

The D&D logo is positioned at the top center of the page. It features the letters 'D&D' in a stylized, red, blocky font. The ampersand is integrated into the design, and the entire logo is set against a dark, textured background that resembles a stormy sky or a giant's fur.

TORMENTA DO REI DA TEMPESTADE

The Dungeons & Dragons logo is located at the bottom left of the page. It consists of the words 'DUNGEONS & DRAGONS' in a white, serif font, with a red ampersand. The text is set against a red, jagged, banner-like background that extends across the bottom of the page.

Esteja a favor ou contra os gigantes nesta aventura
para o maior jogo de RPG do mundo

Eruditos de Faêrun



DUNGEONS & DRAGONS®

TORMENTA DO REI DA TEMPESTADE



CRÉDITOS

Designers Principais: Christopher Perkins
Designers da História: Jenna Helland, Adam Lee, Christopher Perkins, Richard Whitters
Designer Adicional: Mike Mearls
Editor Chefe: Jeremy Crawford
Editores: Kim Mohan, Michele Carter
Assistência Editorial: Matt Sernett, Chris Dupuis, Ben Petrisor, Sean K Reynolds, Stan!
Consultor de História: R.A. Salvatore
Designers Principais de D&D: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Diretor de Arte: Kate Irwin
Diretores Artísticos Adicionais: Shauna Narciso, Richard Whitters
Projetista Gráfico: Emi Tanji
Ilustrador de Capa: Tyler Jacobson
Ilustrador de Interior: John-Paul Balmet, Beet, Mark Behm, Eric Belisle, Jedd Chevrier, Olga Drebas, Michael Dutton, Wayne England, Lars Grant-West, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Julian Kok, Olly Lawson, Christopher Moeller, Scott Murphy, Chris Rahn, Ned Rogers, Chris Seaman, Richard Whitters
Cartógrafos: Jared Blando, Will Doyle, Jason A. Engle, Lee Moyer, Christopher Perkins, Mike Schley

Gerente de Projeto: Heather Fleming
Engenheiro de produção: Cynda Callaway
Técnicos de imagem: Sven Bolen, Carmen Cheung, Kevin Yee
Administrador de Arte: David Gershman
Especialista em pré-impressão: Jefferson Dunlap

Outros membros da equipe D&D: Greg Bilsland, John Feil, Trevor Kidd, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito, Shawn Wood

Aviso Legal: Criaturas e objetos nesta aventura são maiores do que aparecem. Nenhum gigante do pé de feijão sofreu danos e nenhum ganso dourado foi prejudicado na fabricação deste livro.



62008669000001 EN
ISBN: 978-0-7869-6600-4
Primeira Impressão: Setembro 2016
9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Reinos Esquecidos, o logo do dragão, *Livro do Jogador*, *Manual dos Monstros*, *Guia do Mestre*, todos os outros nomes Wizards of the Coast e seus logótipos são marcas registradas da Wizards of the Coast nos EUA e em outros países. Todos os personagens e suas semelhanças são de propriedades da Wizards of the Coast. Este material está protegido pelas leis de direitos autorais dos Estados Unidos da América. Qualquer reprodução ou uso não autorizado do material ou obra aqui contida é proibida sem a permissão expressa por escrito da Wizards of the Coast.

Impresso nos EUA. © 2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, EUA. Fabricado pela Hasbro SA, Rue Emile-Boët Chat 31, 2800 Oelmont, CH. Representado pela Hasbro Europa. 4 O Quadrado. Stockley Park. Uxbridge. Middlesex. UB11 1ET. REINO UNIDO

Os livros de D&D a seguir serviram de referência e inspiração:

BAKER, R.; PERKINS, C. e outros. *Princes of the Apocalypse*. 2015.
BAUR, W.; WINTER, S. e outros. *Hoard of the Dragon Queen*. 2014.
BONNY, E.; GRUBB, J.; REDMAN, R.; WILLIAMS, S.; WINTER, S. *Monster Manual II 3ed*. 2002.
BOYD, E. L. *City of Splendors: Waterdeep*. 2005.
CORDELL, B. R.; GREENWOOD, E.; SIMS, C. *Forgotten Realms Campaign Guide*. 2008.
DOYLE, W. "King of the Wolves". *Dungeon* 220. 2013.
GREENWOOD, E. *Volo's Guide to the North*. 1993.
GREENWOOD, E.; CARL, J. *Silver Marches*. 2002.
GREENWOOD, E.; REYNOLDS, S. K. "Wyrms of the North: Iymrith". *Dragon* 242. 1997.
GREENWOOD, E.; REYNOLDS, S. K.; WILLIAMS, S.; HEINSOO, R. *Forgotten Realms Campaign Setting*. 2001.
JAQUAYS, P. *The Savage Frontier*. 1988.
KENSON, S. e outros. *Sword Coast Adventurer's Guide*. 2015.
SALVATORE, R. A.; WYATT, J.; LUDWIG, J. *Legacy of the Crystal Shard*. 2013.
SCHEND, S. E.; REID, T. M. *Wyrm'skull Throne*. 1999.
SELINKER, M. "Lear the Giant King". *Dungeon* 78. 2000.
RAY, W. *Giantcraft*. 1995.

Jogadores de Teste: Teos Abadia, Robert Alaniz, Jay Anderson, Christopher Arroyo, Paul Baalham, Henry Bangsberg, Dave Bendit, Stacy Bermes, Brian Boring, Mik Calow, Joseph Chora, Mitch Clark, Justin Clift, Jacob Ela, Jason Fransella, Gregory L. Harris, Adam Hennebeck, Mary Hershey, Sterling Hershey, Justin Hicks, Bruce Higa, Chris Hodge, Eric Hufstetler, Joe Hughes, Paul Hughes, Donald Jacobs, Chris Jacobson, Evan Jorstad, James Jorstad, Alex Kammer, Steven C. Knight, Yan Lacharite, Jon Lamkin, Majorie Lamkin, Randy Lenius, Mike Liebhart, Tom Lommel, Michael Long, Jonathan Longstaff, Keith Loveday, Joyce McCosco, Paul Melamed, Mark Meredith, Lou Michelli, Mike Mihalas, Daren Mitchell, Albert Paoletti, Clint Pushee, Rob Quillen II, Karl Resch, Sam Robertson, Steve Roe, Jeremy Schaefer, Robert Schwartz, Arthur Severance, Ray Slover Jr., Caoimhe Snow, Keaton Stamps, David "Oak" Stark, David Steele, Kyle Turner, Angel Uribe, Will Vaughan, Shane Walker, Morgan Wessler, Keoki Young

NA CAPA

Herdeira do Trono de Crânio de Dragão e, de fato gigante, a gigante da tempestade Serissa fica entre as nuvens, à sombra de seu poderoso pai, o rei Hekaton. Suas irmãs mais velhas e controversas, Mirran e Nym, ocupam a vanguarda desta ilustração tempestuosa pelo estimado Tyler Jacobson.



