da cidade convida o grupo para o <i>Jopalin's</i> para uma xícara grátis de uma mistura especial de café.
9	Uma mulher mal-humorada fica amiga do grupo e conta aos personagens que <i>Laraelra Thundreth</i> está contratando seguranças no <i>Lanterna Baixa</i> .
10	Uma rachadura sinuosa na rua grita quando um membro específico do grupo pisa nela. A rachadura percorre vários blocos, remontando à Mansão de Mandorcai.
11	Dois marinheiros bêbados convidam os personagens a se juntarem a eles em uma favela conhecida chamada “Really Big Oysters”, mas rapidamente esquecem as palavras e se afastam.
12	Um “ <i>druida</i> ” molhado e fedorento foge da direção da Fortaleza do Esgoto. Se parado, o homem em pânico afirma “ <i>Algo eclodiu na eca!</i> ”

TABELA E: HABITANTES DA CIDADE BAIXA

d10	Habitantes
1	2d6 Membros de gangues ou piratas (ambos <i>rufiões</i>)
2	1d4+1 Comerciantes grosseiros (<i>plebeus</i>)
3	1d6 kenku cuidando de seus próprios negócios
4	3d6 membros de equipe raivosos (<i>plebeus</i>) protestando contra a brutalidade do Punho Flamejante
5	2d4 Soldados do Punho Flamejante (<i>veteranos</i>) em patrulha
6	1d4 Pungistas da Guilda (<i>espiões</i>)
7	1d8 Mendigos (<i>plebeus</i>)
8	1 Repórter da Boca de Baldur (<i>plebeu</i>)
9	1d4 Patriarcas (<i>nobres</i>) e 3d6 guarda-costas (<i>rufiões</i>)
10	1 Chefão da Guilda (<i>Capitão Bandido</i>) e 2d6 agentes (bandidos)

TABELA F: AMEAÇAS DA CIDADE BAIXA

d10	Ameaças
1	1d4 Enxames de ratos
2	1d4 Diabretes invisíveis
3	<i>Esquadrão de seqüestro</i> dos Três Mortos (consulte “ <i>Mais Encontros com os Três Mortos</i> ”)
4	<i>Esquadrão de assassinato</i> dos Três Mortos (consulte “ <i>Mais Encontros com os Três Mortos</i> ”)
5	Uma força de 1d4+1 meio-ogros
6	1d6 Agentes da Guilda (<i>espiões</i>)
7	2d4 Brigões de rua (bandidos)
8	1d6 Mercenários do Punho Flamejante (<i>veteranos</i>) que não gostam do visual dos aventureiros
9	1 Fantasma do Hospital Harbourside
10	1d4 mímicos posando como carga

GAZETA DA CIDADE BAIXA

Apresentados abaixo em ordem alfabética estão alguns dos locais mais importantes da *Cidade Baixa*. Esses locais também estão marcados no mapa da cidade.

BOCA DE BALDUR

Padronizado por todos os níveis da sociedade, a **Boca de Baldur** é o principal serviço de notícias e fofocas da cidade. Utilizando um pequeno exército de portadores de lanternas, a *Boca* divulga notícias vendendo jornais nas esquinas e gritando resumos das principais notícias dos transeuntes. Das favelas da *Cidade Exterior* às melhores salas de estar das mansões, a **Boca** é onde os *baldurianos* vão sendo informados, incitados e escandalizados. Enquanto algumas das notícias - como a palavra de novas leis aprovadas pelo *Conselho dos Quatro* ou os resultados oficiais das eleições - são transmitidas diretamente pelo governo, a maioria vem de jornalistas freelancers, e os pronunciamentos oficiais costumam ficar lado a lado com editoriais contundentes ou pouco lisonjeiros, caricaturas políticas desses mesmos funcionários.

Ettvard Needle, um homem comum *caótico e bom* plebeu, dirige a operação a partir de um surpreendentemente modesto armazém convertido em *Heapside*. Filho de um alfaiate estabelecido na *Cidade Baixa*, ele sempre se irritava com a maneira como os moradores da *Cidade Baixa* eram tratados por patriarcas arrogantes e começou a *Boca de Baldur* como uma maneira de capacitar os pobres da cidade por meio do que via como a maior arma de mudança social: informações. No começo, ele simplesmente pagou lanternas locais para gritar suas histórias de injustiças na crosta superior, mas como o entusiasmo pela prática foi crescendo e mais pessoas começaram a lhe trazer informações, ele começou a escrever as histórias para seus distribuidores - ensinando muitos deles a ler no processo - e depois venda as notas diretamente. Hoje, *Needle* imprime suas planilhas por meio de carregamento, auxiliado por escribas mecânicos comprados no *Salão das Maravilhas* e financiado por anúncios de comerciantes de toda a cidade.

Embora deva ser respeitado pelos anunciantes e sancionado tacitamente pelo governo da cidade, a *Boca* nunca perdeu sua tendência populista. *Needle* cuidadosamente garante que o jornal seja útil o suficiente para o governo, e nunca é do seu interesse desligá-lo, mas dedica o restante do artigo a notícias que o governo talvez prefira silenciar, desde escândalos aristocráticos e evidências de corrupção até discussões diretas

sobre várias ameaças à cidade, sempre com uma dose saudável de retórica anti-elite. Seus editoriais têm um ponto fraco especial por sua amiga **Rilsa Rael**, uma chefão da *Guilda de Little Calimshan*. Enquanto *Needle* detesta a *Guilda*, ele vê nas tendências igualitárias de *Rilsa* o potencial para um herói do povo, e ingenuamente espera que ela transforme a *Guilda* de uma organização criminosa predatória em uma força policial comunitária que serve os oprimidos da cidade.

A **Boca de Baldur** é uma excelente fonte de oportunidades para os aventureiros da cidade, pois *Needle* sempre procura contratar “*repórteres investigativos*” ousados, dispostos a investigar rumores de acontecimentos estranhos ou obter provas de corrupção pela elite da cidade. Mesmo apenas lendo a planilha ele pode apresentar oportunidades de aventura por meio de anúncios de recrutamento de mercenários, relatórios sem substâncias de ataques de monstros ignorados pelo Punho Flamejante e muito mais. E, é claro, se os aventureiros tiverem sucesso ou fracassarem em algum empreendimento de alto nível, eles poderão encontrar caricaturas de si mesmos e histórias de suas façanhas na última edição do Boca.

LÂMINA E ESTRELAS

Esta pousada confortável recebeu o nome de sua placa original, um escudo de madeira encantado. Pintado de preto, o escudo circular exibia a imagem de um sabre de prata curvado, agarrado por um braço pálido e esbelto. Um encantamento no escudo fez com que reluzentes raios de luz cintilassem ao longo da lâmina do sabre. O ex-hospedeiro do **Lâmina e Estrelas**, um bandido meio-orc caótico e neutro chamado **Aurayaun**, costumava insistir que o efeito ilusório era a única mágica do escudo e que fazia exatamente o que ela pretendia fazer: **atrair negócios**.

Ainda assim, parece que há mais na história no escudo, pois recentemente **Aurayaun** e o escudo desapareceram. Desde então, a preocupada esposa de **Aurayaun**, **Lupin**, uma plebéia humana caótica e boa, administra a pousada e expressa em voz alta sua crença de que o desaparecimento é resultado de um jogo sujo. Que tipo de jogo sujo, ela não tem ideia.

Enquanto **Aurayaun** estava quieto sobre seu passado, ele não tinha inimigos que **Lupin** conhecia. **Lupin** rejeita furiosamente a conclusão do Punho Flamejante de que seu esposo simplesmente a abandonou. Um vagabundo local afirma ter visto **Aurayaun** subir e remover o escudo de sinalização na noite em que desapareceu e depois desaparecer em um beco com uma figura encapuzada. Desde então, porém, **Lupin** recebeu pacotes contendo pedaços do escudo quebrado, cada um com uma pequena constelação sobre ele. **Lupin** está convencido de que é um mapa, mas para onde e se esse destino é terrestre ou os céus que ela não conhece. Mas ela está disposta a pagar para descobrir.

SEREIA CORADA

Infame na Costa da Espada, a **Sereia Corada** é conhecida como a melhor taverna e pousada em Baldur's Gate para aqueles que procuram arrancar os dentes ou chutar os de outra pessoa. Sempre uma bebida derramada longe de uma briga ¹³, o bar é o tipo de lugar que a maioria não visita, a menos que esteja bem armado ou com muitos amigos, de preferência ambos. O lugar leva o nome da sereia de madeira em tamanho real pendurada acima da recepção incongruente, uma dúzia de mãos enegrecidas e murchas pregadas em seu do corpo, lembranças deixadas por quem se recusou a pagar a conta.

13 - “*Always one spilled drink away from a brawl*” – não entendi essa frase, se alguém tiver uma tradução melhor, fique à vontade.

Além do lobby combinado e da sala comum, o **Sereia Corada** é um labirinto confuso de asas e pisos estranhamente interconectados, escondendo dezenas de salas pequenas e surradas e pelo menos quatro níveis de porões. Poucas pessoas se incomodam em dormir no **Sereia**, devido em parte ao alto pronunciamento de seus operadores de que não são responsáveis por quaisquer perdas, incluindo os de vidas e dos membros.

Em vez disso, sua infinidade de salas dos fundos e antecâmaras agem como escritórios de fato para um conjunto de personagens obscuros que passam seus dias bebendo ali. Marinheiros ostensivamente aposentados, os frequentadores do bar são de fato contatos para uma variedade de organizações desagradáveis, de contrabandistas e bandidos a receptadores, traficantes de drogas e covardes. Alguns trabalham para a *Guilda*, outros para operações ao longo da Costa da Espada. Aqueles que procuram fazer negócios com o submundo do Portão descobrem que um punhado de prata no **Sereia** pode abrir portas, mas a palavra errada pode fazer você ficar inconsciente no beco nos fundos. Enquanto os aspectos criminais do **Sereia** são um segredo aberto, o local é bem conectado o suficiente para que o Punho Flamejante tradicionalmente o deixe em paz.

ACORDOS FUNERAIS DE CANDULHOLLOW

Desde que alguém se lembra, os elfos da lua da **Família Candulhallow** administram a pequena frota de carros da cidade. Embora os membros da família raramente se empolgem mais, seus agentes concêntricos são uma visão constante da cidade, apanhando os mortos e usando carroças desenhadas à mão para transportar suas cargas encobertas ao **Santuário do Sofrimento** ou cemitérios periféricos, financiados por verbas da cidade e gorjetas de luto de entes queridos.

Em segredo, os **Candulhallows** enriqueceram silenciosamente com uma variedade de golpes relacionados à morte. A principal delas é um acordo secreto de contrabando com **Keene “Nove Dedos”**, para esconder contrabando nos invólucros de funeral dos cadáveres, que os guardas e cobradores de pedágio nunca verificam. Ainda menos saborosa é a coleta e venda de cadáveres ou suas partes para os cultistas e necromantes da cidade.

O principal desses últimos clientes é a matriarca da família, **Leylenna Candulhallow**, uma maga elfa da lua neutra e má que leva os melhores e o mais raros dos mortos para suas experiências, substituindo-os por cadáveres de mendigos e caixões pesados. Se algum dos delitos da família surgisse, sem dúvida chocaria a cidade até o centro e potencialmente forçaria **Leylenna** a revelar a elaborada obra-prima necromântica - uma evolução da arte e da vida - que ela vem remendando lentamente há meses em seu porão.

CASA DE CONTAGEM

Esta fortaleza de comércio de paredes grossas tem sido um centro comercial em Baldur's Gate há séculos, atuando como o principal local para operações bancárias e de câmbio.

Tanto quanto um *bunker* como um *banco*, a **Casa de Contagem** se agacha à beira-mar, com seus dois andares superiores sem janelas fortemente vigiados. A maioria dos clientes comuns nunca passa dos escritórios do térreo, mas a maioria da **Casa de Contagem** se estende abaixo, estendendo-se na lama como uma raiz cilíndrica de pedra. Aqui estão os cofres lendários do edifício, onde os patriarcas e comerciantes da cidade de todo o mundo armazenam itens que também valorizam a confiança e a segurança. Somente os guardas humanóides mais selecionados são permitidos nas profundezas da **Casa de Contagem**.

Em vez disso, golens de pedra patrulham os corredores inferiores tortuosos, enquanto os elementais da água circulam o exterior em canais inundados, impedindo que os ladrões entrem nos túneis nos cofres protegidos por magias.

Um anão dourado *leal e mau* chamado **Rakath Glitterbeard** (capitão dos bandidos) atua como o proprietário do banco e o principal tesoureiro da equipe bancária da cidade, a **Honorável Ordem dos Agiotas**. Mais importante, ele também é o chefe da **Guilda dos Íngremes**, controlando os agiotas e os que menos atendem aos riscos de crédito mais desesperados da cidade, além de seus ladrões.

Tesouros roubados de inúmeros assaltos residem nos cofres da *Casa de Contagem*, ao lado de depósitos legítimos, protegidos pelas paredes do banco e pela teia de influência política de Rakath e empréstimos predatórios. Entre a reputação sinistra dos anões e a lendária segurança do banco, poucos ladrões pensariam em tentar invadir a *Casa de Contagem* - mas qualquer um que tivesse sucesso provavelmente ficaria preso por toda a vida.

EXPEDIÇÕES EASTWAY

A *Expedições Eastway* costumava comprar equipamentos de exploração duvidosos e de exploração de masmorras a preços baratos - muitas vezes de aposentados de olhos vazios - antes de marcá-lo para vender para possíveis heróis otimistas. **Scalm Shilvin**, uma espiã neutra, é a proprietária da loja. Ela ganhava a vida decentemente com seus negócios, mas tudo mudou quando Baldur's Gate forjou uma aliança comercial lucrativa com os príncipes mercantes de Porto Nyanzaru, em Chult.

Shilvin rapidamente aproveitou o crescente interesse em Chult, equipando multidões de aventureiros verdes e dirigindo-os a bordo de navios que seguiam para o sul. A maioria nunca retornou, deixando-a incerta sobre se algum dos seus equipamentos “à prova de selva” ou “dissuasores de dinossauros” funcionavam como ela comercializava. Eventualmente, o governo local se envolveu depois que vários padrões excessivamente ambiciosos desapareceram em empreendimentos apressadamente equipados pela *Expedições Eastway*. Agora *Shilvin* pode vender sua modesta seleção de mercadorias e qualquer equipamento relacionado à selva somente após um período de espera de dez dias, ajudando a garantir que menos cidadãos corram para Chult despreparados. Para compensar a perda de negócios resultante, *Shilvin* fez conexões com vários empreendimentos comerciais (e piráticos) que precisam regularmente de tripulação. Desde então, a *Expedições Eastway* ganhou uma reputação discreta por ajudar as pessoas a saírem da cidade rapidamente, desde que não se importem muito com o local para onde vão.

TAVERNA ELFSONG

Apesar de sua clientela grosseira, esta taverna é uma das mais populares em Baldur's Gate. Em intervalos infrequentes e aparentemente aleatórios, uma voz élfica desencarnada corta a multidão, sua música assombra o suficiente para escurecer magicamente as lanternas da taverna e fazer chorar até os clientes mais endurecidos do bar. Para mais informações sobre esse estabelecimento, consulte o **Capítulo 1**.

FOGOS DE ARTIFÍCIO FELOGYR

Essa estrutura de pedra de quatro andares transmite constantemente fumaça de cores incomuns de várias aberturas de ventilação e chaminés.

Do elaborado showroom que abrange os dois andares inferiores, o alquimista **Avery Sonshal** (mago humano neutro) mantém o monopólio de longa data de sua família na produção de fumo em Baldur's Gate.

Enquanto a pólvora é reservada para o *Conselho dos Quatro* e a *Casa Alta das Maravilhas de Gond*, a loja vende uma variedade de itens alquímicos menores ao público, de tochas com chamas coloridas a granadas de fumaça e fogos de artifício, alguns deles aprimorados com ilusões inofensivas. Enquanto a oficina sem janelas que preenche os dois andares superiores do prédio é estritamente proibida, suas escadas são bloqueadas por uma enorme porta de ferro e um ruído contratado pela **Legião Sem Bandeiras**, Avery com suas *costeletas de carneiro*¹⁴ geralmente fica feliz em conversar com clientes e outros entusiastas da alquimia nos andares inferiores.

No momento, no entanto, Avery está visivelmente perturbado. Recentemente, alguém conseguiu entrar na oficina superior enquanto dormia e roubar quatro barris de pólvora. Em seu lugar, ele encontrou um desenho de uma fênix. Avery está aterrorizado com o que os ladrões podem fazer com a pólvora - ele está ciente de que alguém com tanta pólvora pode explodir uma parte do Alto Salão, a Rocha Wyrn ou qualquer outra fortificação.

No entanto, por mais horrível que ele pense nessas possibilidades, ele parece mais preocupado consigo mesmo: a segurança da pólvora é sua responsabilidade e ele não pode contar ao governo da cidade sobre o roubo sem ser punido por negligência. No entanto, se ele ficar quieto e os ladrões usarem a pólvora, ele obviamente estará envolvido. A única solução é contratar alguém discreto e confiável para rastrear e recuperar os barris de pólvora que faltam antes que seja tarde demais.

Se a pólvora for incendiada, derrubada ou manuseada de maneira grosseira, ela explode e causa dano ígneo a cada criatura ou objeto a menos de 6 metros: **1d6** para um punhado, **9d6** para um barril. Um teste bem sucedido de **Destreza - CD 12** reduz pela metade o dano. Conjurar dissipar magia sobre a pólvora torna-o permanentemente inerte.

CASA DA MAESTRIA DE GARMULT

Parte escola e parte cervejaria, esse amplo prédio de três andares se inclina precariamente sobre a rua em Eastway. Dirigida por um velho artista marcial *agênero* chamado **Garmult** (gladiador humano *neutro e bom*), a **Casa de Maestria** oferece treinamento de todos os tipos para os futuros guerreiros da cidade e um ponto de encontro central para a tripulação da **Legião sem Bandeiras**. *Garmult* ajuda o líder da tripulação **Dezri “Guts” Lamouer** a combinar clientes com os mercenários. Eles também contratam membros para dar aulas no átrio ao ar livre do edifício, enquanto outros membros descansam nas varandas com vista. A qualquer momento, geralmente há vários mercenários veteranos trocando histórias e aguardando contratos.

Enquanto qualquer um pode pagar a *Garmult* para estudar na *Casa da Maestria*, apenas aqueles que obtiveram associação na *Legião Sem Bandeiras* são bem-vindos para socializar e encontrar trabalho aqui. Quem procura coisas assim é desafiado a uma partida de luta amigável no átrio, geralmente com *Garmult*. Se eles impressionam *Garmult*, são recebidos com uma risada e um aperto de mão firme. Nesse momento, *Garmult* fica feliz em juntar os novos membros com contratos de guarda-costas e outros trabalhos, recebendo apenas uma taxa nominal de corretagem.

¹⁴ - “mutton-chopped” – pelo que entendi é um estilo de barba. Pelo menos foi como traduzi a expressão.

Embora nem todos na *Legião* sejam tão acolhedores quanto os novos membros. *Garmult* permite apenas treinar consensual e não-letal em seu estabelecimento. Poucos membros contestam a autoridade de *Garmult* pelo risco de perder contratos futuros.

HOSPITAL HARBORSIDE

Gerações atrás, um surto de difteria extremamente contagiosa - uma praga mortal que fez com que os aflitos tossissem até a morte quando seus membros se debatiam incontrolavelmente - fez com que muitos *baldurianos* repensassem sua abordagem à medicina. Exigir que as vítimas individuais procurassem a cura de seus respectivos clérigos acelerou as doenças espalhadas à medida que os infectados viajavam para diferentes casas de culto por toda a cidade, sobrecarregando as instalações de cada uma. No rescaldo, a *Cidade Baixa* decidiu se consolidar. Embora os patriarcas ainda possam pagar por visitas domiciliares, clérigos e médicos, os plebeus financiaram a construção de uma única grande instalação onde todos poderiam vir para tratamento.

Ansiosos por não ter mais todos os cultos interrompidos por congregantes contagiosos, vários dos templos da cidade ficaram felizes em fornecer clérigos para trabalhar nas instalações. É claro, que a moeda ainda determina a qualidade do atendimento, os clérigos raramente trabalham de graça, e aqueles sem fundos suficientes, geralmente acabam no porão ameaçadoramente manchado com os cirurgiões em treinamento - mas pelo menos aqueles que precisam, sabem onde podem ir ajuda. Com falta de pessoal crônico, especialmente nas enfermarias que atendem aos pobres moradores da *Cidade Exterior*, o hospital tem problemas constantes de segurança, desde pacientes irritados a mortos-vivos que surgem espontaneamente, tratamentos antiéticos ou experimentais por clérigos de não-bom-fé ou abandono excessivo dos estoques de narcóticos analgésicos.

Talvez possa-se dizer sobre Baldur's Gate, que as autoridades da cidade decidiram construir o hospital próximo ao *Portão do Rochedo*, conveniente para o cemitério e o mais longe possível dos bairros ricos.

PEDRAS SIBILANTES

Este balneário de pedra baixa no bairro *Torre do Mar* é um dos edifícios mais antigos da região. Construído no estilo *Cheseman*, possui piscinas aquecidas, salas ecoantes e lindos mosaicos de azulejos.

O *Pedras Sibilantes* mantém um nicho especial na política dos *baldurianos* devido ao seu status de ponto de encontro neutro, seguro e privado. Sua proprietária de longa data, uma espiã elfa da lua neutra chamada **Merilyn Allaryr**, garante que os clientes entrem nos banhos com nada além das roupas finas que ela fornece, deixando todas as armas e outros pertences com ela. A reputação de *Merilyn*, e a de seus atendentes altamente capazes, é formidável o suficiente para que até equipes ou negócios rivais envolvidos em negociações mais rigorosas nunca violem o governo da casa contra a violência.

O compromisso deste estabelecimento com a discrição também torna o balneário o local ideal para companhia paga na *Cidade Baixa*. Muitas das cortesãs mais procuradas encontram seus clientes nas salas privadas cheias de vapor do *Pedras Sibilantes*, confiando no silêncio de *Merilyn* e na reputação da casa em reuniões de negócios para desviar a suspeita de cônjuges ciumentos ou fofocas. Ao contrário de *Merilyn*, o **Sindicato dos Foliões** - a equipe de trabalhadores noturnos que abrange a cidade - não se opõe à venda de segredos provocados pelos clientes da casa de banhos, e quem

procura adquirir essas informações precisa apenas sussurrar no ouvido certo aqui. Embora essa dicotomia impeça *Merilyn* de se juntar oficialmente à União, a equipe usa o local como sede de fato. Alugando e conduzindo regularmente reuniões em sua vasta piscina central.

PARQUE DO CONHECIMENTO

Quarenta anos atrás, um druida anão do escudo neutro, chamado **Torimesh**, chegou em casa na cidade depois de décadas de aventuras no exterior e comprou esta pequena porção da encosta. Muito íngreme para construir, a área havia sido um ferro-velho ilegal, com os moradores no topo de um promontório rochoso e despejando seus resíduos na beira do aterro. Em vez de limpar os destroços, *Torimesh* usou a magia para nutrir as plantas locais, fazendo com que uma floresta verde crescesse sobre o lixo, enferrujando os detritos e criando gramados macios e matagais atravessados por pequenos recessos e túneis onde os velhos resíduos haviam empilhado alto. Esse espaço renovado, ele dedicou como um parque público, argumentando que os pobres precisam sentir o toque da natureza tanto quanto os ricos patriarcas com seus jardins bem cuidados. O próprio *Torimesh* vive em uma cabana minúscula apoiada contra o afloramento saliente ainda conhecido como **Dumper's Rock**.

O principal apelo do **Parque do Conhecimento** é a **Drawing Tree**. Plantada por *Torimesh* e cultivada em tamanho natural em questão de dias, a árvore é de uma espécie que ninguém consegue identificar. E *Torimesh* se recusa firmemente a dizer qualquer coisa sobre suas origens, mas todo mundo conhece seu poder. Quando devidamente solicitado por *Torimesh*, a casca vermelha da árvore racha e se enrola como um pergaminho. Afastá-lo com cuidado revela uma cena profética retratada em sua seiva sangrenta. Essas visões arbóreas do futuro são muitas vezes enigmáticas, mas inevitavelmente acontecem. Por mais que a elite da cidade gostasse de aproveitar esse poder, qualquer outra pessoa que tente descascar a casca da árvore ou forçar uma profecia revela apenas a casca e provoca em *Torimesh* a uma fúria quase assassina. Por sua parte, o druida se recusa a trabalhar por dinheiro, descascando profecias apenas de acordo com os caprichos não ditos da árvore, ou em troca de favores bizarros e perigosos.

JOPALIN'S

Depois de assumir o controle de seu pai, um rufião neutro, meio-elfo, chamado *Jopalin*, fez a transição deste prédio de uma taverna decadente para uma casa de chá próspera e sofisticada. Muitos ficaram chocados com o crescimento de um estabelecimento tão sofisticado entre os clientes baixo nível do porto, mas ninguém pode negar a natureza viciante da mistura especial do proprietário meio-elfo. *Jopalin* inclui folhas de flores da lua em seu chá, criando um vício sutil e de construção lenta entre aqueles que o bebem. Muitos nunca percebem o que está acontecendo, sabendo apenas que anseiam profundamente seu chá acima de todos os outros. E para aqueles que descobrem a farsa, muitas vezes é tarde demais, deixando-os sem outra opção a não ser voltar. *Jopalin* cuida pessoalmente dos clientes e garante que apenas aqueles que parecem vulneráveis recebam o chá "*especial*", evitando suspeitas de qualquer um que decidisse revidar se a verdade surgisse.

Jopalin também administra um esconderijo de flores da lua mais tradicionalmente esqualido no porão úmido da loja, atendendo a viciados comuns e aqueles que se tornaram tão dependentes do chá que não conseguem mais passar como clientes normais.

Esses casos tristes são arrastados através de uma entrada no prédio ao lado para evitar suspeitas, onde um grupo de criminoso preside várias dúzias de cabanas imundas, coletando os honorários de *Jopalin* e distribuindo seu suprimento de flores da lua. O próprio paranóico *Jopalin* mora em um loft luxuoso e fortemente armadilhado acima do café.

LANTERNA BAIXA

Este velho navio de três mastros balança suavemente na água ao lado da **Doca Stormshore Street**, no leste do porto. Um salão de festas e taverna notório, o navio não é mais navegável e precisa desesperadamente de reparos.

Em dias e noites quentes, clientes respeitáveis podem sentar-se nas mesas no andar superior, debaixo de lanternas penduradas, fumando e bebendo entre as apostas. Enquanto uma multidão mais estridente se reúne em torno de bares e mesas de jogo nos decks abaixo. Para mais informações sobre este estabelecimento, consulte o **Capítulo 1**.

MANSÃO DE MANDORCAI

A única praga em *Largo Florido*, de outro modo sofisticado, essa mansão apareceu do nada no meio da noite, assumindo um terreno anteriormente vazio. Totalmente composta por empregados de boca fechada, a imponente mansão organizou algumas festas luxuosas para a elite da *Cidade Baixa*, presidida por um mago humano excêntrico e pensativo chamado **Mandorcai**. E então, tão de repente quanto ele havia chegado, *Mandorcai* fechou as portas da mansão e desapareceu da vida pública. Moradores curiosos que espiavam pelas janelas exibiam uma mansão completamente vazia, seus móveis parecendo não serem tocados há anos. No entanto, logo depois, indivíduos de toda a cidade começaram a receber convites para visitas, escritos em prata sobre papel preto dobrado em pentágonos.

Aqueles que entraram na mansão para os compromissos solicitados nunca surgiram. Após um punhado desses desaparecimentos, um esquadrão Punho Flamejante entrou no edifício. Apenas dois de seus membros emergiram, balbuciando sobre vestiários e matadouros encharcados de sangue cheios de ganchos e correntes se contorcendo. Sem trabalhadores dispostos a demolir o local, o *Conselho dos Quatro* lacrou as portas, mas deixou a mansão em pé. Por décadas, ninguém foi observado entrando ou saindo. Se os pequenos convites pretos que ainda aparecem ocasionalmente nas portas dos cidadãos são brincadeiras genuínas ou inofensivas, permanece uma incógnita.

Na verdade, *Mandorcai* adquiriu conhecimento oculto e sua mansão mágica numa pechincha com os obesos diabos das correntes gêmeos **Kyrix** e **Valisog**. Por anos *Mandorcai* manteve seu lado do contrato, trazendo sacrifícios mortais aos diabos, até que uma quebra accidental do contrato permitiu que os diabos o arrastassem gritando para os Nove Infernos. Desde então, as armadilhas famintas e os poderes de mudança de forma da mansão permanecem latentes. Recentemente, no entanto, um grupo de cultistas invadiu a casa, procurando aproveitar seus poderes caídos. Embora ainda não tenham descoberto como se comunicar com os diabos das correntes, quando o fizerem, provavelmente não haverá as salvaguardas que *Mandorcai* conseguiu negociar, resultando potencialmente em um desastre terrível para todo o bairro.

A TORRE DO MAR DE BALDURAN

A sede do Punho Flamejante fica em uma ilhota rochosa no porto, suas paredes íngremes saindo da pedra de maneira a garantir poucos invasores do mar. Das cinco torres robustas da fortaleza, os trabucos de Gondan especialmente preparados estão prontos para arremessar pedras três vezes a distância de uma arma de cerco comum, dando à fortaleza o comando não apenas de todo o porto, mas também da margem oposta do rio.

Qualquer navio invasor que não se intimide com a morte de cima também terá que enfrentar a enorme corrente que vai da *Torre do Mar* às estacas sob o cais mais oriental de Brampton. Um cabrestante na torre pode elevar a corrente, estendendo-a pela foz do porto e impedindo que algo maior do que um barco a remo entre ou saia. Quanto aos ataques terrestres, uma calçada de 122 metros de comprimento que liga a ilhota da *Torre do Mar* à costa não precisa de portões ou pontes levadiças, pois qualquer atacante tolo o suficiente para andar ao longo de seu comprimento seria um alvo fácil para os arqueiros do muro.

Aproximadamente 100 soldados do Punho Flamejante ocupam a fortaleza a todo o momento, junto com os moradores da Torre dos Oficiais. No pátio central, o vasto arsenal da organização possui todas as armas de que uma empresa mercenária pode precisar, além de troféus de campanhas no exterior, uma biblioteca inestimável de textos relacionados à guerra e muito mais. Os boatos também falam do tesouro do Punho, mantido em um cofre forrado de chumbo em algum lugar abaixo da Torre dos Oficiais e cercado por metros de pedra sólida, cujas portas secretas que levam aos seus cofres escondidos estão protegidas por mecanismos inteligentes e magias mais inteligentes.

Além de defender a cidade, a *Torre do Mar* também serve como prisão local de Baldur's Gate. Três níveis de masmorras se estendem abaixo dele, os dois inferiores abaixo do nível do mar e integram parte de um sistema de cavernas que ocorre naturalmente. Isso mantém a prisão segura e pacífica os prisioneiros, como qualquer um que age sabe que sempre pode ser movido das celas secas para os níveis mais baixos e úmidos.

Prisioneiros particularmente problemáticos acabam no **Swimming Hole** - um poço inundado e sem luz, onde os prisioneiros pisam constantemente na água ou correm o risco de se afogarem, além de afastar os camarões cegos que moram lá.

Embora o encarceramento de longo prazo seja raro na cidade, sempre há alguns presos apodrecendo nessas celas, que variam de pequenos criminosos a prisioneiros políticos presos sob acusações falsas.

Personagens que violam seriamente a lei em Baldur's Gate podem acabar na Torre do Mar. Enquanto o Punho trata a prisão como uma espécie de reflexão tardia, qualquer tentativa de invadir ou sair das masmorras ainda tem seu trabalho cortado para elas. Apenas as celas superiores têm janelas e qualquer pessoa que tente romper as paredes das celas inferiores corre o risco de inundações catastróficas. As sentinelas estão constantemente em alerta para os navios que se aproximam suspeitosamente da ilha, e a ninguém é permitido passar pelo portão da cachoeira sem uma razão e uma escolta. As próprias celas têm pesadas portas de aço com fechaduras de alta qualidade, com as chaves mantidas pelo carcereiro **Albrecht Little**, um gladiador humano *leal e neutro*, ou a segunda carcereira **Cogrus Stonehammer**, uma cavaleira anã de escudo. Os soldados costumam ser designados para "serviço de cela" como punição temporária - embora isso geralmente signifique tratamento mais severo para os prisioneiros, a rotatividade regular pode apresentar uma fatia de oportunidade para quem tenta um resgate.

SESKERGATES

Uma vez a casa da família de comerciantes **Sesker**, esta mansão alta e vistosa foi abandonada depois que o último membro da família morreu nela, em circunstâncias misteriosas há vários anos. Pouco tempo depois, um mago humano *neutro e mau* de Athkatla, chamado Imbralym Skoond, comprou o local para usá-lo como sua casa e oficina mágica, atraído por histórias do construtor original da estrutura, um contrabandista que transformou o local em uma série de passagens secretas, salas escondidas, paredes falsas e entradas ocultas, a maioria das quais já foram esquecidas.

Ambicioso e completamente amoral, Skoond ganhou destaque como o mago do *Conselho dos Quatro*, fazendo favores regulares para o conselho para promover seus próprios planos.

Embora raramente esteja em casa, ele mantém quatro lacaios alquimistas no prédio, junto com vários guardas, usando essas passagens secretas para cobrir suas idas e vindas.

O único trabalho deles é descobrir e mapear o maior número possível de segredos do prédio - uma das histórias que Skoond leu sugeriu que o arquiteto original do prédio havia morrido enquanto contrabandeava um tomo mágico raro, levando-o a suspeitar que ele ainda esteja escondido nas paredes da casa.

Infelizmente, os aprendizes de Skoond não são os únicos a pesquisar. Atravessando túneis escondidos pelas auras mágicas do tomo e da vizinha Mansão de Mandorcai, um nótico espregueira nas passagens da casa, usando-os para espionar os bruxos e procurar o tesouro. Até agora, nenhum dos moradores o detectou - a última pessoa a fazê-lo foi o proprietário anterior, morto pelo olhar pútrido do nótico. Embora seja maligno e não queira ceder tomo - que ainda não localizou - o nótico está cheio de segredos, tanto de suas habilidades de espionagem quanto de suas estranhas habilidades oraculares, e pode estar disposto a vendê-lo pelo preço certo.

FORTALEZA DOS ESGOTOS

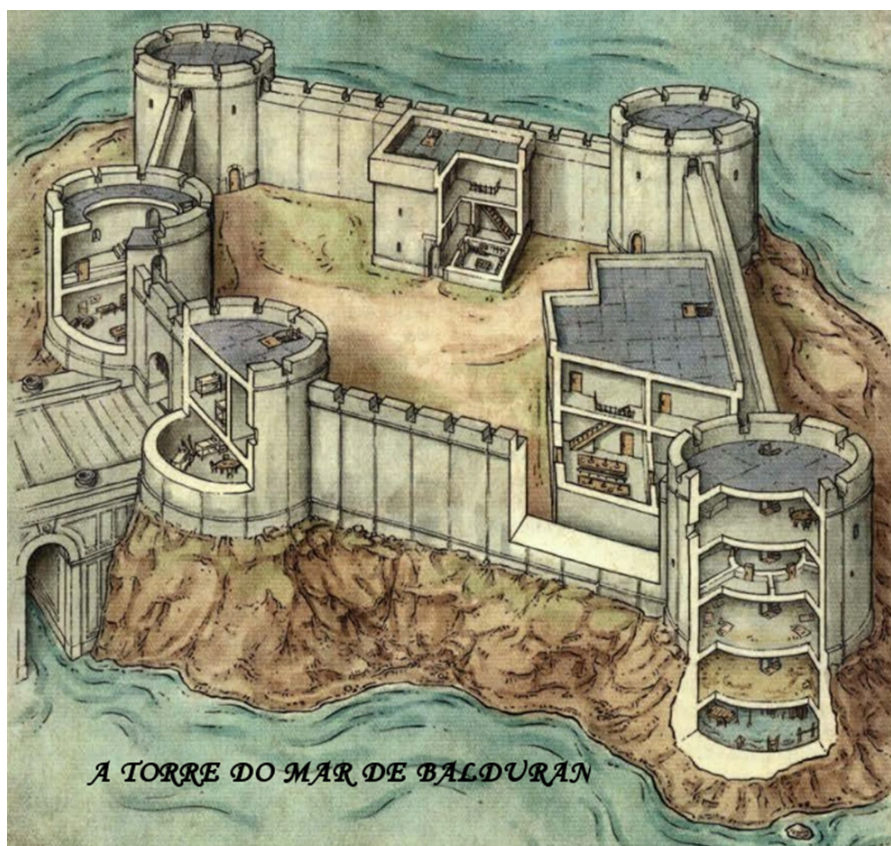
Como muitas cidades portuárias, Baldur's Gate tradicionalmente despeja seus esgotos rio abaixo e deixa o rio levar seus problemas para outro lugar. À medida que a cidade crescia, no entanto, isso começou a poluir perigosamente o rio, levando uma coalizão de druidas e patriarcas a construir a Fortaleza dos Esgotos.

Uma série de três torres construídas nas paredes no extremo oeste do bairro da Torre do Mar, a instalação destinava-se a tratar o esgoto logo antes de entrar no rio, usando vastos tanques de contenção de plantas aumentadas magicamente para purificar o efluente. Embora a instalação fosse uma maravilha da engenharia ecológica mágica, o público mostrou-se singularmente pouco disposto a se preocupar com o lixo e o financiamento rapidamente entrou em colapso. Desde então, a Fortaleza tem sido uma sombra de sua glória pretendida, lutando para manter o pior de Baldur's Gate longe da hidrovia.

Hoje, a instalação ainda opera, mas principalmente como sede e cobertura para a equipe de esgotos. A maioria dos "druidas" e técnicos que administram a fábrica são tudo menos isso, ao contrário, eles são uma equipe especializada de ladrões que usa a posição da fortaleza para passar despercebida pela rede de canos e cisternas da cidade.

Desse conjunto de túneis, eles podem contrabandear mercadorias e conduzir assaltos ousados, além de ocasionalmente atuarem como caçadores de monstros subterrâneos e guias pagos pelas entranhas da cidade.

O líder dos Guardiões dos Esgotos, Genamine Kopali (assassina humana neutra e má), também atua como o chefe da guilda no bairro Torre do Mar. Juntamente com um espectro imprestável, sua equipe também contém vários druidas que mantêm a instalação funcionando e controlam as várias bestas guardiãs da equipe, incluindo vários arbustos errantes de cheiro doce que vivem nos tanques, agitando-os como parte do processo de purificação. *Mortlock Vanthampur* paga Genamine para mantê-lo informado sobre atividades estranhas nos esgotos. Mortlock, por sua vez, relata o que descobre à mãe, a Duquesa *Thalamra Vanthampur*.



SANTUÁRIO DO SOFRIMENTO

Este simples santuário de pedra para **Ilmater**, *Deus dos Mártires e dos Pacientes Perseverantes*, fica em uma pequena e tranquila praça, com as bordas de sua praça repleta de paletes e poucos pertences da população de rua da *Cidade Baixa*.

Aqui, os pobres *baldurianos* podem receber refeições gratuitas e cobertas suficientes para atravessar os portões da cidade, graças às ministrações do **Irmão Hodges**, um sacerdote halfling *strongheart* leal e bom. Apoiados por doações de todas as fileiras da sociedade e amados por sua comunidade, o clérigo halfling e seus filhos adultos **Hansen** e **Sissa** (ambos acólitos halflings *strongheart* leais e bons) podem inevitavelmente ser encontrados aqui conversando com os oprimidos da cidade, oferecendo cura e esmola da maneira que podem.

A única fonte de renda de não doações da igreja é uma série de criptas que se estendem para baixo de uma entrada atrás do altar, em vários pontos perfurando os esgotos da cidade. Por uma pequena taxa, qualquer um pode levar um cadáver para o túmulo apertado, onde hordas de ratos de esgoto entram para comer a carne, deixando (principalmente) ossos limpos para serem enterrados no ossuário anexo pelos fiéis de *Ilmater*. Embora seja um fim um tanto ignóbil, muitas vezes é o único enterro sagrado que os pobres da cidade podem pagar, e o **Irmão Hodges** faz o possível para trazer dignidade silenciosa à prática. No entanto, um *verme da carniça* fértil deslizou recentemente para os esgotos para se banquetear nos cadáveres da tumba, deixando um rastro de jovens contorcendo-se por onde passa. O **Irmão Hodges** está irritado com a profanação, mas não se atreve a enfrentar a besta e o Punho Flamejante demora a ajudá-lo. Embora a igreja não possa pagar, ele ofereceria, com gratidão, cura gratuita a qualquer um que lidasse com a ameaça.

JAVALI SORRIDENTE

Com seu cardápio absolutamente franzino de alimentos de café da manhã renomeados de forma desdenhosa, o **Javali Sorridente** sempre teve a intenção de causar um rebuliço na bem-sucedida *Largo Florido*. No entanto, o burburinho atual é mais do que a **Dona Jentha Allinamuch**, uma halfling *strongheart* plebéia caótica e boa, gostaria de ter. Nos últimos seis meses, corpos apareceram no beco logo atrás do café da halfling.

Mais de uma dúzia apareceu até agora, sem nenhuma testemunha sobre como eles foram parar lá. As vítimas não têm semelhanças aparentes - sendo de todas as idades, raças, sexos e classes sociais, e tendo desaparecido de pontos em toda a cidade - no entanto, não há dúvida de que o mesmo assassino é responsável, pois cada vítima é encontrada com cortes curvos nos pulsos e um ferimento no coração.

Todo o distrito está contente com os assassinatos, mas até agora o Punho não foi capaz de encontrar pistas sobre o que os locais apelidaram de **Sickle Man**. Com o declínio dos negócios, Jentha está tão ansiosa quanto qualquer família enlutada em encontrar respostas, e pagaria com prazer a investigadores independentes para ajudar a localizar o assassino. De fato, o assassino não é uma pessoa, mas um grupo de cultistas dos Três Mortos que buscam espalhar o medo na cidade (veja "*Matadouro dos Hamhocks*").

ARTIGOS MÁGICOS DIVERSOS

Uma cúpula de vitrais cobre esta loja alta e redonda, lançando raios caóticos de cor em vários pisos ao ar livre que se erguem sobre pilares de madeira, conectados por escadarias e escadas. Enquanto os aposentos no andar de cima estão repletos de plantas e estantes raras, o piso inferior atua como uma das lojas de artigos mágicos mais populares da cidade.

Dentro de suas paredes de aparência delicada, mas magicamente protegidas, os clientes podem comprar e vender todo tipo de objetos curiosos e mágicos comuns do excêntrico lojista **Rivalen Blackhand**, um mago humano neutro com a mão direita murcha.

Blackhand quase sempre tem poções de cura disponíveis para venda. Ele também costuma ter até **500 po** em mãos para comprar itens daqueles com itens mágicos interessantes, apesar de ser um bom negociador e raramente pagar algo próximo ao preço total.

Atualmente, o mago encontra-se nas garras de um esquema de proteção incomum. Sua suposta aprendiz **Gilligunn**, uma gnomo das rochas fêmea, espia neutra e má, é na verdade um membro da *Guilda*. Sempre que **Blackhand** faz uma transação suficientemente grande, **Gilligunn** rastreia secretamente o cliente, levando um grupo de soldados da *Guilda* de tamanho adequado para emboscá-los dias depois, sabendo que eles estarão carregando uma grande quantia em dinheiro ou um item mágico valioso que eles podem vender de volta para **Blackhand**. Embora o lojista não esteja satisfeito com o arranjo, a *Guilda* varia seus padrões o suficiente para manter a suspeita longe dela, e ele tem que admitir que é um negócio melhor do que pagar o dinheiro da proteção.

CASA DA RAINHA DAS ÁGUAS

O templo mais antigo de Baldur's Gate, a **Casa da Rainha das Águas** se agarra ao imenso píer como um monstro das profundezas, suas paredes de pedra se arrastando para o lado e descendo sob as ondas e lama do rio. Na ponta do píer, uma enorme fonte na forma de um navio afundando espirra água, lembrando fielmente o preço de não acalmar *Umberlee*.

A intimidadora **Allandra Gray**, uma sacerdotisa humana caótica e má, lidera a contagem de servos do templo, a maioria mulheres viúvas ou órfãs à beira-mar.

Baldurianos comuns raramente vêem os servos das ondas e nunca entram no templo. Quando os fiéis desejam fazer ofertas, devem tocar uma campainha junto à porta. Duas servas das ondas (acólitas humanas caóticas e más) atendem à porta, uma aceitando a oferta lá dentro, enquanto a outra faz uma breve oração na porta. Depois que a oração é proferida e a doação é coletada, eles recuam e fecham a porta.

Embora ninguém de fora saiba exatamente como as finanças do templo funcionam, as servas das ondas compram pouco nos mercados, exceto itens essenciais. O restante dos dízimos é levado em solene procissão pelas escadas em ruínas cobertas de musgo que se agarram à parte externa do templo e descem na água turva. As servas das ondas desaparecem debaixo d'água por alguns minutos, apenas para retornar de mãos vazias. O que acontece com os tesouros é uma incógnita, com alguns sugerindo que eles estão escondidos em cofres subaquáticos. Outros acreditam que os presentes são levados pela própria *Umberlee*.

Na verdade, as servas das ondas deixam os tesouros no pé da escada, onde são buscados dentro de uma hora por **2d6 sahuagin** liderados por uma sacerdotisa *sahuagin*.

Os *sahuagin* fazem a longa viagem do Mar das Espadas para obter esses tesouros e, em troca, evitam atacar a cidade, seu porto e navios que partem para o mar.

Se as servas das ondas desejarem que um acidente aconteça a um navio ou a sua tripulação, elas deixam uma concha com tesouro na água. Quando a concha é aberta, ela recita magicamente até 25 palavras em *Comum*. Esta informação ajuda o *sahuagin* a identificar o navio. A *sacerdotisa sahuagin* usa uma magia *compreender idiomas* para traduzir as palavras da concha e depois executa um ataque ao navio durante a próxima lua nova.

CIDADE EXTERIOR

Suja e grosseira, a *Cidade Exterior* mantém tudo o que a elite de Baldur's Gate resiste a permitir dentro de seus muros: os pobres, os refugiados, os curtumes e os currais, e outras indústrias que ofendem as sensibilidades dos recém-nascidos. Estendendo-se a partir de cada um dos portões externos da cidade, a *Cidade Exterior* se espalha em um emaranhado caótico de barracas e lojas, carrinhos e tendas nas ruas, na esperança de sangrar o comércio da cidade suficiente para que seus proprietários sobrevivam. E, de fato, grande parte do comércio em Baldur's Gate acontece nesses mercados não regulamentados, com até mesmo os patriarcas comprando de dentro de macas perfumadas.

Enquanto bairros menores, como **Tumbledown** e **Portão Negro**, agacham-se do lado de fora de seus respectivos portões, a maioria da *Cidade Exterior* corre ao longo do Caminho da Costa, enquanto se curva ao redor do pé da Colina Duskhawk, entre a Travessia de Wyrn e a cidade propriamente dita. Os moradores desses bairros não são tecnicamente cidadãos e não recebem representação no governo, nem recebem o benefício das forças policiais da cidade. O Punho Flamejante raramente patrulha a *Cidade Exterior*, geralmente emergindo apenas para perseguir os residentes da *Cidade Exterior* por crimes cometidos dentro dos muros.

Os desafios da *Cidade Exterior* levam a comunidades pequenas e bem unidas, onde a honra e as conexões sociais de uma pessoa são as únicas coisas entre elas e uma morte rápida.

APROXIMANDO-SE DA CIDADE

Os visitantes que se aproximam de Baldur's Gate pela estrada passam primeiro pelos bairros desorganizados da *Cidade Exterior*, com o tráfego cercado por fogueiras, bancas de mercado e indústrias muito barulhentas ou repugnantes para cidadãos mais gentis. Aqui, os viajantes devem deixar montarias ou bestas consideráveis em um dos inúmeros estábulos e caravanas antes de pagar as taxas para passar pelos portões até a cidade propriamente dita.

Os viajantes do sul são duas vezes abençoados a esse respeito, pagando uma vez na ponte da Travessia de Wyrn e novamente uma vez que *executam a manopla*¹⁵ dos bairros da *Cidade Exterior* que circundam Duskhawk Hill.

Os viajantes que chegam pelo rio esperam no centro do *Porto Cinzento*, sob o olhar atento da Torre do Mar, até que um dos agentes do mestre do porto se aproxime em um esquife veloz. Protegidos por círculos de Gray Wavers (*veteranos* do Punho Flamejante), esses funcionários da alfândega avaliam a carga do barco, coletam impostos e vendem atribuições de cais por hora em uma das muitas docas e cais da cidade.

Grandes navios também podem pagar para fazer uso dos maravilhosos guindastes mecânicos da cidade, acelerando drasticamente o processo de descarregamento.

VIZINHOS

Os seguintes bairros compõem a *Cidade Exterior*.

Portão Negro: O assentamento da *Cidade Exterior*, além do *Portão do Dragão Negro*, o Portão Negro serve aqueles que viajam de e para Waterdeep na Rota do Comércio. Estábulos enormes atendem às montarias de viajantes, enquanto uma comunidade de ferreiros anões do escudo atrai até os moradores da *Cidade Alta* com suas habilidades.

Little Calimshan: Os habitantes calishitas desta comunidade murada guardam ferozmente sua casa da Guilda e do resto de Baldur's Gate.

Norchapel: O mais silencioso dos bairros da *Cidade Exterior*, Norchapel atende àqueles residentes dispostos a pagar mais do que o habitual dinheiro de proteção à Guilda, em troca de sua segurança.

Rivington: Esta vila independente de pescadores e moinhos movidos pelo rio é o primeiro bairro encontrado por viajantes que se aproximam do sul. Dominado por uma gangue local chamada Rivington Rats, também é um refúgio para contrabando graças ao seu acesso ao rio.

Sow's Foot: Aqui, expatriados de dezenas de países longínquos se misturam com raças que variam de lagartos a *svirfneblin* entre os aromas de comida exótica e os apelos de animais estranhos, se unindo contra uma cidade que os vê como forasteiros.

Stoneyeyes: Nos arredores do Portão do Basilisco que leva esse nome, este bairro está cheio de estábulos e currais. Muitos moradores da *Cidade Exterior* que trabalham na cidade vivem aqui para estar o mais próximo possível de seus locais de negócios. Entre eles está uma comunidade significativa de carregadores meio-orcs.

Tumbledown: Por si só, com vista para o rio, este bairro perpetuamente enevoado abriga o *Cemitério Cliffside*.

Canções Gêmeas: Pronto para receber os visitantes enquanto atravessam o rio, o *Canções Gêmeas* é conhecido por sua enorme diversidade de santuários e locais de culto, de pequenos altares e ídolos à beira da estrada a templos em casa. Enquanto aqueles em busca de magia significativa ainda devem geralmente visitar os templos maiores da cidade, nenhum Deus é estranho ou obscuro demais para ser adorado na expansão divina do *Canções Gêmeas*, onde até mesmo a adoração não-criminosa de demônios e dos Três Mortos permanece incontestada.

Whitkeep: Este bairro leva o nome da mansão branca em seu centro, que abriga o maior enclave de gnomos da cidade. De espírito livre e lar de hordas de artistas, o bairro provavelmente atrairia gente moderna da cidade e custaria aos radicais residentes, se não fosse por seus curtumes odoríferos.

Travessia de Wyrn: Esta ponte enorme atravessa o Rio Chionthar. Lojas e casas cingem as bordas da ponte.

GAZETA DA CIDADE EXTERIOR

Os sonhos florescem e morrem na *Cidade Exterior*, que muitos dizem ter o melhor e o pior de Baldur's Gate. A seguir, estão alguns dos locais mais conhecidos e mais famosos da *Cidade Exterior*.

15 - "and again once they've run the gauntlet of Outer City" – entendi "porra" nenhuma essa expressão. Se tiverem uma tradução melhor, fiquem à vontade.

BALDURAN OLHA PARA O MAR

Logo após o desaparecimento de *Balduran* pela última vez, esta estátua apareceu nos penhascos de Tumbledown. Com o dobro do tamanho do homem real, a estátua tem uma semelhança estranha com *Balduran*, olhando de soslaio para oeste sobre a cidade e o rio.

Enquanto sua chegada repentina causou um certo alvoroço, a maioria assumiu que era simplesmente uma homenagem ao grande homem, uma manhã vários meses depois, quando os transeuntes notaram que uma das mãos da estátua havia se erguido para sombrear seus olhos. Os estudiosos começaram imediatamente a estudar a estátua, aprendendo que, ao nascer do sol, no primeiro dia de cada ano novo, a estátua pisca, mudando de posição em um piscar de olhos.

Apesar de olhar sempre para o oeste, a sua linha precisa de visão pode mudar em até trinta graus, bem como espiar através de uma luneta, ou ficar com as mãos nos quadris, ou apontar com a mão aberta e assim por diante.

Durante séculos, a teoria predominante foi a de que *Balduran* ainda vivia em algum lugar distante do oeste, e a estátua acompanhava seus movimentos. No entanto, uma geração atrás, um cavaleiro de Oghma prometeu seguir a linha do olhar da estátua até onde for necessário para aprender a verdade. Sua jornada foi mais curta que o esperado. Num bosque a poucos quilômetros a oeste da cidade, ele encontrou um edifício de pedra cilíndrico, a porta aberta revelando escadas que levavam ao chão da floresta. No topo do prédio, uma estátua menor de *Balduran* olhava de volta para onde ele havia chegado. Impedido de entrar por um padrão de luzes mágicas que ele não conseguia identificar, o cavaleiro correu de volta à cidade para reunir estudiosos adicionais - mas, quando voltou, a estrutura desapareceu. Desde então, a estrutura florestal - que as histórias populares agora chamam de *Tumba de Balduran* - foi descoberta mais três vezes da mesma maneira, cada vez em um local diferente, mas até agora ninguém conseguiu entrar.

CEMITÉRIO CLIFFSIDE

O valor da terra e a enorme densidade populacional em Baldur's Gate significam que apenas os patriarcas mais ricos podem se dar ao luxo de enterrar seus mortos dentro da cidade, enterrando-os em catacumbas sob os templos da cidade ou em criptas familiares por seus próprios motivos. Para todos os outros, há o ignóbil *Santuário do Sofrimento* ou a dispersão de cemitérios fora da cidade. O maior deles é o *Cemitério Cliffside*, localizado no bairro de Tumbledown e que emprega muitos moradores locais como coveiros, pedreiros, agentes funerários e profissionais de luto.

Há muito tempo, o cemitério era uma propriedade vazia pertencente à família mercantil *Szarr*, com apenas algumas criptas familiares perto dos penhascos. Quando um rival comercial matou a família em suas camas, ninguém ficou ansioso para se mudar para sua antiga mansão, e a cidade decidiu transformar a propriedade em um único cemitério maciço que atua como o principal repositório dos mortos da cidade.

O próprio cemitério é um labirinto de criptas e monumentos, cuja organização é quase impossível para os estrangeiros discernir enquanto os ossários de várias câmaras de comerciantes ricos e senhores piratas pairam sobre as placas simples e os símbolos sagrados de madeira dos pobres.

Os sistemas de cavernas naturais foram expandidos e escorados para criar criptas extensas; no entanto, ao longo de gerações, os mapas foram perdidos ou mal atualizados, e não é incomum que um coveiro se encontre batendo na madeira de um caixão onde nenhum caixão deveria estar ou cair num trecho esquecido do túnel. O assalto aos túmulos por bandidos e seguidores de *Myrkul* obcecados pela necromancia só aumenta o caos, à medida que os corpos são exumados e enterrados sempre que for conveniente.

Mais significativamente, um grande deslizamento de terra décadas atrás jogou uma grande parte do penhasco do cemitério no rio abaixo, fazendo com que os ossuários e os marcos restantes se deslocassem e se inclinassem, ao mesmo tempo em que expunha numerosas criptas e túneis ao ar, provocando uma nova pressa de roubar sepulturas. Embora os *baldurianos* raramente enterrem seus mortos com objetos de valor e muitas das escolhas mais fáceis tenham sido tomadas, se é do conhecimento comum que alguns dos maiores tesouros dos séculos passados ainda estão sepultados com seus heróis, suas lápides são limpas anonimamente pelo vento e pela chuva.

Observando tudo isso, está a poderosa equipe dos *Gravemakers*. Muito mais do que simplesmente zeladores e trabalhadores, os *Gravemakers* protegem os mortos - e *Tumbledown* das ameaças. Com tanta morte concentrada em um ponto, os mortos-vivos são um problema constante. Esqueletos e ressurgidos regularmente rasgam espontaneamente suas sepulturas, enquanto carniçais e lívidos se enterram em criptas e catacumbas, atraídos pelo cheiro de carne em decomposição. As bruxas se escondem em seus túmulos durante o dia, enquanto fantasmas e espectros aterrorizam os mortais inocentes. Colocar essas ameaças antes que possam atacar os cidadãos é o principal trabalho dos *Gravemakers*, e embora legitimamente orgulhosos de suas proezas, seu líder *Leone Wen*, um cavaleiro humano *leal e bom* e servo de *Torm*, está sempre procurando novos recrutas ou contratados para se juntar a eles em sua cruzada. A equipe opera fora da antiga *Mansão Szarr*, meio queimada, no centro do cemitério, seus salões de moldes supostamente ainda infestados pelos fantasmas dos *Szarrs* assassinados - embora as histórias permaneçam divididas sobre se os fantasmas atacam os *Gravemakers* ou os ajudam em seu dever.



ENCONTROS ALEATÓRIOS DA CIDADE EXTERIOR

d20	Encontro
1-6	Nenhum encontro
7-10	Interação inofensiva (role na Tabela G)
11-16	Habitantes (role na Tabela H)
17-20	Ameaça (role na Tabela I)

TABELA G: INTERAÇÕES INESPERADAS DA CIDADE EXTERIOR

d12	Interação
1	Um membro da equipe <i>Gravemaker</i> do Cemitério Cliffside pergunta calmamente se o grupo viu uma mulher vestida à moda antiga passar. Se pressionado para obter mais detalhes, ele diz que ela era “transparente”.
2	Um clérigo da <i>Igreja da Última Esperança</i> implora ao grupo para ajudar a encontrar um paciente que se afastou.
3	Um machado obviamente mágico ameaça os transeuntes enquanto ele avança pela rua. O proprietário do <i>Danthelon Dancing Axe</i> o persegue (consulte “ <i>Danthelon Dancing Axe</i> ”, para mais informações).
4	Ubis Garynmor dos <i>Estábulos e Zoológico Garynmor</i> vai de beco em beco, vaiando. Se perguntado o que ele está fazendo, ele admite de má vontade que algo escapou de seu estábulo.
5	Um meio-elfo magro, Jaemus Exheltarion do Matadouro dos Hamhocks, admira abertamente a orelha esquerda de um personagem e se oferece para comprá-lo por 15 po .
6	Um membro do Right Pashas de Little Calimshan tenta vender aos personagens alguns brownies feitos na hora, com a receita secreta da avó, para arrecadar dinheiro para a festa de aniversário de uma criança. Os brownies custam 1 pc cada e são deliciosos.
7	Jonas Goodnight, dono do <i>Teatro Oasis</i> , elogia dramaticamente o grupo, convidando-os a estrelar sua próxima inacreditável produção teatral.
8	Um astrônomo de olhos turvos tropeça no grupo, enquanto observa com medo o céu. Se perguntado, ele aponta para o céu e sussurra: “ <i>As estrelas não estão certas. Tempos sombrios estão chegando</i> ”.
9	Vários gnomos gargalhando seminus estão com os corpos cobertos de tinta e conduzem uma engenhoca com rodas pela rua. O dispositivo é uma obra de arte móvel criada no Whitkeep Hostel e intitulada “ <i>Os Patriarcas</i> ”.
10	Um grupo de oficiais obviamente bêbados do Punho Flamejante tropeça para longe de um bar da Travessia de Wyrn. Eles ineficazmente tentam começar uma briga com o grupo, depois se desculpam e se afastam.
11	Um membro precoce do <i>Gateguides</i> pergunta ao grupo se eles querem ganhar algumas moedas rápidas. Nesse caso, ele pede que eles criem uma distração para que alguns soldados do Punho Flamejante parem de assediar uma família recém-chegada de refugiados que ele está ajudando.
12	Um comerciante e o guarda do portão discutem sobre como medir e comparar com precisão os tamanhos de um burro incomumente pequeno e de um pavão excepcionalmente grande. Eles pedem a opinião de um membro do grupo que passa.

TABELA H : HABITANTES DA CIDADE EXTERIOR

d10	Interação
1	2d4 Rufiões calishitas e 2d4 rufiões tethyrianos se xingam, prontos para brigar
2	1d6 Gnomos plebeus do Whitnep Hostel jogam tomates em transeuntes que exibem sua riqueza
3	1d4 bandidos joyride em cavalos roubados de um curral
4	2d4 Guardas do Punho Flamejante, de folga ou indo para outro lugar, ignoram crimes óbvios.
5	1d4 Patriarcas (nobres humanos) e 2d8 guardas
6	1d4 Ladradores (espíões) distribuem folhetos para o Teatro Oasis
7	1d4 Plebeus pastam 2d8 cabras e um pavão (use o bloco de estatísticas do abutre)
8	2d6 Mendigos (plebeus)
9	1 Oficial do Punho Flamejante (cavaleiro) e 2d4 soldados do Punho Flamejante (veteranos) que se dirigem para ou da Rocha do Wyrn
10	2d6 Membros da equipe dos Crossers ou Gravemakers (plebeus) patrulhando a rua.

TABELA I: AMEAÇAS DA CIDADE EXTERIOR

d10	Ameaça
1	2d4 Ratos gigantes
2	1 Capitão dos bandidos e 1d6 bandidos exigem uma taxa de “uso da rua”
3	1d6 Pungistas da Guilda (espíões)
4	1d4 Carniçais pegando cadáveres deixados na rua
5	2d6 Esqueletos que escaparam do Cemitério Cliffside
6	Um machado voador, de lâmina dupla, aterrorizando os transeuntes (uma stirge envolta em ilusão do Danthelon Dancing Axe)
7	1 Cockatrice que escapou do Zoológico Garynmor
8	1d6 stirges
9	1d4 Homens-chacais que vivem em Little Calimshan
10	Esquadrão de seqüestro dos Três Mortos (consulte “ <i>Mais Encontros com os Três Mortos</i> ”)

IGREJA DA ÚLTIMA ESPERANÇA

Esta capela e asilo combinados no bairro *Canções Gêmeas* há muito oferecem santuário para os deprimidos e os doentes mentais. Os poucos participantes atribuem à fé de nenhum Deus em particular, mas exaltam as virtudes da meditação e qualquer que seja a calma que os visitantes possam trazer.

Poucos procuram os serviços da igreja por conta própria. Em vez disso, a maioria dos que vêm morar na igreja tem um quarto alugado para eles pela família em questão ou recebe um convite um tanto misterioso - e geralmente inesperado - da superintendente do instituto, **Mãe Aramina**, uma clériga humana leal e boa. *Aramina* é uma ex-estudiosa de Candlekeep que mudou seu estudo ao longo da vida de psicologia do acadêmico para o clínico.

Como a *Mãe Aramina* descobre o sofrimento das pessoas e sob quais circunstâncias ela oferece espaço e hospedagem grátis em suas instalações é um mistério, mas até o momento, ninguém descobriu nenhum ângulo sinistro em seu trabalho. De fato, sabe-se que a *Mãe Aramina* contrata intermediários empáticos para livrar o necessário de condições destrutivas. Apesar de sua caridade, a *Igreja da Última Esperança* não é universalmente amada. Os *Faithless*, uma gangue associada à *Guilda* em *Canções Gêmeas*, vê um tesouro de habitantes da cidade ricos e não-sacerdotes insolentes no meio

deles, alvos maduros para esquemas de proteção, seqüestros e todo tipo de conspiração. Atualmente, nenhum dos pacientes da Igreja está em perigo, mas *Mãe Aramina* está procurando cautelosamente soluções de segurança mais permanentes.

DANTHELON'S DANCING AXE

Esta loja de dois andares vende tudo o que um aventureiro pode precisar, de armas e armaduras a barcos a remos e gaiolas de monstros móveis. Presidindo as prateleiras abarrotadas está **Entharl Danthelon**, um anão do escudo plebeu *neutro e bom* que afirma ter sido aventureiro uma vez, como evidenciado pelo machado mágico que guarda sua loja à noite. Os clientes são inevitavelmente tratados com a história da princesa élfica grata que encantou o machado por ele como recompensa por uma ousada aventura empreendida em seu nome.

Na verdade, o “*machado dançante*” de Danthelon é na verdade um *stirge* manso envolto na ilusão de um machado de lâmina dupla, que Danthelon solta todas as noites. A ilusão é cortesia de **Yssra Brackrel**, uma maga meia-elfa neutra e cabeleireira brilhante que aluga o sótão da loja. A rbugice de *Yssra* é tão lendária quanto o machado voador da loja, qualquer pessoa que a procure apenas pela sua habilidade conjuração está sujeita a uma crítica franca e pouco lisonjeira de seu penteado atual.

Embora *Danthelon* possa nunca ter sido um verdadeiro aventureiro, ele adora associar-se a eles e mantém constantemente seus ouvidos abertos a rumores e oportunidades, que felizmente repassa aos clientes pagantes. No momento, ele está obcecado com relatos de um grupo de contrabandistas que desapareceram recentemente nos túneis de *Riverveins*, juntamente com um baú cheio de valiosas poções mágicas, e encoraja ansiosamente seus compradores a investigar e depois voltar a contar a história.

GARYNMOR ESTÁBULOS E ZOOLÓGICO

Como cavalos e outros animais de carga não são permitidos dentro das muralhas da cidade, a *Cidade Exterior* transborda de estábulos e hospedeiros, variando de currais enlameados a celeiros mais agradáveis do que a maioria das pousadas. Destes, o maior é os **Estábulos Garynmor**, que oferece o benefício exclusivo dos locais de operação em *Stonyeyes* e *Portão Negro*; os viajantes que passam por lá têm a opção de deixar seus animais de um lado da cidade e buscá-los do outro, depois que os cavaleiros os transportam pelo lado de fora dos muros. Os estábulos também são incomuns em sua disposição de alugar montarias para os moradores da cidade que precisam de transporte, reduzindo a necessidade dos moradores da cidade de possuir seus próprios cavalos. No entanto, a verdadeira jóia que diferencia os estábulos de Garynmor é seu *zoológico*.

Um ex-viajante do mundo, **Ubis Garynmor** (humano plebeu *caótico e bom*) há muito tempo é fascinado por animais exóticos, e já tendo desenvolvido a infraestrutura para cuidar de um grande número de animais comuns, ele achou fácil expandir o escopo de seu estabelecimento. Sua coleção de animais em *Stonyeyes* contém uma variedade de criaturas raras, mundanas e mágicas, de uma cockatrice envelhecida e dois hipogrifos com asas cortadas a um urso-coruja. Sempre à procura de novas atrações, ele paga alegremente aos aventureiros espécimes saudáveis de criaturas raras, às vezes revendendo as espécies menores e menos perigosas. Enquanto o zoológico é popular entre os habitantes da cidade que pagam alguns cobs para ver as criaturas, muitos vizinhos temem que *Ubis* não leve a segurança a sério o suficiente e que seu desejo de mimar animais tão perigosos poderia levá-los a se libertar e a fúria através dos distritos.

MATADOURO HAMHOCKS

Esse imenso complexo de currais, celeiros e matadouros é o maior matadouro e vendedor de carcaças ¹⁶ de Baldur's Gate. Localizada no bairro de *Stonyeyes*, de modo a ser conveniente para os açougueiros da cidade, a instalação tem uma relação geralmente contraditória com os estabelecimentos vizinhos, pois outros pastores e hospedeiros afirmam que o onipresente cheiro de sangue deixa seus animais nervosos. No entanto, são os próprios cidadãos que devem estar nervosos, pois o matadouro passou recentemente por nova administração.

Procurando espalhar medo e caos, os cultistas dos Três Mortos se infiltraram no matadouro e começaram a assassinar pessoas pela cidade, deixando as vítimas em um beco atrás do *Javali Sorridente* no Largo Florido. Para abanar ainda mais as chamas, o culto corta os cadáveres pelos pulsos e inflige um ferimento no coração, dando origem a rumores de que os assassinatos são o resultado de um serial killer sobrenaturalmente mortal.

Pasque Enrial, um *manopla negra* de *Bane*, é a mente ideal do culto. Ele planejou a morte do ex-proprietário do matadouro para que este pudesse assumir o controle, imaginando que gritos constantes de sangue, miudezas e animais forneceriam uma cobertura adequada para as atividades assassinas do culto. Desde então, ele vem dispensando lentamente os trabalhadores existentes e os substituindo por cultistas leais à missão do grupo.

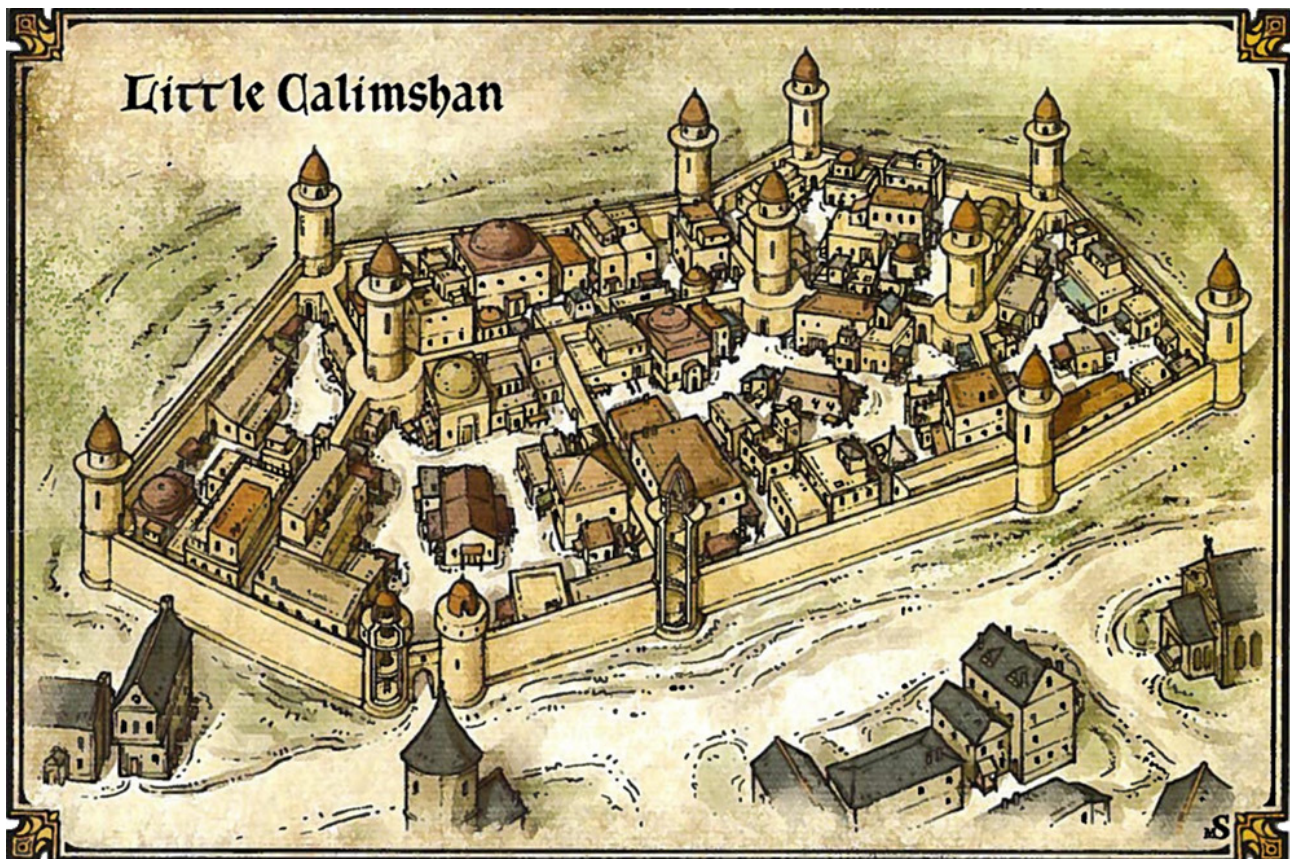
Ajudando-o estão **Corian Khee**, um *cabeça da morte* de *Bhaal* que passa dias esmagando crânios de gado com um martelo maciço e noites conduzindo as operações de campo assassinas do culto, e **Jaemus Exheltarion**, um meio-elfo *mestre das almas*. Dos três, *Jaemus* é o menos convincente em seu papel como novo contador do matadouro, enquanto cumprimenta os clientes com um olhar estranho, lê abertamente volumes estranhos e passa muito tempo no armário de troféus do culto, uma instalação de armazenamento a frio onde ele está usando peças colhidas de vítimas e gado para construir um golem de carne com cabeça de carneiro.

LITTLE CALIMSHAN

Gerações atrás, uma frota de refugiados calishitas que fugiam da guerra no sul chegou ao *Porto Cinzento*. Em vez de abrir as portas para os estrangeiros, o povo de Baldur's Gate rapidamente os expulsou da cidade, forçando-os a sair pelo Portão do Basilisco no meio da noite e tributando-os pelo privilégio. Desesperados e cansados, os refugiados finalmente encontraram socorro em uma caravana, dirigida por um colega calishita na *Cidade Exterior*. Lá eles usaram a pouca riqueza que puderam trazer com eles para construir um novo lar - um assentamento tradicional calishita que seria precisamente tão amigável para Baldur's Gate quanto os *baldurianos* tinham sido para eles.

Embora tenha passado muito tempo desde aquele começo ignominioso, as tensões permanecem altas entre **Little Calimshan** e o resto da cidade, principalmente no que diz respeito àqueles *baldurianos* que moram na cidade. Ao contrário da maioria da *Cidade Exterior*, onde os bairros se misturam e ninguém pode dizer onde um termina e outro começa, *Little Calimshan* é nitidamente definida por paredes de tijolo e gesso, 4,5m de altura, 1,5m de espessura e cobertas com minaretes no estilo calishita clássico.

16 - *knackery* : foi a melhor interpretação que pude achar para essa palavra.



Essas paredes também não cercam apenas o bairro. *Little Calimshan* é construída em miniatura como uma cidade tradicional calishita, com seu interior dividido em vários **drudachs** (**bairros**). Cada **drudach** é cercado e habitado por uma família ou tribo em particular, com seu próprio local religioso, pousada ou taverna, mercado e locais da indústria, como ferraria, arsenal, curtume ou moinho. Embora uma quantidade tão grande de paredes possa fazer com que *Little Calimshan* pareça frágil e impassível, na verdade o oposto é verdadeiro: as grossas paredes da muralha agem como ruas elevadas, com os habitantes locais capazes de observar o *layout* de cima e escolher facilmente um caminho para o destino pretendido.

Perdendo apenas para o **Ampla** no caos e vivacidade de seus mercados, *Little Calimshan* abre seus portões para pessoas de fora por apenas algumas horas por dia. Dentro de sua aglomeração de bazares, os comerciantes locais têm quase o monopólio de muitas importações do sul, desde sedas e lâminas finas de aço calishita a volumes de conhecimento mágico raro, graças a acordos comerciais exclusivos com várias caravanas.

Assim que o meio da tarde chega, no entanto, os compradores são arrastados de volta pelos portões arqueados, e os únicos não-calishitas ainda permitidos no bairro são aqueles que se casaram com uma família de *Little Calimshan* ou ganharam a confiança sagrada de residentes de um **drudach**. Enquanto muitos moradores de *Little Calimshan* se aventuram na cidade maior a negócios ou a lazer, nem mesmo o Punho Flamejante é capaz de forçar seu caminho até o bairro que vira uma fortaleza depois de horas, exceto nas circunstâncias mais difíceis, e cada **drudach** é patrulhado por uma milícia de jovens guerreiros solteiros (guardas com cimitarras em vez de lanças) chamados **amlakkars**.

Enquanto *Little Calimshan* apresenta uma face unificada para o resto da cidade, ela tem todos os problemas de qualquer assentamento. A desigualdade de renda se torna ainda mais óbvia pela densidade, com os pobres vivendo literalmente lado a lado com os ricos **genie-binders**. Isolacionistas mais velhos colidem com jovens ansiosos por mais interação com a cidade em geral. No entanto, de longe o maior problema é a guerra

de gangues atualmente devastando *Little Calimshan*. Vendo a Guilda como fundamentalmente uma organização externa, uma gangue calishita chamada **Right Pashas** busca expulsar os agentes da *Guilda* do submundo de *Little Calimshan*. A popular chefão meio-calishita da Guilda, **Rilsa Rael**, opõe-se naturalmente a esse insulto, e a cada noite os moradores fecham suas portas com força, como uma guerra de bandidos e ladrões que se enfurece pelos telhados.

Entre os locais mais notórios de *Little Calimshan* está o **Empório Calimjewel**, amplamente considerado como a melhor joalheria da cidade - e o melhor lugar para vender jóias roubadas, como também é a sede local da *Guilda*. Além de sediar fóruns públicos regulares em sua loja, **Rael** supervisiona tacitamente o **Jardim dos Sussurros**, um labirinto de telas de madeira e papel onde pessoas de toda a cidade podem comprar e vender segredos com agentes da *Guilda* e entre si, falando através das barreiras para manter o anonimato. Também populares são escolas como a **Lâmpada da Aprendizagem** e a **Academia Verdashir** (também conhecida como **Academia Dervish**), que treinam conjuradores e guerreiros nos estilos de sua terra natal ancestral, permitindo que apenas os mais talentosos estrangeiros acessem seus arquivos ou participem de suas aulas. E, é claro, todos os patriarcas da cidade já visitaram o famoso **Teatro Oasis**, lar das produções mais ousadas e às vezes perigosas da cidade.