ÍNDICE

Introdução	7	Cidadela Felbarr.....	79	Leilon.....	96
Contexto da Aventura.....	7	Floresta Fria.....	79	Pântano dos Lagartos.....	96
O Regime.....	8	Penhascos.....	79	Llorkh.....	96
Rei Hekaton e Suas Filhas.....	9	Vau da Adaga.....	80	Charneca Solitária.....	96
Iymrith.....	10	Passagem da Aurora.....	80	Grande Estrada.....	96
Os Senhores Gigantes.....	10	Neve Morta.....	80	Sela Longa.....	97
<i>Barra lateral:</i> Criando Novos Senhores		Fenda da Pedra Morta.....	81	Picos Perdidos.....	97
Gigantes.....	12	Estrada Delimbiyr.....	81	Aguas Ruidosas.....	97
As Faccções do Norte.....	12	Vale do Delimbiyr.....	81	Floresta Oculta.....	97
Funcionamento da Aventura.....	13	Colinas Dessarin.....	81	Luskan.....	97
<i>Barra lateral:</i> Dez Dias e a Contagem dos		Estrada Dessarin.....	81	Turbilhão.....	98
Anos.....	13	Vale do Dessarin.....	81	Lagoa dos Cadáveres.....	98
Sinopse da Aventura.....	16	Floresta Druar.....	81	Minas de Mirabar.....	98
Encontros Fatais.....	16	Everlund.....	81	Mirabar.....	98
Tesouros.....	18	Trilha dos Pântanos Eternos.....	83	Floresta das Brumas.....	98
Cap. 1: Uma Grande Revolução	19	Pântanos Eternos.....	83	Salão de Mitral.....	99
Pedra Noturna.....	20	Olho do Pai de Todos.....	83	Floresta da Lua.....	99
<i>Barra Lateral:</i> Pedra Noturna		Terras Arruinadas.....	83	Monte de Morgur.....	99
Características Gerais.....	29	Floresta Distante.....	83	Escudo de Mornbryn.....	99
<i>Barra Lateral:</i> Os Nandars de Pedra		Passagem Pavorosa.....	83	Nesmé.....	100
Noturna.....	26	Cisalha de Fogo.....	83	Montanhas Inferiores.....	100
Caverna Gotejante.....	28	Rocha da Pedreira.....	84	Inverno Remoto.....	101
<i>Barra Lateral:</i> Caverna Gotejante		Floresta Esquecida.....	85	Floresta Inverno Remoto.....	101
Características Gerais.....	29	Estrada da Bifurcação.....	85	Forte Novo.....	101
A Missão de Morak.....	32	Colinas Caídas.....	85	Forte Noanar.....	101
Torre de Zhepyros.....	32	Colinas de Gelo.....	85	Meandros Setentrionais.....	102
Céus Hostis.....	34	Manoplaustera.....	85	Trilha Setentrional.....	102
<i>Barra Lateral:</i> Avanço de Personagem.....	36	Floresta Cintilante.....	86	Forte de Olostin.....	102
Cap. 2: Rumores	37	Campos Dourados.....	86	Pedra Única.....	102
PdM's Especiais.....	37	Montanhas Picos Cinzentos.....	87	Orlbar.....	103
Brin Shander.....	38	Vale Cinzento.....	87	Parnast.....	104
Campos Dourados.....	44	Trilha Vale Cinzento.....	88	Phandalin.....	104
Trijavali.....	53	Caverna do Grande Verme.....	88	Porto Llast.....	104
<i>Barra Lateral:</i> Avanço de Personagem.....	62	Ninho do Grifo.....	89	Rochas Púrpuras.....	104
Cap. 3: A Fronteira Selvagem	63	Grudd Haug.....	89	Rassalantar.....	104
Povos do Norte.....	63	Gundarlun.....	89	Montanhas Rauvin.....	105
Povo Civilizado.....	64	Gundbarg.....	90	Estrada Rauvin.....	105
Nortenhos.....	64	Ninho do Falcão.....	90	Rochedo do Corvo.....	105
Bárbaros Reghed.....	64	Forte de Helm.....	90	Lariço Vermelho.....	106
Bárbaros Uthgadt.....	65	Floresta Alta.....	91	Rochas Vermelhas.....	106
Orcs e Meio-Orcs.....	68	Charcos Elevados.....	91	Geleira Reghed.....	106
Anões do Escudo.....	68	Estrada Alta.....	91	Encontro dos Rios.....	106
Elfos.....	68	Pedra Hundel.....	91	Ruathym.....	106
Halflings.....	68	Pico de Gelo.....	92	Mar do Gelo em Movimento.....	106
Encontros Aleatórios Nos Ermos.....	68	Montanhas e Pináculos de Gelo.....	92	Secomber.....	107
Locais no Norte.....	72	Terras Escudo de Gelo.....	92	Catedral da Copa Sombria.....	107
Amphail.....	72	Vale do Vento Gélido.....	92	Quedas Reluzentes.....	107
Anauroch.....	72	Estrada do Ferro.....	93	Branco Reluzente.....	107
Floresta Ardeep.....	73	Trilha de Ferro.....	93	Fronteiras Prateadas.....	108
Floresta Arn.....	73	Mestre de Ferro.....	93	Floresta de Prata.....	108
Ascore.....	73	Escória de Ferro.....	94	Lua Argêntea.....	108
Aurilssbarg.....	73	Covil de Iymrith.....	94	Passagem de Lua Argêntea.....	108
Estalagem do Construtor de		Jalanthar.....	94	Floresta Sul.....	108
Barcaças.....	73	Julkoun.....	94	Espinha do Mundo.....	108
Beliard.....	76	Passagem de Jundar.....	94	Montes Estelares.....	109
Poço de Beorunna.....	76	Khendell.....	95	Colinas Metal Estelar.....	109
Estrada Negra.....	77	Vereda Kheldell.....	95	Ponte de Pedra.....	109
Estrada do Vau Negro.....	77	Vale Klauthen.....	95	Escudo Pétreo.....	109
Brin Shander.....	77	Arquipélago de Korinn.....	95	Trilha de Pedra.....	110
Estrada do Sepulcro.....	77	Floresta Jardim da Cripta.....	95	Colinas Sumber.....	110
Trombetas do Comando.....	77				
Estalagem Carnath.....	78				
Cidadela Adbar.....	78				

Sundabar	110
Colinas Surbrin	110
Trilha Surbrin	110
Svardborg	110
Montanha das Espadas	110
Dez Trilhas	110
Forte dos Espinhos	111
Caminho do Comércio	111
Trijavali	111
Trilha Trijavali	111
Tuern	111
Passagem da Pedra Virada	111
Uluvin	111
Mar Absoluto	112
Vale de Khendrun	112
Floresta Vordrorn	112
Águas Profundas	112
Taverna do Caminho	113
Floresta da Jaula do Clima	113
Porte Ocidental	113
Floresta do Ocidental	114
Ossos de Baleia	114
Vau Wom	114
Forte de Xantharl	114
Yartar	115
Zelbross	115
Salão Zymorven	116
Encontros em Destaque	116
Torre Antiga	116
Círculos Internos	117
Harshnag	118
Cap. 4: O Caminho Escolhido	121
Viagem Para o Olho	121
Olho do Pai de Todos	121
<i>Barra Lateral: O Olho do Pai de Todos:</i>	
Características Gerais	122
Palavras do Oráculo	129
<i>Barra Lateral: Conchas de Hekaton</i>	129
Dirigível de um Culto	132
Encontro com Iymrith	136
Solução dos Problemas	136
<i>Barra Lateral: Avanço de Personagem</i>	136
Cap. 5: O Covil dos Gigantes	
da Colina	137
Gigantes da colina	137
Grudd Haug	138
<i>Barra Lateral: Grudd Haug</i>	
Características Gerais	138
<i>Barra Lateral: Avanço de Personagem</i>	144
Cap. 6: O Desfiladeiro dos Gigantes	
de Pedra	145
Gigantes de Pedra	145
Fenda da Pedra Morta	146
<i>Barra Lateral: Fenda da Pedra Morta:</i>	
Características Gerais	148
<i>Barra Lateral: Avanço de Personagem</i>	154
Cap. 7: Iceberg dos Gigantes do Gelo	155
Gigantes do Gelo	155
Svardborg	156
<i>Barra Lateral: Svardborg:</i>	
Características Gerais	159
O Krigvind	165
<i>Barra Lateral: Avanço de Personagem</i>	166