TEATRO OÁSIS

Baldur's Gate abriga uma variedade de pequenos teatros e cabarés, mas ninguém pode segurar o espetáculo épico do Oásis. O proprietário e diretor do teatro **Jonas Goodnight**, um espião humano caótico e neutro, apresenta programas ainda mais escandalosos do que suas roupas magnificamente criadas. As produções envolvem desde monstros ao vivo até poderosas ilusões mágicas, além de mostrar os artistas mais talentosos da cidade. Atores e músicos tocam suas músicas e monólogos em cima de trapézios flamejantes ou torres humanas, enquanto acrobatas chocam a platéia com feitos físicos à beira do sobrenatural.

Até os frequentadores incultos do teatro, incapazes de decifrar o gênio artístico de *Goodnight*, podem apreciar sua flagrante quebra de tabus, com roteiros burlescos e satíricos arriscados, zombando de todos, desde os duques até **Keene, Nove Dedos**. O fato de que essas performances às vezes dão terrivelmente errado, com monstros se soltando ou um equipamento quebrado enviando um artista caindo para a multidão, apenas aumenta a excitação e os patriarcas e pessoas comuns disputam assentos nas apresentações apenas à tarde do teatro. Os preços dos ingressos são decididos caprichosamente e no local por *Goodnight*, variando bastante entre cada indivíduo.

Enquanto *Goodnight* está sempre procurando novos artistas, no momento ele precisa mais do que apenas um bardo talentoso ou contorcionista. O custo de apresentar seus programas ultrajantes o deixou profundamente endividado, e sua necessidade compulsiva de assar todos os possíveis clientes ou aliados da cidade não ajudou em nada. Com a Guilda pronta para intervir e assumir a propriedade, se ele não começar a pagar seus empréstimos, ele precisa recorrer ao crime definitivo ou fazer um show mais incrível do que qualquer coisa que ele fez antes. Ele tem uma ideia, mas, para concretizá-la, precisará de um grupo de aventureiros experiente, disposto a interpretar as estrelas na primeira aventura de audiência ao vivo do mundo.

RILSA RAEI



RILSA RAEI

Humanoide Médio (humano), neutro.

Classe de Armadura: 15 (armadura de couro)

Pontos de Vida: 52 (8d8 + 16)

Deslocamento: 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Resistências: Des +6, Sab +2

Perícias: Acrobacia +6, Atletismo +4, Enganação +4, Furtividade +6, Percepção +2, Prestidigitação +6.

Sentidos: Percepção passiva 12

Idiomas: Comum, gíria de ladrão.

Nível de Desafio: 3 (700 XP)

Ação Ardilosa: Em cada um de seus turnos em combate, Rilsa pode usar uma ação bônus para executar a ação Disparada, Desengajar ou Esconder.

Foco: Se Rilsa causar dano em uma criatura com um ataque de arma, ela ganha vantagem nas jogadas de ataque contra esse alvo até o final do seu próximo turno.

Liderança Tática: Como ação bônus, Rilsa escolhe uma criatura que possa ver a 9 metros dela. A criatura não provoca ataques de oportunidade até o final de seu próximo turno, desde que possa ouvir os comandos de Rilsa.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: Rilsa ataca três vezes com suas armas.

Espada Curta: Ataque corpo a corpo com arma: +5 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 7 (1d6+4) de dano perfurante.

Adaga: Ataque corpo a corpo com arma ou à distância: +6 para acertar, alcance 1,5m ou 6m/18m, um alvo. Acerto: 6 (1d4+4) de dano perfurante.

VEIAS DO RIO

Logo a leste da cidade, onde *Colina*

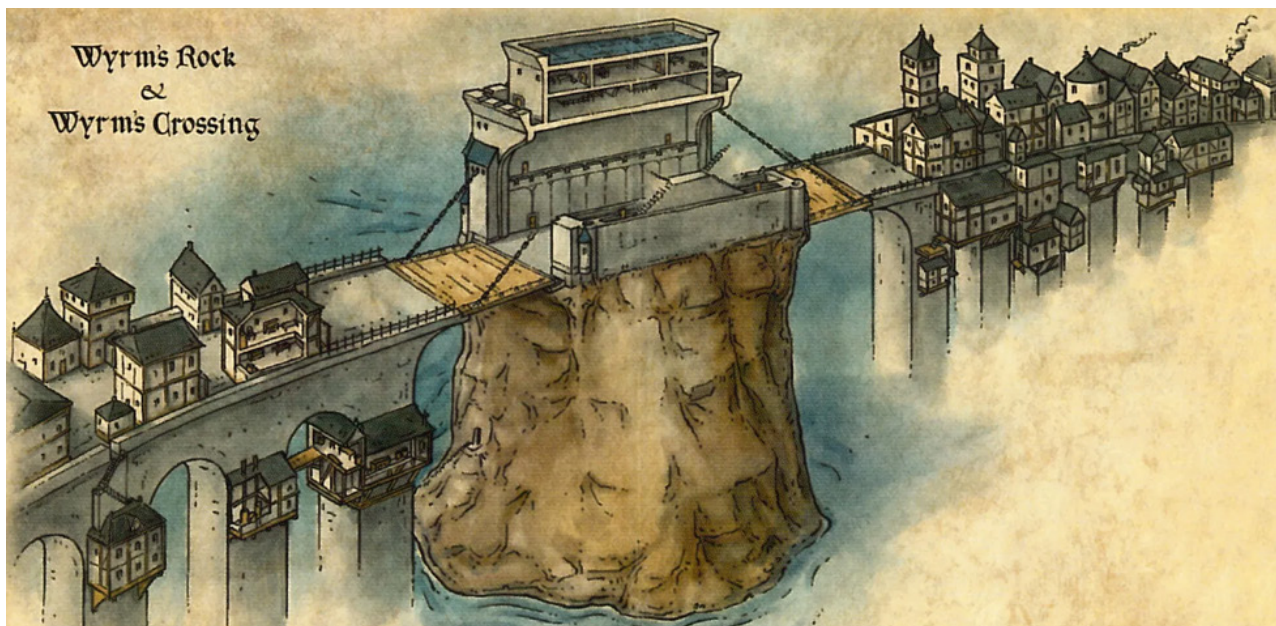
Dusthawk se ergue ao longo do Rio Chionthar, redemoinhos capturados por afloramentos perfuram a pedra, esculpindo um labirinto de túneis sinuosos e drenando para aquíferos subterrâneos. Embora dificilmente desvie água suficiente para impactar o fluxo do rio, a rede de câmaras submersas se tornou uma fonte de mistério e lenda para os habitantes locais.

Enquanto a maioria dos túneis está submersa, as mudanças na altura do rio ao longo do tempo significam que alguns dos túneis e cavernas estão secos ou apenas meio inundados por longos trechos, tornando-os esconderijos preferidos para fugitivos, contrabandistas, predadores aquáticos e amantes de aventuras particularmente apaixonados. Embora haja rumores de que alguns túneis conduzem diretamente sob Baldur's Gate, até o momento todas as cavernas mapeadas são acessíveis apenas a partir do rio, e apenas subir em uma boca do túnel ou dirigir um barco para dentro pode ser mortal, já que as atuais tentativas de esmagar embarcações contra os penhascos. Histórias de tesouros antigos nas cavernas inundadas são aprimoradas apenas pelas histórias do **Ol'Cholms**, um monstro do rio, rondando pelos túneis. Muitos pretensos caçadores de fortuna ficaram desapontados ao descobrir túneis secos contendo nada mais que grafite bruto, garrafas de vinho vazias e bandos de *stirges* sanguinolentas.

WHITKEEP HOSTEL

Em uma cidade frequentemente considerada severa e perigosa, o **Whitkeep Hostel** é uma centelha de luz e leviandade. Construído por um rico operador de caravana rico que perdeu sua fortuna em ataques de monstros, esta mansão de paredes brancas foi rapidamente dominada por posseiros, e já passou mais de um século como uma comuna de todos artistas gnomos. Embora apenas os gnomos sejam convidados a alugar um dos trinta e sete apartamentos-estúdio da mansão, *baldurianos* de todas as raças são bem-vindos para socializar nas infames festas surrealistas do local ou assistir a seus shows e acontecimentos de arte incomuns. Como tal, o albergue se tornou o ponto de encontro central dos radicais e revolucionários da cidade, além de muitos artistas e sonhadores.

Um dos críticos mais francos do bairro do governo de Baldur's Gate. **Pernilla "Prole" Cabrenock**, uma gnomo das rochas fêmea, capitã de bandidos caótica e neutra, se uniu a um inventor e arcanista excêntrico chamado **Ardryn Deagle**, um mago gnomo das rochas *caótico e bom*. Os rumores divulgados pela própria *Prole* sugerem que eles quase concluíram uma invenção mágica que "*finalmente removerá os laços da capital e libertará as pessoas a prosperarem*", mas a segurança em torno do projeto tem sido incomumente restrita, mantendo até muitos membros da comunidade comunal no escuro.



Embora a maioria das pessoas assuma que essa é apenas uma crítica nova e estranha aos patriarcas da cidade, a Guilda e o Punho Flamejante adorariam se infiltrar no projeto dos revolucionários e garantir que não representasse uma ameaça ao *status quo*.

TRAVESSIA DE WYRM

Este bairro é, na verdade, duas pontes enormes cada uma atravessando metade do Rio Chionthar e se encontrando na Wyrms's Rock, uma ilha alta e rochosa no centro. Enquanto o Punho Flamejante mantém uma fortaleza na ilha para taxar os viajantes ao longo do Caminho da Costa e controlar o acesso à cidade em tempos difíceis, as próprias pontes são um jogo limpo para os ocupantes. Cortes de madeira em ruínas, tavernas e lojas lotam os dois lados dos vãos de pedra em arco, debruçados sobre a estrada estreita entre eles. Ainda mais se apegam aos lados das pontes, ancorados um ao outro ou em balanço sobre a água. A tendência dessas últimas estruturas de cair ocasionalmente no rio corrente, puxando seus vizinhos com eles, não é suficiente para impedir os moradores que esperam serem os primeiros a vender aos viajantes a caminho da cidade ou os últimos a escolher seus bolsos na saída.

Mesmo entre os membros da *Cidade Exterior*, os moradores da Travessia Wyrms têm a reputação de libertinos e trapaceiros; o bairro é especializado em bares de mergulho 13 decadentes e salões de jogos onde os bêbados beligerantes podem ser expulsos diretamente sobre o rio. Ao mesmo tempo, também possui uma comunidade halfling strongheart grande e unida, cujos cortiços de teto baixo e peso mais leve são perfeitos para o estilo arquitetônico precário do bairro.

Enquanto a Travessia é conhecida por trapaceiros e criminosos, os moradores se mantêm unidos, e uma equipe local chamada Crossers garante que todas as práticas predatórias sejam aplicadas principalmente aos viajantes e nunca aos *Companheiros* de ponte. Para aqueles que sempre se recusam a jogar bem com os vizinhos, a resposta costuma ser a Sweetjen's Spices, uma precária loja à beira da ponte cujo proprietário halfling vende discretamente algumas das drogas e venenos mais potentes não rastreáveis da cidade.

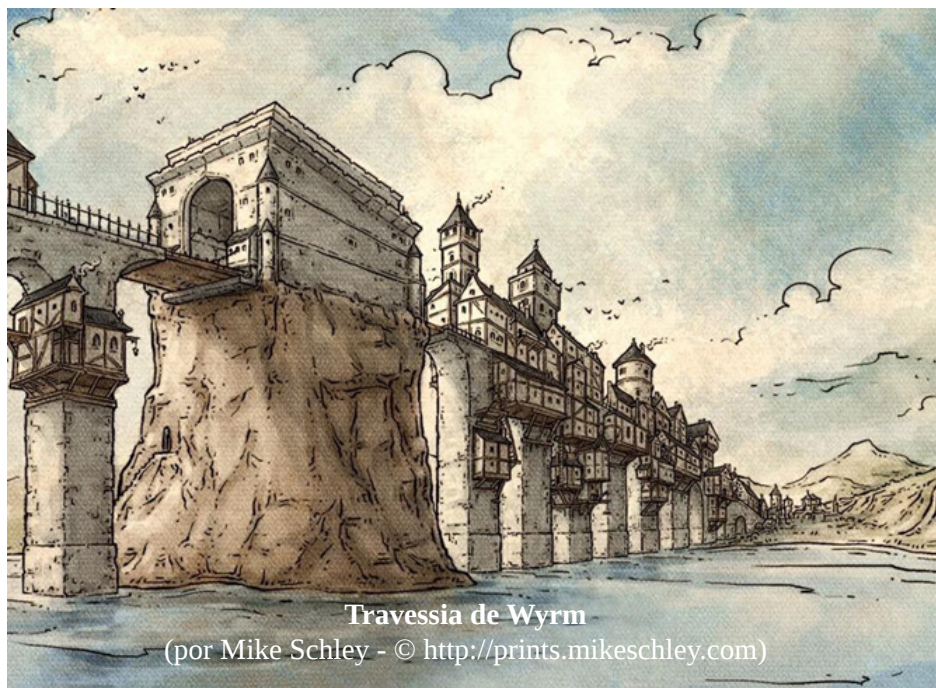
WYRM'S ROCK

Esta formidável fortaleza ergue-se do centro do rio em uma ilha de algas escorregadias, com paredes simples quase impossíveis de escalar. Construída pelo Punho Flamejante em uma rocha que uma vez dizia ter abrigado um dragão de bronze, a fortaleza é o primeiro ponto de verificação no qual Baldur's Gate tributa os viajantes que viajam para o norte.

Qualquer pessoa que tente atravessar o rio através das duas pontes maciças da fortaleza deve pagar o pedágio de 5 pc e atravessar a fortaleza por um longo túnel central cheio de fendas de flechas e buracos de assassinato. Entre 25 e 50 soldados do Punho Flamejante trabalham no posto de controle, que opera apenas durante o dia. Depois do anoitecer, as pontes levadiças dos dois lados da torre são levantadas, interrompendo todo o tráfego e forçando os retardatários a se abrigarem em uma das muitas pousadas no topo da ponte da Travessia Wyrms até a manhã seguinte.

A fortaleza tem quatro níveis: o nível da ponte, ocupado pelo túnel de manoplas e escritórios dedicados à gestão do tráfego; um arsenal no segundo andar cheio de petróleo, dardos e tudo o que os soldados precisam para resistir a um cerco; um terceiro andar para os alojamentos dos soldados; e um nível de masmorra de teto alto embaixo das pontes para abrigar prisioneiros temporários e suprimentos de pequenas embarcações da fortaleza (caso a guarnição precise atravessar os portões ao nível do rio fortemente fortificados). Os soldados estacionados na fortaleza tendem a se dividir em duas categorias: os desapontados por ficarem presos nas cobranças de pedágio tão longe da cidade, e os que se alegram com o trabalho fácil e com a chance de se divertir na Travessia Wyrms, com o último garantindo que o Punho não patrulhe demais as pontes vizinhas.

O comandante da Wyrms's Rock, um velho bruto chamado Skorpin Crane, que morreu recentemente. Foi descartado que tenha sido um crime e o *Grão-Duque Ulder Ravengard* estava no meio de encontrar o substituto de Crane quando ele foi levado para uma missão diplomática em Elturel. Até que um substituto seja encontrado, o Mago Defensor de Wyrms's Rock, um mago anão do escudo *neutro e mau* chamado Gardak Horn, assumiu o comando. Os guardas detestam Gardak porque ele usa um homúnculo para espioná-los.



ALÉM DE BALDUR'S GATE

Use as tabelas a seguir para determinar quem ou o que os personagens podem encontrar nas estradas que levam de e para Baldur's Gate. Use essas tabelas quantas vezes desejar.

ENCONTROS NAS ESTRADAS

d20	Encontros
1-4	Nenhum encontro
5-14	Viajantes (role na Tabela J , então role na Tabela K para determinar a agenda dos viajantes)
15-20	Monstros (role na Tabela L)

TABELA J: VIAJANTES NO ENTORNO DE BALDUR'S GATE

d12	Viajantes
1	3d4 Agricultores ou pecuaristas locais (plebeus)
2	1d4 Comerciantes estrangeiros (plebeus) e 3d6 guardas viajando em uma caravana
3	1d6 Estudiosos (plebeus)
4	3d6 Migrantes ou refugiados (plebeus)
5	2d4 Soldados do Punho Flamejante (veteranos)
6	Família de 1d4 patriarcas (nobres) em uma carruagem puxada por dois cavalos de tração, com 2d6 guardas montando cavalos fornecendo escolta.
7	2d4 Mercenários de aluguel (rufiões)
8	1d6 Peregrinos religiosos (acólitos)
9	1d6 Agentes da Guilda (bandidos)
10	1 Arquimago acompanhado por um guardião do escudo
11	1d6 Artistas (plebeus)
12	1 Gladiador liderando um boi, que está carregando uma carroça da prisão que contém uma medusa com um capuz de estopa na cabeça e algemas nos pulsos.

TABELA K: AGENDA DOS VIAJANTES

d10	Indo para Baldur's Gate para ...
1	Ganhar dinheiro vendendo mercadorias que consideram excepcionais.
2	Encontrar um patrocinador para um novo empreendimento artístico ou comercial.
3	Avisar as autoridades de uma possível ameaça à cidade.
4	Buscar inovações na Igreja de Gond.
5	Comprar bens ilegais em outras comunidades.
6	Reabastecimento, em seguida, seguir a para um destino distante por mar.
7	Ganhar dinheiro para viajar para outro lugar por terra.
8	Iniciar um empreendimento inovador.
9	Comprar um texto raro e depois viajar para Candlekeep.
10	Executar um empreendimento criminal com a Guilda.

TABELA L : MONSTROS NO ENTORNO DE BALDUR'S GATE

d12	Encontros
1	1d6 lobisomens disfarçados de mendigos humanos ou um bando de lobos.
2	2d4 stirges
3	1d4 ettercaps e 1d4 aranhas gigantes
4	3d6 kobolds
5	1 Chefe goblin e 3d6 goblins
6	1 Dríade e 1d4 sprites à espreita em uma árvore
7	1d4 ankhegs escondidos no chão
8	1 Basilisco
9	1d4 homens-chacais disfarçados de mendigos, artistas ou comerciantes humanos.
10	1 Hobgoblin Capitão e 3d6 hobgoblins
11	1 Gnoll Líder de Matilha e 3d6 gnolls
12	1 Wyvern



BALDUR'S GATE: ANTECEDENTES DE PERSONAGENS

Esta seção apresenta novos antecedentes adequados para a criação de personagens de Baldur's Gate, além de notas sobre a adaptação de personagens que foram retirados do *Manual do Jogador*.

Este material deve ser uma ferramenta para você, o Mestre. Depois que os jogadores decidirem os antecedentes de seus personagens, reveja o material aqui. Alguns antecedentes têm pelo menos um novo recurso variante que liga o antecedente a um grupo em Baldur's Gate, posto para fornecer aos personagens uma conexão adicional com a cidade. Personagens podem optar por substituir o recurso padrão de seu antecedente por um desses recursos variantes. Cada antecedente também inclui um recurso bônus que marca um personagem como um nativo de Baldur's Gate que conhece a cidade - suas ruas e suas cicatrizes. Esses recursos adicionais são chamados de "Recursos de Baldur's Gate". Embora os recursos de antecedentes de um personagem sejam amplamente úteis, os efeitos dos recursos de Baldur's Gate podem ser usados apenas enquanto o personagem estiver em Baldur's Gate, embora, a critério do Mestre, eles possam ter efeitos aplicáveis em situações semelhantes às de Baldur's Gate.

Esses recursos baseados em localização não substituem outros; um personagem os ganha apenas por estar familiarizado com Baldur's Gate. Se um antecedente apresentar vários recursos de Baldur's Gate, você obterá todos os recursos associados a esse antecedente, ou quantos deles desejar.

A seção "**Segredos Sombrios**" apresenta um crime ou pecado que pode forçar um grupo a se unir ou sustentar suas ações. Depois que os jogadores resolverem seus antecedentes individuais, dê a eles a oportunidade de escolher um segredo sombrio. Esse segredo pode ter ramificações emocionantes ou ameaçadoras à medida que as aventuras do grupo se desenrolarem.

ACÓLITO

Dizem que toda fé no mundo tem um crente em Baldur's Gate. Não só a maioria das fés estabelecidas é tolerada - mesmo que algumas delas, incluindo crenças abertamente más, sejam relegadas ao bairro *Canções Gêmeas* da *Cidade Exterior* - mas novas chegam constantemente, transportadas por viajantes e proselitistas de terras distantes. Um personagem com esse antecedente pode aspirar a coisas maiores, não para si, mas para sua fé.

CARACTERÍSTICA DE BALDUR'S GATE:

Comunidade Religiosa

Você está intimamente conectado com a comunidade religiosa de Baldur's Gate. Você sabe se uma divindade tem seguidores na cidade e em qualquer lugar que a fé se reúna abertamente e nos bairros em que os fiéis habitualmente habitam. Embora isso não seja notável para a maioria das religiões maiores da cidade, acompanhar as centenas de religiões que os recém-chegados trazem não é uma tarefa fácil.

CHARLATÃO

Todo mundo está sempre tentando encontrar alguém em Baldur's Gate. O vigarista de um grupo pode ser o revolucionário de outro. Ou talvez, você esteja apenas nisso por si mesmo. De qualquer forma, personagens com esse antecedente têm um plano para atingir o grande momento; tudo o que eles precisam é audácia e um pouco de tempo.

CARACTERÍSTICA DE BALDUR'S GATE:

Herdeiro Há Muito Desaparecido

Você é versado nos maneirismos e idiossincrasias dos patriarcas *baldurianos* e outros nobres, imitando-os com suavidade o suficiente para convencer até os chefes de família mais esnobe da sua autenticidade. Você é hábil em se apresentar como o herdeiro há muito desaparecido de alguma linhagem patriarcal imaginária ou extinta.

Devido à sua habilidade em se passar por um patriarca, você tem um *token* da Vigia que permite entrar sozinho na *Cidade Alta* de Baldur's Gate. Você pode blefar com os outros ou convencer os membros da Vigia de que você é um patriarca. No entanto, qualquer teste verdadeiro de sua autenticidade provavelmente revelará seu engano.

CRIMINOSO

Nenhum criminoso de carreira em Baldur's Gate opera sem estar ciente da Guilda. Alguns estudiosamente mantêm um perfil discreto, carregando apenas a carga contrabandeada ocasional com mercadorias legítimas, ou apenas quebrando joelhos quando isso pode ser reivindicado como um ato de vingança pessoal. Outros se juntam a equipes de proteção ou à própria guilda. Alguns ex-membros da guilda foram expulsos da organização devido à incompetência ou depois de ofender um membro mais poderoso, e agora se arrastam entre os restos para sobreviver.

CARACTERÍSTICA DE BALDUR'S GATE:

Conexões Criminais

Em Baldur's Gate, o crime é apenas mais um negócio. Como resultado, você pode marcar uma reunião com um agente de baixo escalão de praticamente qualquer empresa, família patriarcal, equipe, instituição governamental ou, certamente, a Guilda. Este agente ouvirá você e, a seu critério, receberá suas informações ou solicitará a sua cadeia de comando. Essas reuniões quase sempre ocorrem em locais obscuros.

Origem Criminal

Os criminosos são comuns em Baldur's Gate. Se desejar, você pode rolar na *Tabela de Origens Criminais* para um evento de onde começou sua vida de crime.

ARTISTA

Dos espetaculares cantores e acrobatas do Teatro Oasis às pantomimas e marionetistas das sombras do Ampla, Baldur's Gate hospeda uma variedade colorida de artistas. Bons atos sempre podem encontrar um público pronto, e o fluxo constante de viajantes significa que novos espectadores e novos espetáculos estão sempre passando.

CARACTERÍSTICA DE BALDUR'S GATE:

Acesso aos Bastidores

Você aprendeu que a maioria dos negócios reais de entretenimento (ou qualquer outro empreendimento) acontece nos bastidores. É fácil para você analisar que tipo de público frequenta o local, como os atrevidos se reúnem no Sereia Corada ou como os patriarcas impetuosos se reúnem no Elmo e o Manto. Após uma apresentação bem-sucedida, você poderá encontrar um membro entusiasmado da multidão, alguém de uma ocupação ou classe social que frequenta o estabelecimento. Esse contato tem o prazer de conversar com você e lhe ouvir.

ORIGENS CRIMINAIS

d8	Origem
1	Você aleijou o primo de um chefe da Guilda sem perceber a conexão. Você conseguiu que a Guilda recusasse as demandas por sua morte, oferecendo-se para fazer as pazes trabalhando para os criminosos, mas mesmo assim o chefe ainda planeja uma vingança pessoal.
2	A Guilda assumiu o negócio da sua família, derrubou o terreno e incendiou o prédio pelo dinheiro do seguro. Você foi levado ao crime, mas nunca trabalhará para a Guilda. Você tem uma alegria especial em atingir seus alvos primeiro, avisando suas vítimas e frustrando seus planos.
3	Sempre foi sobre dinheiro. Você não recebe o que vale, trabalhando para alguém que tem mais do que merece. Mas o Clã ofereceu uma maneira de consertar isso. Você continua fazendo o que sempre, trabalho de guarda, trabalho em docas, contabilidade empresarial - mas o que você aprende passa para a Guilda.
4	A desigualdade em Baldur's Gate levou você a tomar o assunto em suas próprias mãos. Você rouba de patriarcas e residentes ricos da <i>Cidade Baixa</i> , canalizando o dinheiro através de frentes de caridade para ajudar os necessitados.
5	Você entrou no crime como um patriarca entediado à procura de emoção. Sua família não tem idéia de suas atividades, e a Guilda também não. Se algum deles descobrir, sua vida como a conhecemos terminará.
6	Um amigo próximo ou parente se juntou à Guilda e desapareceu misteriosamente. Você trabalha nos escalões mais baixos na esperança de descobrir o que aconteceu com ele.
7	Você sempre quis ser um membro da guilda. Quando criança, você admirava a arrogância dos membros da Guilda, seu vestido chamativo e sua competência, que todos os marcavam como diferentes dos outros adultos que você conhecia. Assim que possível você ingressou na organização.
8	Para você, essa é apenas uma maneira de ganhar a vida. Você vai trabalhar, faz o que precisa ser feito e é pago. Quem pratica crime buscando emoção, contra-atacar autoridades injustas, ou qualquer outra coisa são amadores, e eles podem ser presos ou mortos devido a idiotice deles.



SEM FACE (NOVO ANTECEDENTE)

Sendo quem você é, você nunca poderia ser um herói. Seja devido à sua classe, seu pessoal, sua família ou seus pecados, algo sobre você o impede de seguir efetivamente o caminho que você escolheu. Mesmo assim, isso não o impede. Você deixou seu rosto antigo para trás, assumindo uma nova persona, tomando-se algo mais.

Personagens com o antecedente **Sem Face** vestem um **disfarce** - literalmente ou não - enquanto se aventuram. Essa persona pode ser dramática ou sutil. De certa forma, muitos personagens têm personalidades tão maiores que a vida.

Portanto, esse antecedente se concentra amplamente no detalhamento do herói por trás da máscara.

Proficiência em Perícias: Enganação, Intimidação.

Proficiência em Ferramentas: kit de disfarce

Idiomas: Um a sua escolha

Equipamento: Um kit de disfarce, um traje, uma bolsa contendo **10 po**.

SEM FACE - PERSONA

Um personagem sem face se aventura por trás da máscara de uma persona pública. Essa persona é tão natural para eles quanto seu rosto verdadeiro e oculto, mas disfarça sua identidade. Role na **Tabela Sem Face - Persona** para determinar sua persona, ou trabalhe com o Mestre para criar uma persona única para seu personagem e que se adapte ao tom do seu jogo.

SEM FACE - PERSONA

d10	PERSONA
1	Um espião ou salteador extravagante
2	A encarnação de uma nação ou povo
3	Um canalha com um disfarce mascarado
4	Um espírito vingativo
5	A manifestação de uma divindade ou sua fé
6	Um cuja beleza é muito acentuada usando maquiagem
7	Uma representação de outro herói
8	A personificação de uma escola de magia
9	Um guerreiro com armadura distinta
10	Um disfarce com características animais ou monstruosas, destinado a inspirar medo.

CARACTERÍSTICA: DUPLA PERSONALIDADE

A maioria de seus colegas aventureiros e o mundo o conhece como sua persona. Aqueles que procuram aprender mais sobre você - suas fraquezas, suas origens, seu propósito - encontram-se frustrados por seu disfarce. Ao vestir um disfarce e se comportar como sua persona, você não é identificável como seu verdadeiro eu. Ao remover seu disfarce e revelar seu verdadeiro aspecto, você não é mais identificável como sua persona. Isso permite que você mude as aparências entre suas duas personalidades quantas vezes quiser, usando uma para ocultar a outra ou servir como camuflagem conveniente.

No entanto, se alguém perceber a conexão entre sua persona e seu verdadeiro eu, seu engano poderá perder sua eficácia.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Um personagem sem face geralmente interpreta sua persona - o herói ou pessoa extraordinária que é todos os dias. Isso é tudo uma fachada, porém, uma parte deles a expressa ao extremo. Para definir uma persona, sinta-se livre para escolher características de outros antecedentes, particularmente herói popular, eremita ou nobre. Para a pessoa por trás da persona, a pessoa que realmente se esforça para não ter rosto, considere um conjunto distinto de características sem face. Como resultado, aqueles com esse antecedente têm dois conjuntos de características, um para a sua persona e outro para o seu eu sem face.

TRAÇOS DE PERSONALIDADE - SEM FACE

d8	Traço de Personalidade
1	Sou sincero e incoerente direto.
2	Esforço-me para não ter personalidade - é mais fácil esquecer o que quase não existe.
3	Eu valorizo uma lembrança da pessoa ou ocasião que me colocou em meu caminho.
4	Durmo o quanto preciso e em um horário incomum.
5	Penso bem à frente, um desapego muitas vezes confundido com devaneios.
6	Cultivo um único hobby ou estudo obscuro e discuto-o ansiosamente.
7	Estou sempre aprendendo a estar entre os outros - quando ficar quieto, quando rir.
8	Eu me comporto como um extremo oposto da minha persona.

IDEAIS- SEM FACE

d6	Ideal
1	Justiça. O lugar na sociedade não deve determinar o acesso de alguém ao que é certo. (<i>Bom</i>)
2	Segurança. Fazer o que deve ser feito não pode prejudicar os inocentes. (<i>Leal</i>)
3	Confusão. A Enganação é uma arma. Ataque de onde seus inimigos não esperam. (<i>Caótico</i>)
4	Infâmia. Meu nome será uma maldição, uma maldição que cumpre minha vontade. (<i>Mal</i>)
5	Incorruptibilidade. Seja um símbolo e deixe seu ser defeituoso para trás. (<i>Qualquer</i>)
6	Anonimato. São meus feitos que devem ser lembrados, não o instrumento deles. (<i>Qualquer</i>)

VÍNCULO - SEM FACE

d6	Vínculo
1	Eu faço tudo pela minha família. Meu primeiro pensamento é mantê-los seguros.
2	O que faço, faço pelo mundo. As pessoas não percebem o quanto precisam de mim.
3	Eu já vi muitos necessitados. Não devo reprová-los como todos os outros.
4	Eu estou em oposição, menos os ímpios ficam sem oposição.
5	Eu sou excepcional. Faço isso porque ninguém mais pode, e ninguém pode me parar.
6	Eu faço tudo por aqueles que foram tirados de mim.

DEFEITO - SEM FACE

d6	Defeito
1	Sou insensível com a morte. Ela chega a todos nós eventualmente.
2	Eu nunca faço contato visual nem o seguro com firmeza.
3	Eu não tenho senso de humor. Rir é desconfortável e embaraçoso.
4	Eu me esforço demais, às vezes precisando me recuperar por um dia ou mais.
5	Penso bem à frente, um desapego muitas vezes confundido com devaneios.
6	Eu vejo a moralidade inteiramente em preto e branco.

HERÓI DO POVO

Baldur's Gate é uma cidade que precisa muito de heróis e de vez em quando, alguém se ergue entre os seus. As pessoas comuns que alcançam a grandeza são amadas na História local. Mas a imaginação popular pode virar-se contra esses campeões quase tão rapidamente quanto os unge.

CARACTERÍSTICA DE BALDUR'S GATE:

Vingança Social

Você viveu toda a sua vida na *Cidade Baixa* ou *Exterior* de Baldur's Gate. Você cresceu vendo patriarcas arrogantes exibir sua riqueza enquanto seus vizinhos esforçados lutavam. Como resultado, você sabe como os plebeus ansiosos em Baldur's Gate estão em ver qualquer patriarca conseguir o que merece. Enquanto estiver em uma parte movimentada da *Cidade Baixa* ou da *Cidade Exterior* de Baldur's Gate, você pode gastar 2 a 10 minutos para convencer os plebeus a praticar um ato não ilegal que incomoda um membro da *Vigia* ou *Punho Flamejante*, um patriarca ou algum outro indivíduo de aparência rica.

HERÓI DO POVO - ORIGENS

Os heróis do povo podem surgir de uma variedade de circunstâncias, ou suas origens podem ser um segredo, pois eles fazem seu trabalho anonimamente. Se desejar, você pode rolar na **Tabela de Herói do Povo - Origens** para um evento que o iniciou no seu caminho heroico.

HERÓI DO POVO - ORIGENS

d6	Origem
1	Você ajudou a curar uma criança doente. Agora, os doentes chegam até você, sabendo que os ajudará a encontrar um caminho para a salvação.
2	Você ajudou a quebrar um esquema de proteção da Guilda que afligia uma comunidade de imigrantes na <i>Cidade Exterior</i> . Agora, você não pode viajar por essa parte da cidade sem que uma dúzia de avós adotivos o convide para uma refeição.
3	Ao ver um patriarca perdido após o anoitecer na <i>Cidade Exterior</i> , você guiou o nobre desgarrado pelas ruas secundárias para a segurança. O patriarca pagou sua ajuda pagando por telhados e lâmpadas melhoradas em sua vizinhança, fazendo com que toda a comunidade celebre sua ação.
4	Afundado em álcool, você enfrentou um verme da carniça que escapou do esgoto, nocauteando-o com um único soco. Desde então, no entanto, a cerveja que você creditou ao seu heroísmo o afogou, e até seus admiradores mais pacientes estão perdendo a esperança. Você está esperando uma última chance de recuperar a boa vontade que bebeu.
5	Certa vez, você derrotou um bugbear furioso com um espelho de mão, a cabeça de um veado e dois chutes na virilha. Mais tarde, você e o bugbear se tornaram amigos.
6	No inverno passado, você mergulhou no rio gelado para transportar um barco de pesca naufragado com as próprias mãos, salvando todos a bordo. Agora, todo mundo nas docas sabe o seu nome.

ARTESÃO DE GUILDA

Existem inúmeras guildas e associações profissionais em Baldur's Gate, cobrindo todos os ofícios e disciplinas imagináveis, de coveiros a agiotas.

CARACTERÍSTICA DE BALDUR'S GATE:

Cortesia Profissional

Você conhece as equipes da cidade, seus territórios e as políticas entre as equipes. Escolha um dos três distritos de Baldur's Gate: a *Cidade Alta*, a *Cidade Baixa* ou a *Cidade Exterior*. Este é o distrito em que você conduz a maioria dos seus negócios. Sempre que precisar de informações sobre algo em um dos bairros desse distrito, você pode procurar membros da equipe nessa área e aprender as fofocas locais. Você também pode obter entrada desimpedida em praticamente qualquer banco, salão da guilda, local de negócios, local de trabalho ou reunião do grupo em seu distrito.

EREMITA

Enquanto alguns podem achar estranho encontrar eremitas em uma cidade movimentada, outros sabem que às vezes a solidão mais profunda existe no meio de uma multidão. Baldur's Gate mantém um punhado de almas que conseguem encontrar isolamento em meio a seu tumulto.

CARACTERÍSTICA DE BALDUR'S GATE:

A Cidade Real

Você conhece Baldur's Gate que a maioria dos *baldurianos* ignora, o mundo de cão-e-gato dos desabrigados e infelizes. Você sabe para onde ir na *Cidade Baixa* e na *Cidade Exterior* pelo anonimato. Nesses acampamentos de favelas e becos, você pode obter uma cama úmida e uma refeição ruim, mas também um certo grau de privacidade e nenhuma pergunta. Viver aqui não é confortável, mas é improvável que alguém o encontre - e você pode ficar o tempo que quiser.

EREMITA - ORIGENS

Certo número de escolhas pessoais ou circunstâncias desafortunadas pode ter levado você a se afastar da sociedade. Você pode se desejar escolher ou rolar um evento de origem na **Tabela Eremita - Origens**.

EREMITA - ORIGENS

d6	Origem
1	Você liderou uma expedição infeliz nas <i>Riverveins</i> . Seus amigos foram varridos pelas enchentes e você nunca foi capaz de abalar a culpa de causar a morte deles por causa de uma brincadeira frívola. Você mantém uma vigília solitária fora da entrada da caverna desde então.
2	Você saiu a Guilda de uma maneira ruim. Felizmente, seus membros pensam que você está morto. Felizmente, manter esse engano pode exigir que você permaneça escondido até que realmente esteja.
3	Você estuda os quebra-cabeças das naturezas mortais. Você já viu seguidores de divindades más realizarem milagres pelos desamparados nas <i>Canções Gêmeas</i> , e viu patriarcas que adoram divindades virar as costas aos pobres diariamente. Dar testemunho de tais coisas e meditar em suas contradições preenche suas horas.
4	Você cuida de alguma parte da História esquecida da cidade: os túmulos não marcados no <i>Cemitério Cliffside</i> , os restos em ruínas de mansões de famílias patriarcas mortas ou uma coleção de textos religiosos enfiados em um sótão e abandonar a vida quando a divindade padroeira de um crente morreu. Neste trabalho solitário, você aprendeu segredos que ninguém mais conhece.
5	Você matou o descendente de um patriarca em um duelo ilegal. A família jurou vingança e você foi para as favelas, em vez de arriscar derrubar sua ira em seus parentes.
6	Você não é originalmente de Baldur's Gate. Você veio aqui em busca de outra coisa, apenas para descobrir que a missão que o levou se tornou impossível de cumprir - seu objeto foi destruído ou seu objetivo foi negado por algum evento substituto. De repente sem direção e incapaz de retornar à sua terra natal, você permaneceu à deriva nesta cidade miserável.

NOBRE

Os patriarcas de Baldur's Gate vivem na *Cidade Alta*, onde hospedam grandes galas e ostentam modas cosmopolitas, mas estão isolados da pobreza e miséria dos distritos menos afortunados e de seus bairros. Embora possam visitar a próspera *Largo Florido* para experimentar um restaurante ou boutique elegante ou assistir a um espetáculo no *Teatro Oásis*, os patriarcas têm poucas razões para se aventurar nas partes mais sujas e perigosas da cidade. Se o fizerem, é geralmente como turistas que procuram emoções ou cercados por um séquito de guardas armados, não como amigos ou vizinhos.

Como resultado, muitos patriarcas são ao mesmo tempo agudos em sintonia com as nuances das cortes reais a meio continente e chocantemente ignorantes de como é a vida dos pobres do lado de fora de suas próprias portas.