Cap. 8: A Forja dos Gigantes	
do Fogo	167
Gigantes do Fogo	167
Escória de Ferro	168
<i>Barra Lateral: Escória de Ferro:</i>	
Características Gerais	171
<i>Barra Lateral: Escravos do</i>	
Povo Iaue	172
Entrega Especial	186
<i>Barra Lateral: Avanço de Personagem</i>	186
Cap. 9: Castelo dos Gigantes	
das Nuvens	187
Gigantes das Nuvens	188
Lyn Armaal	188
<i>Barra Lateral: Lyn Armaal:</i>	
Características Gerais	189
Conquistando o Castelo	200
<i>Barra Lateral: Avanço de Personagem</i>	200
Cap. 10: Fortaleza dos Gigantes	
da Tempestade	201
Gigantes da Tempestade	201
Turbilhão	202
<i>Barra Lateral: Turbilhão:</i>	
Características Gerais	202
<i>Barra Lateral: Avanço de Personagem</i>	214
Cap. 11: Pegos Pelos Tentáculos	215
O Ganso Dourado	215
A Grande Dama	216
A Caçada por Hekaton	219
O Morkoth	221
A Chegada do Kraken	223
De volta a Turbilhão ?	224
<i>Barra Lateral: Avanço de Personagem</i>	224
Cap. 12: Perdição do Deserto	225
Encontrando Iymrith	225
<i>Barra Lateral: Harshnag Retorna!</i>	226
Covil de Iymrith	226
<i>Barra Lateral: Covil de Iymrith:</i>	
Características Gerais	227
Conclusão da Aventura	230
<i>Barra Lateral: Avanço de Personagem</i>	230
Apêndice A: Conectando Aventuras	231
A Mina Perdida de Phandelver	231
Tesouro da Rainha Dragão	231
Príncipes do Apocalipse	232
<i>Barra Lateral: Usando Culto do</i>	
Mal elemental	232
Fora do abismo	232
Apêndice B: Itens Mágicos	233
<i>Barra Lateral: Cetro Dominante</i>	
de Shanatar	235
Apêndice C: Criaturas	240
Gato do Desfiladeiro	240
Carangueijo de Carapaça	240
A Dragão Iymrith	241
Maegera, o Titã do Alvorecer	241
Filhote de Verme Púrpura	242
Tressym	242
Xamã Uthgardt	243
<i>Barra Lateral: Xamã Uthgardt</i>	
Magias Tribais	243
Povo Iaue (Iaqueres)	244
Nova Opção de Gigante	245
Apêndice D: PdM's Especiais	247

Figuras

Figura 0.1: Runas Gigantes	7
Figura 0.2: Fluxograma da Aventura	17
Figura 3.1: Círculos de Teletransportes	
Harpista	119
Figura 4.1: Arco de Runas	125
Mapas	
Mapa 1.1: Pedra Noturna	21
Mapa 1.2: Caverna Gotejante	29
Mapa 1.3: Torre de Zephyros	33
Mapa 2.1: Brin Shander	39
Mapa 2.2: Campos Dourados	45
Mapa 2.3: Trijavali	55
Mapa 3.1: O Norte	74
Mapa 3.2: Poço de Beorunna	76
Mapa 3.3: Everlund	82
Mapa 3.4: Rocha da Pedreira	84
Mapa 3.5: Árvore Anciã	87
Mapa 3.6: Caverna do Grande Verme	89
Mapa 3.7: Monte de Morgur	99
Mapa 3.8: Pedra Única	103
Mapa 3.9: Pedra do Corvo	105
Mapa 3.10: Gundarlun e Ruathym	106
Mapa 3.11: Branco Reluzente	108
Mapa 3.12: Escudo Pétreo	110
Mapa 3.13: Tuern e Rochas Púrpura	111
Mapa 3.14: Torre Velha	117
Mapa 4.1: O Olho do Pai de Todos	123
Mapa 4.2: Mapa de Harshnag	132
Mapa 4.3: Dirigível do Culto do Dragão	135
Mapa 5.1: Grudd Haug	141
Mapa 6.1: Fenda da Pedra Morta	151
Mapa 7.1: Svardborg	160
Mapa 7.2: Cabanas Svardborg	161
Mapa 7.3: O Krigvind	166
Mapa 8.1: Escória de Ferro	174
Mapa 8.2: Escória de Ferro,	
Nível Inferior	182
Mapa 9.1: Lyn Armaal, Nível 1	194
Mapa 9.2: Lyn Armaal, Nível 2-6	195
Mapa 10.1: Turbilhão,	
Nível 1 e 2	205
Mapa 10.2: Turbilhão, Nível 3	213
Mapa 11.1: A Grande Dama	217
Mapa 11.2: O Morkoth	222
Mapa 12.1: Covil de Iymrith	228



PERSONAGENS DA TRAMA

Os principais membros desta aventura são listados aqui em ordem alfabética para facilitar a referência.

NPC Principal	Descrição	Descrição Principal
Alastrah	Gigante das nuvens criança filha da condessa Sansuri	Capítulo 9 ("Lyn Armaal," area 23)
Augrek Elmo Luzente	Anão xerife substituto em Brin Shander	Capítulo 2 ("Brin Shander," area B1), bloco de estatística em apêndice D
Beldora	Humano espião Harpista em Brin shander	Capítulo 2 ("Brin Shander," area B7), bloco de estatística no apêndice D
Braxow	Conde gigante de pedra em Turbilhão	Capítulo 10 ("Turbilhão," area 14)
Brimskarda	Duquesa gigante do fogo e esposa de Duque Zalto	Capítulo 8 ("Escória de Ferro," area 31)
Grishild	Jovem gigante do fogo e filha de Duque Zalto	Capítulo 8 ("Escória de Ferro," area 26B)
Claugiyliamatar	Dragão verde ancião recluso em Floresta Jardim da Cripta	Capítulo 3 ("Floresta Jardim da Cripta")
Cog	Guarda gigante da colina em Turbilhão	Capítulo 10 ("Turbilhão" area 15)
Cressaro	Castelão gigante das nuvens de Lyn Armaal	Capítulo 9 ("Lyn Armaal," area 14)
Cryovain	Dragão branco ancião acorrentado abordo de Krigvind	Capítulo 7 ("Turbilhão," area 15)
Darathra Shendrel	Lorde humano protetor de Trijavali	Capítulo 2 ("Trijavali," area B5), bloco de estatística no apêndice D
Darz Helgar	Humano membro aposentado da guilda dos ladrões águaprofundense	Capítulo 2 ("Trijavali," area T2), bloco de estatística no apêndice D
Duessa Shane	Humano orador da cidade de Brin Shander	Capítulo 2 ("Brin Shander," area B5), bloco de estatística no apêndice D
Eigeron	Gigante das nuvens fantasma	Capítulo 4 ("Olho do Pai de Todos," area 11)
Felgolos	Dragão de bronze adulto aprisionado pela Duquesa Sansuri	Capítulo 9 ("Lyn Armaal," area 8)
Ghelryn Martelo-Inimigo	Anão ferreiro e dono da Forja de Martelo-Inimigo em Trijavali	Capítulo 2 ("Trijavali," area T18), bloco de estatística no apêndice D
Guh	Chefe gigante da colina com base em Grudd Haug	Introdução ("Os Senhores Gigantes"), capítulo 5 ("Grudd Haug," area 2)
Harshnag	Lendário aventureiro gigante do gelo	Capítulo 4 ("Olho do Pai de Todos," area 11)
Hekaton	Rei gigante da tempestade sequestrado pela Sociedade Kraken	Introdução ("Rei Hekaton e Suas Filhas"), capítulo 11 ("Markoth", area 3)
Hellenhild	Jarl gigante do gelo em Turbilhão	Capítulo 4 ("Olho do Pai de Todos," area 11)
Isendraug	Dragão branco ancião confinado em Svardborg	Capítulo 7 ("Svardborg," area 4E)
lymrith	Dragão azul ancião despertando problemas entre os gigantes da tempestade	Introdução ("lymrith"), capítulo 4 ("Encontro com lymrith"), capítulo 10 ("Turbilhão," area 15), capítulo 12 ("Covil de lymrith," area 3), bloco de estatística no apêndice C
Kaaltar	Gigante das nuvens filho da Condessa Sansuri	Capítulo 9 ("Lyn Armaal," area 23)
Kayalithica	Conde gigante de pedra em Fenda da Pedra Morta	Introdução ("Os Senhores Gigantes"), capítulo 6 ("Fenda da Pedra Morta," area 14)
Kella Negra Esperança	Espiã Zhentarim escondida na Estalagem Pedra Notura	Capítulo 1 ("Pedra Noturna," area 8F)
Khaspere Drylund	Humano nobre e membro da Sociedade Kraken	Capítulo 11 ("A Grande Dama")
Klauth	Dragão vermelho ancião intruso no Vale Klauthen	Capítulo 3 ("Vale Klauthen")
Lifferlas	Uma árvore desperta em Campos Dourados	Capítulo 2 ("Campos Dourados," area G6) bloco de estatística no apêndice D
Markham Poçosul	Humano xerife de Brin Shander	Capítulo 2 ("Brin Shander," area B6) bloco de estatística no apêndice D
Miros Xelbrin	Humano proprietário da Estalagem Fim da Trilha Setentriional em Campos Dourados	Capítulo 2 ("Campos Dourados," area G8) bloco de estatística no apêndice D
Mirran	Gigante da tempestade maligna e filha mais velha do rei Hekaton	Introdução ("Rei Hekaton e Suas Filhas"), Capítulo 10 ("Turbilhão," area 14)
Moog	Gigante da colina triste	Capítulo 3 ("Torre Velha")

NPC Principal	Descrição	Descrição Principal
Morak Ur'gray Narth Tezrin	Anão estalajadeiro prisioneiro nas Cavernas Gotejantes Humano dono da Distribuidora do Leão, uma loja em Trijavali	Capítulo 1 ("Cavernas Gotejantes," area 4) Capítulo 2 ("Trijavali," area T6), bloco de estatística em apêndice D
Naxene Drathkala	Humana maga da Ordem Vigilante dos Magistas e Protetores	Capítulo 2 ("Campos Dourados," area B7), bloco de estatística no apêndice D
Nimir	Gigante da Tempestade enviado para matar Iymrith	Chapter 12 ("Encontrando Iymrith"), bloco de estatística no apêndice D
Nym	Gigante da tempestade maligna e segunda filha do rei Hekaton	Introdução ("Rei Hekaton e Suas Filhas"), capítulo 10 ("Turbilhão," area 14)
Oren Yogilvy	Halfling músico hospedado na Fim da Trilha Setentrional	Capítulo 2 ("Campos Dourados," area T2), bloco de estatística no apêndice D
Orlekto	Gigante da Tempestade enviado para matar Iymrith	Capítulo 12 ("Encontrando Iymrith"), bloco de estatística no apêndice D
Othovir	Humano dono da Loja de Arreios do Othovir em Trijavali	Capítulo 2 ("Trijavali," area T11), bloco de estatística no apêndice D
Pow Ming	Humano mago e chefe de segurança abordo da Grande Dama	Capítulo 11 ("A Grande Dama")
Rool	Assassino meio-orc e primeiro em comando do Morkoth	Capítulo 11 ("Morkoth")
Sansuri	Condessa gigante das nuvens com base em Lyn Armaal	Introdução ("Os Senhores Gigantes"), capítulo 9 ("Lyn Armaal," area 8)
Serissa	Gigante da tempestade e filha mais nova do Rei Hekaton	Introdução ("Rei Hekaton e Suas Filhas"), capítulo 10 ("Turbilhão," area 15)
Shaldoor	Gigante da Tempestade enviado para matar Iymrith	Capítulo 12 ("Encontrando Iymrith"), bloco de estatística no apêndice D
Shalvus Martholio	Humano pastor e espião Zhentarim	Introdução ("Rei Hekaton e Suas Filhas"), capítulo 10 ("Turbilhão," area 15)
Sir Barie Nylef	Humano cavaleiro da Ordem da Manopla em Brin Shander	Capítulo 2 ("Brin Shander," area B8), bloco de estatística no apêndice D
Sirac de Suzail	Humano filho de Artus Cimber residente em Brin Shander	Capítulo 2 ("Brin Shander," area B4), bloco de estatística no apêndice D
Slarkrethel	Conjurador kraken do Mar sem Rastros	Introdução ("A Sociedade Kraken"), capítulo 11 ("A Chegada do Kraken")
Storvald	Jarl gigante de gelo com base em Svardborg	Introdução ("Os Senhores Gigantes"), capítulo 7 ("Krigvind")
Tartha	Gigante do fogo condessa em Turbilhão	Capítulo 10 ("Turbilhão," area 14)
Tholtz Adaganegra	Humano arquimago e capitão louco do Morkoth	Capítulo 11 ("Morkoth")
Thullen	Conde gigante das nuvens e irmão da Condessa Sansuri	Capítulo 9 ("Lyn Armaal," area 28)
Tug	Gigante da colina guarda em Turbilhão	Capítulo 10 ("Turbilhão," area 15)
Urgala Meltimer	Humano proprietário do Estalagem Casa Escudo Nortenho em Trijavali	Capítulo 2 ("Trijavali," area T10), bloco de estatística no apêndice D
Uthor	Gigante da tempestade imperador e castelão de Turbilhão	Capítulo 10 ("Turbilhão," area 15)
Vaal	Gigante das nuvens conde em Turbilhão	Capítulo 10 ("Turbilhão," area 14)
Vaasha	Gigante da Tempestade enviado para matar Iymrith	Capítulo 12 ("Encontrando Iymrith"), bloco de estatística no apêndice D
Xolkin Alassandar	Meio-elfo líder do grupo mercenário Sete Serpentes	Capítulo 10 ("Turbilhão," area 14)
Brazalt	Gigante do fogo jovem e filho do Duque Zalto	Capítulo 8 ("Escória de Ferro," area 18)
Zalto	Gigante do fogo duque com base em Escória de Ferro	Introdução ("Os Senhores Gigantes"), capítulo 8 ("Escória de Ferro," area 28)
Zephyros	Gigante das nuvens mago e excêntrico	Capítulo 1 ("Torre de Zephyros")
Zi Liang	Humano acólito da Abadia da Casa da Colheita	Capítulo 2 ("Campos Dourados," area G7), bloco de estatística no apêndice D

INTRODUÇÃO

VOCÊ ESTÁ PRESTES A EMBARCAR EM uma grande aventura que coloca heróis contra gigantes empenhados em remontar o mundo. *A Tormenta do Rei da Tempestade* é uma aventura de DUNGEONS & DRAGONS para quatro a seis jogadores. Você pode começar a aventura com personagens de 1º nível ou personagens de 5º nível. De qualquer maneira, os personagens devem atingir pelo menos o 11º nível ao concluir a aventura. Como os gigantes são figuras constantes na história, pelo menos um personagem deve ser capaz de falar e entender o idioma Gigante.

A aventura se passa nos Reinos Esquecidos, especificamente em uma região conhecida como a Fronteira Selvagem, no canto noroeste do continente de Faerûn. No entanto, você pode facilmente adaptar a aventura para a sua própria campanha, mudando os nomes de vários locais e facções.

Nós recomendamos que você leia toda a aventura antes de tentar mestra-lá. Esta introdução começa com a seção “Cenário da Aventura”, que resume os eventos que definem o decorrer da aventura. A seção “Mestrando a Aventura” diz tudo o que você precisa saber para narrar a aventura sem problemas. Essa seção também apresenta orientações para o avanço de nível dos personagens, descreve o fluxo da aventura e os seus principais desafios. Depois de rever este material você estará pronto para narrar a aventura, prossiga com o Capítulo 1, “A Grande Revolução” se os personagens estão começando no 1º nível, ou o capítulo 2, “Rumores”, se eles estão começando no 5º nível.

CENÁRIO DA AVENTURA

A Fronteira Selvagem (também conhecida como o Norte é uma terra fria, áspera, pouco povoada, com montanhas cobertas de neve, colinas rochosas, florestas esparsas, e vales nebulosos. Fortalezas isoladas, túmulos antigos, e as ruínas de muitos impérios esquecidos pontuam esta vasta paisagem. Banhada pelo Mar das Espadas a oeste e cercada pelo Deserto de Anauroch a leste, a Fronteira Selvagem se estende para o norte até o Vale do Vento Gélido e ao sul até a cidade de Vau da Adaga. Estradas antigas percorrem por toda esta grande extensão, ligando as fortalezas e minas dos anões nas montanhas até os assentamentos costeiros, cidades nas fronteiras e postos fortificados de humanos e outros povos. Estas estradas são longas, solitárias ou mal defendidas, tornando-as perigosas para atravessar. Nos vales férteis, vilas e cidades surgiram separadas por dezenas se não centenas de quilômetros de ermos selvagens assombrados por bandidos, bárbaros e monstros.