Essa combinação de cegueira mundana e local caracteriza quase toda a nobreza de Baldur's Gate. Como resultado, para aqueles que desejam jogar de patriarcas, o recurso **Patriarca** abaixo substitui o recurso **Posição Privilegiada** do antecedente **Nobre**. Aqueles que desejam usar o recurso padrão do antecedente podem ter conquistado sua posição em Baldur's Gate nos negócios e não da herança.

CARACTERÍSTICA DE BALDUR'S GATE:

Patriarca

Como membro de uma das famílias de elite de Baldur's Gate, você pode passar pelos portões da cidade sem pagar pedágio, misturar-se à nobreza inquestionável da cidade e impressionar os que estão à procura de clientes ricos.

Você é bem-vindo na *Cidade Alta* e pode ficar lá depois do anoitecer sem ser assediado ou despejado. Sua palavra é aceita sobre a dos outros sem questionamento, e qualquer corrupção entre guardas ou funcionários do governo tende a trabalhar a seu favor, não contra você - pelo menos até que você faça algum esforço para expô-la.

FORASTEIRO

Chegar à Baldur's Gate pode parecer uma boa ideia por várias razões. Lucro, excitação e oportunidades cosmopolitas apresentam perspectivas tentadoras, mas raramente se inicia o caminho para Baldur's Gate, compreendendo completamente o complexo pântano social que o aguarda.

Você entra na cidade como um estranho, e é provável que, não importa quanto tempo você gaste na cidade - você vai deixar um estranho, 14 se você sair.

CARACTERÍSTICA DE BALDUR'S GATE:

Imigrante Experiente

Mesmo depois do seu período em Baldur's Gate, você aprendeu que a cidade possui mais muros e portões do que aqueles que as patrulhas da Vigia e do Punho Flamejante. Você é conhecido nas comunidades de imigrantes da cidade. Se você precisar aprender sobre uma terra estrangeira, povo, tradição ou História, sabe onde encontrar alguém com experiência em primeira mão, provavelmente em algum lugar da *Cidade Exterior*.

FORASTEIRO - ORIGENS

Estrangeiros de todos os tipos vêm diariamente à Baldur's Gate, atraídos por inúmeras razões de inúmeras terras.

A **Tabela Forasteiro - Origens** fornece idéias para o arco que seu personagem possa ter chegado à Baldur's Gate.

FORASTEIRO - ORIGENS

d6	Origem
1	Alguém roubou algo precioso do seu povo. Você seguiu o ladrão até os portões da cidade, mas encontrar pistas em um ambiente urbano é muito diferente de rastrear alguém do outro lado do deserto. Você não sabe para onde ir a partir daqui, mas seu povo precisa que você tenha sucesso.
2	Você sempre foi fascinado pelo brilho e glamour da vida na cidade, tão diferente do ritmo lento da vida em sua terra natal. Agora você está aqui, pronto para deixar sua marca no mundo, mas sem saber como começar.
3	Guerra, praga, fome ou um monstro saqueador devastou seu lar, forçando-o a fugir por sua vida. Você nem sabe quantas pessoas sobreviveram ou onde encontrá-las. Sozinho ou acompanhado por um punhado de sobreviventes igualmente privados, você deve navegar por uma nova vida que nunca pediu.
4	Você foi capturado por sequestradores e levado para longe de sua casa. Os Cavaleiros do Unicórnio libertaram você e o trouxeram aqui, mas agora você está por sua conta.
5	Você foi exilado por quebrar um tabu aparentemente trivial. Por essa transgressão aparentemente menor, você perdeu seus amigos, família e terra natal de uma só vez, e teve pouca escolha a não ser lutar por conta própria.
6	Uma vez, um vendedor ambulante trouxe algo surpreendente para sua terra natal - um relógio de Gondan, um pano cintilante de ouro, um pássaro falante treinado ou alguma outra pequena maravilha - e lhe disse que vinha de Baldur's Gate. Você veio para ver a fonte de tais maravilhas e talvez aprenda a criá-las.

SÁBIO

Baldur's Gate possui uma comunidade acadêmica modesta, centrada nas bibliotecas do Alto Salão e nos vários templos dedicados aos deuses do aprendizado e da inovação.

Todos os professores, pesquisadores e historiadores participam com estudiosos aprovados de Candlekeep em uma animada troca de ideias, debatendo e colaborando em salas cheias de livros nas cidades superior e inferior. A cidade também é repleta de oportunidades para estudos misteriosos, embora seus mestres estejam dispersos pelas residências de magos individuais e não tenham comunidades concentradas.

CARACTERÍSTICA DE BALDUR'S GATE:

Intigador de Boatos

Através da sua fábrica de boatos pessoais e artigos publicados na Boca de Baldur, você pode supor muito sobre os segredos dos *baldurianos* - quem está praticando necromancia, quem está envolvido em espionagem ou contrabando, quem iria comprar ou artesanato de produtos mágicos perigosos sem pestanejar. Sempre que um crime notável ou um acontecimento misterioso ocorre na cidade, você tem imediatamente uma lista de **1d4 suspeitos** que, se eles não estão envolvidos, têm uma forte chance de saber quem é.

MARINHEIRO

Baldur's Gate foi fundada por barcos a vela e seu porto ainda é o coração da cidade. Vários patriarcas são descendentes de capitães de antigamente, o comércio da *Cidade Baixa* é construído no porto, e até os ritmos da *Cidade Exterior* são dominados pelo fluxo e refluxo do comércio fluvial. Como os marinheiros são tão fundamentais e onipresentes para Baldur's Gate quanto às pedras nas ruas, personagens com esse antecedente são comuns.

CARACTERÍSTICA DE BALDUR'S GATE:

Sentido do Contrabandista

Você conhece as docas de Baldur's Gate, o movimento de inspetores e cobradores de impostos, a maneira como a carga e a moeda fluem. Como resultado, é fácil para você transportar uma carga para terra ou ver essa carga em um navio cooperativo sem atrair suspeitas ou impostos. Você também conhece os movimentos dos **Graywavers** - os guardas do porto Punho Flamejante - e tem uma noção de como operar os guindastes mecanizados da cidade.

SOLDADO

Mercenários, guardas particulares, soldados da guarda e membros do Punho Flamejante estão entre alguns dos muitos soldados nas ruas de Baldur's Gate.

CARACTERÍSTICA DE BALDUR'S GATE:

Guarda da Cidade

Você pode optar por servir atualmente no **Punho Flamejante** ou na **Vigia**. Se o fizer, você tem responsabilidades relacionadas ao seu posto. Contanto que você cumpra essas responsabilidades, obterá benefícios. Porém, se você parar de desempenhar suas responsabilidades, perderá o acesso aos benefícios e poderá sofrer mais consequências. Se você perder esses benefícios, poderá recuperá-los, mantendo uma conversa desagradável com seu comandante e cumprindo suas responsabilidades por um mês.

Punho Flamejante: Se você servir no Punho Flamejante, uma vez a cada dez dias, deverá se reportar a Torre do Mar de **Balduran** para treinamento e precisará fazer um turno regular patrulhando a **Cidade Baixa** ou a **Cidade Exterior**. Em troca, você tem acesso às fortalezas do Punho Flamejante e uma linha direta de comunicação com os oficiais do Punho Flamejante e outros soldados. Você também pode passar pelos portões da cidade sem ser questionado - embora não possa trazer convidados para a **Cidade Alta** como um membro da **Vigia**. Além disso, você é sempre bem-vindo no **Três Barris Velhos**, onde os **Três Sapos Velhos** ficam felizes em recebê-lo com um sorriso e uma caneca de cerveja.

A Vigia: Se você servir na **Vigia**, é obrigado a realizar uma patrulha regular na **Cidade Alta** ou fazer um turno regular em seus portões e deve se apresentar para o treinamento na **Cidadela da Vigia** uma vez a cada dois dias. Em troca, você tem acesso à Cidadela e uma linha direta de comunicação com oficiais e oficiais da **Vigia**. Sua palavra tem um peso considerável no Alto Salão, e a maioria dos estabelecimentos no bairro Ruas da Cidadela tem prazer em oferecer refeições gratuitas a você e a seus amigos. Além disso, você pode escoltar pessoas para a **Cidade Alta** sem ser questionado, independentemente de serem patriarcas ou possuir **tokens** de vigilância. Fora da **Cidade Alta**, no entanto, a maioria das pessoas o vê com suspeita, e você geralmente recebe uma recepção fria enquanto está de uniforme.

CARACTERÍSTICA DE BALDUR'S GATE:

Teste de Lealdade

Você já teve relações suficientes com soldados desonestos para identificar os comportamentos comuns a guardas e oficiais militares corruptos a uma milha de distância. Embora a conscientização de tal corrupção não corresponda à evidência dela, e seu senso certamente não seja infalível, seu instinto prova um ponto de partida útil para determinar quem pode aceitar um suborno, quem pode fechar os olhos para um crime ou quem pode ter conexões criminais. Você também pode usar esse senso para ter uma idéia de quem pode cumprir suas obrigações estritamente pelo livro.



GAROTO DE RUA

Bandos de órfãos e fugitivos se reúnem na **Cidade Exterior**, correndo atrás de transeuntes em multidões irregulares para implorar por restos. Na **Cidade Baixa**, os garotos de rua são frequentemente recrutados nos escalões mais baixos da Guilda ou pressionados ao trabalho sujo e perigoso por mestres sem escrúpulos.

CARACTERÍSTICA DE BALDUR'S GATE:

Conexão com os Gateguides

Mesmo que você não seja um membro da equipe dos **Gateguides**. Você se associou a um número suficiente deles para conhecer o código baseado em tocha. A partir da iluminação, colocação e do tipo de tocha organizada sobre ou perto de uma estrutura, você pode coletar muitas informações sobre quem mora ou faz negócios lá, principalmente se eles lidam de maneira justa com estranhos, têm conexões com a Guilda ou com o Governo, ou se ajudaram ou negaram os Gateguides no passado.

SEGREDOS SOMBRIOS

Durante a criação do personagem, uma vez que os jogadores desenvolvam seus próprios personagens, eles devem escolher coletivamente um segredo sombrio compartilhado por todo o grupo. Todos os membros do grupo estão enredados neste segredo sombrio, independentemente de quão novos são na cidade ou de quão incorruptíveis são seus costumes. Talvez sejam meramente testemunhas, talvez estejam cobrindo os crimes de um amigo ou talvez estejam profundamente em negação. Independentemente, aos olhos da lei, eles são culpados. Cada segredo sombrio compartilha uma série de elementos. Os jogadores devem trabalhar com você, o Mestre, para personalizar essas informações em seu grupo.

Pelo menos um NPC em Baldur's Gate conhece o segredo sombrio do grupo. Use a tabela "Quem sabe?" para determinar a identidade desse NPC ou use outro NPC de sua escolha. O NPC pode usar as informações para chantagear os personagens ou empurrá-los para um curso de ação.

QUEM SABE?

d8	NPC
1	Capitão Zodge
2	Duquesa Thalamra Vanthampur
3	Thurstwell Vanthampur
4	Amrik Vanthampur
5	Mortlock Vanthampur
6	Falaster Fisk
7	Keene "Nove Dedos"
8	Ultiss

CONSPIRAÇÃO EM BALDUR'S GATE

Os personagens são tudo o que resta de um grupo que se esforçou para mudar Baldur's Gate e falhou. Agora, os líderes da cidade ou outras figuras poderosas procuram acabar com os últimos movimentos de suas ações. Talvez eles fossem rebeldes, ou membros de um sindicato ou alguma organização clandestina.

Independentemente disso, seus rivais não chegaram onde estão por serem alheios ou misericordiosos.

DETALHES DA CONSPIRAÇÃO

Existem oportunidades para subverter mentes e ações em toda a Baldur's Gate. Quando uma oportunidade se apresentou, os personagens se apegaram a uma em particular. Defina os detalhes de sua conspiração, fazendo com que os jogadores criem seus próprios ou rolando na *Tabela Detalhes da Conspiração*.



DETALHES DA CONSPIRAÇÃO

d4	Detalhes da Conspiração
1	Trabalhando em meio aos registros do Alto Salão, você percebeu o quão pouco separava os plebeus dos patriarcas. Lentamente, você trabalhou para diminuir o controle das famílias antigas sobre a cidade - mas alguém percebeu.
2	Você sabia que algo poderoso se escondia dentro da Mansão de Mandorcai. Você e outras pessoas procuraram as ferramentas e os ritos para estimular o poder interior, extraí-lo e torná-lo seu. Mas o que está dentro da mansão se recusa a servir novamente.
3	Há muito tempo a Guilda monopoliza o controle sobre as operações criminosas em Baldur's Gate. Você procurou adicionar um pouco de competição e quebrar o monopólio da Guilda. Também estava indo bem após o seu último assalto, até que a Guilda veio buscar sua a parte.
4	Você e os outros revolucionários do Whitkeep Hostel procuraram nada menos que um futuro novo e igualitário para Baldur's Gate - um futuro que nem os duques nem os patriarcas podem imaginar. Alguém claramente teve o suficiente de sua arte e gritou slogans, no entanto.

PAPÉIS NA CONSPIRAÇÃO

Cada personagem desempenha um papel na conspiração, determinado ao rolar na Tabela Conspiração: Funções dos Personagens ou escolhendo uma opção apropriada.

CONSPIRAÇÃO: FUNÇÕES DOS PERSONAGENS

d6	Função do Personagem
1	Líder. Foi a sua voz que os outros seguiram, o chamado que eles atenderam, seguindo você até o fim.
2	Sobrevivente. Você deveria ter caído com o resto do seu grupo, mas o destino intercedeu. Agora você é uma ponta solta.
3	Parceiro. Você sabia pouco sobre a conspiração, mas seu parceiro, membro da família ou associado sabia. Agora eles se foram e você é o próximo.
4	Inocente. Você não sabia nada sobre a conspiração. Isso pouco importa para os que estão pisando fora, no entanto.
5	Afiliado. Você trabalhou com os conspiradores, mas não era um membro - um detalhe que só importa para você.
6	Testemunha. Você teve uma idéia do que aconteceu com seus colegas conspiradores e do destino que o espera.

CONSEQUÊNCIAS DA CONSPIRAÇÃO

Determine o desafio atualmente enfrentado pelos personagens rolando na *Tabela Consequências da Conspiração* abaixo ou pedindo aos jogadores que pensem em outras consequências sombrias de sua conspiração.

CONSEQUÊNCIAS DA CONSPIRAÇÃO

d6	Consequências da Conspiração
1	Os outros membros do seu grupo foram presos, com ou sem razão. Agora você está fugindo.
2	O local de reunião do seu grupo pegou fogo, matando todos por dentro. Somente por acaso você sobreviveu. Você tem certeza de que não foi um acidente.
3	Os outros membros do seu grupo foram assassinados, mortos de alguma maneira distinta.
4	Nenhum dos outros membros da sua conspiração se lembra de você ou tem qualquer lembrança de estar alinhado com você.
5	Os outros membros do seu grupo o traíram para se salvar.
6	Os outros conspiradores desapareceram, desaparecendo um de cada vez e sem deixar vestígios.

ASSASSINATO EM BALDUR'S GATE

Há sangue nas mãos dos personagens. Todos eles tinham um papel a desempenhar em um assassinato justificado ou não. Culpa, coerção e medo compartilhados mantêm o segredo entre eles.

DETALHES DO ASSASSINATO

Eles mataram por justiça ou apenas pela emoção? Defina os detalhes do assassinato, deixando os jogadores criarem os seus próprios ou rolando na *Tabela Detalhes do Assassinato*.

DETALHES DO ASSASSINATO

d6	Detalhes do Assassinato
1	Ela sabia, o que significava que amanhã todo patriarca de Baldur's Gate também. As fofocas mais notórias da Cidade Alta, <i>Ellyn Harbreeze</i> , da Padaria Harbreeze, tiveram que ser tratadas. Quem sabia que uma padaria poderia ser tão perigosa? ¹⁷
2	A vingança virá para o sádico <i>Nysene Eomane</i> eventualmente. Você pensou que teria uma mão nisso - executou seu plano perfeitamente. Mas sua armadilha pegou outro. Agora <i>Dolandre Eomane</i> está morto, enquanto o alvo pretendido ainda vive.
3	O <i>Doutor Holk Thinster</i> põe em risco vidas toda noite em que trabalha no Hospital Cliffgate. Quem sabe quantos foram aleijados na mesa de Thinster ou morreram sob sua faca inexperiente. Para eles, você deve por um fim à prática de Thinster para sempre.
4	O primeiro passo para a cura é admitir que você tem um problema. O segundo é ver seu traficante abusivo sangrando no chão. <i>Jopalin</i> , da casa de chá com o mesmo nome, estava chegando, e você não sentiu a necessidade da flor da lua desde então.
5	Você estava apenas protegendo o seu próprio jeito. <i>Oltin Grinn</i> , do Cemitério Cliffside, colocaria uma maça no crânio do seu avô. Você colocou um no primeiro. Era a coisa certa a se fazer. Afinal, o vovô nunca pediu para ser um ghoul.
6	Eles deveriam chamar isso de justiça. <i>Jedren Hiller</i> , almoxarife do <i>Ampla</i> , perseguia empresários desesperados há anos, ficando mais gordos e ricos a cada dia. O destino deu a você a oportunidade. Você é um herói, mas ninguém aplaudiu.

PAPÉIS NO ASSASSINATO

Cada personagem desempenha um papel no assassinato, determinado ao rolar na *Tabela Assassinato: Funções do Personagem* ou escolhendo uma opção apropriada.

ASSASSINATO: FUNÇÕES DO PERSONAGEM

d4	Funções do Personagem
1	Assassino. Através de uma lâmina, um empurrão ou inação deliberada, você tirou uma vida.
2	Espectador. Você poderia ter evitado uma morte. Você escolheu não.
3	Instigador. Você é o arquiteto da morte de alguém, suas palavras espalham a morte.
4	Mentiroso. Você sabe o que aconteceu, mas não contou.



¹⁷ - Não consegui achar uma tradução adequada. Fica aí para vocês melhorarem a tradução.

CONSEQUÊNCIAS DO ASSASSINATO

As pessoas estão conversando. Membros da *Vigia*, do *Punho Flamejante*, da *Guilda* ou outros estão fazendo perguntas. Se descobrirem o que os personagens fizeram, o julgamento será curto e as mortes serão justas. Determine o erro das ações assassinas dos personagens rolando na *Tabela Consequências do Assassinato* ou permita que os jogadores criem suas próprias apostas ameaçadoras.



CONSEQUÊNCIAS DO ASSASSINATO

d6	Consequências do Assassinato
1	Você não tem certeza de quem, mas alguém viu o assassinato e entregou seus nomes à lei. Agora vocês são procurados como fugitivos, com rostos e nomes estampados em pôsteres por toda a cidade.
2	Alguém associado à sua vítima quer vingança - do tipo que a lei não fornecerá.
3	Sua vítima não permaneceu morta, tendo retornado da morte para se vingar.
4	Sua vítima era membro de uma organização maior, como a <i>Guilda</i> . Esta organização se recusa a deixar o assassinato sem resposta.
5	De alguma forma, sua vítima ainda está viva e sabe o que você fez. Agora você tem que descobrir como acabar com ela uma segunda vez.
6	A morte da sua vítima acendeu uma centelha social. Agora você está sendo procurado por multidões que buscam trazer uma nova justiça à Baldur's Gate.

ROUBO EM BALDUR'S GATE

Os personagens violaram a lei roubando algo valioso. A questão é: *os personagens perpetraram o roubo porque precisavam ou queriam algo, ou porque não queriam que alguém o tivesse?*

DETALHES DO ROUBO

Defina os detalhes do roubo do grupo, fazendo com que os jogadores criem seus próprios ou rolando na **Tabela Detalhes do Roubo**.

DETALHES DO ROUBO.

d6	Detalhes do Roubo.
1	Você fez isso tanto pelo prestígio quanto pelo dinheiro. Demorou meses para planejar e ainda mais para colocar todos no lugar. O Alto Salão está fechado todas as noites. Suas criptas menos ainda. Agora, um tesouro inestimável da cidade, a luneta de Balduran, é sua.
2	Com a ajuda de um homem de dentro, você roubou dinheiro da <i>Casa de Contagem</i> , o banco mais seguro de Baldur's Gate. Com a reputação do banco em jogo, você sabe que a <i>Honorável Ordem dos Prestamistas</i> não descansará até que o dinheiro seja devolvido aos seus legítimos proprietários e os ladrões sejam levados à justiça.
3	Mercadorias perigosas significam pagamento de risco. Você roubou quatro barris de pólvora do Fogos de Artifício Felogyr e os vendeu a um bando de revolucionários. Seu pagamento já foi gasto, mas os fogos de artifício ainda não começaram.
4	Roubar uma noite de ganhos no <i>Lanterna Baixa</i> , um navio que virou taverna e salão de jogos, provou ser uma façanha. Você não achou que tinha deixado pontas soltas, mas agora uma gangue de assassinos de kenku assombra sua trilha e seus pesadelos.
5	Parecia um tesouro enterrado - uma coleção de estátuas estranhas, com olhos de topázio, escondidas nas profundezas das <i>Riverveins</i> . Você fugiu com eles, mas agora os contrabandistas que os roubaram primeiro querem o espólio de volta. Eles não sabem quem os levou, mas sabem que você está envolvido a partir de uma pista que inadvertidamente ficou para trás.
6	Tanto a <i>Guilda</i> quanto o <i>Right Pashas</i> de Little Calimshan o desejavam - uma coisa tão pequena, um frasco que não podia conter mais do que algumas gotas de perfume. Ele falou com você, no entanto. Você podia ouvi-lo em sua mente. Você sabia que ele precisava ser livre. Mas agora o que ele é, você não pode abri-lo.

PAPÉIS NO ROUBO

Cada personagem desempenha um papel no roubo, determinado ao rolar na **Tabela Roubo: Funções do Personagem** ou escolhendo uma opção apropriada.

ROUBO: FUNÇÕES DO PERSONAGEM

d6	Funções do Personagem
1	Quebrador. A força é sua especialidade, seja quebrando uma parede ou quebrando ossos.
2	Ladrão. Era deles, mas tudo que você precisava fazer era estender a mão para torná-lo seu.
3	Distração. Enquanto todos os olhos estavam em você, seus amigos estavam fugindo com as mercadorias.
4	Chaveiro. Cada fechadura é apenas um quebra-cabeça a ser dominada.
5	Vigia. Cuidado com os problemas é a melhor maneira de evitá-los.
6	Espião. Você conhecia o trabalho de dentro para fora, principalmente porque estava do lado de dentro o tempo todo.

CONSEQUÊNCIAS DO ROUBO

Determine como o roubo dos personagens acabou rolando na **Tabela Consequências do Roubo** ou fazendo com que os jogadores determinem as consequências de sua empreitada duvidosa.

CONSEQUÊNCIAS DO ROUBO

d6	Consequências
1	O dono do que você roubou envolveu as autoridades. Agora eles estão oferecendo uma recompensa por sua captura.
2	Outro grupo de ladrões está atrás de você agora, tentando reivindicar o que roubou.
3	O que você roubou não foi o que você pensou. Você quer se livrar dele, mas isso se tornou um problema, especialmente porque ele cresceu, chocou ou começou a falar.
4	Todo mundo quer o que você tem. Vários grupos perigosos se aproximaram de você para comprá-lo e ficarão ofendidos se você vender para mais alguém.
5	O que você roubou pertencia à outra pessoa que não era o seu alvo. Agora, uma organização mortal como a <i>Guilda</i> está atrás de você.
6	Você foi pego! O proprietário exige o retorno de sua propriedade, ameaçando-o de morte ou pior, mas já foi tirado de você.



GOLPE FRACASSADO EM BALDUR'S GATE

Os personagens planejaram com os outros o golpe e fracassaram, revelando sua ambição e traição. A ação sombria pode ser algo tão pequeno quanto tentar ganhar o controle de uma casa patriarca, para algo em uma escala muito maior, como tentar derrubar um duque, tomar o controle da *Guilda* ou derrubar o *Punho Flamejante*.

DETALHES DO GOLPE FRACASSADO

Defina os detalhes do golpe que falhou, fazendo com que os jogadores criem seus próprios ou rolando na *Tabela Detalhes do Golpe Fracassado*.

DETALHES DO GOLPE FRACASSADO

d4	Detalhes do Golpe Fracassado
1	Seus pais patriarcas pareciam relíquias. Seus dias de liderança na família e de seus negócios já haviam passado. Com o grupo de seus parceiros, você procurou aproveitar as propriedades de sua família, mas subestimou a astúcia que acompanha a idade.
2	Um patriarca prometeu riquezas ou algo de valor se você ajudasse a remover o Duque Dillard Portyr do poder, criando uma vaga no <i>Conselho dos Quatro</i> . Sua trama para chantagear o duque pela aposentadoria saiu pela culatra quando um rival do patriarca traiçoeiro soube da trama. O patriarca desistirá de você para se salvar?
3	<i>Keene "Nove Dedos"</i> acha que ela tem a Guilda sob o seu polegar, mas vários chefões estão conspirando contra ela. A Guilda vai cair em violência, a menos que tenha um líder forte. Você sabia que Nove-Dedos não iria renunciar por vontade própria. Assustá-la para a aposentadoria parecia a única coisa humana a fazer, mas ela se recusou a entender. Agora ela e os chefões mandam em você.
4	O <i>Punho Flamejante</i> é corrupto. Você se virou contra o seu comandante, tentando levar o punho em uma nova direção. Agora você é considerado um traidor.

PAPÉIS NO GOLPE FRACASSADO

Cada personagem desempenhou um papel no *Golpe Fracassado*, determine ao rolar na *Tabela Golpe Fracassado: Funções do Personagem* ou escolhendo uma opção apropriada.

GOLPE FRACASSADO: FUNÇÕES DO PERSONAGEM

d6	Funções do Personagem
1	Facilitador. Você não se beneficiaria diretamente da nova estrutura de poder, mas se beneficiaria o suficiente.
2	Beneficiário. Esta foi sua chance de glória. Sua chance de subir acima de todos.
3	Voyeur. Você deveria ter impedido que a tomada de força acontecesse. Sua inação o torna culpado.
4	Oportunista. Você viu a abertura e a compartilhou com aqueles que o ajudariam a tirar proveito da situação.
5	Bode Expiatório. Você pode ter sido induzido a ajudar, mas ajudou da mesma forma.
6	Traidor. Você estava procurando uma chance de colocar seu aliado ou superior abaixo. Você pensou que era isso.

CONSEQUÊNCIAS DO GOLPE FRACASSADO

Aqueles que se opunham à tentativa de golpe não aceitaram a traição dos personagens levemente. Determine como o alvo pretendido do golpe virou a mesa nos personagens rolando na *Tabela Consequências do Golpe Fracassado* ou criando uma situação pior.

CONSEQUÊNCIAS DO GOLPE FRACASSADO

d6	Consequências do Golpe Fracassado
1	Vocês foram depostos pelo mesmo grupo que procurava subverter. Eles tiraram tudo de vocês e planejam levar mais.
2	Toda a oportunidade foi uma montagem! Agora seu antigo alvo está conduzindo uma campanha de retribuição contra vocês.
3	Vocês chegaram um momento tarde demais. Um rival entrou e depôs seu alvo. Agora vocês são tudo o que fica entre eles e controle total.
4	Seu alvo tinha aliados que vocês não perceberam - interesses de fora da cidade que agora buscam represálias.
5	Seus esforços foram repelidos com facilidade. Você não percebeu que seu alvo tinha uma arma à sua disposição, mas agora eles a estão usando para caçá-lo.
6	Um dos seus próprios denunciaram vocês. Agora vocês estão sendo caçados, mas um de vocês é um traidor entre os traidores.



APÊNDICE A: NEGÓCIOS DIABÓLICOS

Uma característica marcante dos diabos é o seu prazer em fazer acordos com os mortais. Esses acordos são mais do que meros acordos; são trocas cosmicamente vinculativas nas quais um diabo concede a um personagem mortal alguma medida de poder por um preço. Uma vez que um acordo é alcançado, o acordo é fechado com um contrato vinculativo, que ambas as partes devem assinar.

O objetivo final de um diabo é *reivindicar almas mortais*. Se ele não consegue obter a alma de um mortal de uma só vez, o diabo tenta pegá-lo um pedacinho de cada vez, incentivando o mortal a cometer atos maus e, assim, condenando a alma do mortal aos Nove Infernos.

Os acordos infernais são impostos pelo peso do próprio multiverso, pela própria essência das forças da **Lei** e do **Mal**. Diabos canalizam essa essência através da hierarquia infernal que governa sua existência. Diabos mais altos na hierarquia podem alavancar acordos mais potentes e oferecer presentes mais atraentes.

Diabos Menores não podem entrar em acordos. Diabos cada vez maiores podem fazer negócios por si próprios ou como intermediários para seus superiores infernais. Os arquidiabos são os únicos diabos capazes de lidar livremente com criaturas fora dos Nove Infernos, geralmente quando os mortais os invocam para implorar seu favor.

ENTRANDO EM UM ACORDO

Apesar da sede de prender almas mortais em contratos vinculativos, os diabos só podem fazer negócios em circunstâncias específicas. A maneira mais fácil de um diabo forjar um acordo é fazê-lo dentro dos Nove Infernos, onde está mais próximo da hierarquia infernal e pode canalizar mais facilmente seu poder. Em outros lugares do multiverso, a maioria dos diabos é removida demais de sua estrutura de poder para entrar em acordos vinculativos sem algumas circunstâncias extraordinárias.

Um **acordo** consiste em uma *proposta que abrange os termos que cada parte espera e um contrato que sela o acordo e o torna vinculativo*.

Diabos cada vez maiores não podem fazer acordos livremente fora do seu plano de origem, mas existem maneiras de fazê-lo. Se um invocador em outro plano souber o nome verdadeiro de um diabo ou possuir seu talismã (como descrito em “Nomes Verdadeiros de Diabos e Talismãs” no *Manual dos Monstros*), em vez de ligar o diabo a serviço, o invocador poderá criar um círculo ritual que permita Diabo para forjar um acordo. Uma vez que o acordo é fechado com um contrato, o diabo retorna aos Nove Infernos.

Um arquidiabo que deseja fazer um acordo com um personagem pode fazê-lo pessoalmente ou enviar um laçao para propor o acordo e negociar em seu nome. Um personagem também pode entrar em contato com um arquidiabo ao matar um humanóide caótico ou de alinhamento bom e orar ao arquidiabo ao longo de 1 hora.

O arquidiabo ouve a oração do personagem e pode optar por responder em sonhos ou visões, ou pode enviar um laçao com autoridade para fazer um acordo em seu nome.

HIERARQUIA INFERNAL

Diabos Inferiores	Diabos Maiores
1. Lemure	10. Orthon
2. Nupperibo	11. Diabo de Chifres
	12. Erínia
Diabos Menores	13. Narzugon
3. Diabrete	14. Diabo do gelo
4. Diabo dos Espinhos	15. Amnizu
5. Diabo Barbado	16. Senhor das Profundezas
6. Merregon	
7. Diabo Farpado	Arquidiabos
8. Diabo das Correntes	17. Duque ou duquesa
9. Diabo dos Ossos	18. Arquiduque ou arquiduquesa

PROPOSTA

Os acordos diabólicos começam com o diabo ou o personagem abordando o assunto e oferecendo algo.

Os termos do acordo exigem, no mínimo, que o diabo ofereça um presente e o personagem concorde com um preço. Se os termos não forem aceitáveis para qualquer uma das partes, eles podem negociar e tentar amenizar o acordo oferecendo termos mais valiosos ou simplesmente ir embora. Nem todos os acordos são para ser.

Se o preço for algo menor que a alma do personagem, um diabo geralmente estipula uma penalidade no caso em que o personagem falha em atingir o preço do negócio.

Uma vez que ambas as partes concordem com os termos, selam o acordo com um contrato físico, que pode assumir uma de várias formas (consulte “**Contratos Infernais**”).

TESTES DE HABILIDADE E OFERTA DE ACORDO

A maioria dos negócios com diabos pode ser resolvida sem rolar os dados para determinar o resultado. Um teste de Carisma não pode enganar ou convencer a maioria dos diabos a fazer um mau negócio, porque os diabos são espertos demais e experientes em fazer negócios para serem enganados. Se os diabos se envolverem em um acordo que pareça bom demais para ser verdade, ou seja, confuso, é provável que parem as negociações enquanto pedem opiniões aos diabos mais inteligentes.

Os seguintes testes de habilidade podem ser feitos durante a negociação:

- Se um diabo tenta enganar um personagem na fase de negociação, ele pode fazer um teste de **Carisma (Enganação)**, oposto ao teste de **Sabedoria (Intuição)** do personagem. Se o resultado do teste do personagem for maior que o do diabo, o personagem verá através do engano do diabo.

- Diabos gostam de incluir cláusulas extras nas letras miúdas de um contrato. Quando isso acontece, um personagem que pode ler Infernal pode fazer um teste de Inteligência contra o teste de **Carisma (Enganação)** do diabo. Se o resultado da verificação do personagem for maior que o do diabo, ele detectará as cláusulas extras nas letras miúdas e poderá removê-las antes que o contrato seja assinado.



O QUE UM DIABO QUER

Um diabo quer almas, pois toda alma que adquire aproxima o diabo da sua próxima promoção. Se um personagem quer algo de um diabo, mas não está disposto a trocar sua alma, o diabo pode pedir ao personagem que faça um serviço por ele. Os arquidiabos também gostam de fazer os mortais jurarem lealdade a eles.

ALMAS

Quando personagens entregam suas almas aos diabos, eles prometem servir nos Nove Infernos como diabos depois da morte. Uma vez prometido a um diabo, a alma de um personagem não pode ser reivindicada por outra criatura.

SERVIÇOS

Um diabo que não pode reivindicar a alma de um personagem pode exigir um serviço a título de compensação. Tais serviços levam o personagem a cometer atos malignos ou moralmente questionáveis, projetados para tornar o personagem mais receptivo a acordos mais obscuros no futuro. Aqui estão alguns exemplos:

- Sem usar coerção mágica, o personagem deve convencer outro mortal a entrar em um contrato infernal com o diabo.
- O personagem é informado sobre uma praga, uma invasão, ou outra calamidade que o diabo orquestrou, mas não deve fazer nada para afetar o resultado.
- O personagem deve roubar uma relíquia sagrada de um templo de alinhamento bom e entregá-la ao diabo ou a um de seus subordinados.

LEALDADE (ARQUIDIABOS)

Arquidiabos premiam a lealdade quase tanto quanto as almas. Uma maneira pela qual um mortal pode demonstrar lealdade a um arquidiabo é liderar um grupo religioso dedicado ao arquidiabo ou realizar atos hediondos em nome dele. Um personagem também pode entrar em um acordo para servir o arquidiabo como **bruxo**. Esse personagem deve ter pelo menos um nível na classe bruxo, escolhendo **O Corruptor** (representado neste caso pelo arquidiabo) como seu patrono sobrenatural.

O QUE UM DIABO OFERECE

Os limites do que um diabo pode oferecer são determinados por seu *status* na hierarquia infernal. A **Tabela Hierarquia Infernal** lista os diabos em ordem crescente de poder, de humildes lemures a poderosos arquiduques e arquiduquesas.

(O **orthon** está incluído nesta tabela por uma questão de completude, embora os **orthons** não apareçam nesta aventura ou no *Manual dos Monstros*. Você pode descobrir mais sobre eles no *Tomo dos Inimigos de Mordenkainen*).

Diabos gostam de tentar mortais com tesouros e itens mágicos. Itens mágicos concedidos por diabos geralmente têm um aspecto diabólico neles. São feitos de ferro infernal, suportam escrita infernal, emitem lamentos fracos de tormento, cheiro de enxofre ou têm algum outro sinal revelador (consulte a **Tabela Qual Sofisma Ele Possui?** no **Capítulo 7** do *Guia do Mestre*, para exemplos).

Diabos também podem concordar em servir os mortais por um tempo, atuando como conselheiros e guarda-costas.

DIABOS MENORES

Um diabo menor pode oferecer um ou todos os seguintes itens:

- Até 500 po em objetos de arte, moedas ou pedras preciosas;
- Um item mágico incomum;
- Serviço fiel por um período não superior a nove anos;

DIABOS MAIORES

Um diabo maior pode oferecer um ou todos os seguintes itens:

- Até 5.000 po em objetos de arte, moedas ou pedras preciosas;
- Um item mágico incomum ou raro;
- Serviço fiel por um período não superior a nove dias;

ARQUIDIABOS

Um arquidiabo pode oferecer um ou todos os seguintes itens:

- Até 50.000 po em objetos de arte, moedas ou pedras preciosas ou propriedades;
- Um item mágico incomum, raro ou muito raro;
- Serviço fiel por um período não superior a nove dias;
- Informações valiosas que não podem ser adquiridas por nenhum outro meio;
- Uma única tarefa que o arquidiabo ou um de seus subordinados possa concluir nos próximos nove dias
- Um presente sobrenatural que se manifesta como um fetiche (consulte “*Dons Sobrenaturais*” no **Capítulo 7** do *Guia do Mestre* e *Encantos de Arquidiabos*)
- O benefício de uma magia **Desejo** (sem exaustão por usar um efeito que não seja duplicar outra magia)

CONTRATOS INFERNAIS

Uma vez que o diabo e o personagem concordem com os termos de um acordo, o contrato deve ser selado com um contrato, que o diabo possa produzir como ação. O contrato geralmente aparece de alguma maneira teatral; por exemplo, pode chegar a uma nuvem de fumaça, acompanhada por uma gargalhada diabólica ou um diabrete acenando com um diamante.

Os contratos assumem uma variedade de formas, com os termos do acordo escritos em Infernal, e são vinculados de várias maneiras, variando de uma assinatura simples a um ato revoltante. Depois que todas as partes envolvidas executam as ações necessárias para entrar no contrato, o acordo é fechado. O personagem que fez o acordo ganha os benefícios do presente do diabo e é obrigado a pagar o preço.

QUEBRA DE CONTRATO

Um personagem vinculado a um contrato infernal que não paga o preço especificado no contrato sofre imediatamente uma penalidade por violar o contrato, conforme especificado no próprio contrato. Sanções comuns incluem as seguintes:

- A alma do personagem é perdida quando ele morre (ou seja, o personagem renasce nos Nove Infernos como um *lémure*).
- O personagem perde toda a riqueza e propriedade monetária ou um item mágico poderoso (determinado pelo Mestre), para o diabo.
- O personagem adquire chifres, rabo ou outras características demoníacas que não podem ser removidas por qualquer meio que não seja a intervenção divina (embora ilusões ou disfarces possam escondê-los). Enquanto essas marcas persistirem, o personagem é detectado como um corruptor quando alguém conjurar a magia *Detectar o bem e mal* ou magia semelhante.

O personagem ganha um novo defeito. Um personagem que exiba um comportamento inconsistente com esse defeito tem desvantagem em todas as jogadas de ataque, testes de habilidade e testes de resistência até que o comportamento mude para corresponder ao defeito.

ANULANDO UM CONTRATO

O cancelamento de um contrato infernal libera todas as partes de seus termos sem penalidade, como se o negócio nunca tivesse acontecido.