Dragões malignos agitam-se por sua rainha sombria, Tiamat, e ameaçam os assentamentos da Fronteira Selvagem de tempos em tempos. Enfim, eles foram derrotados e forçados a se retirar para suas tocas, enquanto Tiamat foi banida para os Nove Infernos. O medo da ira dos dragões desvaneceu-se rapidamente com a chegada de uma nova ameaça: gigantes. Os povos do Norte não estranham as invasões dos gigantes. Gigantes do Gelo há muito reivindicaram a Espinha do Mundo como seu território e Gigantes da colina são conhecidos por furtar comida nas colinas indomáveis. Mas agora, nos últimos dois meses, gigantes de todos os tipos surgiram de suas poderosas fortalezas para

RUNAS GIGANTES

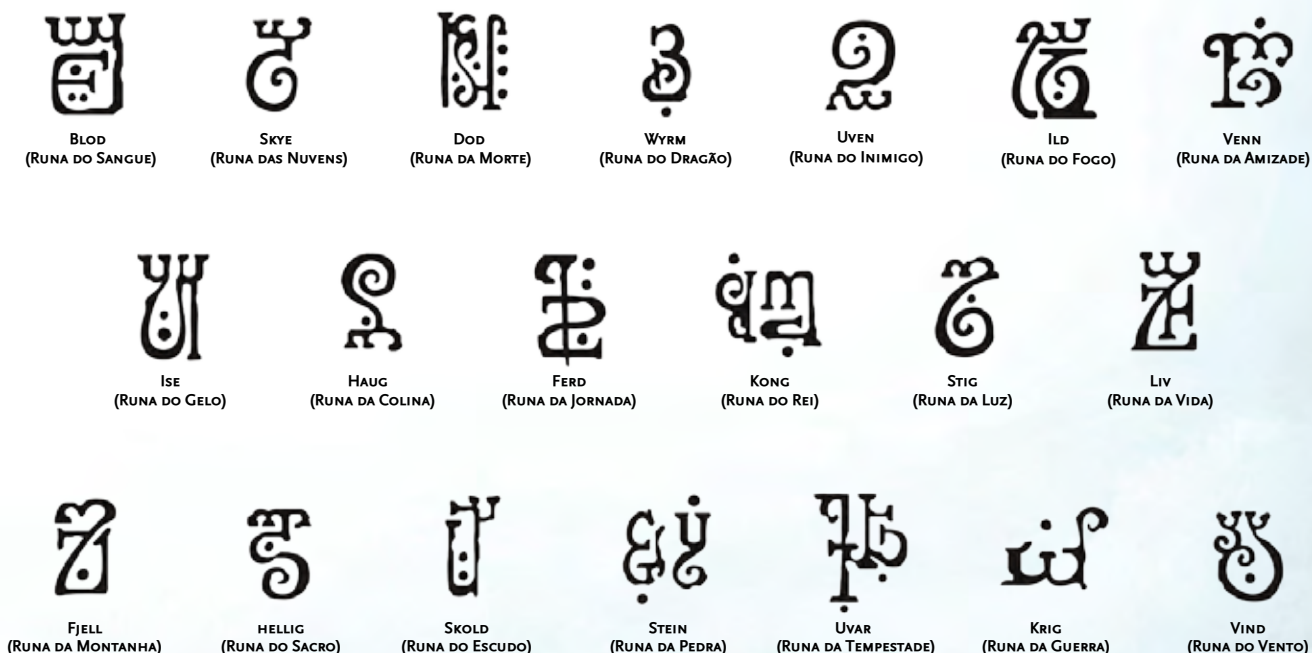


FIGURA 0.1: RUNA DOS GIGANTES

ameaçar a civilização como nunca antes—não apenas gigantes do gelo e gigantes da colina, mas também gigantes de pedra, gigantes do fogo, e gigantes das nuvens. Todos os gigantes estão alvoroçados. Relatos de ataques de gigantes em todo o Norte atingiram as cidades costeiras de Luskan, Inverno Remoto e Águas Profundas, alimentando temores de que os gigantes estão travando uma guerra contra os humanos, anões, elfos e outras raças menores.

O ORDENAMENTO

A sociedade dos gigantes (tal como é) é definida em grande parte pelo ordenamento, um sistema de castas imposto aos gigantes por seus deuses, o principal deles Annam, O Pai de Todos. O ordenamento determina onde um gigante está entre a sua laia. Tradicionalmente, os gigantes da tempestade já estavam no topo do Ordenamento. Altos e poderosos, eles lutam para evitar que as raças mais fracas de gigantes fiquem longe dos reinos e das pequenas vilas, evitando conflitos. Os maiores gigantes da tempestade são videntes poderosos, capazes de identificar e interpretar sinais cósmicos e presságios divinos. Os gigantes das nuvens, reservados e aristocráticos, um degrau abaixo dos gigantes da tempestade, raramente rebaixam-se a lidar com os gigantes menores ou com as pequenas vilas. Extravagância define a sua cultura e seu lugar no ordenamento. Abaixo deles estão os tiranos e belicistas gigantes do fogo e os impiedosos e predatórios gigantes do gelo. Gigantes do fogo classificam-se pelas suas habilidades na forja, enquanto gigantes do gelo se classificam pela sua habilidade marcial. Mais abaixo no ordenamento estão os xenófobos gigantes de pedra onde sua maioria vive no subsolo e consideram a superfície do mundo como um reino dos sonhos. O quão bem eles esculpem pedras, determina seu lugar entre os seus ideais. Mais abaixo o menor entre os gigantes são os gigantes da colina, com seu comportamento voraz, carnívoros, comem com muita pressa, mastigando mal, para engolir a maior quantidade possível, eles são repugnantes. Gigantes da Colina são idiotas que vivem com medo de seus primos gigantes mais poderosos. Na comunidade dos Gigantes da colina, essa é a maior regra.

Os dragões são antigos inimigos dos gigantes. Milhares de anos atrás, o último grande império dos gigantes “Ostoria” caiu depois de um longo e brutal conflito com dragões. Um pouco de Ostoria permanece no que hoje é chamado de Fronteira Selvagem. A civilização das raças menores assumiram a terra outrora governada por gigantes. Embora gigantes malignos façam ocasionais saques ao território dos pequeninos, suas ambições têm sido limitadas por sua falta de coesão e imposição de alianças com os gigantes da tempestade e gigantes das nuvens, cujas memórias da antiga e gloriosa Ostoria vem desaparecendo ao longo do tempo.

Os recentes esforços dos dragões em trazer Tiamat devolta ao mundo (como dito nas aventuras *Tesouro da Rainha Dragão* e *A Ascensão de Tiamat*) e as tentativas dos povos menores de impedi-los estão perturbando os deuses gigantes e Annam, o Pai de Todos, que vem quebrando o Ordenamento entre os gigantes e levando seus “filhos” para fora de sua complacência, colocando os seis tipos de gigantes uns contra os outros, mantendo uma aparência de ordem dentro de cada tipo. Fazendo isso, Annam tem estimulado os gigantes das nuvens, fogo, gelo, pedra e colina a desafiar a hierarquia estabelecida e reforjar seus destinos. Todos os gigantes sentiram a agitação imediatamente, e agora ferozmente competem uns contra os outros, e se esforçam para criar um novo ordenamento através de seus feitos e habilidades. Estes esforços dos gigantes têm sido catastróficos, não só colocando os assentamentos do humanos e outras raças menores em risco, mas também atraindo a atenção dos gigantes para seus inimigos, os antigos dragões, que não vão respeitar o surgimento de outro império gigante.

As raças menores têm especulado sobre a causa da instabilidade dos gigantes. Resta saber se o velho Ordenamento entre os tipos de gigantes será restaurado, ou se uma nova hierarquia substituirá a antiga, retirando os gigantes da tempestade do seu posto grandioso.