Quaisquer presentes ou preços reverterem imediatamente, embora alguns contratos possam deixar uma cicatriz ou outro efeito duradouro.

O diabo e o personagem que assinaram o contrato devem concordar em anular os termos do contrato. Como ação, o diabo produz magicamente o contrato. Quando ambas as partes declaram concordar em rescindi-lo, o contrato se desfaz e é destruído.

Diabos exigem compensação em troca de anular um contrato. Alguns diabos covardes podem estar dispostos a anular um contrato em troca de suas vidas, mas a maioria prefere arriscar a morte a rebaixar a uma forma mais baixa de diabo e o desprezo de seus pares.

Um diabo pode ser persuadido a anular um contrato em troca de um dos seguintes:

- Uma ou mais *moedas da alma* (os diabos menores geralmente se contentam com *três*, os diabos maiores com *nove* e os arquidiabos não têm interesse em uma alternativa tão insignificante);
- Uma soma exorbitante de ouro mais o sacrifício de muitos humanóides em nome do diabo;
- Um artefato poderoso, como a *Mão de Vecna* ou a *Espada de Zariel*;

FORMAS DE CONTRATO

A **Tabela Formas do Contrato** possui exemplos de diferentes formas de contratos infernais. As seções que seguem a tabela descrevem os vários contratos e os meios pelos quais eles podem ser destruídos e anulados.

FORMAS DO CONTRATO

d6	Formas do Contrato	d6	Formas do Contrato
1	Bonecas	4	Beijo Lemure
2	Maldito desgraçado	5	Canção do diabo
3	Pergaminho infernal	6	Escrito em pedra

Bonecas: O diabo produz duas bonecas feitas de trapos sujos ou madeira podre. As bonecas recitam o acordo com vozes agudas (em *Infernal*) e vomitam sangue quando são abraçadas. Para confirmar o contrato, o diabo e o personagem que fazem o acordo devem abraçar uma boneca. Quando o contrato é finalizado, o diabo mantém uma boneca e o personagem mantém a outra.

Para anular tal contrato, cada boneca deve ser destruída dentro de um minuto após a outra. A falha em destruir a segunda boneca no tempo alocado faz com que a primeira boneca seja reformada após 1 minuto. Cada boneca é um objeto minúsculo com **9 pontos de vida**, **CA 9**, vulnerabilidade a dano ígneo e imunidade a veneno e dano psíquico.

Maldito desgraçado: Um portal se abre e um humanoide preso em correntes com os olhos e a boca costurados tropeça através dele. Esse indivíduo provavelmente é alguém que violou seu próprio contrato infernal e agora está pagando o preço. Os termos do acordo estão gravados na pele do pobre coitado. Para confirmar o contrato, o diabo e o personagem que fez o acordo gravam seus nomes no infeliz, que é imediatamente banido.

Use o bloco de estatísticas do *plebeu* para representar o desgraçado, que é cego enquanto seus olhos estão costurados. Depois que o contrato é assinado por ambas as partes, o desgraçado não envelhece ou precisa de comida, bebida, ar ou sono, e ganha imunidade a todos os danos que não são causados pelo diabo ou pelo personagem que fez o acordo. Se o desgraçado morrer, o contrato será anulado.

Pergaminho Infernal: O diabo produz um pergaminho de velino com o acordo escrito em sangue. Para confirmar o contrato, o diabo e o personagem que fazem o acordo assinam o pergaminho com seu próprio sangue, ou o de um humanoide que está morto há mais de um minuto. Imediatamente após ser assinado por ambas as partes, o contrato desaparece em um local seguro nos Nove Infernos.

Queimar o pergaminho anula o contrato. É imune a todos os outros danos e prejuízos.

Beijo Lêmure: O diabo convoca um *lêmure* com o acordo impresso em runas brilhantes em sua carne irregular. Para confirmar o contrato, o diabo e o personagem fazem o acordo e devem beijar o *lêmure*. Quando isso acontece, o lêmure é transformado em uma estátua de pedra com o acordo visível na superfície. A estátua então desaparece nas profundezas dos Nove Infernos.

A estátua é um objeto *Médio* com **CA 17, 50 pontos** de vida e imunidade a todos os danos, exceto os radiantes. Nenhuma magia pode transformá-lo novamente em um *lêmure*. Destruir a estátua anula o contrato.

Canção do Diabo: O diabo produz partituras com o acordo escrito. Para confirmar o contrato, o diabo e o personagem que fazem o acordo devem cantar ou tocar a música discordante, que permanece presa em suas cabeças até que o acordo seja cumprido.

Mergulhar a partitura em água benta a destrói e anula o contrato e faz com que o personagem e o diabo percam a capacidade de falar. Uma magia de restauração maior ou mágica semelhante encerra o efeito em seu destinatário.

Escrito em pedra: Uma onda de lava escorre de uma rachadura no chão e esfria rapidamente na rocha. O acordo aparece como um roteiro brilhante sobre a lava endurecida. Para confirmar o contrato, o diabo e o personagem que fazem o acordo devem colocar a mão esquerda na lava, o que não os prejudica, e deixar uma marca em forma de mão na pedra. A laje de lava resfriada então desaparece para um local seguro.

Se as mãos esquerdas do diabo e do personagem que acertou o acordo forem cortadas e colocadas nas impressões das mãos, as mãos e o contrato serão destruídos, o que também anula o contrato.

ARQUIDIABO FETICHES

Fetiches são dons sobrenaturais descritos no **Capítulo 7** do *Guia do Mestre*. Arquidiabos e seus vassalos nomeados podem conceder tais presentes aos mortais, geralmente para seduzi-los a migrar para um contrato fatal.

Esta seção descreve vários novos Fetiches que arquidiabos e seus vassalos podem conceder.

FETICHE DA JUVENTUDE ETERNA

Enquanto você possuir esse fetiche, você não envelhece naturalmente e sua pele ganha a aparência de cera de uma boneca. Todavia, o envelhecimento mágico ainda afeta você. Esse efeito desaparece de você quando você morre.

FETICHE DA INSPIRAÇÃO DIABÓLICA

Cresce uma cauda curta e vestigial em você ao receber este fetiche, a menos que já tenha uma cauda. Quando você faz um teste de habilidade, uma jogada de ataque ou um teste de resistência, você pode usar este fetiche para obter *vantagem* na jogada. Uma vez usado *nove vezes*, o fetiche desaparece de você, assim como sua cauda vestigial.

FETICHE DA CONSCRIÇÃO MAIOR

Enquanto você possuir esse *fetiche*, *you attract moscas*. Como uma ação, você ativa este fetiche para convocar *um diabo de chifres*. Este diabo aparece em um espaço desocupado a 9 metros de você, obedece a seus comandos de má vontade e serve sob protesto por 9 dias ou até que morra, e então desaparece. Quando o diabo desaparece, esse fetiche desaparece de você.

FETICHE DA REPREENSÃO INFERNAL

Um *halo de fogo* aparece acima da sua cabeça quando você recebe este fetiche. Este fetiche permite que você lance a magia *repreensão infernal* (como *9º nível*) como uma reação. Uma vez usado nove vezes, o fetiche desaparece de você, assim como o halo de fogo.

FETICHE DA CONSCRIÇÃO MENOR

Enquanto você possuir esse *fetiche*, *you attract moscas*. Como uma ação, você ativa esse fetiche para convocar *um diabo farpado, dois diabos barbados* ou *três diabos dos espinhos*. Todos os diabos aparecem ao mesmo tempo em espaços desocupados a 9 metros de você. Cada diabo obedece aos seus comandos e o serve ansiosamente por 9 dias ou até que morram, e então os diabos desaparecem. Uma vez que todos os diabos convocados por este fetiche desaparecem, o fetiche desaparece de você.

FETICHE DAS MUITAS LÍNGUAS

Você pode falar e entender todas as línguas, ganha proficiência nos níveis de *Enganação* e *Persuasão* e pode adicionar o dobro do seu bônus de proficiência normal ao usar essas habilidades. Este fetiche desaparece de você quando você morre.

FETICHE DO ADAMANTE

Esse fetiche tem **9 cargas**. Você pode usar uma ação para gastar **1 carga do fetiche** para ganhar **30 pontos de vida** temporários. Durante a próxima hora, seus olhos se tornam vazios de escuridão total e você não pode ficar encantado ou assustado. Depois que todas as suas cargas forem gastas, o fetiche desaparece de você.



APÊNDICE B: MÁQUINAS DE GUERRA INFERNAIS

Máquinas de guerra infernais são veículos construídos nos Nove Infernos e alimentados pelas almas dos condenados. Máquinas de guerra menores carregam grupos ou batedores. Máquinas de guerra maiores e mais ameaçadoras podem destruir hordas inteiras de demônios ou entregar tropas de choque atrás das linhas inimigas.

Máquinas de guerra infernais são feitas de ferro infernal e cerdas com pontas, lâminas, correntes e armas de cerco. O motor de uma máquina de guerra infernal ronca, ronronando com um tom de gritos agonizados enquanto sua fomalha queima as almas como combustível.

Este apêndice inclui blocos estatísticos para máquinas de guerra infernais, regras para fazê-las funcionar e repará-las. E diretrizes para lidar com perseguições em Avernus.

BLOCOS DE ESTATÍSTICAS

Os blocos estatísticos para quatro máquinas de guerra infernais de amostra são apresentados neste apêndice.

As estatísticas de uma máquina de guerra infernal funcionam como as de criaturas, com as seguintes considerações adicionais.

CRIATURA E CAPACIDADE DE CARGA

A *capacidade de criatura* descreve quantas criaturas podem montar confortavelmente na máquina de guerra infernal. Mais criaturas podem caber apertando ou agarrando-se à parte externa do veículo.

A *capacidade de carga* especifica quanta carga a máquina de guerra infernal pode transportar.

CLASSE DE ARMADURA

Uma máquina de guerra infernal é tipicamente feita de ferro infernal e tem uma **Classe de Armadura 19 + seu modificador Destreza**. Enquanto o veículo não está em movimento, as jogadas de ataque feitas contra ele têm vantagem.

VALORES DE ATRIBUTOS

Uma máquina de guerra infernal tem seis valores de atributos e modificadores correspondentes. Seu *tamanho* e *peso* determinam sua **Força**. A **Destreza** representa seu *manuseio* e *manobrabilidade*. A **Constituição** do veículo reflete sua *durabilidade* e *qualidade de construção*. Máquinas de guerra infernais geralmente têm pontuação **0** em **Inteligência**, **Sabedoria** e **Carisma**.

Se uma máquina de guerra infernal tem um **0** em uma pontuação, ela falha automaticamente em qualquer teste de habilidade ou teste de resistência que use esse valor.

PONTOS DE VIDA

Os **pontos de vida** de uma máquina de guerra infernal podem ser restaurados fazendo *reparos* no veículo (consulte “**Reparos**”). Quando uma máquina de guerra infernal cai para **0 pontos de vida**, ela deixa de funcionar e é danificada além do reparo, e quaisquer almas presas na fomalha do veículo são liberadas para a vida após a morte (consulte “**Combustível de Alma**”).

LIMITES DE DANOS

Máquinas de guerra infernais têm massa ou armadura que lhes permite absorver pequenos golpes. Um veículo com um limite de dano tem imunidade a todos os danos, *a menos que sofra uma quantidade de dano igual ou superior ao seu valor limite de dano*, caso em que sofre danos normalmente. Qualquer dano que não alcance ou exceda o limite de dano do veículo é considerado superficial e não reduz os pontos de vida do veículo.

LIMITES DE ACIDENTES

Se uma máquina de guerra infernal sofrer danos de uma única fonte igual ou superior ao seu limite de acidentes, deverá rolar na **Tabela Acidentes**.

ESTAÇÕES DE AÇÕES E TRIPULAÇÃO

Uma máquina de guerra infernal não possui ações próprias. Ela se baseia na possibilidade de ocupar estações e usar suas ações para operar as várias funções do veículo. Qualquer opção que apareça na seção Estações de Ações do bloco de estatísticas de uma máquina de guerra infernal exige uma ação para ser executada.

REGRAS

As regras para máquinas de guerra infernais estão resumidas abaixo.

ELEMENTOS MÁGICOS

O motor, o forno e as armas de uma máquina de guerra infernal são mágicos e tornam-se inoperantes dentro de um campo de antimagia. Quando o motor ou o forno entra em contato com esse efeito, a máquina de guerra infernal fecha e não pode ser reiniciada até que o motor e o forno estejam livres do campo.

ATAQUES DE OPORTUNIDADE

Máquinas de guerra infernais provocam ataques de oportunidade normalmente. Quando uma máquina de guerra infernal provoca um ataque de oportunidade, o atacante pode atingir o veículo ou qualquer criatura que esteja montando sobre ou dentro dele que não tenha cobertura total e esteja ao seu alcance.

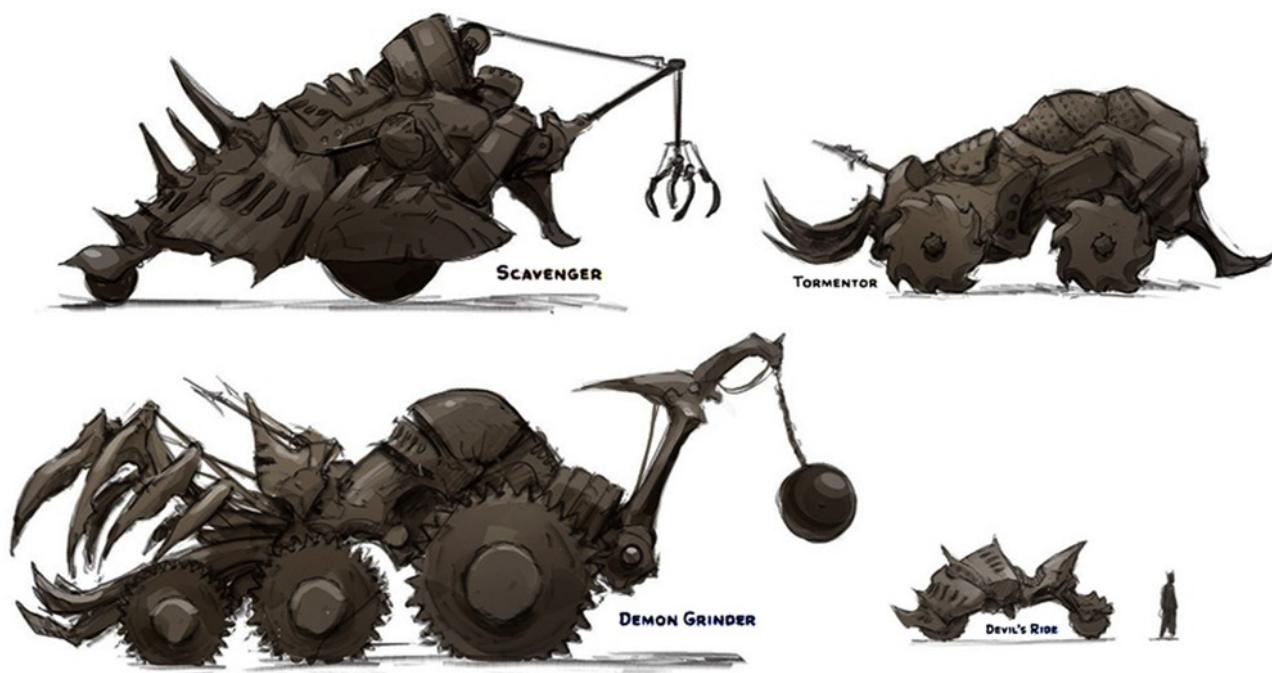
ESTAÇÕES DE AÇÃO

Uma criatura pode usar uma *ação da estação* que está ocupando. Depois que uma criatura usa a ação de uma estação, essa ação não pode ser usada novamente até o início do próximo turno da criatura. Apenas uma criatura pode ocupar cada estação.

Uma criatura que não ocupa uma estação de ação está sentada no banco do passageiro ou agarrada à parte externa do veículo. Pode executar ações normalmente.

LEME

O **leme** de uma máquina de guerra infernal é uma cadeira com alavancas de roda, pedais e outros controles. O leme requer um motorista para operar. Uma máquina de guerra infernal sem motorista falha automaticamente nos testes de resistência de Destreza.



Um motorista proficiente em veículos terrestres pode adicionar seu bônus de proficiência aos testes de habilidade e aos testes de resistência feitos com os valores de habilidade da máquina de guerra infernal.

Dirigir: Enquanto o motor da máquina de guerra infernal está ligado, o motorista pode usar uma ação para impulsionar o veículo até sua velocidade ou fazer com que o veículo pare completamente. Enquanto o veículo está em movimento, o motorista pode conduzi-lo por qualquer percurso.

Se o motorista estiver incapacitado, e deixar o leme ou não fizer nada para alterar o curso e a velocidade da máquina de guerra infernal, o veículo se moverá na mesma direção e na mesma velocidade que durante a última curva do motorista até atingir um obstáculo grande o suficiente para pará-lo.

Ações Bônus: Como ação bônus, o motorista pode executar um dos seguintes procedimentos:

- Ligar o motor da máquina de guerra infernal ou desligá-lo.
- Fazer com que a máquina de guerra infernal execute a ação Disparada ou Desengajar enquanto o motor do veículo estiver em funcionamento.
- Inserir uma *moeda da alma* ou despejar um frasco de icor demoníaco no forno do motor (consulte “*Combustível de Alma*” e “*Impulso de Icor Demoníaco*” abaixo).

ESTAÇÕES DE ARMAS

Cada uma das armas de uma máquina de guerra infernal ocupa uma estação no veículo.

Uma arma pode ser substituída por outra (consulte “*Estações de Armas Alternativas*”), desde que o requisito de tripulação necessário para operar a arma de substituição seja o mesmo.

COMBUSTÍVEL DE ALMA

O motor no centro de todas as máquinas de guerra infernais tem um forno alimentado por moedas de alma.

Entre os controles do leme do veículo, há um espaço estreito no qual moedas de alma podem ser alimentadas. As moedas de alma colocadas neste espaço caem no forno, que é duas categorias de tamanho menores que o veículo que o contém.

O forno infernal de uma máquina de guerra consome instantaneamente uma *moeda da alma*, gastando todas as cargas restantes da moeda de uma só vez e destruindo a moeda no processo.

A alma presa na moeda fica presa na fomalha, alimentando a máquina de guerra infernal por um período determinado por quantas cargas à *moeda da alma* tinha quando foi consumida: 1 carga - 24 horas; 2 cargas - 48 horas; 3 cargas - 72 horas. Se ainda estiver preso na fomalha quando essa duração terminar, a alma será destruída. Nem mesmo a intervenção divina pode restaurar uma alma destruída dessa maneira.

Independentemente de seu tamanho, uma fomalha pode conter qualquer número de almas, seus gritos de angústia audíveis a uma distância de 15 metros. Cada nova alma alimentada no forno adiciona mais combustível ao veículo, permitindo que ele funcione por mais tempo.

IMPULSO DE ICOR DEMONÍACO

Despejar um frasco de *icor demoníaco* no forno de uma máquina de guerra infernal aumenta a velocidade do veículo em 9 metros por 1 minuto. Enquanto a velocidade do veículo aumenta dessa maneira, role um d20 no início de cada uma das curvas do motorista. Num resultado 1, o veículo sofre o resultado de Ruptura do Forno na tabela Acidentes.

DIABO'S RIDE

O *Diabo's Ride* é uma máquina de guerra infernal de duas rodas que funciona com uma motocicleta. Ele tem rodas pontiagudas, um motor que grita e um capuz em forma de vagamente como o rosto de um diabo sorridente, com buzinas no guidão. O que falta ao veículo em armas é compensado pela velocidade e capacidade de manobra.

DIABO'S RIDE

Veículo Grande (227kg.)

Capacidade de Criaturas: 1 Criatura Média

Capacidade de Carga: 45kg.

Classe de Armadura: 23 (19 enquanto imóvel)

Pontos de Vida: 30 (limite de dano 5, limite de acidente 10)

Deslocamento: 36 metros

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	0	0	0

Imunidades a Dano: fogo, veneno, psíquico.

Imunidades a Condição: cego, encantado, surdo, assustado, paralisado, petrificado, envenenado, atordoado, inconsciente.

Salto: Se o *Diabo's Ride* se mover pelo menos 9 metros em uma linha reta, ele poderá percorrer uma distância de até 18 metros ao saltar sobre um abismo, ravina ou outro espaço. Cada metro que passa no salto custa um metro de movimento.

Deficiência Propensa: Se o *Diabo's Ride* cair, ele não pode se endireitar e e fica incapacitado até que esteja em pé.

Acrobacia: Por sua vez, o motorista do *Diabo's Ride* pode gastar três metros de movimento para realizar uma *manobra* de veículo gratuita, como um *empinar* ou uma *fritada*. Antes que a manobra possa ser realizada, o *Diabo's Ride* deve se mover pelo menos 10 metros em linha reta. Se o piloto for bem-sucedido no teste de **Destreza – CD 10** usando a Destreza da moto, a manobra é bem-sucedida. Caso contrário, o motorista não poderá executar a manobra e não poderá tentar outra manobra até o início do seu próximo turno. Se o teste falhar por **5 ou mais**, o *Diabo's Ride* e todas as criaturas que o montam caem imediatamente quando a moto se apaga e pára completamente.

ESTAÇÕES DE AÇÃO

Leme: (Requer 1 tripulante e concede meia cobertura). Para dirigir e manobrar o *Diabo's Ride*.

REAÇÕES

Juke: Se o *Diabo's Ride* puder se mover, o motorista poderá usar sua reação para conceder a vantagem ao *Diabo's Ride* num teste de resistência de Destreza.



Um *borrachão* ou *fritada* (também conhecido nos países anglófonos como *burnout*, *peel out* ou *power brake*) é uma manobra veicular que consiste em manter o veículo parado, ou quase parado, mas com as rodas girando em alta rotação, fazendo com que o atrito do pneu com o chão, gere fumaça, faíscas e até chamas devido a fricção. Pode ser praticando com motocicletas, carros e eventualmente com triciclos.

TORMENTOR

O *Tormentor* funciona como um bugue de dunas e é projetado para invadir e explorar. Rodas de ferro laminadas conduzem o veículo para frente.

TORMENTOR

Veículo Enorme (1360kg.)

Capacidade de Criaturas: 4 Criaturas Médias

Capacidade de Carga: 227kg.

Classe de Armadura: 21 (19 enquanto imóvel)

Pontos de Vida: 60 (limite de dano 10, limite de acidente 20)

Deslocamento: 30 metros

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	0	0	0

Imunidades a Dano: fogo, veneno, psíquico.

Imunidades a Condição: cego, encantado, surdo, assustado, paralisado, petrificado, envenenado, atordoado, inconsciente.

Rodas de Esmagamento: O *Tormentor* pode se mover pelo espaço de qualquer criatura média ou menor. Quando isso acontecer, a criatura deve ter sucesso em um teste de resistência de **Destreza – CD 13** ou sofrer **11 (2d10)** de dano por concussão e ser derrubado. Se a criatura já estiver caída, ela recebe um dano extra de **11 (2d10)** de concussão. Essa característica não pode ser usada contra uma criatura em particular mais de uma vez a cada turno.

Deficiência Propensa: Se o *Tormentor* capotar e cair, ele não pode se endireitar e e fica incapacitado até que esteja em pé.

Armas Mágicas: Os ataques com armas do *Tormentor* são mágicos.

Foices de Varredura: Quando o *Tormentor* se move a 1,5m de uma criatura que não esteja caída ou outro veículo pela primeira vez em um turno, ele pode varrer a criatura ou veículo com suas lâminas salientes, causando **13 (2d10+2)** de dano cortante. Se uma criatura for bem-sucedida num teste de resistência de **Destreza – CD 13**, ela se afasta do caminho e não recebe dano. O mesmo ocorre ao veículo se o motorista tiver sucesso no teste de resistência.

ESTAÇÕES DE AÇÃO

Leme: (Requer 1 tripulante e concede 3/4 de cobertura). Para dirigir e manobrar o *Tormentor*.

Arpão Defletor: (Requer 1 tripulante e concede meia cobertura). Munição: 10 arpões. **Ataque à distância:** +7 para atingir, alcance 36 metros, um alvo. **Acerto:** **11 (2d8+2)** de dano perfurante.

REAÇÕES

Juke: Se o *Tormentor* puder se mover, o motorista poderá usar sua reação para conceder a vantagem ao *Tormentor* num teste de resistência de Destreza.



DEMON GRINDER

Um *Demon Grinder* é um veículo pesado e blindado que ronca alto enquanto esmaga obstáculos e inimigos em seu caminho com a ajuda de uma bola de demolição que balança. Garras de ferro são montadas na frente do veículo, que funciona como um *caminhão de lixo*.

DEMON GRINDER

Veículo Enorme (5.443kg.)

Capacidade de Criaturas: 8 Criaturas Médias

Capacidade de Carga: 1 tonelada.

Classe de Armadura: 19

Pontos de Vida: 200 (limite de dano 10, limite de acidente 20)

Deslocamento: 30 metros

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	0	0	0

Imunidades a Dano: fogo, veneno, psíquico.

Imunidades a Condição: cego, encantado, surdo, assustado, paralisado, petrificado, envenenado, atordoado, inconsciente.

Rodas de Esmagamento: O *Demon Grinder* pode se mover pelo espaço de qualquer criatura grande ou menor. Quando isso acontecer, a criatura deve ter sucesso em um teste de resistência de **Destreza – CD 11** ou sofrer **22 (4d10)** de dano por contusão e ser derrubado. Se a criatura já estiver caída, ela recebe um dano extra de **22 (4d10)** de contusão. Essa característica não pode ser usada contra uma criatura em particular mais de uma vez a cada turno.

Armas Mágicas: Os ataques com armas do *Demon Grinder* são mágicos.

Deficiência Propensa: Se o *Demon Grinder* capotar e cair, ele não pode se endireitar e fica incapacitado até que esteja em pé.

ESTAÇÕES DE AÇÃO

Leme: (Requer 1 tripulante e concede 3/4 de cobertura). Para dirigir e manobrar o *Demon Grinder*.

Chomper (Requer 1 tripulante e concede meia cobertura). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +9 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. **Acerto:** 25 (6d6+4) de dano perfurante. Um alvo reduzido a 0 pontos de vida por esse dano é triturado em pedaços e cuspidos através de canos nos dois lados do *Demon Grinder*. Todos os itens não mágicos que o alvo esteja segurando ou carregando são destruídos também.

Bola de Demolição (Requer 1 tripulante e concede meia cobertura). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +9 para atingir, alcance 4,5m, um alvo. **Acerto:** 40 (8d8+4) de dano por concussão. O dano é dobrado se o alvo for um objeto ou uma estrutura.

Dois Arpões Defletores: (Requer 1 tripulante e concede meia cobertura). *Munição:* 10 arpões por estação. *Ataque à distância:* +5 para atingir, alcance 36 metros, um alvo. **Acerto:** 9 (2d8) de dano perfurante.



SCAVENGER

O *Scavenger* funciona como um *ônibus pequeno* e é usado para vasculhar detritos no campo de batalha em busca de sucata e outros materiais que valem a pena serem recuperados. Anexado à traseira do veículo, há um guindaste com uma garra de ferro presa ao final de um guincho e uma corrente de 15 metros de comprimento.

SCAVENGER

Veículo Enorme (4.000kg)

Capacidade de Criaturas: 8 Criaturas Médias

Capacidade de Carga: 2 toneladas

Classe de Armadura: 20 (19 enquanto imóvel)

Pontos de Vida: 150 (limite de dano 10, limite de acidente 20)

Deslocamento: 30 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	0	0	0

Imunidades a Dano: fogo, veneno, psíquico.

Imunidades a Condição: cego, encantado, surdo, assustado, paralisado, petrificado, envenenado, atordoado, inconsciente.

Rodas de Esmagamento: O *Scavenger* pode se mover pelo espaço de qualquer criatura grande ou menor. Quando isso acontecer, a criatura deve ter sucesso em um teste de resistência de **Destreza – CD 12** ou sofrer **16 (3d10)** de dano por contusão e ser derrubado. Se a criatura já estiver caída, ela recebe um dano extra de **16 (3d10)** de contusão. Essa característica não pode ser usada contra uma criatura em particular mais de uma vez a cada turno.

Armas Mágicas: Os ataques com armas do *Scavenger* são mágicos.

Deficiência Propensa: Se o *Scavenger* capotar e cair, ele não pode se endireitar e fica incapacitado até que esteja em pé.

ESTAÇÕES DE AÇÃO

Leme: (Requer 1 tripulante e concede 3/4 de cobertura). Para dirigir e manobrar o *Scavenger*.

Garra de Captura: (Requer 1 tripulante e concede meia cobertura). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +10 para atingir, alcance 4,5m, um alvo. **Acerto:** o alvo é agarrado (**Fuga – CD 12**). Se o alvo for uma criatura, ele será contido até que a garra solte.

A garra de captura pode agarrar apenas um alvo de cada vez, e o operador da garra pode usar uma ação de bônus para fazer com que a garra solte o que estiver segurando.

Dois Arpões Defletores: (Requer 1 tripulante e concede meia cobertura). *Munição:* 10 arpões por estação. *Ataque à distância:* +6 para atingir, alcance 36 metros, um alvo. **Acerto:** 10 (2d8+1) de dano perfurante.



ACIDENTES

Role na **Tabela de Acidentes** quando ocorrer uma das seguintes situações em uma máquina de guerra infernal enquanto ela estiver em movimento:

- A máquina de guerra infernal sofre danos de uma única fonte igual ou superior ao seu limite de Acidente.
- A máquina de guerra infernal falha num teste de habilidade (ou seu motorista falha num teste de habilidade usando a habilidade do veículo) em mais de 5.

Se um acidente tiver uma **CD de reparo**, o acidente pode ser resolvido fazendo reparos no veículo (consulte “**Reparos**” abaixo).

ACIDENTES

d20	ACIDENTES	Reparos CD
1	Explosão do motor: O fogo irrompe do motor e envolve o veículo. Qualquer criatura que inicia sua vez de entrar ou esteja no veículo sofre 10 (3d6) de dano ígneo até que esse infortúnio termine.	15 (Des)
2-4	Direção Bloqueada: O veículo pode se mover apenas em linha reta. Ele falha automaticamente em testes de Destreza e nos testes de salvaguardas de Destreza até que esse acidente termine.	15 (For)
5-7	Ruptura da fornalha: A velocidade do veículo diminui 9 metros até que esse acidente termine.	15 (For)
8-10	Mau Funcionamento da Arma: Uma das armas do veículo (escolha do mestre) não pode ser usada até que esse acidente acabe. Se o veículo não possuir armas em funcionamento, nenhum acidente ocorrerá.	20 (For)
11-13	Fumaça Cegante: A estação do leme se enche de fumaça e fica muito obscurecida até que esse acidente termine. Qualquer criatura na estação do leme fica cego pela fumaça.	15 (Des)
14-16	Derretimento de Armadura: O limite de dano do veículo é reduzido em 10 até que esse acidente termine.	15 (For)
17-19	Eixo Danificado: O veículo range e treme incontrolavelmente. Até o acidente terminar, o veículo tem desvantagem em todos os testes de Destreza, e todos os testes de habilidade e testes de ataque feitos pelas criaturas ou de dentro do veículo têm desvantagem.	20 (Des)
20	Giro: O veículo capota e cai, e para em um ponto morto em um espaço desocupado. Qualquer criatura desprotegida segurando do lado de fora do veículo deve ter sucesso num teste de salvaguarda de Força - CD 20 ou ser jogada fora, aterrissando em um espaço desocupado aleatório a menos de 6 metros do veículo capotado. As criaturas dentro do veículo caem e devem ter sucesso em um teste de salvaguarda de Força - CD 15 ou sofrer 10 (3d6) de dano por concussão.	None

EXAUSTÃO VEICULAR

As duras condições dos Nove Infernos podem fazer com que uma máquina de guerra infernal pare de funcionar corretamente, até que eventualmente se quebre. Esse desgaste pode ser representado usando exaustão, conforme descrito no **Apêndice A** do *Manual do Jogador*, com estas modificações:

- Quando uma máquina de guerra infernal atinge o **nível de exaustão 6**, seus pontos de vida caem para **0** e o veículo quebra.
- A única maneira de remover os efeitos da exaustão em uma máquina de guerra infernal é reparar o veículo.

REPAROS

Quando uma máquina de guerra infernal é danificada, sofre um acidente ou ganha um ou mais níveis de exaustão, uma criatura pode tentar fazer reparos no veículo. A criatura que faz os reparos deve atender aos seguintes critérios:

- A criatura não pode operar o leme do veículo ou uma de suas estações de armas enquanto faz reparos.
- A criatura deve estar ao alcance da área danificada que precisa de reparo.
- A criatura deve ter as ferramentas certas para o trabalho (*ferramentas de ferreiro* ou *funileiro*, por exemplo).

Antes de iniciar os reparos, uma criatura deve decidir se os reparos têm como objetivo encerrar um acidente, remover um nível de exaustão ou restaurar os pontos de vida do veículo danificado. Cada opção é discutida abaixo.

ENCERRAR UM ACIDENTE

Uma criatura pode usar sua ação para fazer um teste de habilidade com base na natureza do acidente (veja a **Tabela de Acidentes**), com desvantagem se o veículo estiver em movimento. A criatura adiciona seu bônus de proficiência ao teste se for proficiente nas ferramentas usadas para fazer os reparos. Um teste bem-sucedido encerra o acidente. Um acidente sem **CD de reparo** não pode ser reparado.

REMOVER EXAUSTÃO

Se a máquina de guerra infernal tiver um ou mais níveis de exaustão, uma criatura pode passar 1 hora ou mais tentando reduzir o nível de exaustão do veículo. O veículo deve estar parado e a criatura deve ter peças de reposição para fazer os reparos necessários. Após 1 hora de trabalho de reparo, a criatura faz um teste de **Inteligência - CD 15**, adicionando seu bônus de proficiência ao teste, se ele tiver habilidades com as ferramentas usadas para fazer reparos. Se o teste for bem-sucedido, o nível de exaustão do veículo diminui **em 1**. Se falhar, o nível de exaustão do veículo permanecerá inalterado, embora o reparo possa ser tentado novamente usando as mesmas peças de reposição.

RESTAURAR PONTOS DE VIDA

Se a máquina de guerra infernal sofreu dano, mas tem pelo menos 1 ponto de vida, uma criatura pode passar 1 hora ou mais tentando consertar o casco e substituir as peças danificadas. O veículo deve estar parado e a criatura deve ter as peças de reposição para fazer os reparos necessários. Após 1 hora de trabalho de reparo, a criatura faz um teste de **Destreza - CD 15**, adicionando seu bônus de proficiência ao teste, se ele tiver habilidades com as ferramentas usadas para fazer reparos. Se teste for bem-sucedido, o veículo recupera 2d4+2 pontos de vida. Se falhar, o veículo não recupera pontos de vida, mas o reparo pode ser tentado novamente usando as mesmas peças de reposição.

COLIDINDO

Quando uma máquina de guerra infernal colide com algo que possa danificá-la razoavelmente, como uma parede de ferro ou outro veículo de seu tamanho ou maior, a máquina de guerra infernal pára repentinamente e sofre **1d6 de dano** de concussão por cada 3 metros que se moveu desde a sua último turno (máximo **20d6**). Qualquer que seja o veículo atingido, ele recebe a mesma quantidade de dano. Se esse dano for menor que o limite de dano da máquina de guerra infernal, o veículo não sofrerá nenhum dano do acidente.

Independentemente da máquina de guerra infernal sofrer ou não danos, cada criatura no veículo ou dentro do veículo em caso de colisão deve fazer um teste de salvaguarda de **Força - CD 15**, sofrendo **1d6 de dano** para cada 3 metros que o veículo se moveu desde seu último turno (máximo de **20d6**) ou metade do dano numa salvaguarda bem-sucedida.

COLIDINDO COM CRIATURAS

Uma máquina de guerra infernal pode colidir com uma criatura entrando em seu espaço. A criatura pode usar sua reação para tentar sair do caminho do veículo, fazendo isso e sem sofrer dano com um teste de salvaguarda bem-sucedido **Destreza - CD 10**. Se o teste de salvaguarda falhar, o veículo colide com a criatura e causa **1d6 de dano** por concussão à criatura a cada 3 metros que o veículo se moveu desde seu último turno (máximo de **20d6**).

Uma máquina de guerra infernal que seja pelo menos duas categorias de tamanho maior que a criatura na qual colidiu pode continuar se movendo pelo espaço dessa criatura se a máquina de guerra infernal tiver algum movimento restante. Caso contrário, o veículo pára repentinamente e cada criatura no veículo ou dentro da máquina de guerra infernal quando colide deve fazer um teste de resistência de **Força - CD 15**, sofrendo **1d6 de dano** por cada 3 metros que o veículo se moveu desde seu último turno (máximo de **20d6**), ou metade do dano em uma salvaguarda bem-sucedida.

QUEDA

Quando uma máquina de guerra infernal passa por um penhasco ou cai de outra forma, o veículo e todas as criaturas que estão no veículo ou dentro dela sofrem dano da queda normalmente (**1d6 de dano** por concussão para cada 3 metros caídos, máximo de **20d6**) e caem por terra.

VARIAÇÕES DIABÓLICAS

Os diabos trabalham incansavelmente para criar novos e mais poderosos motores de guerra para conter as marés demoníacas que fluem para fora do Abismo. Além disso, as máquinas de guerra infernais podem ser equipadas com armas e armaduras mais incomuns.

ESTAÇÕES DE ARMAS ALTERNATIVAS

Uma estação de armas pode ser trocada por outra, mas a máquina de guerra infernal não pode ter mais estações de armas do que normalmente. Um punhado de estações alternativas de armas é descrito nesta seção.

PULVERIZADOR DE ÁCIDO BILIAR

Esta arma de mangueira é presa a órgãos demoníacos que produzem uma bile ácida que dissolve a carne ao contato.

Pulverizador ácido biliar: (Requer 1 tripulante e concede meia cobertura, **recarga 5-6**). A bile ácida se espalha de um bico em um cone de 9 metros.

Cada criatura no cone deve fazer um teste de salvaguarda de **Destreza - CD 12**, recebendo **40 (9d8)** de dano ácido num teste fracassado ou metade do dano num teste bem-sucedido. Uma criatura reduzida a **0 pontos de vida** por esse dano é dissolvida, deixando para trás todos os objetos que estava carregando ou usando.

LANÇA-CHAMAS

Embora inútil contra demônios, essa arma é excelente contra criaturas e objetos inflamáveis.

Lança-chamas: (Requer 1 tripulante e concede meia cobertura). O fogo dispara para fora do bico da arma em uma linha de 15 metros que tem 1 metro de largura. Cada criatura na linha deve fazer um teste de salvaguarda de **Destreza - CD 15**, recebendo 18 (4d8) de dano ígneo num teste fracassado ou metade do dano num teste bem-sucedido. O fogo incendeia qualquer objeto inflamável na área que não esteja sendo carregado ou usado.

GRITADOR INFERNAL

Um torso humanóide contorcido feito de cera derretida se projeta para fora desta estação, com uma manivela farpada entre as omoplatas. A figura telepaticamente grita em agonia quando a manivela é girada.

Gritador Infernal (Requer 1 tripulante e concede meia cobertura). O operador do gritador direciona uma criatura que ele possa ver a 30 metros do gritador. O alvo deve fazer um teste de salvaguarda de **Sabedoria - CD 15**, recebendo 26 (4d12) de dano psíquico num teste fracassado ou metade do dano num teste bem-sucedido.

PULVERIZADOR STYX

Essa mangueira flexível está conectada a um tanque que contém 30 litros de água do Rio Styx. Cada uso da arma esgota 10 litros de água. O reabastecimento do tanque requer acesso ao Rio Styx.

Pulverizador Styx (*Requer 1 tripulante e concede meia cobertura; 3 usos*). *Ataque de Magia à Distância*: +5 para atingir, alcance 9 metros, um alvo. Acerto: A criatura atingida pela água do Rio Styx e é atingida pelo efeito da magia *enfraquecer intelecto* (CD 20). Uma criatura já sobre o efeito de *enfraquecer intelecto* é imune a esse efeito, assim como uma criatura adaptada ao Rio Styx. Se o alvo falhar no teste de resistência e o efeito da magia sobre ele não for encerrado em 30 dias, o efeito se tornará permanente, após o que a criatura perderá todas as suas memórias e se tornará uma concha quase irracional do seu eu anterior. Nesse ponto, nada menos que a intervenção divina pode desfazer o efeito.

ATUALIZAÇÕES DE ARMADURA

Uma máquina de guerra infernal pode receber uma atualização de armadura. As atualizações de amostra estão descritas abaixo.

ARMADURA CANIANA

O ferro infernal usado para fabricar o veículo foi extraído em **Cania**, a camada mais fria dos Nove Infernos. Uma máquina de guerra infernal com armadura caniana tem uma **Classe de Armadura 22 + seu modificador Destreza**. Enquanto o veículo não está em movimento, as jogadas de ataque feitas contra ele têm vantagem. A máquina de guerra infernal também tem imunidade a danos causados pelo frio, além de outras imunidades a dano, e é imune aos efeitos do frio extremo.

ARMADURA DE MORTE DOURADA

O ouro roubado ou trocado do **Arquidiabo Mammon** cobre o exterior do veículo. Este ouro não pode ser removido sem destruir o veículo e vira pó quando a máquina de guerra infernal cai para **0 pontos de vida**. A armadura da morte dourada concede à máquina de guerra infernal resistência a danos por estilhaços, perfurações e cortes.

ARMADURA DE ESPINHOS DE ALMA

O veículo está coberto de espigões inscritos com símbolos blasfemos. Figuras luminosas e fantasmagóricas empaladas nesses espinhos lamentam e estendem a mão em agonia.

Se uma criatura que não for um diabo morre a menos de 9 metros da máquina de guerra infernal, sua alma (se tiver uma) é arrancada de seu corpo e se junta à multidão de lamentos empalada nos espinhos. Enquanto sua alma permanecer presa, uma criatura não pode ser ressuscitada dentre os mortos de nenhuma maneira. Uma alma presa é libertada se o veículo for destruído, se o espigão que o ancora for o alvo de uma magia *remover maldições* ou magia semelhante, ou se o espigão for destruído. Cada espigão é um objeto pequeno com **CA 19, 15 pontos de vida** e resistência a todos os danos, exceto danos radiantes.

DISPOSITIVOS MÁGICOS

Diabos gostam de enfeitar suas máquinas de guerra infernais com aparelhos diabólicos para atacar inimigos. Esses aparelhos geralmente são ativados a partir da estação do leme.

TELA DE FUMAÇA NECRÓTICA

O motorista do veículo pode ativar esse dispositivo mágico como uma ação bônus, fazendo com que o veículo expila um cubo de 9 metros de fumaça opaca diretamente na frente ou atrás dele.

A nuvem fica estacionária e dura 1 minuto. A área dentro dela é fortemente obscurecida. Qualquer criatura que entre na nuvem pela primeira vez no turno ou inicia seu turno ali recebe 21 (6d6) de dano necrótico. Um vento forte dispersa a nuvem. Este dispositivo precisa de 24 horas para recarregar antes de poder ser usado novamente.

TELETRANSPORTADOR

O motorista do veículo pode ativar esse dispositivo mágico como uma ação bônus, fazendo com que o veículo se teletransporte para um espaço desocupado que o motorista possa ver a até 90 metros de distância da posição atual do veículo. Todas as criaturas e objetos em contato com o veículo são teleportados junto com ele. Este dispositivo precisa de 24 horas para recarregar antes de poder ser usado novamente.

PERSEGUIÇÕES EM AVERNUS

Usando as diretrizes do **Capítulo 8** do *Guia do Mestre* e da **Tabela Complicações de Perseguições em Avernus**, você pode criar uma perseguição que incorpore perigos exclusivos de Avernus. Use o modificador de Constituição de uma máquina de guerra infernal para determinar quantas vezes ela pode disparar durante uma perseguição.

Quando uma complicação de perseguição força o veículo a fazer um teste de capacidade, ou o motorista a fazer um teste de habilidade usando a capacidade do veículo, ocorre um acidente se o teste falhar em **5 ou mais** (consulte “**Acidentes**”).



COMPLICAÇÕES DE PERSEGUIÇÕES EM AVERNUS

d20	COMPLICAÇÃO
1-2	Você passa por uma criatura nativa de Avernus, que a persegue. O Mestre escolhe a criatura.
3	Um tornado de fogo, com 90 metros de altura e 9 metros de largura na base, cruza seu caminho. O veículo evita o tornado com um teste de salvaguarda bem sucedido de Destreza - CD 15. Caso contrário, o tornado envolve o veículo, e cada criatura dentro ou dentro dele que não tenha cobertura total deve fazer um teste de salvaguarda de Destreza - CD 18, causando 99 (18d10) de dano ígneo num teste fracassado, ou metade do dano em um teste de salvaguarda bem sucedido.
4	Uma nuvem rodopiante de poeira envolve o veículo. Qualquer criatura no veículo ou dentro dele que não tenha cobertura total fica cego pela poeira até o início de seu próximo turno, a menos que esteja usando algum tipo de óculos de proteção.
5	Pilares naturais de rocha podem conceder cobertura à medida que o veículo desvia entre eles. O motorista do veículo pode fazer um teste de Destreza - CD 15 usando a Destreza do veículo. Com sucesso, os pilares fornecem três quartos de cobertura contra ataques de outros veículos até o início do próximo turno do motorista.
6	Seu veículo dirige entre um rebanho de lêmures, manes ou outros corruptores. O veículo deve fazer um teste de Força ou Destreza - CD 15 (escolha do motorista) para atravessar o rebanho sem impedimentos. Numa falha, o rebanho conta como 9 metros de terreno difícil.
7	O veículo sai de uma saliência de 3 metros de altura e desaba. Qualquer criatura não protegida do lado de fora do veículo deve ter sucesso em um teste de salvaguarda de Destreza - CD 15 ou cair, recebendo dano normal da queda e aterrissando em um espaço desocupado no chão.
8	Terreno irregular ameaça retardar o progresso do seu veículo. O veículo deve fazer um teste de Destreza - CD 10 para navegar na área. Numa falha, o solo conta como 18 metros de terreno difícil.
9	Máquinas de guerra infernais abandonadas pontilham na paisagem, enferrujadas além do reparo e meio enterradas na poeira. Se o veículo usar Disparada neste turno, o motorista deve ter sucesso num teste de Destreza - CD 10 usando a Destreza do veículo ou colidir com uma das máquinas de guerra infernais abandonadas (consulte “Colidindo”).
10	Parte do solo cede sob o veículo, fazendo com que ele tombe. O veículo deve ter sucesso num teste de salvaguarda de Destreza - CD 10. Em caso de sucesso, o veículo rola na posição vertical e pode continuar em movimento. Em caso de falha, o veículo cai de bruços, de cabeça para baixo ou de lado, depois de parar totalmente. Quando o veículo tomba, qualquer criatura desprotegida segurando-o do lado de fora deve ter sucesso num teste de salvaguarda ou tombamento de Força - CD 20, aterrissando em um espaço desocupado a menos de 6 metros do veículo capotado.
11-20	Sem complicação.



APÊNDICE C: ITENS MÁGICOS

Este apêndice descreve novos itens mágicos que aparecem na aventura e os apresentam em ordem alfabética.

ESTANDARTE DE BATALHA DO PODER INFERNAL



Item maravilhoso, muito raro (requer sintonização)

Esse estandarte de batalha forjado pelo inferno é feito de ferro infernal e equipado com uma pequena gaiola que não pode ser aberta que contém um *quasit*. O *quasit* preso está incapacitado e sua gaiola possui **CA 19, 10 pontos de vida** e imunidade a todos os tipos de dano, exceto o dano por força. Se morto ou libertado, o *quasit* desaparece em uma nuvem de fumaça, e um novo aparece na gaiola, desde que a gaiola esteja intacta.

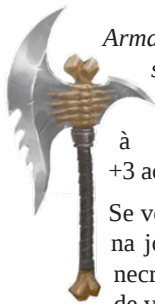
Enquanto você segura o estandarte, seus ataques de armas e os de todas as criaturas aliadas em um raio de 90 metros são contados como mágicos com o objetivo de superar a imunidades a dano e resistências.

MANOPLAS DA FÚRIA FLAMEJANTE

Item maravilhoso, raro (requer sintonização)

Enquanto você usar essas duas manoplas de aço, qualquer arma não-mágica que você segure nas manoplas é tratada como uma arma mágica. Como ação bônus, você pode usar as manoplas para fazer com que chamas mágicas envolvam uma ou duas armas brancas ao seu alcance. Cada arma flamejante causa 1d6 de dano adicional de fogo ao acertar. As chamas duram até você embainhar ou soltar uma das armas. Uma vez usada, essa propriedade não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

FANE- EATER



Arma (machado de batalha), lendária (requer sintonização de um clérigo ou paladino maligno)

Fane-Eater é um machado de guerra pertencente à *Arkhan*, o Cruel. Você ganha um bônus de +3 ao atacar e nas jogadas de dano com o Fane-Eater.

Se você atacar uma criatura com esta arma e rolar 20 na jogada de ataque, a criatura recebe 2d8 de dano necrótico extra e você recupera um número de pontos de vida igual ao dano necrótico causado.

ARMA DE FOGO INFERNAL

Arma (qualquer), incomum

Essa arma é fabricada com ferro infernal e marcada com veias fogo infernal, que lançam pouca luz em um raio de 1,5 metros.

Qualquer humanóide morto por um ataque feito com esta arma tem sua alma canalizada para o Rio Styx, onde renasce instantaneamente como um diabo *lêmure*.

ELMO DO COMANDO DIABÓLICO

Item maravilhoso, muito raro (requer sintonização por uma criatura que possa falar Infernal)

Este elmo volumoso e sem olhos é feito para um senhor das profundezas, mas redimensiona magicamente para caber na cabeça de outros usuários.

Enquanto estiver usando o elmo, você poderá vê-lo como se não estivesse usando. Além disso, você sabe a localização exata e o tipo de todos os diabos a até 300 metros de você. Você pode se comunicar telepaticamente com um diabo dentro do alcance ou transmitir seus pensamentos para todos os diabos dentro do alcance. Os diabos que recebem seus pensamentos transmitidos não têm meios especiais de responder a eles.

O elmo tem 3 cargas. Como ação, você pode gastar 1 carga para conjurar dominar monstros (CD 21), que afetam apenas os diabos. (O magia falha e a carga é desperdiçada se você mirar em qualquer criatura que não seja um diabo.) Se um diabo puder vê-lo quando você fizer essa magia, o diabo sabe que você tentou fazê-lo. O elmo recupera todas as suas cargas 24 horas após o término da última carga.

Se você não for um diabo, usar a propriedade de dominar monstros do elmo nos Nove Infernos tem 20% de chance de atrair um narzugon, que chega montado num Pesadelo de montaria em 1d4 horas. O narzugon tenta recuperar o elmo, matando você, se necessário, para obtê-lo. Se ele entregar o elmo, o narzugon tenta entregá-lo ao seu mestre infernal.

CAIXA QUEBRA-CABEÇA INFERNAL

Item maravilhoso, incomum



Uma *caixa quebra-cabeça infernal* é um recipiente em forma de cubo de 10 a 15 cm de lado, composto de peças herméticas e interligadas, feitas com materiais encontrados nos Nove Infernos.

A maioria dessas caixas é feita de ferro infernal, embora algumas sejam esculpidas em osso ou chifre. Caixas quebra-cabeça infernais são usadas para proteger contratos diabólicos assinados entre diabos e mortais, mesmo após o cumprimento dos termos desses contratos. Uma *caixa quebra-cabeça infernal* vazia pesa 1,3kg, independentemente dos materiais usados para modelá-la.

Quando um objeto pequeno o suficiente para caber dentro de uma *caixa quebra-cabeça infernal* é colocado nele, o contêiner fecha-se magicamente ao redor do objeto, e nenhuma magia pode forçar a abertura da caixa. A caixa selada também se torna imune a todos os danos. Cada *caixa quebra-cabeça infernal* é construída com um meio único de abri-la. O truque para resolver o quebra-cabeça é sempre mundano, nunca mágico.

Depois que uma criatura descobrir o truque ou a sequência de etapas necessárias para abrir uma *caixa quebra-cabeça infernal* parcial, essa criatura poderá abrir a caixa como uma ação, permitindo o acesso ao conteúdo da caixa.

Uma criatura que passe 1 hora segurando uma *caixa quebra-cabeça infernal* enquanto tenta abri-la pode fazer um teste de **Inteligência - CD 30 (Investigação)**. Se o teste for bem-sucedido, a criatura descobrirá o truque ou a sequência de etapas necessárias para abrir a caixa. Se o teste falhar em 5 ou mais, a estratégia deve fazer um teste de salvaguarda de **Sabedoria - CD 18**, recebendo **42 (12d6)** de dano psíquico se falhar no teste, ou metade do dano se for bem-sucedido.

ARREIOS INFERNAIS

Item maravilhoso, lendário (requer sintonização por uma criatura de alinhamento maligno)

Um **diabo narzugon** vincula um **pesadelo** (descrito no *Manual dos Monstros*) ao seu serviço com um arreio infernal, que consiste em freio, bit, rédeas, sela, estribos e esporas. Um pesadelo equipado com arreio infernal deve servir a quem usa as esporas até que o usuário morra ou o arreio seja removido.

Você pode usar uma ação para chamar o pesadelo equipado com um arreio infernal, colidindo as esporas ou raspando-as com sangue. O pesadelo aparece no início de seu próximo turno, a menos de 6 metros de você. Ele atua como seu aliado e, por sua vez, conta a sua iniciativa.

Ele permanece por 1 dia, até você morrer, ou até que você o descarte como uma ação. Se o pesadelo morrer, ele se reformará nos Nove Infernos dentro de 24 horas, após o que você poderá convocá-lo novamente.

O arreio não evoca um pesadelo do nada; é preciso primeiro ser subjugado para que o arreio possa ser colocado nele. Nenhum pesadelo aceita essa servidão forçada de bom grado, mas alguns acabam por formar uma forte lealdade a seus senhores e se tornam parceiros do mal.



MATALOTOK

Arma (martelo de guerra), lendária (requer sintonização)

Matalotok, o **Pai do Gelo**, é um martelo antigo criado por **Thrym**, o **Deus dos Gigantes do Gelo**. A arma preferida do **Lorde Demônio Kostchtchie**, **Matalotok** é frígida ao toque e envolta em névoa.

Você torna-se imune a danos causados pelo frio enquanto segura **Matalotok**. Sempre que causa dano a uma criatura, o martelo irradia uma explosão de frio intenso em uma esfera de 9 metros. Cada criatura nessa área sofre **10 (3d6)** de dano congelante.



ARMADURA COMPLETA OBSIDIANA DO DRAGÃO

Armadura (placas), lendária

Você ganha +2 de bônus na CA e resistência a danos por veneno enquanto usa esta armadura. Além disso, você ganha vantagem nos testes de habilidade e nos testes de salvaguarda feitos para evitar ou encerrar a condição de agarrado sobre si mesmo.

ESCUDO DO SENHOR DO OCULTO

Armadura (escudo), lendária (requer sintonização)

O **Escudo do Senhor do Oculto** é de origem celestial e serve de prisão para o Senhor das profundezas **Gargauth**, cujos seguidores mortais o reverenciam como um Deus. Com o tempo, o mal de **Gargauth** distorceu a aparência do escudo, de modo que seus motivos e desenhos celestes se transformaram em um rosto diabólico que se move sutilmente de maneiras perturbadoras.



Enquanto segura este escudo, você ganha +2 de bônus na CA e resistência a dano ígneo.

Senciência: O **Escudo do Senhor do Oculto** é senciente enquanto aprisiona **Gargauth**. Enquanto senciente, o escudo tem as seguintes propriedades:

- O escudo possui uma **Inteligência 22**, uma **Sabedoria 18** e um **Carisma 24**, além de audição e visão real a uma distância de 36 metros.
- O escudo pode falar, ler e entender **Comum** e **Infernal**, e pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura que possa sentir a 90 metros dele. Sua voz é um sussurro profundo e oco.
- O **escudo tem 3 cargas**. Você pode usar uma ação para gastar **1 carga** para lançar **bola de fogo** ou **2 cargas** para lançar **muralha de fogo do escudo** (CD 21 para cada). A magia **muralha de fogo** dura 1 minuto (não requer concentração). O escudo recupera todas as cargas gastas diariamente ao amanhecer.

A qualquer momento durante o seu turno, o escudo pode irradiar uma aura de pavor por 1 minuto. (Este não é um poder do escudo que você controla.) Qualquer criatura hostil a você que comece seu turno a menos de 6 metros do escudo deve fazer um teste de salvaguarda de **Sabedoria - CD 18**. Numa falha, a criatura fica assustada até o início do seu próximo turno. Sendo bem-sucedida, a criatura fica imune a esse poder do escudo pelas próximas 24 horas. Uma vez que o escudo use esse poder, ele não poderá usá-lo novamente até o próximo amanhecer.

Personalidade de Gargauth: **Gargauth** busca desesperadamente a liberdade, mas não pode escapar por conta própria. O senhor das profundezas não revelará sua verdadeira natureza, referindo-se a si mesmo apenas como o Senhor Oculto. Ele deixa avisos e sugestões sutis de que é um anjo preso em uma prisão profana. Se libertado do escudo, o senhor das profundezas respeita os termos de qualquer acordo para facilitar sua fuga.

Enquanto preso no escudo, **Gargauth** cuidadosamente orienta o atual proprietário do escudo a cometer atos de crueldade e dominação, na esperança de condenar a alma do indivíduo aos Nove Infernos. O conflito ocorre se o proprietário do escudo fizer algo que dificulte **Gargauth** escapar de sua prisão, como deixar o escudo em um local onde é improvável que outros o encontrem.

Gargauth não sabe como escapar do escudo. O senhor das profundezas acredita (incorretamente) que ele possa se libertar do escudo se for levado para os Nove Infernos, pois está convencido de que os poderes do escudo são mais fracos lá.

Libertando Gargauth: Lançar **dissipar o bem e o mal** no escudo tem 1% de chance de libertar o senhor das profundezas, ou será bem-sucedido automaticamente se a magia for conjurada por um solar, planetário ou arquidiabo. Um Deus pode liberar o senhor das profundezas tocando no escudo e falando o nome de **Gargauth**.

Quando liberado, *Gargauth* aparece em um espaço aleatório e desocupado, o mais próximo possível do escudo.

MOEDA DA ALMA

Item maravilhoso, incomum

As *moedas da alma* têm cerca de 10 cm de diâmetro e cerca de 2,5cm de espessura, cunhadas de ferro infernal. Cada moeda pesa 150 gramas e é inscrita com escrita infernal e um feitiço que magicamente liga uma única alma à moeda. Como cada *moeda da alma* tem uma alma única presa nela, cada uma tem uma história. Uma criatura pode ter sido presa como resultado de um acordo, enquanto outra pode ser vítima da maldição de uma bruxa noturna.

Carregando Moedas da alma: Manter uma *moeda da alma* é sentir a alma presa nela - vencida pela raiva ou repleta de desespero.

Uma criatura maligna pode carregar quantas moedas de alma desejar (até o limite máximo de peso). Uma criatura não maligna pode carregar um número de moedas de alma igual ou menor que o modificador de Constituição sem penalidade. Uma criatura não maligna que carregue um número de moedas de alma maior que seu modificador de Constituição tem desvantagem em seus testes de ataque, testes de habilidade e testes de resistência.

Usando uma moeda da alma: Uma *moeda da alma* tem 3 cargas. Uma criatura carregando a moeda pode usar sua ação para gastar 1 carga de uma *moeda da alma* e usá-la para fazer seguinte:

- **Drenar a vida:** Você aspira um pouco da essência da alma e ganha 1d10 de pontos de vida temporários.
- **Inquerir:** Você faz uma pergunta telepaticamente à alma e recebe uma breve resposta telepática que você pode entender. A alma sabe apenas o que sabia na vida, mas deve responder-lhe com sinceridade e da melhor maneira possível. A resposta não passa de uma ou duas frases e pode ser enigmática.

Libertando uma alma: Lançar uma magia *remover maldições* sobre uma *moeda da alma* libera a alma presa dentro dela, assim como gasta todas as cargas da moeda. A própria moeda enferruja por dentro e é destruída quando a alma é liberada.

Uma alma liberada viaja para o reino do Deus a quem serviu ou para o plano externo mais intimamente ligado ao seu alinhamento (escolha do Mestre). As almas das criaturas malignas liberadas das *moedas da alma* geralmente emergem do Rio Styx como diabos *lêmuers*.

Uma alma também pode ser libertada destruindo a moeda que a contém. Uma *moeda da alma* tem **CA 19, 1 ponto de vida** para cada carga restante e imunidade a todos os danos, exceto os causados por uma arma de fogo infernal ou pela fornalha infernal de uma máquina de guerra.

Liberar uma alma de uma *moeda da alma* é considerado um ato bondoso, mesmo que a alma pertença a uma criatura maligna.

Câmbio Infernal: *Moedas da alma* são a moeda dos Nove Infernos e são altamente valorizadas pelos diabos. As moedas são usadas entre a hierarquia infernal para trocar favores e favorecer os que não estão dispostos a recompensar os fiéis pelos serviços prestados.

Moedas de alma são criadas por *Mammon* e seus diabos maiores em *Minauros*, a 3ª Camada dos Nove Infernos, em uma vasta câmara onde as almas capturadas de mortais malignos estão presas nas moedas. Essas moedas são então distribuídas pelos Nove Infernos para serem usadas para bens e serviços, negócios infernais, acordos sombrios e propinas.



ESPADA DE ZARIEL

Arma (espada longa), artefato (requer sintonização de uma criatura que a espada julgue digna)

Essa espada longa pertencia ao anjo Zariel antes que ela caísse da graça. Feito de aço celestial, ele possui um brilho fraco e um zumbido. A arma escolhe quem pode sintonizar e quem não pode. Ele deseja um portador que personifique a bravura e o heroísmo.

Sintonia: A espada permite que você a sintonize imediatamente, sem ter que descansar um pouco. Na primeira vez em que você se sintoniza com a espada, você se transforma em uma versão idealizada e celestial de si mesma, abençoada com a beleza de outro mundo e com um toque do céu em seu coração.

Nem a mágica nem a intervenção divina podem reverter essa transformação. Seu alinhamento se torna leal e você ganha as seguintes características:

Linguagem Angelical: Você pode falar, ler e escrever *Celestial*.

Resistência Celestial: Você tem resistência a danos necróticos e radiantes.

Presença Divina: Seu valor de Carisma se torna 20, a menos que já seja 20 ou maior.

Asas emplumadas: Brota em você um belo par de asas emplumadas que garantem uma velocidade de voo de 27 metros e a capacidade de pairar. Se você já tem um tipo diferente de asas, essas novas asas substituem as antigas, que caem.

Visão Verdadeira: Seus olhos se tornam piscinas luminosas de prata. Você pode ver na escuridão normal e mágica, ver criaturas e objetos invisíveis, detectar automaticamente ilusões visuais e ter sucesso em salvaguardas contra eles, perceber a forma original de um metamorfo ou uma criatura que é transformada pela mágica e ver o Plano Etéreo, tudo dentro de uma faixa de 18 metros.

Nova Personalidade: Você ganha novos traços de personalidade, determinados rolando uma vez em cada uma das tabelas a seguir. Essas características substituem qualquer característica, ideal, vínculo ou falha de personalidade conflitante.



TRAÇO DE PERSONALIDADE

d8	Traço de Personalidade
1	Trato todos os seres, até inimigos, com respeito.
2	Não vou mentir.
3	Gosto de compartilhar minha visão filosófica do mundo e experiências com outras pessoas.
4	Eu vou direto ao assunto em todas as conversas.
5	Costumo citar (ou parafrasear) textos religiosos.
6	Eu me irrita rapidamente quando testemunho a crueldade ou injustiça.
7	Meus elogios e confiança são conquistados e nunca dados livremente.
8	Eu gosto de tudo limpo e organizado.

IDEAIS

d6	Ideal
1	Caridade. Eu sempre ajudo os necessitados. (<i>Bom</i>)
2	Fé. Eu escolho seguir os princípios de uma determinada deidade leal ao pé da letra. (<i>Leal</i>)
3	Responsabilidade. É dever dos fortes proteger os fracos. (<i>Leal</i>)
4	Respeito. Todas as pessoas merecem ser tratadas com dignidade. (<i>Bom</i>)
5	Honra. A maneira como eu me conduzo determina minha recompensa na vida após a morte. (<i>Leal</i>)
6	Redenção. Todas as criaturas são capazes de mudar para melhor. (<i>Bom</i>)

VÍNCULOS

d6	Vínculo
1	Eu tenho um hino religioso favorito que constantemente murmuro.
2	Devo manter um registro escrito de minhas crenças e dos pecados que testemunho. Quando terminar, este livro será meu presente para o multiverso.
3	Apreeiei memórias de Idyllglen, embora só tenha visto essa cidade bucólica em sonhos.
4	Eu morreria por aqueles que lutam ao meu lado, independentemente de suas falhas.
5	Eu procuro honrar o anjo Zariel destruindo demônios e outros malfetores onde quer que eu os encontre.
6	A <i>Espada de Zariel</i> me escolheu. Não deixarei de exercê-la com justiça.

DEFEITOS

d6	Defeitos
1	Sou muito rápido para julgar os outros.
2	Ofereço perdão com muita facilidade.
3	Sacrificarei vidas inocentes para o bem maior.
4	Defeito? Que defeito? Eu sou impecável. Perfeição total!
5	Não permito que nada fique no caminho da minha cruzada para erradicar o mal do multiverso.
6	Ignoro aqueles que não apóiam meus planos, pois meu chamado é maior que todos os outros.

Luz Sagrada: A espada lança luz brilhante em um raio de 1,5m e pouca luz por mais 1,5m. Os demônios acham a luz da espada desconcertante e dolorosa, mesmo que não possam vê-la, e têm desvantagem nas jogadas de ataque feitas dentro do raio de luz da arma.

Como uma ação bônus, você pode intensificar a luz da espada, fazendo com que ela emita uma luz brilhante em um raio de 4,5m e uma luz fraca por mais 4,5m ou reduzir o brilho à sua intensidade normal.

Propriedades aleatórias: A espada tem duas propriedades benéficas menores, cada uma determinada rolando na **Tabela Propriedades Benéficas Menores** no **Capítulo 7** do *Guia do Mestre*.

Esplendor Ardente: A espada causa dano radiante extra de 9 (2d8) a qualquer criatura que atinja, ou 16 (3d10) de dano radiante se você estiver segurando a arma com as duas mãos. Uma criatura maligna que receba esse dano radiante deve ter sucesso em um teste de salvaguarda de **Constituição - CD 17** ou ficar cego até o final do seu próximo turno.

Senciência: A *Espada de Zariel* é um item bom, senciência e leal, com uma Inteligência de 10, uma Sabedoria de 20 e um Carisma de 18. Possui audição e visão normal em uma distância de 9 metros.

A espada se comunica transmitindo emoção à criatura que a carrega ou a empunha.

Vidente da verdade: Enquanto segura a espada, você ganha vantagem em todos os testes de **Sabedoria (Intuição)**.

Destruindo a espada: Zariel pode destruir a espada simplesmente agarrando-a. Ela não conseguiu fazê-lo quando era anjo, mas como arquidiabo, ela não tem escrúpulos em livrar o multiverso da arma. A espada também é destruída se for usada para destruir o *Companheiro* (consulte “Quebrando o *Companheiro*”) a menos que a lâmina seja empunhada por um anjo de desafio com classificação 15 ou superior, ou por um clérigo ou paladino de alinhamento bom de pelo menos 10º nível.

Se Zariel for morta para sempre (isto é, se ela morrer nos Nove Infernos), a espada não será mais difícil de destruir do que uma espada longa normal.



APÊNDICE D: CRIATURAS

AMNIZU

Amnizus são diabos maiores que levam legiões infernais para a batalha e comandam guardiões nos portões dos Nove Infernos. Amnizus são arrogantes, intimidadores e cruéis, mas também são estrategistas altamente inteligentes e infalivelmente leais - qualidades que os arquidiabos valorizam.

Alguns amnizus realizam a tarefa crítica de vigiar o Rio Styx a partir de torres e fortalezas ao longo das margens enferrujadas do rio. Por esse motivo, os amnizus também são conhecidos como **Diabos do Styx**.

VARIANTE: INVOCANDO DIABOS

Alguns amnizus têm uma ação que lhes permite invocar outros diabos.

Invocar Diabo (1/Dia): O *amnizu* convoca **2d4 diabos barbados** ou **1d4 diabos farpados**. Um diabo convocado aparece em um espaço desocupado a 18 metros do amnizu, age como um aliado do amnizu e não pode convocar outros diabos. Permanece por 1 minuto, até que o amnizu morra, ou até que seu invocador o descarte como uma ação.



AMNIZU

Corruptor médio (diabo), leal e mau

Classe de Armadura: 21 (armadura natural)

Pontos de Vida: 202 (27d8 +81)

Deslocamento: 9 metros, voo 12 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)

Testes de Resistência: Des +7, Con +9, Sab +7, Car +10.

Perícias: Percepção +7

Resistência a Dano: frio; concussão, perfurante, e cortante de armas não mágicas e que não sejam de prata.

Imunidade a Dano: fogo, veneno.

Imunidade a Condição: enfeitiçado, envenenado.

Sentidos: Visão no escuro 36 metros, Percepção passiva 17.

Idiomas: Comum, Infernal, telepatia 300 metros.

Nível de Desafio: 18 (20.000 XP)

Visão Diabólica: Escuridão mágica não impede a visão no escuro do diabo.

Conjuração Inata: A habilidade de conjuração de um amnizu é Inteligência (CD de resistência de magia 19, +11 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

- **À vontade:** enfeitiçar pessoa, comando.
- **3/dia cada:** dominar pessoa, bola de fogo.
- **1/dia cada:** dominar monstro, enfraquecer intelecto.

Resistência à Magia: O *amnizu* possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: O *amnizu* usa Envenenar Mente. Também realiza dois ataques: um com seu chicote e outro com seu toque disruptivo.

Chicote do Capataz: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +11 para atingir, alcance 3 metros, um alvo. Acerto: 10 (2d4+5) de dano cortante mais 33 (6d10) de dano de força.

Toque Disruptivo: *Ataque Corpo a Corpo com Magia:* +11 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 44 (8d10) de dano necrótico.

Envenenar Mente: O amnizu tem como alvo uma ou duas criaturas que ele possa ver a menos de 15 metros dele. Cada alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de **Sabedoria - CD 19** ou sofrer **26 (4d12)** de dano necrótico e ficar cego até o início do próximo turno do amnizu.

Esquecimento (Recarga 6): O amnizu tem como alvo uma criatura que possa ver a 18 metros de distância. Essa criatura deve ter sucesso num teste de resistência de **Inteligência - CD 18** ou ficar atordoada por 1 minuto. Uma criatura atordoada repete o teste de resistência no final de cada turno, encerrando o efeito sobre si mesmo num sucesso. Se o alvo ficar atordoado por um minuto inteiro, esquece tudo o que sentiu, experimentou e aprendeu durante as últimas 5 horas.

REAÇÕES

Encanto Instintivo: Quando uma criatura a 18 metros do amnizu faz um teste de ataque contra ele e outra criatura que estiver dentro do alcance do ataque, o atacante deve fazer um teste de resistência de Sabedoria - CD 19. Numa falha, o atacante deve ter como alvo a criatura mais próxima, sem incluir o amnizu ou ele mesmo.

Se várias criaturas estiverem próximas, o atacante escolhe qual delas atingir. Se o teste de resistência for bem sucedido, o atacante fica imune ao Encanto Instintivo do amnizu por 24 horas.

BAFOMÉ

O Lorde Demônio Bafomé, também conhecido como o **Rei dos Chifres e o Príncipe das Bestas**, domina os minotauros e outros com corações selvagens. Ele é adorado por aqueles que querem romper os limites da civilidade e liberar suas naturezas bestiais. Com o tempo, os cultistas de Bafomé ficam manchados por sua influência, ganhando olhos injetados de sangue e cabelos grossos. Pequenos chifres eventualmente brotam da testa. Com o tempo, um cultista dedicado pode se transformar inteiramente em um *minotauro* - considerado o maior presente do *Príncipe das Bestas*.

Bafomé se parece como um grande minotauro de pêlo preto de 6 metros de altura e seis chifres de ferro. Uma luz odiosa queima em seus olhos vermelhos. Ele empunha uma grande glaive chamada **Heartcleaver**, mas às vezes lança essa arma mortal de lado para que ele possa atacar seus inimigos e entorná-los com seus chifres, pisoteando-os na terra e rasgando-os com os dentes como um animal.

Se Bafomé for morto em outro lugar que não seja o Abismo, ele refaz com força total no grande labirinto manchado de sangue que atravessa sua camada do Abismo.



BAFOMÉ

Corruptor Enorme (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura: 22 (armadura natural)

Pontos de Vida: 275 (19d12 + 152)

Deslocamento: 12 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	14 (+2)	26 (+8)	18 (+4)	24 (+7)	16 (+3)

Testes de Resistência: Des +9, Con +15, Sab +14.

Perícias: Intimidação +17, Percepção +14.

Resistência a Dano: frio, fogo, eletricidade.

Imunidade a Dano: veneno; concussão, perfurante e cortante que não seja mágico.

Imunidade a Condição: enfeitiçado, exausto, assustado, envenenado.

Sentidos: Visão Verdadeira 36 metros, Percepção passiva 24.

Idiomas: Todos, telepatia 36 metros.

Nível de Desafio: 23 (50.000 XP)

Investida: Se Bafomé se mover, pelo menos, 3 metros em linha reta até um alvo e então atingi-lo com seu ataque sangrento no mesmo turno, o alvo sofre 16 (3d10) de dano perfurante extra. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de **Força** - CD 25 ou será empurrado a 3 metros de distância e ser derrubado no chão.

Conjuração Inata: A habilidade de conjuração Bafomé é Carisma (CD de resistência de magia 18). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

- **À vontade:** detectar magia.
- **3/dia cada:** dissipar magia, dominar besta, marca do caçador, labirinto, muralha de pedra.
- **1/dia:** teleporte.

Lembrança Labiríntica: Bafomé pode lembrar-se de perfeitamente de qualquer caminho por onde tenha passado e ele é imune à magia labirinto.

Resistência Lendária (3/Dia): Se Bafomé falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Resistência à Magia: Bafomé possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Armas Mágicas: Os ataques com armas do Bafomé são mágicos.

Descuidado: No início de seu turno, Bafomé pode obter vantagem em todas as rolagens de ataque de armas brancas durante esse turno, mas as jogadas de ataque contra ele têm vantagem até o início de seu próximo turno.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: Bafomé faz três ataques: um com Heartcleaver, um com sua mordida e outro com seu ataque sangrento.

Heartcleaver: Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +17 para atingir, alcance 4,5 metros, um alvo. Acerto: 21 (2d10+10) de dano cortante.

Mordida: Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +17 para atingir, alcance 3 metros, um alvo. Acerto: 19 (2d8+10) de dano perfurante.

Ataque Sangrento: Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +17 para atingir, alcance 3 metros, um alvo. Acerto: 17 (2d6+10) de dano perfurante.

Presença Aterradora: Cada criatura, à escolha de Bafomé, que esteja a até 36 metros dele e esteja ciente disso, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria - CD 18 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, com desvantagem se o Bafomé estiver em sua linha de visão, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido ou caso o efeito termine sobre ela, a criatura ficará imune a Presença Aterradora de Bafomé pelas próximas 24 horas.

AÇÕES LENDÁRIAS

Bafomé pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Bafomé recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

• **Ataque com Heartcleaver:** Bafomé faz um ataque corpo a corpo com Heartcleaver.

• **Investida (custa 2 ações):** Bafomé move-se em seu deslocamento e depois faz um ataque sangrento.



BANDIDOS

Banditos andam em bandos e são, às vezes, liderados por rufiões, veteranos ou conjuradores. Nem todos os banditos são malignos. Opressão, seca, doenças ou a fome, muitas vezes podem conduzir pessoas, outrora honestas, a uma vida de banditismo.

Piratas são banditos do alto mar. Eles podem ser flibusteiros interessados apenas em tesouros e matança, ou podem ser corsários sancionados pela coroa a atacar e saquear os navios de uma nação inimiga.

BANDIDO (BANDIT)

*Humanoide Médio (qualquer raça),
qualquer tendência não-leal*

Classe de Armadura: 12 (armadura de couro)

Pontos de Vida: 11 (2d8 +2)

Deslocamento: 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sentidos: Percepção passiva 10

Idiomas: um idioma qualquer (geralmente Comum)

Nível de Desafio: 1/8 (25 XP)

AÇÕES

Cimitarra: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 4 (1d6 +1) de dano cortante.

Besta Leve: *Ataque à Distância com Arma:* +3 para atingir, alcance 24/96 m, um alvo. Acerto: 5 (1d8 +1) de dano perfurante.



Além de gerenciar uma tripulação de egoístas descontentes, o capitão dos piratas é uma variação do capitão dos banditos, com um barco para proteger e comandar. Para manter a tripulação na linha, o capitão deve conceder recompensas e punições em uma base regular.

Mais que tesouros, um capitão dos banditos ou capitão dos piratas busca infâmia. Um prisioneiro que apele para a vaidade ou ego do capitão está mais sujeito a ser tratado de forma justa que um prisioneiro que não faz ou diz não saber nada sobre a reputação hedionda do capitão.

CAPITÃO DOS BANDIDOS (BANDIT CAPTAIN)

*Humanoide Médio (qualquer raça),
qualquer tendência não-leal*

Classe de Armadura: 15 (armadura de couro batido)

Pontos de Vida: 65 (10d8 +20)

Deslocamento: 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Testes de Resistência: For +4, Des +5, Sab +2.

Perícias: *Atletismo* +4, Enganação +4.

Sentidos: Percepção passiva 10.

Idiomas: Dois idiomas quaisquer.