DA ESQUERDA PARA DIREITA: REI HEKATON, RAINHA NERI, MIRRAN, NYM E SERISSA

REI HEKATON E SUAS FILHAS

Antes da ruptura do Ordenamento, o Rei Hekaton foi sem dúvida o mais poderoso de todos os gigantes da tempestade. Em Turbilhão, sua cidadela no fundo do Mar Sem Rastros, ele presidiu um tribunal que incluiu representantes de todas as raças de gigantes, desde os fortes gigantes da tempestade até os humildes gigantes da colina. Ele usou o poder do *Trono do Crânio de Dragão* – um presente dado a ele por sua esposa – para manter os gigantes mais indisciplinados na linha.

Por muito tempo Hekaton reinou, o medo da ira do rei e o respeito pelo Ordenamento foi o suficiente para impedir que gigantes menores se levantassem contra ele. Mas nos anos recentes, o Rei Hekaton se convenceu de que a era dos gigantes tinha passado, como evidenciado pela distância crescente entre os gigantes e os seus deuses. Annam, o Pai de Todos, não respondeu as suas orações e sua prole divina – os deuses gigantes menores – estavam fora de contato, constantemente em guerra uns contra os outros disputando nos planos exteriores. Hekaton chegou a acreditar que os gigantes não eram mais os verdadeiros mestres do mundo.

Então, há vários meses, o medo de Hekaton tornou-se realidade quando o ordenamento foi quebrado. O rei ficou profundamente abalado pela percepção de que os gigantes da tempestade poderia perder seu status mais elevado entre os gigantes. No rescaldo da revolução, ele fez o seu melhor para manter a sua corte unida, assediando moralmente gigantes mais fracos para que se apresentassem a ele.

A esposa de Hekaton, a Rainha Neri, gostava muito dos povos pequenos. Ela os visitavam muitas vezes, nos anos antes do ordenamento estar rompido, elevando-se para fora do mar para encontrá-los nas margens da Costa da Espada. Neri constantemente pedia ao marido para respeitar as civilizações dos povos pequenos e deixá-los em paz, já que ele não tolerava formar alianças com eles. Hekaton, inerentemente desconfiado dos pequeninos, não queria nada com eles, mas respeitou o desejo de sua esposa em deixá-los viver em paz.

Neri continuou a visitar os pequeninos de vez em quando, mesmo após a revolução, até que chegou o dia em que ela não conseguiu voltar de uma de suas viagens para a Costa da Espada. O irmão mais novo de Hekaton, o Imperador Uthor, comandante da guarnição do rei, encontrou o cadáver de Neri pouco tempo depois em uma pequena ilha onde sabia que ela se reunia com junto dos humanos. Ficou claro que ela tinha sido morta pelos pequeninos, e Hekaton chorou por dias antes de ameaçar lançar sua vingança sobre os territórios costeiros desavisados.

Uthor não conseguiu acalmar a ira de seu irmão, então ele voltou-se para a princesa Serissa, a filha mais nova do rei, para obter ajuda. Serissa, que compartilhava a afeição de sua mãe para com as raças pequenas e que era a próxima na linha sucessória ao *Trono do Crânio de Dragão*, pediu a seu pai para descobrir a verdade, antes que saísse destruindo a quem encontrasse. Hekaton foi influenciado pelo nível de inteligência e sabedoria de sua filha, e uma vez que controlou a sua ira, deixou a de lado e partiu para buscar respostas de como sua esposa teve seu fim. Infelizmente para o rei, ele era cego aos inimigos, não só na sua corte, mas também em sua família.

As sementes do descontentamento na família de Hekaton foram semeadas mais de um ano antes do ordenamento ter sido quebrado, quando o rei descobriu que, suas duas filhas, mais

velhas Mirran e Nym, seriam incapazes de governar, e viu sinais que apontavam para Serissa, sua filha mais nova, sua sucessora mais digna. Mirran foi tempestuosa e propensa a explosões emocionais, enquanto Nym foi o oposto, tão fria e sem amor como o mar. Enquanto Hekaton adorava as duas, ele duvidava de suas capacidades em manter os gigantes menores em linha, portanto, ele nomeou Serissa como sua atual herdeira.

Mirran e Nym respeitaram a decisão dele, mas, no entanto, seu descontentamento era claro. Secretamente, elas culpavam a mãe por convencer seu pai a deixá-las de lado. Sua culpa era infundada, de fato. A Rainha Neri, alertou seu marido a não fazer qualquer pronunciamento. Mirran e Nym se ferveram por dentro, mas tinham muito medo de que seu pai fizesse qualquer coisa, até que certo dia, uma recém-chegada a Turbilhão chamada Iymrith trilhou o caminho até a corte de Hekaton e incitou-as a agir.

As irmãs mais velhas, deliberaram de acordo com o conselho de Iymrith, foram responsáveis tanto pela morte de Neri quanto pelo desaparecimento de Hekaton. Mirran e Nym tiveram a sua vingança contra Neri seguindo os planos de Iymrith, que as ajudou no assassinato. Em seguida, elas pediram a seu pai para caçar os pequeninos que mataram sua mãe e lhes deram informações falsas sobre o paradeiro dos assassinos, para despistar o rei e colocá-lo em perigo.

Na sequência ao desaparecimento de Hekaton, o tumulto tomou conta da corte. Depois de quase um mês de espera pelo seu retorno, Serissa reivindicou relutantemente o trono de seu pai a pedido do Imperador Uthor.

MIRRAN E NYM

A filha mais velha do Rei Hekaton, Mirran, é uma criança mimada com a contundência e a imprevisibilidade de um tufão. Ela ambiciona o poder do *Trono do Crânio de Dragão* e acredita que por direito pertence a ela. Ela está com raiva de seus pais por terem colocado Serissa como próxima na linha de sucessão, e não esconde seus sentimentos, deixando claro suas intenções. Mirran acredita que está destinada a governar e tem visto sinais que reforçam sua crença. Uma vez que reivindicar o trono, Mirran espera que todos os outros gigantes ajoelhem-se perante si. Ela planeja usar seu novo poder para ressuscitar o antigo império de Ostoria, devastar as cidades e reinos das raças pequenas.

Se Mirran é um vendaval em uma tempestade oceânica, em contrapartida, Nym é como uma corrente marítima. A filha do meio do Rei Hekaton é fria e calculista. Ela sempre se sentiu negligenciada por seus pais, em parte porque Mirran era tão exigente e Serissa tão jovem. Na verdade, o Rei Hekaton e a Rainha Neri amavam Nym tanto quanto adoravam suas outras filhas, mas encontrava a distante e difícil tarefa de agrada-la. Nym quer que Mirran tome o trono e então, quando Mirran fizer seus inimigos em cada canto do mundo, poder provar a todos que ela é incapaz de governar, Nym pretende substituí-la. Ela recebeu presságios que indicam sua ascensão ao poder. Ao contrário de sua tempestuosa irmã mais velha, Nym está preocupada com as consequências da dissolução do ordenamento. No entanto, Iymrith convenceu que ela tem um destino importante a cumprir, e que os deuses irão recompensá-la se ela trouxer o retorno de Ostoria.



DA ESQUERDA PARA DIREITA: IYMRITH, CHEFE GUH, BARONESA KAYALITHICA

SERISSA

Quando o Rei Hekaton desaparece, a Princesa Serissa encontra-se pressionada a assumir o poder. Incapaz de encontrar seu pai e temendo que ele possa estar morto, Serissa imagina sua influência política evaporando-se rapidamente. Vários senhores gigantes anteriormente sob o polegar de seu pai teriam abandonado sua corte e partiram para impressionar os deuses de formas que destruiriam as civilizações das raças pequenas. Serissa teme guerra entre as seis raças de gigantes, já que eles se esforçam tanto para superar uns aos outros, talvez no processo de reacender o antigo conflito entre os gigantes e dragões. A princesa-regente sabe que suas irmãs mais velhas a invejam e a desprezam, mas nunca lhe ocorreu que elas estavam envolvidas na morte de sua mãe ou no sequestro de seu pai. Outros além de Iymrith e seu tio Uthor, existem alguns gigantes que Serissa sente que pode confiar.