Nível de Desafio: 2 (450 XP)

AÇÕES

Ataques Múltiplos: O capitão realiza três ataques corpo-a-corpo: dois com sua cimitarra e um com sua adaga. Ou o capitão realiza dois ataques à distância com sua adaga.

Cimitarra: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 6 (1d6 +3) de dano cortante.

Adaga: *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5m ou distância 6/18 m, um alvo. Acerto: 5 (1d4+3) de dano perfurante.

REAÇÕES

Aparar: O capitão adiciona 2 à sua CA contra um ataque corpo-a-corpo que poderia atingi-lo. Para tanto, o capitão deve poder ver o atacante e estar empunhando uma arma corpo-a-corpo.

CAPITÃO DOS BANDIDOS

É preciso ter uma personalidade forte, astúcia cruel e uma língua de prata para manter uma gangue de banditos na linha. O capitão dos banditos possui todas essas qualidades.

RUFIOES

Rufiões são executores implacáveis especializados em intimidação e violência. Eles trabalham por dinheiro e possuem poucos escrúpulos.



RUFIAO (THUG)

Humanoide Médio (qualquer raça),

qualquer tendência não-leal

Classe de Armadura: 11 (armadura de couro)

Pontos de Vida: 32 (5d8 + 10)

Deslocamento: 9 Metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Perícias: Intimidação +2

Sentidos: Percepção passiva 10

Idiomas: um idioma qualquer (geralmente *Comum*)

Nível de Desafio: 1/2 (100 XP)

Táticas de Matilha: O rufião tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do rufião estiver a 1,5 metros da criatura e não estiver incapacitado.

AÇÕES

Ataques Múltiplos: O rufião realiza dois ataques corpo-a-corpo.

Maça: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano de concussão.

Besta Pesada: *Ataque à Distância com Arma:* +2 para atingir, alcance 30/120 m, um alvo. Acerto: 5 (1d10) de dano perfurante.

BULEZAU

Bulezaus são demônios com chifres que atacam inimigos com suas caudas pontiagudas. Violentos ao extremo, eles se reúnem em multidões, lutando e lutando entre si até que um alvo melhor apareça. Os lordes demoníacos usam bulezaus como soldados em seus exércitos indisciplinados.

Doenças desfigurantes assolam bulezaus: olhos com crostas, larvas se contorcendo em feridas abertas e um fedor de carne podre que os segue aonde quer que vão.



BULEZAU

Corruptor médio (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura: 14 (armadura natural)

Pontos de Vida: 52 (7d8 + 21)

Deslocamento: 12 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	17 (+3)	8 (-1)	9 (-1)	6 (-2)

Resistência a Dano: frio, fogo, elétrico.

Imunidade a Dano: veneno

Imunidade a Condição: enfeitiçado, assustado, envenenado.

Sentidos: Visão no escuro 36 metros, Percepção passiva 9.

Idiomas: Abissal, telepatia 18 metros.

Nível de Desafio: 3 (700 XP)

Presença da Podridão: Quando qualquer criatura que não seja um demônio começar seu turno dentro de 9 metros de um ou mais bulezaus, essa criatura deve ter sucesso em um teste de resistência de **Constituição - CD 13** ou sofrer dano necrótico 1d6 de dano necrótico para cada bulezau a 9 metros dela.

Salto de pé: O salto em distância do bulezau é de até 6 metros e o salto em altura é de 3 metros, sem que ele precise correr.

Pés-Firmes: O bulezau tem vantagem nos testes de resistência e destreza feitos contra efeitos que o derrubariam.

AÇÕES

Cauda Farpada: *Ataque à Distância com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 8 (1d12 + 2) dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ela deve ter sucesso num teste de resistência à **Constituição - CD 13** contra uma doença ou tornar-se envenenado até que a doença termine.

Enquanto envenenado dessa maneira, o alvo destino apodrece em furúnculos, tosse moscas e descama uma pele apodrecida e o alvo deve repetir o teste de resistência a cada 24 horas decorridas. Num teste bem-sucedido, a doença termina. Numa falha, o máximo de pontos de vida do alvo é reduzido em 4 (1d8). O alvo morre se seus pontos de vidas máximo for reduzido para **0**.

CROKEK'TOECK

Crokek'toeck é o animal de estimação demoníaco de *Yeenoghu*. Assemelhando-se a um saltador de lama gigante com dentes, pêlo, orelhas e risada de uma hiena, esse demônio único pode conter demônios menores em seu esôfago e expulsá-los para qualquer lugar que *Yeenoghu* desejar. Imune aos efeitos devastadores do Rio Styx, *Crokek'toeck* é frequentemente usado para transportar demônios menores (e às vezes o próprio *Yeenoghu*) pelas terríveis águas do Styx.

Crokek'toeck

Corruptor Imenso (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura: 15 (armadura natural)

Pontos de Vida: 297 (17d20 + 119)

Deslocamento: 18 metros, nado 18 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
28 (+9)	10 (+0)	24 (+7)	6 (-2)	10 (+0)	13 (+1)

Testes de Resistência: Con +12, Sab +5.

Resistência a Dano: frio, fogo, elétrico; concussão, perfurante, e cortante que não seja mágico.

Imunidade a Dano: veneno.

Imunidade a Condição: enfeitiçado, assustado, envenenado.

Sentidos: visão no escuro 36 metros, Percepção passiva 10.

Idiomas: entende Abissal mas não consegue falar.

Nível de Desafio: 14 (11.500 XP)

Anfíbio: *Crokek'toeck* pode respirar no ar e na água.

Resistência à Magia: *Crokek'toeck* possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Armas Mágicas: Os ataques com armas do *Crokek'toeck* são mágicos.

Memória Segura: *Crokek'toeck* é imune às águas do Rio Styx, bem como a qualquer efeito que roube ou modifique suas memórias ou detecte ou leia seus pensamentos.

Salto de pé: O salto em distância do bulezau é de até 18 metros e o salto em altura é de 9 metros, sem que ele precise correr.

AÇÕES

Mordida: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +14 para atingir, alcance 4,5m, um alvo. Acerto: 44 (10d6 +9) de dano perfurante.

Regurgitar Aliados: (Recarga 6). *Crokek'toeck* abre a boca e vomita **1d4 barlguras**, **3d6 gnolls** liderados por **1 gnoll presa de Yeenoghu**, **6d6 dretches** ou **1d3 vrockes** (consulte o *Manual dos Monstros* para saber os blocos de estatísticas dessas criaturas).

Cada criatura que ele vomita aparece em um espaço desocupado a 9 metros da boca de *Crokek'toeck*, ou no espaço desocupado mais próximo.



CULTISTAS DOS TRÊS MORTOS

Os **Três Mortos** foram aventureiros malignos chamados **Bane**, **Bhaal** e **Myrkul** que há muito tempo procuravam se tornar deuses. Eles tiveram sucesso, mas ficaram ainda mais ambiciosos.

Eles tentaram apreender as **Tábulas do Destino** do **Deus Ao** e usá-las para governar Faerûn e seus deuses. Eles falharam e foram mortos durante o **Tempo das Perturbações**. Desde então, uma variedade de planos de contingência em vigor permitiram que eles renascessem.

Enquanto os **Sundering** ¹⁸ viram os outros deuses dos Reinos Esquecidos retirar sua influência direta do mundo, os Três Mortos permaneceram para trás em forma mortal como seres quase divinos. Embora seu poder tenha diminuído, eles permanecem um trio formidável e desempenham um papel malévolo na influência de eventos em Faerûn.

BANE E SEUS SEGUIDORES

Bane é um **Deus da Tirania**, ele e seus adoradores procuram governar o mundo. **Bane** concede poder àqueles que se esforçam para governar com mão de ferro. Impondo ordem ao mundo. Os seguidores de **Bane** garantem que aqueles que são inteligentes, fortes e ambiciosos subam ao topo, enquanto os fracos definhem na escravidão.

Independentemente da forma que ele assuma, **Bane** sempre é marcado por sua mão direita negra. Ele geralmente usa uma luva ou manopla sobre essa mão para esconder sua identidade, revelando-a apenas quando chega a hora de mostrar seu verdadeiro poder. Ele está sempre bem vestido, vestindo roupas finas de um nobre ou vestindo as armaduras e equipamentos de um general mercenário de sucesso. Sua arma preferida é uma maça.

Bane domina aqueles que demonstram alguma fraqueza, intimidando-os à submissão ou esmagando-os com seu poder físico e mágico. Seu Carisma é tal que ele pode influenciar os poderosos a prometer sua lealdade a ele em troca de poder sobre os outros. Ele encontra a fome de poder que existe em todo coração mortal e a desperta com promessas e bajulações cuidadosamente elaboradas. Ele é o mentor dos Três Mortos, aquele cujas ambições direcionam os esforços do grupo.

Os seguidores dedicados de **Bane** são guerreiros que buscam governar através da Força marcial e da Intimidação, tiranos cruéis que usam ameaças e presentes conforme necessário para garantir a lealdade. Eles escravizam os fracos demais para resistir a eles e regam os fortes com presentes e promessas de poder para transformá-los em vassalos leais.

Tiranos Cruéis: sempre que os seguidores de **Bane** ganham poder, eles instituem medidas draconianas para garantir que seu governo seja inquestionável. Eles eliminam toda a oposição enquanto recompensam ricamente aqueles que juram lealdade.

Culto ao Guerreiro: Os cultistas de **Bane** são guerreiros que usam armaduras pesadas e empunham maças, espadas, lanças e bestas. Eles pintam a manopla direita de sua armadura de preto em homenagem ao seu patrono. Os clérigos de **Bane** empunham maças negras com cabeças em forma de um punho fechado.

Hierarquia do Culto: Os cultistas de **Bane** operam de acordo com estritas hierarquias militares. O posto mais baixo consiste nos **punhos de Bane**, soldados de infantaria que obedecem a todas as ordens sem hesitação. São liderados por **cônsules de ferro** astutos oficiais de campo que se destacam por coordenar os punhos em combate. Os **manoplas negras** são os clérigos que comandam os cônsules.

¹⁸ - Se alguém souber o que significa, traduz pra mim.

PUNHOS DE BANE

Humanoide médio (humano), leal e mau

Classe de Armadura: 18 (cota de malha, escudo)

Pontos de Vida: 22 (4d8 + 4)

Deslocamento: 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Imunidade a Condição: assustado

Sentidos: Percepção passiva 11

Idiomas: Comum

Nível de Desafio: 1/2 (100 XP)

Disciplina Tática: Um *Punho de Bane* tem vantagem em todos os testes de habilidade e testes de resistência feitos durante o combate.

AÇÕES

Maça: Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 6 (1d6+3) de dano de concussão.

Arco Longo: Ataque à Distância com Arma: +2 a acertar, alcance 45/180m, um alvo. Acerto: 4 (1d8) de dano perfurante.



CONSUL DE FERRO

Humanoide médio (humano), leal e mau

Classe de Armadura: 16 (cota de malha)

Pontos de Vida: 45 (6d8 + 18)

Deslocamento: 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	16 (+3)

Testes de Resistência: Sab +4

Perícias: Intimidação +5, Percepção +4

Imunidade a Condição: assustado

Sentidos: Percepção passiva 14

Idiomas: Comum

Nível de Desafio: 2 (450 XP)

Disciplina Tática: Um *Consul de Ferro* tem vantagem em todos os testes de habilidade e testes de resistência feitos durante o combate.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: O *cônsul de ferro* faz um ataque com sua lança e pode usar sua habilidade de Voz de Comando.

Lança: Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 metro ou alcance 6m/18m, um alvo. Acerto: 6 (1d6+3) de dano perfurante, ou 7 (1d8+3) de dano perfurante quando usado com as duas mãos para fazer um ataque corpo a corpo.

Voz de comando: O *cônsul de ferro* seleciona até dois aliados a 27 metros dele que podem ouvir seus comandos. Cada aliado pode usar imediatamente sua reação para fazer um ataque corpo a corpo.



MANOPLA NEGRA DE BANE



CEIFEIRO DE BHAAL



NECROMITO DE MYRKUL

MANOPLA NEGRA DE BANE

Humanoide médio (humano), leal e mau

Classe de Armadura: 16 (cota de malha)

Pontos de Vida: 51 (6d8 + 24)

Deslocamento: 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	18 (+4)

Testes de Resistência: Sab +5

Perícias: Intimidação +7, Percepção +5

Imunidade a Condição: assustado

Sentidos: Percepção passiva 15

Idiomas: Comum

Nível de Desafio: 6 (2.300 XP)

Aura do Terror: Quando uma criatura hostil a 1,5m do manopla negra faz um teste de ataque ou um teste de resistência, ela tem desvantagem no teste. Criaturas imunes à condição assustado são imunes a essa característica.

Conjuração: Um manopla negra é um conjurador de 5º nível. Sua habilidade de conjurar magias é Carisma (CD 15, +7 para acertar ataques de magia). Tem as seguintes magias de clérigo preparadas:

- **Orações (à vontade):** orientação, chama sagrada, taumaturgia.

- **1º nível (4 espaços):** bênção, curar ferimentos, perdição, raio guiador (veja “ações” abaixo)

- **2º nível (3 espaços):** cegueira/surdez, imobilizar pessoa, silêncio.

- **3º nível (2 espaços):** enviar mensagem, guardiões espirituais.

Disciplina Tática: Um Manopla negra tem vantagem em todos os testes de habilidade e testes de resistência feitos durante o combate.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: O Manopla negra realiza dois ataques corpo-a-corpo com a maça.

Maça: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 7 (1d6+4) de dano de concussão, mais 13 (3d8) de dano necrótico.

Raio Guiador: (Magia de 1º Nível; requer um espaço de magia). *Ataque de Magia à Distância:* +7 para atingir, alcance 36 metros, um alvo. Acerto: 14 (4d6) de dano radiante, e a próxima jogada de ataque feita contra o alvo antes do final do próximo turno do manopla negra tem vantagem.

Se o manopla negra conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em **1d6** para cada nível de espaço acima do 1º

BHAAL E SEUS SEGUIDIRES

Bhaal é um **Deus do Assassinato** que empresta poder àqueles cujos assassinatos invocam medo e pavor. O ato de matar é apenas metade da equação. A segunda metade é a suspeita, paranóia e medo de que um assassino aparentemente imparável possa evocar. *Bhaal* procura inspirar o medo matando aqueles aparentemente além do alcance da morte.

Bhaal sempre carrega um lenço vermelho em algum lugar em sua pessoa. Ele pode ter uma aparência alternativa, independentemente de sua forma atual, a de um bruto pesado armado com uma adaga longa e curva que pinga sangue. Nesta forma, ele usa apenas um pano de lombo esfarrapado, é sem pêlos e é coberto por feridas causadas por uma lâmina cortante. Seu rosto é um crânio esfolado de sua carne e cercado por um halo de sangue.

Bhaal é um valentão cruel que gosta de matar pessoas de maneiras terríveis. Ele é trazido ao calcanhar 17 apenas pela combinação de *Bane* e *Myrkul*.

Os cultistas de *Bhaal* imitam sua divindade realizando assassinatos horríveis para espalhar medo e horror. Eles são encantadores e desarmadores quando querem, mas em combate sua verdadeira natureza sanguinária vem à tona.

Sangradores: Todos os cultistas de *Bhaal* aprendem a invocar o poder de seu Deus para deixar suas vítimas vulneráveis a suas facas de lâmina longa. Quando a magia de *Bhaal* exerce seu poder, feridas de facada surgem em terríveis gotas de sangue.

Ferimentos aparentemente menores mergulham profundamente no corpo da vítima e causam terríveis dores e sangramentos.

Assassinos das Sombras: Os Seguidores de *Bhaal* são assassinos astutos que matam para atacar o medo e prosperam semeando terror nas cidades em que habitam. Eles podem invocar o poder de seu deus para se misturar às sombras com facilidade, ou até se tornar invisíveis por um momento crucial.

Hierarquia do Culto: cultistas de baixo escalão de *Bhaal* são chamados **lâminas noturnas**, a quem *Bhaal* abençoa com visão no escuro e furtividade superior. Os **ceifeiros** são o próximo ranking. Eles ganham a capacidade de se tornar invisíveis e podem usar a magia de *Bhaal* para fugir à suspeita. O posto mais alto são os **cabeças da morte**, que podem assumir o disfarce de sua divindade com cara de caveira para aterrorizar suas presas. Em combate, eles intimidam os inimigos, encolhendo os ataques mais mortais com facilidade, mostrando que resistir aos planos de *Bhaal* é inútil.



LÂMINA NOTURNA

Humanoide médio (humano), caótico e mau

Classe de Armadura: 12

Pontos de Vida: 11 (2d8 + 2)

Deslocamento: 12 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	14 (+2)

Perícias: Intimidação +4, *Furtividade* +6

Sentidos: visão no escuro 18 metros, Percepção passiva 10.

Idiomas: Comum

Nível de Desafio: 1/4 (50 XP)

Aura de Assassinato: Enquanto o lâmina noturna não estiver incapacitado, criaturas hostis a menos de 1,5m dele ganham vulnerabilidade a danos perfurantes, a menos que tenham resistência ou imunidade a tais danos.

AÇÕES

Adaga: *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5m ou alcance 4,5m/18m, um alvo. Acerto: 4 (1d4 +2) de dano perfurante.



CEIFEIRO DE BHAAL

Humanoide médio (humano), caótico e mau

Classe de Armadura: 15

Pontos de Vida: 27 (5d8 +5)

Deslocamento: 12 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Perícias: Furtividade +9, Intimidação +5, Percepção +3, Persuasão +5.

Sentidos: Visão no escuro 18 metros, Percepção passiva 13.

Idiomas: Comum

Nível de Desafio: 2 (450 XP)

Aura de Assassinato: Enquanto o ceifeiro não estiver incapacitado, criaturas hostis a menos de 1,5m dele ganham vulnerabilidade a danos perfurantes, a menos que tenham resistência ou imunidade a tais danos.

Conjuração Inata: A habilidade de conjuração do ceifeiro é Carisma (CD de resistência de magia 13). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

- **1/dia:** enfeitiçar pessoa, disfarçar-se, santuário.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: O ceifeiro realiza dois ataques corpo-a-corpo com a adaga e usa Manto da mortalha.

Adaga: Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma: +7 para atingir, alcance 1,5m ou alcance 4,5m/18m, um alvo. Acerto: 7 (1d4 +5) de dano perfurante.

Manto da mortalha: O ceifeiro magicamente fica invisível até o início do próximo turno. Essa invisibilidade termina se o ceifeiro fizer uma rolagem de ataque, ou de dano ou conjurar uma magia.



Retirado do site: © <https://i.redd.it/g17cqkqjamb21.png>

CABEÇA DA MORTE DE BHAAL

Humanoide médio (humano), caótico e mau

Classe de Armadura: 15

Pontos de Vida: 76 (8d8 +40)

Deslocamento: 15 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	20 (+5)	20 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)

Perícias: *Furtividade* +11, *Intimidação* +6, *Percepção* +4, *Persuasão* +6.

Sentidos: *Visão no escuro* 18 metros, *Percepção passiva* 14.

Idiomas: Comum

Nível de Desafio: 5 (1.800 XP)

Aura de Assassinato: Enquanto o *cabeça da morte* não estiver incapacitado, criaturas hostis a menos de 1,5m dele ganham vulnerabilidade a danos perfurantes, a menos que tenham resistência ou imunidade a tais danos.

Resistência à Magia: O *cabeça da morte* possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: O *cabeça da morte* realiza dois ataques corpo-a-corpo com a adaga e usa *Olhar Atordoante*.

Adaga: Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma: +7 para atingir, alcance 1,5m ou alcance 4,5m/18m, um alvo. Acerto: 7 (1d4 +5) de dano perfurante.

Olhar Atordoante: O *cabeça da morte* tem como alvo uma criatura que ele possa ver a 9 metros dele. O alvo deve ter sucesso num teste de resistência de Sabedoria - CD 14 ou ficar atordoado até o final do seu próximo turno.

REAÇÕES

Imparável (3/dia): O *cabeça da morte* pode reduzir o dano de um ataque a 0.

MYRKUL E SEUS SEGUIDORES

Myrkul é o **Senhor dos Ossos**, reivindicando poder sobre cadáveres e almas. Seus cultistas são aqueles que procuram reivindicar sabedoria, poder e até lealdade do falecido.

Myrkul tem o poder de chamar a alma de qualquer criatura morta e ligá-la a um crânio de cera. **Myrkul** pode usar essa habilidade somente se ele reivindicar alguma parte do corpo físico de uma criatura, triturá-la e criar um crânio que inclui o pó resultante. Enquanto a alma permanecer dentro do crânio, as órbitas oculares do crânio queimam com chamas azuis frias. Enquanto o crânio estiver intacto, **Myrkul** pode compelir a alma presa a responder suas perguntas e compartilhar seu conhecimento. O crânio degrada com cada serviço prestado, eventualmente desmoronando e liberando a alma. A alma também pode ser liberada mergulhando o crânio de cera com água benta.

Myrkul é calculista, distante e egocêntrico. Ele se preocupa apenas com a aquisição de conhecimento e descobre que administrar os assuntos cotidianos da vida é, na melhor das hipóteses, uma distração tediosa. Ele é mais feliz quando cercado por seus volumes de conhecimento e pelos mortos-vivos que ele chamou para cumprir suas ordens.

Aqueles que seguem **Myrkul** são magos ou aqueles que procuram dominar as artes necromânticas.

Escrutadores do Conhecimento: Os cultistas de **Myrkul** estudam rituais que lhes permitem forçar as almas dos mortos a servir, obrigando-os a responder perguntas e compartilhar conhecimentos esquecidos. Eles procuram segredos misteriosos em ruínas antigas e tentam roubar livros de feitiços e outros tomos de magos fora do culto.

Hierarquia do Culto: Um seguidor de **Myrkul** empunha um mangual que possui um crânio substituindo a cabeça de golpe do mangal normal.

Necromitos são os iniciados que ainda não dominaram a magia arcana e confiam em seus mangais na batalha. **Flageladores dos crânios** são conjuradores que usam magia para aumentar suas habilidades de combate. Os **mestres das almas** investigam profundamente os segredos de **Myrkul**, permitindo-lhes animar os mortos e realizar outras magias perigosas.



Retirado do site: © <https://twitter.com/lattajohn1/status/1154222901228388352/photo/1>

NECROMITO DE MYRKUL

Humanoide médio (humano), neutro e mau

Classe de Armadura: 11

Pontos de Vida: 13 (2d8 +4)

Deslocamento: 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)

Perícias: Arcanismo +5, Religião +5

Sentidos: Percepção passiva 10.

Idiomas: Abissal, Comum, Infernal.

Nível de Desafio: 1/2 (100 XP)

AÇÕES

Mangual de crânio: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +2 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 4 (1d8) de dano de concussão.

Garras do Túmulo: *Ataque de Magia à Distância:* +5 para atingir, alcance 27m, um alvo. Acerto: 8 (2d4 +3) de dano necrótico.

FLAGELADOR DOS CRÂNIOS DE MYRKUL

Humanoide médio (humano), neutro e mau

Classe de Armadura: 12

Pontos de Vida: 32 (5d8 +10)

Deslocamento: 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)

Testes de Resistência: Sab +3

Perícias: Arcanismo +5, Religião +5

Sentidos: Percepção passiva 11.

Idiomas: Abissal, Comum, Infernal.

Nível de Desafio: 1 (200 XP)

Conjuração: Um flagelador dos crânios é um conjurador de 3º nível. Sua habilidade de conjurar magias é Sabedoria (CD 13, +5 para acertar ataques de magia). Tem as seguintes magias de mago preparadas:

- **Truques** (à vontade): mãos mágicas, mensagem, **Prestidigitação**.
- **1º nível** (4 espaços): detectar magia, escudo arcano, proteção contra o Bem e Mal, raio adoecente (veja “ações” abaixo)
- **2º nível** (2 espaços): escuridão, passo nebuloso.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: O flagelador dos crânios realiza dois ataques corpo-a-corpo com o mangual.

Mangual de Crânio de Ferro: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +2 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 4 (1d8) de dano de concussão mais 7 (2d6) de dano necrótico, e o alvo tem desvantagem em todos os testes de resistência até o final do próximo turno do flagelador dos crânios.

Raio Adoecente (Magia de 1º Nível; requer um espaço de magia). *Ataque de Magia à Distância:* +5 para atingir, alcance de 18m, um alvo. Acerto: 9 (2d8) de dano por veneno, e o alvo deve ter sucesso em um teste de resistência à **Constituição** - CD 13 ou ficar envenenado até o final do próximo turno do flagelador dos crânios. Se o flagelador dos crânios conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível de espaço acima do 1º.



MESTRE DAS ALMAS

Humanoide médio (humano), neutro e mau

Classe de Armadura: 12

Pontos de Vida: 45 (6d8 +18)

Deslocamento: 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	17 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)

Testes de Resistência: Sab +4

Perícias: Arcanismo +6, Religião +6

Sentidos: Percepção passiva 12.

Idiomas: Abissal, Comum, Infernal.

Nível de Desafio: 4 (1.100 XP)

Magia do Túmulo: Quando o mestre de almas conjura uma magia que causa dano, ele pode alterar o tipo de dano da magia para necrótico.

Conjuração: Um mestre de almas é um conjurador de 5º nível. Sua habilidade de conjurar magias é Sabedoria (CD 14, +6 para acertar ataques de magia). Tem as seguintes magias de mago preparadas:

- **Truques** (à vontade): mãos mágicas, mensagem, prestidigitação, toque arrepiante (veja “ações” abaixo).
- **1º nível** (4 espaços): detectar magia, escudo arcano, mãos flamejantes, raio adoecente (veja “ações” abaixo)
- **2º nível** (2 espaços): escuridão, passo nebuloso, raio ardente.
- **3º nível** (2 espaços): animar os mortos, bola de fogo.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: O mestre de almas realiza dois ataques corpo-a-corpo com o mangual.

Mangual de Crânio de Prata: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +2 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 4 (1d8) de dano de concussão mais 14 (4d6) de dano necrótico, e o alvo tem desvantagem em todos os testes de resistência até o final do próximo turno do mestre de almas.

Toque Arrepiante (Truque): *Ataque de Magia à Distância:* +6 para atingir, alcance 36m, um alvo. Acerto: 13 (2d8) de dano necrótico, e o alvo não pode recuperar pontos de vida até o início do próximo turno do mestre das almas. Se o alvo for um morto-vivo, ele tem desvantagem nas jogadas de ataque contra o mestre das almas pela mesma duração.

Raio Adoecente (Magia de 1º Nível; requer um espaço de magia). *Ataque de Magia à Distância:* +6 para atingir, alcance de 18m, um alvo. Acerto: 9 (2d8) de dano por veneno, e o alvo deve ter sucesso em um teste de resistência à **Constituição** - CD 14 ou ficar envenenado até o final do próximo turno do mestre de almas. Se o mestre de almas conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível de espaço acima do 1º.

Raio Ardente: (Magia de 2º Nível; requer um espaço de magia). *Ataque de Magia à Distância:* +6 para atingir, alcance de 36m, um alvo por raio (3 raios se um espaço de magia de 2º nível for usado, 4 raios se um espaço de magia de 3º nível for usado). Acerto: 7 (2d6) de dano ígneo por raio.

GOLEM DE CARNE DIABÓLICO

Um golem de carne diabólico é um golem de carne particularmente grande, feito de partes do corpo costuradas de diabos, demônios, yugoloths e outros corruptores. Como essas partes podem vir de diferentes criaturas e serem combinadas de maneiras diferentes, não há dois golens de carne diabólicos que sejam exatamente iguais.

As bruxas da noite guardam o segredo de fazer tais golens, raramente compartilhando com outras pessoas.

Alguns golens diabólicos de carne têm asas. No entanto, a magia usada para criar esses golens lhes permite voar e pairar mesmo sem asas.

GOLEM DE CARNE DIABÓLICO

Constructo Grande, imparcial

Classe de Armadura: 12 (armadura natural)

Pontos de Vida: 210 (20d10 + 100)

Deslocamento: 9 metros, fly 9 metros. (hover)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	9 (-1)	20 (+5)	7 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

Resistência a Dano: frio, fogo.

Imunidade a Dano: elétrico, veneno; concussão, perfurante, e cortante de armas não mágicas que não sejam de adamantite ou de prata.

Imunidade a Condição: assustado, enfeitiçado, envenenado, exaustão, paralisado, petrificado.

Sentidos: visão no escuro 18 metros, Percepção passiva 10.

Idiomas: entende os idiomas de seu criador, mas não pode falar.

Nível de Desafio: 8 (3.900 XP)

Fúria: Sempre que o golem começar um turno com **100 pontos** de vida ou menos, role um **d6**. Num resultado , o golem entra em fúria. Em cada um dos seus turnos enquanto estiver em fúria, o golem ataca a criatura mais próxima que ele possa ver. Se não houver uma criatura próxima o bastante para se mover e atacar, o golem atacará um objeto, de preferência um objeto menor que ele. Quando o golem entrar em fúria, ele continuará assim até ser destruído ou recuperar todos os seus pontos de vida. O criador do golem, se estiver a até 18 metros do golem enfurecido, pode tentar acalmá-lo falando firmemente e persuasivamente.

O golem deve ser capaz de ouvir o criador, que deve usar uma ação para realizar um teste de Carisma (Persuasão) CD 15. Caso sofra dano enquanto ainda esteja com **100 pontos** de vida ou menos, o golem pode entrar em fúria novamente.

Forma Imutável: O golem é imune a qualquer magia ou efeito que poderia alterar sua forma.

Absorção de Eletricidade: Sempre que o golem for alvo de dano elétrico, ele não sofre qualquer dano e, ao invés disso, recupera uma quantidade de pontos de vida igual ao dano elétrico causado.

Resistência à Magia: O golem possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Armas Mágicas: Os ataques com armas do golem são mágicos.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: O golem realiza dois ataques corpo-a-corpo de pancada.

Pancada: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 16 (2d10 +5) de dano de concussão.

VESPA INFERNAL

Uma *vespa infernal* é um inseto inteligente e malévolo, nativo dos Nove Infernos. Possui uma espessa carapaça de proteção, finas asas metálicas e pernas fortes terminando em garras semelhantes a espadas. Ela usa seu ferrão para injetar uma mistura química semelhante ao fogo do alquimista em suas vítimas. Essa mesma solução carrega uma enzima paralítica que deixa a vítima desamparada por tempo suficiente para a vespa infernal agarrar sua presa e fugir.



As vespas infernais prosperam em clima quente, mas o frio extremo faz com que suas conchas se quebrem e seu metabolismo se desligue. Consequentemente, elas evitam as camadas geladas dos Nove Infernos (*Stygia* e *Cania*).

Ninhos: Vespas infernais expõem uma bÍlis dourada semelhante ao âmbar, que elas usam para criar enormes ninhos cheios de câmaras e passagens. As vespas infernais usam esses ninhos como abrigos comunitários e armazenamento de alimentos. Um ninho típico é grande o suficiente para apoiar uma *comuna* de **1d10+10** vespas infernais, com cada vespa infernal tendo voz e papel iguais na sociedade.

Telepatia: As vespas infernais se comunicam através de uma forma de telepatia perceptível apenas à sua espécie.

VESPA INFERNAL

Corruptor Grande, leal e mau

Classe de Armadura: 19 (armadura natural)

Pontos de Vida: 52 (8d10 + 8)

Deslocamento: 10 ft, fly 18 metros. (pairando)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Testes de Resistência: Des +5, Sab +3

Vulnerabilidade a Dano: frio

Imunidade a Dano: fogo

Sentidos: visão no escuro 18 metros, Percepção passiva 10.

Idiomas: Infernal, telepatia 90m. (apenas com outras vespas infernais)

Nível de Desafio: 5 (1.800 XP)

Armas Mágicas: Os ataques com armas da vespa infernal são mágicos.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: A vespa do inferno faz dois ataques: um com sua picada e outro com suas garras-espada.

Picada: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 8 (1d8+4) de dano perfurante mais 7 (2d6) dano ígneo, e o alvo deve ter sucesso em um teste de resistência à **Constituição** - CD 12 ou ficar envenenado por 1 minuto. Embora envenenado dessa forma, o alvo também fica paralisado. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos seus turnos, encerrando o efeito sobre si mesmo num sucesso.

Garras-espada: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 11 (2d6+4) de dano perfurante.

HOLLYPHANT

Hollyphants são criaturas gentis e robustas, nativas dos Planos Superiores. Divindades e anjos de alinhamento bom os usam como mensageiros e ajudantes. *Hollyphants* estimam a amizade e a honestidade.

Um *hollyphant* se parece com um elefante em miniatura com pêlo dourado luminoso e asas pequenas e agitadas que não apenas o sustentam no ar, mas também o impulsionam em grande velocidade. Embora gentil, um *hollyphant* não testemunhará um ato maligno sem punir o malfeitor. Suas presas peroladas estão longe de ser formidáveis, mas podem desencadear explosões de trombeta com sua tromba que podem ensurdecer criaturas ou envolver malfeitores em brilhos radiantes de energia positiva. Um *hollyphant* também é abençoado com poderosa magia inata para ajudá-lo a combater o mal e proteger seus amigos.

HOLLYPHANT

Celestial pequeno, leal e bom

Classe de Armadura: 18 (armadura natural)

Pontos de Vida: 36 (8d6 +8)

Deslocamento: 6 metros, voo 36 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	16 (+3)	19 (+4)	16 (+3)

Testes de Resistência: Des +3, Con +4, Car +6.

Resistência a Dano: concussão, perfurante, e cortante de armas não mágicas.

Imunidade a Dano: veneno

Imunidade a Condição: envenenado

Sentidos: Percepção passiva 14

Idiomas: Celestial, telepatia 36 metros.

Nível de Desafio: 5 (1.800 XP)

Aura de Invulnerabilidade: Uma aura invisível forma uma esfera de 3 metros de raio em torno do *hollyphant* pelo tempo que ele vive. Qualquer magia de 5º nível ou menor de fora da barreira não pode afetar criaturas ou objetos dentro dela, mesmo que a magia seja conjurada usando um espaço de nível superior. Tal magia pode atingir criaturas e objetos dentro da barreira, mas a magia não tem efeito sobre eles.

Da mesma forma, a área dentro da barreira é excluída das áreas afetadas por essas magias. O *hollyphant* pode usar uma ação para suprimir essa característica até que sua concentração termine (como se estivesse se concentrando numa magia).



Conjuração Inata: A habilidade de conjuração de um *hollyphant* é Sabedoria (CD de resistência de magia 15). O *hollyphant* pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

• **À vontade:** Luz.

• **2/dia cada:** benção, curar ferimentos, proteção contra o mal e o bem.

• **1/dia cada:** banimento, cura, metamorfose (em um mamute de pêlo dourado com asas emplumadas e uma velocidade de voo de 36 metros), reviver os mortos, teleporte (sem chance de erro)

Armas Mágicas: Os ataques com armas do *hollyphant* são mágicos.

AÇÕES

Presas. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +3 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 3 (1d6) dano perfurante.

Trombeta (3/dia): O *hollyphant* sopra o ar através de sua tromba, criando um som de trombeta que pode ser ouvido a uma distância de 180 metros. A trombeta também cria um cone de energia de 10 metros que possui um dos seguintes efeitos, escolhido pelo *hollyphant*:

• **Trombeta de Explosão:** Cada criatura no cone deve fazer um teste de resistência de **Constituição - CD 14**. Numa falha, a criatura recebe 17 (5d6) de dano trovejante e fica surda por 1 minuto.

Sendo bem-sucedida, a criatura sofre metade do dano e não fica ensurdecida. Objetos não mágicos no cone que não estejam sendo mantidos ou usados sofrem 35 (10d6) de dano trovejante.

• **Trombeta de Faíscas:** As criaturas no cone devem fazer um teste de resistência de **Constituição - CD 14**, recebendo 22 (4d8 +4) de dano radiante numa falha ou metade do dano num teste bem sucedido. Criaturas malignas têm desvantagem no teste de resistência. Criaturas bondosas no cone não sofrem danos.

MAGMIN

O sorridente e travesso magmin se assemelha a um humanoide atarracado esculpido em uma casca negra de magma. Mesmo quando ele não está inflamado e irradiando calor como uma fogueira, pequenos jatos de chamas emergem de sua pele porosa.

Piromaniacos Invocados: Os magmins são espíritos elementais do fogo presos a formas físicas através de magia, e eles aparecem no Plano Material apenas quando são invocados. Eles veem objetos inflamáveis como gravetos para uma grande conflagração e apenas o controle mágico exercido por seus invocadores os impede de incendiar tudo que eles toquem. Sua propensão por fogo e estragos faz deles ideais para espalhar o caos e destruição. Uma multidão de magmins invocados dentro de um castelo pode reduzi-lo a uma casca em chamas em minutos.

Destruição Flamejante: Apesar de suas chamas serem potentes, a casca dura do magmin previne que ele incendeie instantaneamente tudo que entre em contato com ele. Porém, como o fogo dentro deles, os magmins são caprichosos e imprevisíveis. Além disso, como criações elementais simples, eles são indiferentes aos ferimentos que suas naturezas elementais causem às criaturas do Plano Material.

Se ele tiver a oportunidade enquanto estiver sob serviço do seu mestre, um magmin buscará áreas de grande calor, como incêndios florestais ou o magma borbulhante de um vulcão ativo. Em outros momentos, um magmin liberará chamas, compulsivamente, das pontas de seus dedos, deliciando-se ao atear chamas a objetos.



MAGMIN

Elemental Pequeno, caótico e neutro

Classe de Armadura: 14 (armadura natural)

Pontos de Vida: 9 (2d6 + 2)

Deslocamento: 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	10 (+0)

Resistência a Dano: concussão, cortante e perfurante de armas não mágicas.

Imunidade a Dano: fogo

Sentidos: Visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas: Ignan

Nível de Desafio: 1/2 (100 XP)

Explosão da Morte: Quando o *magmin* morre, ele explode numa erupção de fogo e magma. Cada criatura a até 3 metros dele deve realizar um teste de resistência de **Destreza - CD 11**, sofrendo 7 (2d6) de dano ígneo numa falha na resistência, ou metade desse dano num sucesso. Objetos inflamáveis que não estejam sendo vestidos ou carregados na área são incendiados.

Iluminação Inflamável: Com uma ação bônus, o *magmin* pode se incendiar ou extinguir suas chamas. Enquanto estiver em chamas, o *magmin* emite luz plena num raio de 3 metros e penumbra por mais 3 metros adicionais.

AÇÕES

Toque: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 7 (2d6) de dano ígneo. Se o alvo for uma criatura ou um objeto inflamável, ele se incendeia. Até uma criatura usar uma ação para extinguir o fogo, a criatura sofre 3 (1d6) de dano ígneo no final de cada um dos turnos dela.

MERREGON

As almas dos soldados caídos, mercenários e guarda-costas que serviam ao mal sem reservas costumam encontrar servidão eterna nos Nove Infernos, como diabos menores chamados merregons. Todo merregon tem uma máscara de metal presa à cabeça que lhe permite ver. A máscara não pode ser removida enquanto o merregon estiver vivo. Abaixo, há um rosto vazio, sem olhos, boca ou outras características.