Hekaton deixou para trás um pedaço de regalia chamado *Cetro de Korolnor*, um item mágico que permite que seu dono possa usufruir dos poderes do *Trono do Crânio de Dragão*. De acordo com a vontade de seu pai, Serissa reivindicou o cetro e o trono. Mesmo com a magia do trono sob seu comando, ela se sente à deriva. Serissa quer entrar em contato com os pequeninos para ajudar a encontrar seu pai, porque ela sabe que, apesar de seu tamanho, eles são capazes de grandes feitos de heroísmo. Mas Iymrith e Uthor têm aconselhado Serissa a pensar bem em relação a eles. Uthor acredita (incorretamente) que uma aliança com as raças pequenas incintaria ainda mais a ira de Annam, o Pai de Todos, enquanto Iymrith quer que os gigantes e as raças menores matem uns aos outros.

Serissa valoriza os conselhos recebidos, mas tem a sua própria opinião. Ela quer reaver a sua fé – e a de sua mãe – nos pequeninos mais uma vez, para que possa aproveitar qualquer oportunidade de utilizar os pequeninos para encontrar seu pai, em quem acredita que tem o poder de dar rumo as coisas. Ela está esperando um sinal cósmico para validar suas crenças, mas o tempo não está do seu lado.

IYMRITH

Iymrith é uma dragão azul anciã que pode assumir a forma de um gigante da tempestade. Neste disfarce, ela se infiltrou na corte de Hekaton. Enquanto esconde sua verdadeira natureza e plano para os gigantes, Iymrith oferece conselhos a Princesa Serissa e, ao mesmo tempo, secretamente, alimenta a raiva e ciúme das irmãs mais velhas de Serissa, com o objetivo final de empurrar os gigantes em uma guerra contra as raças pequenas. A dragão também quer arrancar o *Trono do Crânio de Dragão* dos gigantes da tempestade e adicioná-lo ao seu tesouro.

A dragão disfarçada coloca Mirran e Nym em contato com representantes de Slarkrethel, um kraken lendário que assombra o Mar Sem Rastros. Estes pequenos homens pertencem a uma secreta organização geral chamada Sociedade Kraken. Usando a informação dada a eles pelas malignas irmãs gigantes da tempestade, agentes da Sociedade Kraken emboscaram e mataram a rainha Neri. Iymrith então plantou rumores na corte dos gigantes da tempestade de que a rainha tinha sido assassinada pela Aliança dos Lordes, uma confederação de cidades e povoados habitados pelos pequeninos e espalhados por todo o Norte. A Aliança dos Lordes representa uma das maiores ameaças aos dragões em Faerûn, então Iymrith está empenhada em trazer o seu fim.

OS LORDES GIGANTES

Convencidos de que o Rei Hekaton está morto ou fora de cena, cinco lordes gigantes apareceram dos cantos do mundo para remodelar o Ordenamento através de seus atos, cada um com a esperança de ser elevado pelos deuses para o auge da casta do ordenamento.

CHEFE GUH

Guh, uma glutona chefe gigante das colinas, levantou um enorme galpão de madeira nas colinas a nordeste de Campos Dourados, no centro do Vale Dessarin. Confortavelmente alojada dentro de sua toca, Guh instruiu que trouxessem todos os



DA ESQUERDA PARA DIREITA: JARL STORVALD, DUQUE ZALTO, CONDESSA SANSURI

alimentos que pudessem carregar. Seu plano é consumir tudo o que é trazido à sua frente e crescer até ficar imensa. Quando se tornar a maior gigante do mundo, Guh acredita que os deuses irão recompensá-la e elevar os gigantes da colina para o topo do Ordenamento. Guh passou os últimos quatro meses a se empanturrando, enquanto nas proximidades, ranchos, fazendas e pomares eram pilhados. Não contente com a quantidade de alimento acumulado até agora, os companheiros de Guh se deslocaram para atacar assentamentos próximos e roubar seus campos e armazéns.

BARONESA KAYALITHICA

Depois de fugir da corte de Hekaton, Kayalithica, uma insondável baronesa dos gigantes de pedra, retirou-se para seu santuário um desfiladeiro na Fenda da Pedra Morta. Lá, em seus salões, ela ansiava para elevar o seu povo ao topo do ordenamento, buscando em primeiro lugar inspiração divina. A Fenda da Pedra Morta está escondida dentro das Montanhas Picos Cinzentos, a leste do Vale Delimbiyr e da Floresta Alta, e a nordeste do assentamento de mineração de Llorkh. Depois de semanas de meditação, Kayalithica concluiu que as raças pequenas haviam corrompido os sonhos de todos os gigantes através da construção de seus miseráveis assentamentos sobre os ossos da antiga Ostoria. Ela pretende limpar a terra de sua “sujeira”, restaurando assim o “mundo dos sonhos” para o estado de direito. Os gigantes de pedra de Kayalithica atacam a partir da Fenda da Pedra Morta com a intenção de destruir as obras dos humanos, anões e elfos, em seguida retornando para esculpir os contos de suas realizações nas paredes para que os deuses possam ver e admirar.

JARL STORVALD

Storvald, uma feroz e aventureiro gigante de gelo, viajou para os mais frios confins do Mar de Gelo em Movimento para recuperar Svardborg, a casa ancestral de seus antepassados. Ele encontrou um ninho de ovos de dragão branco dentro do iceberg fortaleza e com sucesso escravizou um casal de dragões brancos, mantendo seus ovos como reféns. Em questão de

meses depois, ele também libertou vários dracares gigantes de gelo e enviou seus corsários gigantes para atacarem navios menores e roubarem seus suprimentos, bem como pilhar madeira do continente para reparar os navios danificados e cabanas de Svardborg.

Storvald tem memórias de infância de uma lenda sobre O Gelo Que Nunca Derrete - um poderoso anel de ouro revestido de gelo que pode congelar os oceanos e a manta do mundo em montanhas de neve. As raças pequenas conhecem este artefato por outro nome: o *Anel do Inverno*. O anel, que concede a imortalidade a seu portador, foi visto pela última vez em posse de um aventureiro humano (um antigo Harpista) chamado Artus Cimber. Guiado por runas mágicas de rastreamento, Storvald planeja encontrar o anel e trazer à Era do Gelo Eterno, garantindo assim o seu lugar no topo do ordenamento. Storvald adquiriu uma gota de sangue de Cimber de um bruxo Zhentarim chamado Nilraun, e usou para empoderar as suas runas. Fora do conhecimento de Storvald, as runas estão guiando os gigantes de gelo não para Artus Cimber, mas para outros indivíduos mais próximos que carregam a linhagem dos Cimbers - vivos de Artus, a maioria dos quais nada conhece sobre o paradeiro do *Anel do Inverno*.

DUQUE ZALTO

Zalto, um duque dos gigantes do fogo, acredita que pode se tornar o governante de todos os gigantes através do abate de seus antigos inimigos: dragões. O Duque Zalto definiu seus subalternos para a tarefa de encontrar e desenterrar fragmentos de um colosso matador de dragões chamado Vonindod (“O Titã da Morte”). Partes dele foram perdidas em combate, enquanto o resto foi desmontado no final da antiga guerra entre os gigantes e dragões. Uma vez que todas as peças sejam encontradas, Zalto planeja reforçar o Vonindod e lançá-lo sobre o mundo. Sob os Pináculos de Gelo encontra-se uma antiga forja dos gigantes de fogo chamado Escória de Ferro. Infelizmente para Zalto, as forjas de Escória de Ferro não são quentes o suficiente para reparar o colosso. O destemido, duque planeja roubar Maegera,

o primordial do fogo aprisionado no subterrâneo da cidade-fortaleza anã de Manoplaustera, e prendê-lo dentro da forja de adamantina de Escória de Ferro. Os anões contam com Maegera para aquecer suas próprias forjas. Hesitante em atacar a fortaleza dos anões, Zalto reuniu-se com representantes dos drow da Casa Xorlarrin, que conhecem a estrutura de Manoplaustera muito bem. Com a ajuda deles, os planos do duque gigante do fogo em aprisionar Maegera em um *frasco de ferro* e transportar o primordial do fogo para Escória de Ferro - um objetivo mais fácil de imaginar do que executar.