MERREGON

Corruptor médio (diabo), leal e mau

Classe de Armadura: 16 (armadura natural)

Pontos de Vida: 45 (6d8 + 18)

Deslocamento: 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Resistência a Dano: frio; concussão, perfurante, e cortante de armas não mágicas que não sejam de prata.

Imunidade a Dano: fogo, veneno.

Imunidade a Condição: assustado, envenenado.

Sentidos: visão no escuro 18 metros, Percepção passiva 11.

Idiomas: entende Infernal, mas não pode falar, telepatia 36 metros.

Nível de Desafio: 4 (1.100 XP)

Visão Diabólica: Escuridão mágica não impede a visão no escuro do merregon.

Resistência à Magia: O merregon possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

AÇÕES

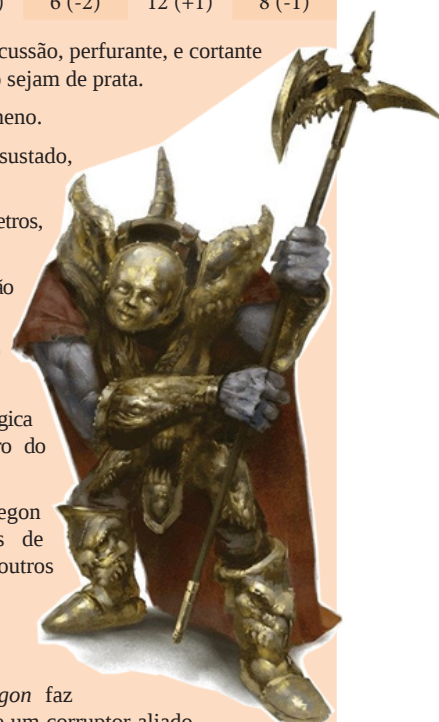
Ataque Múltiplo: O *merregon* faz dois ataques de alabarda ou se um corruptor aliado com nível de desafio 6 ou maior estiver a menos de 18 metros dele, o *merregon* faz três ataques de alabarda.

Alabarda: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 3 metros, um alvo. Acerto: 9 (1d10+4) de dano cortante.

Besta Pesada: *Ataque à Distância com Arma:* +4 para atingir, alcance 30/120m, um alvo. Acerto: 7 (1d10+2) de dano perfurante.

REAÇÕES

Guarda-Costas Leal: Quando outro corruptor dentro de 1,5m do *merregon* for atingido por um ataque, o merregon faz com que ele seja atingido.





MEZZOLOTH

Corruptor Médio (yugoloth), neutro e mau

Classe de Armadura: 18 (armadura natural)

Pontos de Vida: 75 (10d8 + 30)

Deslocamento: 12 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	7 (-2)	10 (+0)	11 (+0)

Perícias: Percepção +3

Resistência a Dano: elétrico, fogo, frio; concussão, cortante e perfurante de armas não mágicas.

Imunidade a Dano: ácido, veneno.

Imunidade a Condição: envenenado

Sentidos: Percepção às cegas 18 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13.

Idiomas: Abissal, Infernal, telepatia 36 m

Nível de Desafio: 5 (1.800 XP)

Armas Mágicas: Os ataques com armas do mezzoloth são mágicos.

Conjuração Inata: A habilidade de conjuração de um mezzoloth é Carisma (CD de resistência de magia 11). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

- **2/dia cada:** dissipar magia, escuridão
- **1/dia:** névoa mortal

Resistência à Magia: O mezzoloth possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

AÇÕES

Ataques Múltiplos: O mezzoloth realiza dois ataques: um com suas garras e um com seu tridente.

Garras: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 9 (2d4 + 4) de dano cortante.

Tridente: *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5 m ou à distância 6/18 m, um alvo. Acerto: 7 (1d6+4) de dano perfurante, ou 8 (1d8+4) de dano perfurante se usada com as duas mãos para realizar ataques corpo-a-corpo.

Teletransporte: O mezzoloth teletransporta-se magicamente, juntamente com qualquer equipamento que ele esteja vestindo ou carregando, para um espaço desocupado, a até 36 metros, que ele possa ver.

NARZUGON

Paladinos que fazem acordos com diabos e levam seu senso de honra para a vida após a morte são especialmente valiosos para os arquidukes dos Nove Infernos.

Os *narzugons* percorrem as camadas infernais e outros planos da existência para realizar a vontade de seus senhores.

Todo *narzugon* reivindica um *Pesadelo* (descrito no *Manual dos Monstros*) como sua montaria. O *pesadelo* é vinculado por um *arreio infernal* e deve responder às convocações e comandos do usuário dos arreios.

NARZUGON

Corruptor médio (diabo), leal e mau

Classe de Armadura: 20 (armadura de placas, escudo)

Pontos de Vida: 112 (15d8 + 45)

Deslocamento: 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	19 (+4)

Testes de Resistência: Des +5, Con +8, Car +9

Perícias: Percepção +7

Resistência a Dano: ácido, frio; concussão, perfurante, e cortante de armas não mágicas que não sejam de prata.

Imunidade a Dano: fogo, veneno.

Imunidade a Condição: assustado, enfeitiçado, envenenado.

Sentidos: Visão no escuro 36 metros, Percepção passiva 17.

Idiomas: Comum, Infernal, telepatia 36 metros.

Nível de Desafio: 13 (10.000 XP)

Sentido Diabólico: O *narzugon* tem vantagem nos testes de **Sabedoria (Percepção)** feitos para perceber criaturas de alinhamento bondoso.

Arreios Infernais: O *narzugon* usa esporas que fazem parte dos arreios infernais, o que lhe permite convocar um companheiro *Pesadelo*.

Resistência à Magia:

O *narzugon* possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

AÇÕES

Ataque Múltiplo:

O *narzugon* usa seu *Comando Infernal* ou *Comando Aterrorizante*. Também faz três ataques com a lança de fogo infernal.

Lança de Fogo Infernal:

Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +10 para atingir; alcance 3m, um alvo.

Alcance: 11 (1d12+5) de dano perfurante mais 16 (3d10) dano ígneo.

Se esse dano matar uma criatura, a alma da criatura sobe do Rio Styx como um *lêmur* em Avemus em 1d4 horas. Se a criatura não for revivida antes, apenas uma magia de *Desejo* ou matando o *lêmur* e conjurando *Ressurreição Verdadeira* no corpo original da criatura podem restaurá-la à vida. Construtos e diabos são imunes a esse efeito.

Comando Infernal: Cada aliado do *narzugon* a menos de 18 metros dele não pode ficar enfeitiçado ou assustado até o final do próximo turno do *narzugon*.

Comando Aterrorizante: Cada criatura que não seja um corruptor a menos de 18 metros do *narzugon* que possa ouvi-lo deve ter sucesso num teste de resistência de **Carisma** - CD 17 ou ficar assustada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos seus turnos, encerrando o efeito sobre si mesma num sucesso. Uma criatura que seja bem-sucedida fica imune ao *Comando Aterrorizante* deste *narzugon* por 24 horas.

Cura (1/dia): O *narzugon* ou uma criatura que ele toque, recupera até 100 pontos de vida.



NUPPERIBO

Os mortais cujos atos maus na vida surgiram do descuido e da preguiça estão condenados a se tornar nupperibos. Esses diabos cegos e inchados andam despreocupadamente pelos Nove Infernos, procurando qualquer pedaço de matéria fétida que possam escorrer em suas bocas.



NUPPERIBO

Corruptor médio (diabo), leal e mau

Classe de Armadura: 13 (armadura natural)

Pontos de Vida: 11 (2d8 + 2)

Deslocamento: 6 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	3 (-4)	8 (-1)	1 (-5)

Perícias: Percepção + 1

Resistência a Dano: ácido, frio; concussão, perfurante, e cortante de armas não mágicas que não sejam de prata.

Imunidade a Dano: fogo, veneno.

Imunidade a Condição: assustado, cego, enfeitiçado, envenenado.

Sentidos: Percepção às cegas 3 metros, (cego além deste raio), Percepção passiva 11.

Idiomas: entende Infernal, mas não pode falar.

Nível de Desafio: 1/2 (100 XP)

Nuvem de Vermes: Qualquer criatura, que não seja um diabo, que comece o seu turno 6 metros do nupperibo deve fazer um teste de resistência de **Constituição - CD 11**. Uma criatura dentro das áreas de 2 ou mais nupperibos faz o teste de resistência com desvantagem. Em caso de falha, a criatura recebe 2 (1d4) de dano perfurante.

Impulsionado pela Fome: Nos Nove Infernos, os *nupperibos* podem rastrear com perfeição qualquer criatura que sofreu dano da *Nuvem de Vermes* de qualquer *nupperibo* nas últimas 24 horas.

AÇÕES

Mordida: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 6 (1d6 +3) de dano perfurante.

NYCALOTH

Como a tropa de choque aérea de elite dos *yugoloths*, os *nycaloths* parecem gárgulas musculosas. Poderosas asas de morcego os carregam rapidamente para o alto em batalha e as garras afiadas como navalhas de suas mãos e pés cortam a carne e os ossos com facilidade. Como um adversário dos pesadelos, o *nycaloth* bate forte e rápido sem avisar, depois se teletransporta para longe. Ele usa sua magia inata para ficar invisível ou criar cópias ilusórias de si mesmo, assim confundindo seus inimigos.

Os *nycaloths* são os mais leais dentre os *yugoloths*. Quando eles encontram um mestre maligno que os trate bem, é improvável que eles desfaçam seus acordos a não ser que a recompensa por isso seja extrema.

NYCALOTH

Corruptor Grande (yugoloth), neutro e mau

Classe de Armadura: 18 (armadura natural)

Pontos de Vida: 123 (13d10 + 52)

Deslocamento: 12 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	11 (+0)	19 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)

Perícias: *Furtividade* +4, Intimidação +6, Percepção +4

Resistência a Dano: elétrico, fogo, frio; concussão, cortante e perfurante de armas não mágicas.

Imunidade a Dano: ácido, veneno.

Imunidade a Condição: envenenado.

Sentidos: Percepção às cegas 18m, visão no escuro 18m, Percepção passiva 14.

Idiomas: Abissal, Infernal, telepatia 36 m.

Nível de Desafio: 9 (5.000 XP)

Armas Mágicas: Os ataques com armas do *nycaloth* são mágicos.

Conjuração Inata: A habilidade de conjuração de um *nycaloth* é Carisma (CD de resistência de magia 14). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

• **À vontade:** detectar magia, dissipar magia, escuridão, invisibilidade (pessoal apenas), reflexos.

Resistência à Magia: O *nycaloth* possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

AÇÕES

Ataques Múltiplos: O *nycaloth* realiza dois ataques corpo-a-corpo, ou realiza um ataque corpo-a-corpo e se teletransporta antes ou depois do ataque.

Garras: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 12 (2d6 + 5) de dano cortante. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de **Constituição - CD 16** ou sofrerá 5 (2d4) de dano cortante no início de cada um dos turnos dele devido ao ferimento sobrenatural. Cada vez que o *nycaloth* atingir o alvo ferido com seus ataques, o dano causado pelo ferimento aumenta em 5 (2d4). Qualquer criatura pode usar uma ação para estancar o ferimento com um teste bem sucedido de **Sabedoria (Medicina) CD 13**. O ferimento também se fecha se o alvo receber cura mágica.

Machado Grande: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 18 (2d12 +5) de dano cortante.

Teletransporte: O *nycaloth* teletransporta-se magicamente, juntamente com qualquer equipamento que ele esteja vestindo ou carregando, para um espaço desocupado, a até 36 metros, que ele possa ver.





OLANTHIUS - O CAVALEIRO DA MORTE

Morto-vivo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura: 20 (placas, escudo)

Pontos de Vida: 180 (19d8 + 95)

Deslocamento: 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	11 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Testes de Resistência: Des +6, Sab +9, Car +10.

Imunidade a Dano: necrótico, veneno.

Imunidade a Condição: enfeitiçado, envenenado, exausto.

Sentidos: Visão no escuro 36 m, Percepção passiva 13.

Idiomas: Abissal, Infernal,* Comum.

Nível de Desafio: 17 (18.000 XP)

Conjuração: *Olanthius* é um conjurador de 19º nível. Sua habilidade de conjuração é Carisma (CD de resistência de magia 18, +10 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de paladino preparadas:

- 1º nível (4 espaços): comando, duelo compelido, destruição lancinante
- 2º nível (3 espaços): arma mágica, imobilizar pessoa
- 3º nível (3 espaços): arma elemental, dissipar magia
- 4º nível (3 espaços): banimento, destruição estonteante
- 5º nível (2 espaços): onda destrutiva (necrótico)

CAPUZCARLATE (REDCAP)

Um **capuzcarlate** é uma criatura feérica homicida nascida do desejo por sangue. Embora pequenos, os **capuzcarlates** têm uma força formidável.

Na **Agrestia das Fadas**, ou onde tal plano toca o mundo em uma encruzilhada feérica, se uma criatura sencientes age por um intenso desejo de derramar sangue, um ou mais **capuzcarlates** podem aparecer onde o sangue de uma pessoa morta encharcou o chão. De início, novos **capuzcarlates** se assemelham a pequenos cogumelos manchados de sangue que acabaram de brotar seus chapéus do solo.

Quando o luar banha um destes chapéus, uma criatura que parece um gnomo diminuto e encarquilhado com as costas encurvadas e um físico robusto brota da terra.

Marechal Morto-vivo: A não ser que *Olanthius* esteja incapacitado, ele e as criaturas mortas-vivas à sua escolha a até 9 metros dele tem vantagem em testes de resistência contra características que expulsem mortos-vivos.

Resistência à Magia: *Olanthius* possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

AÇÕES

Ataques Múltiplos: *Olanthius* realiza três ataques com espada longa.

Espada Longa: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +11 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 9 (1d8 +5) de dano cortante ou 10 (1d10 +5) de dano cortante se usada com as duas mãos, mais 18 (4d8) de dano necrótico.

Orbe de Fogo Infernal (1/Dia)? *Olanthius* arremessa uma bola de fogo mágico que explode num ponto que ele possa ver, a até 36 metros dele. Cada criatura numa esfera de 6 metros, centrada no ponto, deve realizar um teste de resistência de Destreza. A esfera se espalha, dobrando esquinas. Uma criatura sofre 35 (10d6) de dano ígneo e 35 (10d6) de dano necrótico se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

REAÇÕES

Aparar: *Olanthius* adiciona 6 à sua CA contra um ataque corpo-a-corpo que poderia atingi-lo. Para tanto, *Olanthius* deve poder ver o atacante e estar empunhando uma arma corpo-a-corpo.

* *Olanthius* é um servo de um arquidiabo, logo, ele saberia falar Infernal

A criatura possui um capuz pontiagudo, calças de material similar, pesadas botas de ferro e uma pesada arma cortante. Do momento em que desperta, um **capuzcarlate** deseja tão somente matança e carnificina, e parte para satisfazer tais anseios. Mesmo que um **capuzcarlate** quisesse ser furtivo, suas botas de ferro forçam-nos a provocar passos ruidosos e pesados.

Para manter sua existência anormal, um **capuzcarlate** precisa banhar seu capuz no sangue fresco de suas vítimas. Quando um **capuzcarlate** nasce, seu capuz está coberto de sangue úmido e ele sabe que se o sangue não for reposto ao menos uma vez a cada três dias, o **capuzcarlate** desaparece como se nunca houvesse existido. O desejo de um **capuzcarlate** de matar está arraigado em sua vontade de sobreviver.



CAPUZCARLATE (REDCAP)

Feérico Pequeno, caótico e mau

Classe de Armadura: 13 (armadura natural)

Pontos de Vida: 45 (6d6 + 24)

Deslocamento: 7,5 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Perícias: Atletismo +6, Percepção +3

Sentidos: Visão no escuro 18 metros, Percepção passiva 13.

Idiomas: Comum, Silvestre

Nível de Desafio: 3 (700 XP)

Botas de Ferro: Enquanto se move, o *capuzcarlate* recebe desvantagem em teste de Destreza (*Furtividade*).

Força Descomunal: Enquanto efetua um agarrão, o *capuzcarlate* é considerado como *Médio*. E também, empunhar uma arma pesada não lhe confere desvantagem em jogadas de ataque.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: O *capuzcarlate* efetua três ataques com sua foice perversa.

Foice Perversa: *Ataque de Arma Corpo-a-corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 9 (2d4+4) pontos de dano cortante.

Perseguição Férrea: O *capuzcarlate* se move até o total de seu deslocamento até uma criatura que possa ver e a chuta com suas botas de ferro. O alvo deve passar em um teste de **Destreza - CD 14** ou sofrerá 20 (3d10 +4) pontos de dano de concussão e ficará caído.

VARIANTE: CAPUZ-LOUCOS (MADCAPS)

Um *capuz-louco* é um *capuzcarlate* que embebeu seu chapéu em *icor demoníaco* em vez de sangue. O contato com o *icor demoníaco* torna a criatura ainda mais psicótica, fazendo-a refletir sobre ódios irracionais. Às vezes, um grupo de *capuz-loucos* se une a um ódio compartilhado por algo, como música, criaturas com cabelos encaracolados, a palavra “*legal*” ou a cor azul.

Quando um *capuz-louco* cai para **0 pontos de vida**, sua existência odiosa chega ao fim de maneira espetacular, à medida que explode em chamas, reduzindo-se, seu chapéu encharcado de icor e sua calça cinzenta instantaneamente, deixando para trás sua arma e botas de ferro ardente.

REYA MANTLEMORN

Reya nasceu na terra de Turmish, mas chegou à cidade de Elturel quando tinha doze anos, para poder treinar como um Cavaleiro do Inferno.

Quando a cidade de Elturel foi transportada para Avernus no Ano dos Doze Avisos, 1494 DC, Reya estava treinando alguns quilômetros ao norte da cidade quando desapareceu, para seu horror. Voltando ao local da cidade, ela encontrou apenas uma cratera gigantesca e decidiu levar alguns refugiados para se abrigarem em Baldur's Gate.

Uma vez dentro da cidade, Reya foi separada dos outros refugiados depois que um grupo de bandidos do Punho Flamejante os confrontou. Ela conseguiu se livrar e fugiu para a cidade disfarçada.



REYA MANTLEMORN

Humanoide médio, humana, leal e boa.

Classe de Armadura: 17 (cota de talas)

Pontos de Vida: 58 (9d8 + 18)

Deslocamento: 9 metros

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Perícias: *Atletismo* +5, Percepção +2

Sentidos: Percepção Passiva 12

Idiomas: Comum

Nível de Desafio: 3 (700 XP)

AÇÕES

Ataque Múltiplo: Reya faz dois ataques de espada longa. Se tiver uma espada curta sacada, também poderá fazer um ataque de espada curta.

Espada Longa: Ataque por arma corpo a corpo: +5 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 8 (1d10 + 3) de dano cortante com duas mãos ou 7 (1d8 + 3) de dano cortante, com uma mão.

Espada Curta: Ataque por arma corpo a corpo: +5 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 3) de dano perfurante.

Besta Pesada: *Ataque à Distância com Arma:* +3 para atingir, alcance 30/120m, um alvo. Acerto: 6 (1d10 + 1) de dano perfurante.



THESSYM

Um *tressym* é um gato alado travesso do tamanho de um gato doméstico, com uma envergadura de 90cm.

Pensa-se que são os resultados de experiências mágicas com gatos domésticos, *tressym* são felinos inteligentes, conhecidos por formarem fortes amizades com humanoides, principalmente guardas florestais e bruxos. *Tressym* se dão bem com outros de sua espécie, mas raramente convivem ou caçam juntos. Eles ignoram pacificamente morcegos, dragões-fadas e coisas do gênero, mas odeiam *stirges* e monstros voadores malignos, como manticoras. Eles também gostam de brincar com os cães.

O *Tressym* se alimenta de pequenos roedores, pássaros e insetos, perseguindo e atacando presas como os gatos normais, mas com a vantagem adicional de voar. *Tressym*, no entanto, não ataca filhotes ou despoja ovos.

Tressym acasalam-se com outros da sua espécie, mas não acasalam por toda a vida. Um *tressym* também pode acasalar com um gato normal, embora apenas um em cada dez filhotes seja um *tressym*; os outros serão gatos normais.

Com a permissão do Mestre, uma pessoa que conjura a magia convocar familiar pode optar por conjurar um *tressym* em vez de um gato normal.

TRESSYM

Monstruosidade pequena, caótico e neutro

Classe de Armadura: 12

Pontos de Vida: 5 (2d4)

Deslocamento: 12 metros, escalada 9 metros, voo 12 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Perícias: Percepção +5, *Furtividade* +4

Imunidade a Dano: veneno

Imunidade a Condição: envenenado

Sentidos: visão no escuro 18 metros, Percepção passiva 15.

Idiomas: entende *Comum* mas não pode falar.

Nível de Desafio: 0 (10 XP)

Detectar Invisibilidade: A 18 metros do *tressym*, a invisibilidade mágica falha em esconder qualquer coisa da vista do *tressym*.

Faro Aguçado: O *tressym* tem vantagem nos testes da Sabedoria (Percepção) que dependem do olfato.

Sentir Venenos: Um *tressym* pode detectar se uma substância é venenosa por paladar, tato ou cheiro.

AÇÕES

Garras: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +0 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 1 de dano cortante.

ABISHAI BRANCO

Os abishais estão fora da hierarquia infernal, tendo sua própria cadeia de comando e, finalmente, respondendo a Tiamat. Outros arquidiabos podem ordenar que os abishais trabalhem para eles, mas raramente o fazem, uma vez que nunca fica clara a extensão da influência de Tiamat sobre as criaturas.

Existem cinco tipos de abishai, cada um refletindo uma das cabeças de dragão de Tiamat (preto, azul, verde, vermelho e branco). Abishais brancos são os mais fracos. Eles lutam com fúria imprudente no campo de batalha.

ABISHAI BRANCO

Corruptor médio (diabo), leal e mau

Classe de Armadura: 15 (armadura natural)

Pontos de Vida: 68 (8d8 + 32)

Deslocamento: 9 metros, voo 12 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Testes de Resistência: For +6, Con +7

Resistência a Dano: concussão, perfurante, e cortante de armas não mágicas que não sejam de prata.

Imunidade a Dano: frio, fogo, veneno.

Imunidade a Condição: envenenado.

Sentidos: Visão no escuro 36 m, Percepção passiva 11.

Idiomas: Dracônico, Infernal, telepatia 36 metros.

Nível de Desafio: 6 (2.300 XP)

Visão Diabólica: Escuridão mágica não impede a visão no escuro do abishai.

Resistência à Magia: O abishai possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Armas Mágicas: Os ataques com armas do abishai são mágicos.

Descuidado: No início de seu turno, o abishai pode obter vantagem em todas as rolagens de ataque de armas brancas durante esse turno, mas as jogadas de ataque contra ele têm vantagem até o início de seu próximo turno.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: O abishai faz dois ataques: um com sua espada longa e outro com sua garra.

Espada Longa: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 7 (1d8 +3) de dano cortante ou 8 (1d10 +3) de dano cortante se usado com as duas mãos.

Garra: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 8 (1d10 +3) de dano cortante.

Mordida: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 5 (1d4 +3) de dano perfurante mais 3 (1d6) dano congelante.

REAÇÕES

Repreensão Cruel: Em resposta ao dano, o abishai faz um ataque de mordida contra uma criatura aleatória a 1,5m de distância. Se nenhuma criatura estiver ao seu alcance, o abishai se move até a metade de sua velocidade em direção a um inimigo que possa ver, sem provocar ataques de oportunidade.



YEENOGHU

O *Lorde Demônio Yeenoghu*, também conhecido como a Besta da Carnificina e o Lorde Gnoll, aparece como um gnoll marcado por batalhas de 4,30m de altura. Ele emaranhou peles cobertas com armaduras de retalhos feitas de escudos descartados e couraças mantidas juntas por correntes e decoradas pela pele esfolada de seus inimigos mais ferozes. Seu rosto é como o crânio de um predador sorridente.

Quando *Yeenoghu* caçou pelo Plano Material, um monte de hienas o seguiu. Aqueles que comiam suas mortes se tornaram gnolls, imitando os modos de seus mestres.

Poucos outros adoram *Yeenoghu*, mas aqueles que tendem a assumir um aspecto do gnoll, debruçam-se e rangem os dentes até os pontos.

Yeenoghu empunha um mangal de três cabeças chamado **Carnificina**, que ele pode convocar a sua mão à vontade, embora seja mais provável que ele rasgue sua presa com as próprias mãos antes de rasgar sua garganta com os dentes.

Se *Yeenoghu* for morto em outro lugar que não seja o Abismo, ele reforma a plena força na **Mansão de Carne e Ossos Podres** que ele chama de lar em sua camada desolada e abobada do abismo.



YEENOGHU

Corruptor Enorme (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura: 20 (armadura natural)

Pontos de Vida: 333 (23d12 +184)

Deslocamento: 50 ft.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	16 (+3)	23 (+8)	15 (+3)	24 (+7)	15 (+2)

Testes de Resistência: Des +10, Con +15, Sab +14.

Perícias: Intimidação +9, Percepção +14.

Resistência a Dano: frio, fogo, elétrico.

Imunidade a Dano: veneno; concussão, perfurante e cortante que não seja mágico.

Imunidade a Condição: assustado, enfeitiçado, exaustão, envenenado.

Sentidos: Visão Verdadeira 36 metros, Percepção passiva 24.

Idiomas: Todos, telepatia 36 metros.

Nível de Desafio: 24 (62.000 XP)

Conjuração Inata: A habilidade de conjuração *Yeenoghu* é Carisma (CD de resistência de magia 17; +9 para acertar ataques de magia). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

- **À vontade:** detectar magia.
- **3/dia cada:** dissipar magia, invisibilidade, medo.
- **1/dia:** teleporte.

Resistência Lendária (3/Dia): Se *Yeenoghu* falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

Resistência à Magia: *Yeenoghu* possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Armas Mágicas: Os ataques com armas do *Yeenoghu* são mágicos.

Fúria: Quando *Yeenoghu* reduz uma criatura para 0 pontos de vida com um ataque corpo a corpo no seu turno, *Yeenoghu* pode tomar uma ação bônus para mover até a metade da velocidade e fazer um ataque de mordida.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: *Yeenoghu* faz três ataques de mangual. Se um ataque acertar, ele poderá causar um dos seguintes efeitos adicionais, a sua escolha ou aleatoriamente (cada efeito pode ser usado apenas uma vez por Ataque Múltiplo):

1. O ataque causa mais 13 (2d12) de dano de concussão.
2. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de **Constituição** - CD 17 ou ficar paralisado até o início do próximo turno de *Yeenoghu*.
3. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria - CD 17 ou ser afetado pela magia confusão até o início do próximo turno de *Yeenoghu*.

Mangual: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +16 para atingir, alcance 4,5 metros, um alvo. Acerto: 15 (1d12 +9) de dano de concussão.

Mordida: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +16 para atingir, alcance 3 metros, um alvo. Acerto: 14 (1d10 +9) de dano perfurante.

AÇÕES LENDÁRIAS

Yeenoghu pode assumir três ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. *Yeenoghu* recupera ações lendárias no início do seu turno.

Investida: *Yeenoghu* move-se em seu deslocamento.

Empurrar: *Yeenoghu* faz um ataque de mangual. Se o ataque acertar, o alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de **Força** - CD 24 ou ser empurrado 4,5m em linha reta de *Yeenoghu*. Se o teste de resistência falhar em 5 ou mais, o alvo é derrubado.

Selvageria (Custa 2 ações): *Yeenoghu* faz um ataque de mordida contra cada criatura a 1,5m dele.

ZARIEL

Certa vez, um poderoso anjo encarregado de vigiar as marés da *Guerra do Sangue*, Zariel cedeu à influência corrupta dos Nove Infernos e caiu da graça. *Asmodeus* admirou a paixão de Zariel pela guerra e ofereceu o governo de Avernus. Ela aceitou a oferta e foi transformada por *Asmodeus* em um arquidiabo.

A “*ascensão*” de Zariel ocorreu às custas de **Bel**, seu corruptor antecessor. *Zariel* e *Bel* se odeiam. Para manter *Bel* ocupado e fora de vista, Zariel o encarrega de forjar armas, armaduras e horrendas máquinas de matar demônios.

Para reabastecer suas legiões, Zariel precisa das almas dos mortais para criar *lêmures*, que ela pode promover a formas mais elevadas de diabos. Somente tentando os mortais com poder no Plano Material e fazendo acordos com eles é que ela pode ligá-los a ela na vida após a morte.

Matalotok: Zariel derrotou recentemente o Lorde Demônio *Kostchtchie* e pegou seu martelo, Matalotok, que concede a Zariel imunidade a danos causados pelo frio. Sem esse martelo, Zariel tem resistência a danos causados pelo frio.



ARQUIDUQUESA ZARIEL DE AVERNUS

Corruptor Grande (diabo), leal e mau

Classe de Armadura: 21 (armadura natural)

Pontos de Vida: 580 (40d10 + 360)

Deslocamento: 15 metros; voo 45 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	24 (+7)	28 (+9)	26 (+8)	27 (+8)	30 (+10)

Testes de Resistência: Int +16, Sab +16, Car +18.

Perícias: Intimidação +18, Percepção +16.

Resistência a Dano: fogo, radiante; concussão, perfurante, e cortante de armas não mágicas que não sejam de prata.

Imunidade a Dano: frio, necrótico, veneno.

Imunidade a Condição: assustado, enfeitiçado, exaustão, envenenado.

Sentidos: visão no escuro 36 metros, Percepção passiva 26.

Idiomas: Todos, telepatia 36 metros.

Nível de Desafio: 26 (90.000 XP)

Visão Diabólica: Escuridão mágica não impede a visão no escuro de Zariel.

Armas Flamejantes: Os ataques de armas de Zariel são mágicos. Quando ela acerta com qualquer arma, ela causa 36 (8d8) de dano ígneo extra (incluídos nos ataques de arma abaixo).

Conjuração Inata: A habilidade de conjuração de Zariel é Carisma (CD de resistência de magia 26;). Ela pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

- **À vontade:** *Bola de fogo*, *detectar o bem e mal*, *disfarçar-se* (ela pode tornar-se de tamanho médio ao alterar sua aparência), *detectar magia*, *invisibilidade* (somente ela), *muralha de fogo*.
- **3/dia cada:** *Barreira de lâminas*, *dissipar o bem e o mal*, *dedo da morte*.

Resistência Lendária (3/Dia): Se Zariel falhar em um teste de resistência, ela pode escolher obter sucesso, no lugar.

Resistência à Magia: Zariel possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Regeneração: Zariel recupera 20 pontos de vida no início de seu turno. Se Zariel sofrer dano radiante, esse traço não funcionará até o início do próximo turno. Zariel morre apenas se ela começar o turno com **0 pontos de vida** e não puder se regenerar.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: Zariel ataca duas vezes com seu manguel e outra com Matalotok. Ela pode substituir o *Toque Horrendo* por Matalotok.

Manguel: *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +16 para atingir, alcance 3 metros, um alvo. Acerto: 17 (2d8+8) de dano perfurante mais 36 (8d8) dano ígneo.

Matalotok (Martelo de Guerra): *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +16 para atingir, alcance 3 metros, um alvo. Acerto: 17 (2d8+8) de concussão ou 19 (2d10 +8) de concussão quando usado com as duas mãos, mais 36 (8d8) de fogo. Além disso, a arma emite uma explosão de congelante que causa 10 (3d6) de dano congelante a cada criatura a menos de 9 metros dela.

Toque Horrendo (Recarga 5-6): Zariel toca uma criatura a 1,5m dela. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência à Constituição - CD 26 ou sofrer 44 (8d10) de dano necrótico e ficar envenenado por 1 minuto. Enquanto envenenado dessa maneira, o alvo também fica cego e surdo. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos seus turnos, encerrando o efeito sobre si mesmo com um sucesso.

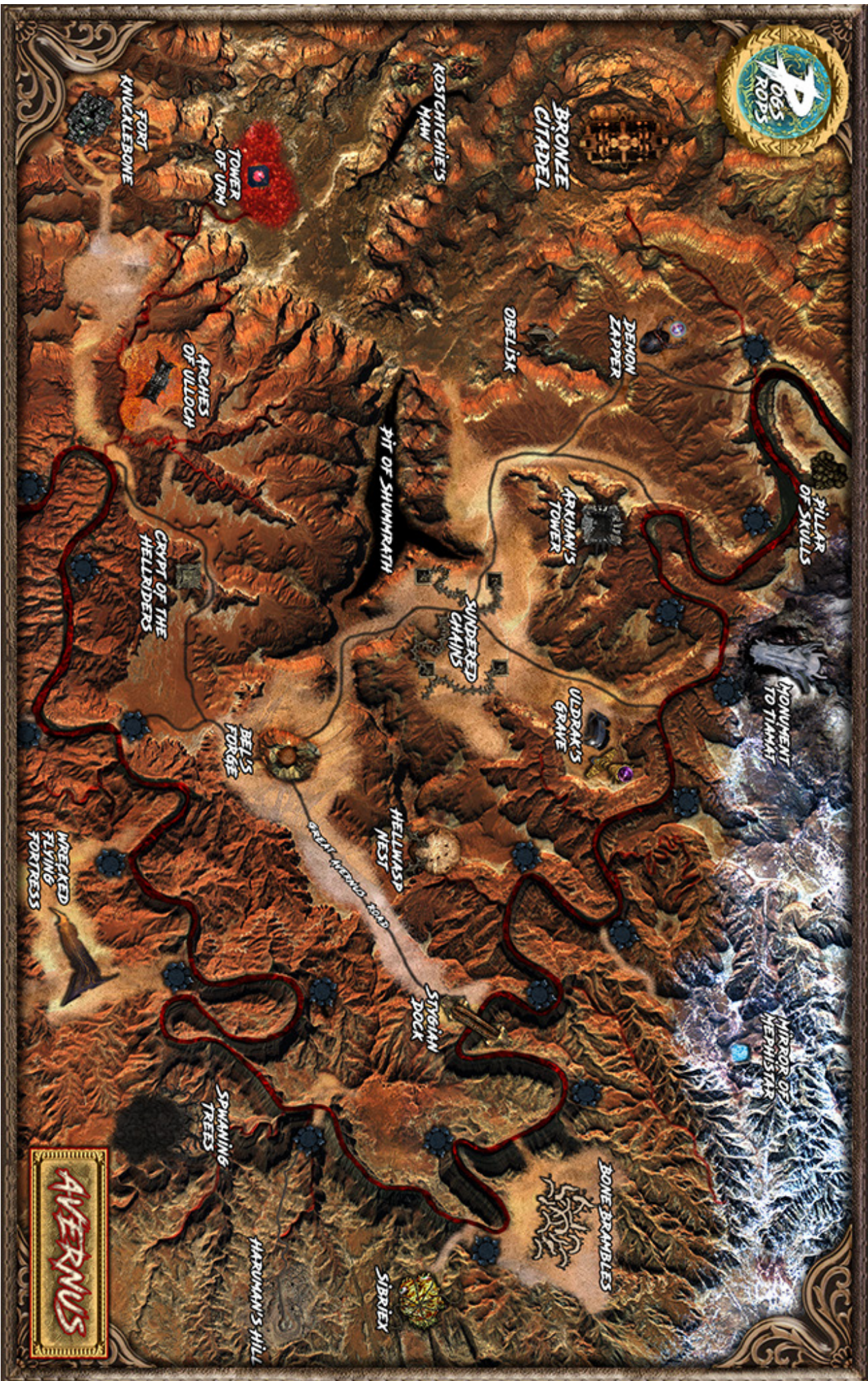
Teleporte: Zariel se teleporta magicamente, juntamente com qualquer equipamento que esteja usando ou carregando, até 36 metros para um espaço desocupado que ela pode ver.

AÇÕES LENDÁRIAS

Zariel pode realizar três ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Zariel recupera ações lendárias gastas no início de seu turno.

• **Olhar Imolador (Custa 2 ações).** Zariel vira seu olhar mágico em direção a uma criatura que ela possa ver a 90 metros dela e ordena que ela queime. O alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de **Sabedoria** - CD 26 ou sofrer 22 (4d10) de dano ígneo.

• **Teleporte.** Zariel usa sua ação de teleporte.



APÊNDICE D: MENU RUPTURA INFERNAL

Menu

Appetizers

- Pickled vine blight salad*
- Pan-fried myconid cap with garlic butter*
- Spicy shredded stirge sliders*

Main Dishes

- Broiled quippers served in a port reduction*
- Roasted wereboar seasoned liberally with pepper and paprika*
- Twice-battered axe beak strips with a brandied plum sauce*
- Deep fried miniature giant space hamster, seasoned to perfection with rosemary, basil, thyme, and tears*

Desserts

- Candied phase spider eyes in a raspberry liquor reduction*
- Sweet apple tart with a celestial caramel drizzle*
- Rare miniature stench kow cheese selection*

Coffee & Tea

• ԹԻՅԱՅ •

ԱՐՄԱՆԻՅԵԼ

- Յիսկնէն զտաք թէրաւսի լոնձոմ -
- Յոս-լիէն իմնութի մնալ արի թոնթիս թոնիսի -
- Զքիս լոնիսիսիս լիսիսիս լիսիսիս -

ԹՈՒՄ ԹԵԼԱՅ

- Թիսնէն հոյսիս լիսիսիս տալ ի թոնիսիս լիսիսիս -
- Թիսնէն լիսիսիսիս լիսիսիսիս լիսիսիսիս արի լիսիսիս լիսիսիս լիսիսիս -
- Թիսնէն լիսիսիսիս լիսիսիս լիսիսիս արի ի լիսիսիսիս լիսիսիս լիսիսիս -
- Թիսնէն լիսիսիսիս լիսիսիս լիսիսիս լիսիսիս լիսիսիս լիսիսիս լիսիսիս լիսիսիս -

ԹԵԼԱՅԻՍԵ

- Թիսնէն լիսիսիս լիսիսիս լիսիսիս լիսիսիս լիսիսիս լիսիսիս -
- Թիսնէն լիսիսիս լիսիսիս լիսիսիս լիսիսիս լիսիսիս լիսիսիս -
- Թիսնէն լիսիսիս լիսիսիս լիսիսիս լիսիսիս լիսիսիս լիսիսիս -

- ԹԵԼԱՅԻՍԵ -



















POR DO SOL EM BALDUR'S GATE



Retirado do site: © https://vignette.wikia.nocookie.net/forgottenrealms/images/7/75/BGEE_Wallpaper_01.jpg/revision/latest?cb=20180707205017

















APPENDIX G: INFERNAL SCRIPT

À à	B b	C c	D d	E e	F f	G g	H h	I i
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

J j	K k	L l	M m	N n	O o	P p	Q q	R r
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

S s	T t	U u	V v	W w	X x	Y y	Z z	0
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	---

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

,	,	?	!	:	;	'	"	
.	,	?	!	:	;	'	"	/

[	]	-
(	)	-







BLANDO

































BALDUR'S GATE, LOWER CITY, WITH GHOST CAT AND SHADOW CAT



ISBN: 978-0-7869-6687-5



5 4 9 9 5

EAN

9 780786 966875

Sug. Retail: US \$49.95 CAN \$65.95
Printed in USA C72310000