CONDESSA SANSURI

Sansuri, uma vangloriosa condessa gigante das nuvens, é uma dos vários nobres gigantes das nuvens que se retiraram para seus castelos das nuvens e embarcaram em expedições para mapear a tual Costa da Espada em busca de tesouros e campos de batalha Ostorianos há muito perdidos. Como arqueólogos, eles procuram descobrir os segredos do passado e recuperar relíquias de sua antiga história afim de impressionar os deuses. Sansuri, uma maga poderosa, está à procura de algo a mais: um tesouro mágico de dragão a muito tempo perdido, escondido por seus antepassados. Uma vez conquistado seu objetivo, os gigantes das nuvens tomam o lugar dos gigantes da tempestade no topo do ordenamento, ela planeja usar sua recém-descoberta mágica para destruir seus rivais, bem como a corte de Hekaton. Mas a condessa não está feliz no momento, pois sua busca pelo tesouro perdido não está indo bem. Frustrada, Sansuri usou sua poderosa magia e astúcia para capturar um dragão de bronze chamado Felgolos. Ela está torturando o dragão para obter informações. Rugidos terríveis do dragão podem ser ouvidos emanando do castelo das nuvens de Sansuri por quilômetros em todas as direções.

AS FACÇÕES DO NORTE

As tramas dos gigantes tem tido consequências de longo alcance na Fronteira Selvagem e aos povos que vivem lá. Castelos gigantes nas nuvens foram vistos flutuando nos céus, lançando sombras ameaçadoras sobre os assentamentos do Norte. Caravanas e fazendas estão sob ataque. Dracares dos gigantes de gelo começaram a aterrorizar a Costa da Espada. Várias organizações de todo o Norte estão preocupadas com razão, e alguns têm um papel a desempenhar nos importantes eventos que ainda estão por vir.

CRIANDO NOVOS LORDES GIGANTES

Esta aventura foca nas maquinações de alguns lordes gigantes, mas eles não são os únicos gigantes do malignos que disputam a glória e admiração de seus deuses. Outros lordes gigantes podem ser envolvidos em tramas sordidas em todo o Norte. Aqui estão alguns exemplos dos lordes que você pode criar:

- Um gigante das nuvens mago planeja lançar uma magia apocalíptica usando uma grande rocha obsidiana chamada de Pedra Noturna (consulte Capítulo 1) como um componente material.
- A duquesa gigante do fogo promete pagar aos senhores da guerra hobgoblin para arrasar assentamentos do norte.
- Um jarl gigante do gelo usa uma *orbe do dragão* para atrair dragões a sua fortaleza de gelo para serem abatidos.
- Um barão gigante de pedra tenta despertar o tarrasque, que habita no Subterrâneo.
- Um chefe gigante das colinas com uma *bandana do intelecto* para realização de rituais para transformar as pessoas em porcos.

OS HARPISTAS

Os Harpistas são feiticeiros e espiões que secretamente se opõem ao abuso de poder, mágico ou não. Trabalhando sozinhos ou em pequenas células, eles reúnem informações por toda Faerûn, separando a dinâmica política dentro de cada região e ajudando os necessitados, os pobres e os oprimidos, agindo abertamente somente como um último recurso.

Os Harpistas foram determinantes na derrota de Tiamat e dando um fim a tirania dos dragões, e com o aumento de relatos dos ataques dos gigantes, eles veem gigantes como uma nova ameaça à paz na região Norte. O Harpistas não sabem por que os gigantes estão se tornando tão ativos todos de uma vez, ou quais são seus objetivos finais. No entanto, ainda há grandes povos ou cidades que estiveram sob ataque, embora os Harpistas esperem que situação se altere. Os Harpistas estão ansiosos para recrutar aventureiros para ajudá-los a combater a ameaça dos gigantes.

A ALIANÇA DOS LORDES

Vários assentamentos do Norte uniram-se para formar a Aliança dos Lordes, uma coalizão instável que elimina de forma proativa as ameaças à sua segurança e prosperidade mútua. Líderes da Aliança são muitas vezes controversos, enquanto os agentes buscam honra e glória para si e seus respectivos senhores. Representantes-chaves da Aliança dos Lordes incluem o ardiloso Senhor Dagult Neverember de Inverno Remoto, a esplendorosa Senhora Laeral Mão de Prata de Águas Profundas, o fúnebre Senhor Taern Chifre Lamina de Lua Argêntea, e a solícita Rainha Dagnabbet do Salão de Mithral!

Com a ajuda de aventureiros, a Aliança dos Lordes frustrou o plano de Tiamat e seus dragões. Os membros da Aliança não deixaram os gigantes passarem por cima de seus assentamentos e saquearem suas fazendas. Os membros da Aliança chamam aventureiros de todos os tipos para atacar e matar gigantes a vista, prometendo recompensas de 200 a 500 peças de ouro para cada cabeça de gigante que trouxerem às suas portas.

Rumores de que a Aliança dos Lordes estava por trás do desaparecimento do Rei Hekaton ainda não chegou até os líderes da Aliança. Quando a aliança descobrir sobre estes rumores, seus líderes discretamente investigaram a veracidade do que é dito publicamente sobre eles.

O ENCLAVE ESMERALDA

O Enclave Esmeralda é um grupo de sobreviventes da região selvagem que preservam a ordem natural, erradicando ameaças não naturais. Eles lutam para evitar que a civilização e os ermos se destruam mutuamente, e ajudam os outros a sobreviver aos perigos naturais da Fronteira Selvagem.

Quando o surgimento de gigantes se tornam mais comuns, os membros do Enclave Esmeralda começam a perceber que algo está acontecendo. Gigantes da colina devastando vastas áreas de florestas, gigantes de pedra destruindo assentamentos, gigantes de gelo tornando passagens nas montanhas perigosas, e gigantes do fogo aumentando seus escravos e ateando fogo nas pastagens e florestas com suas tochas são suficientes para invocar a ira do enclave.

A ORDEM DA MANOPLA

Os membros da Ordem da Manopla procuram proteger os outros das depredações dos malfetores. Colocando sua fé em divindades como Torm, Helm e Tyr, eles trazem a força de sua fé, seus corações e suas armas para se apoiar contra o mal.

Cavaleiros da ordem e seus fiéis escudeiros podem ser encontrados em todo o Norte, reunindo informações sobre os gigantes, em busca de suas covis e auxiliando na defesa dos assentamentos.

OS ZHENTARIM

Os Zhentarim, também conhecida como a Rede Negra, é uma organização sombria e sem escrúpulos que procura expandir a sua base de influência e poder em todo o Norte. Seus membros anseiam riqueza e poder pessoal, embora a face pública da organização pareça muito mais benigna, oferecendo dinheiro aos melhores mercenários que se possa comprar. Aventureiros aliados com os Zhentarim são livres para lucrar como bem entenderem, seja ajudando ou atrapalhando os gigantes.

A Rede Negra tem espões e agentes em cada grande assentamento do Norte, e não desejam ver seus pontos de apoio sendo destruídos por gigantes. Conforme se esforçam para proteger sua participação, os Zhentarim também querem compreender as motivações dos gigantes. Os líderes da Rede Negra estão abertos para a possibilidade de estabelecer relações comerciais com os gigantes ou subornando-os, se necessário, para garantir a sua própria riqueza e prosperidade contínua. Ao mesmo tempo, os Zhentarim lucram por vender os serviços de mercenários para aqueles que não podem se defender.

A SOCIEDADE KRAKEN

Longe de ser uma facção benevolente, a Sociedade Kraken é um grupo de espões, contrabandistas, traficantes de escravos e assassinos. Apenas os líderes da sociedade sabem que o fundador de sua organização é Slarkrethel, um kraken que usa magia que vive nas profundezas do Mar Sem Rastros.

Krakens são criações esquecidas pelos deuses, sendo deixados para trás após uma guerra cósmica que deu origem a aurora do mundo civilizado. Desde os tempos antigos, Slarkrethel anseia se juntar com seus criadores nos céus. Por dezenas de milhares de anos, o kraken vem buscando incansavelmente por um caminho há muito perdido, buscando a ascensão divina. Enquanto isso, em seus caminhos, tem espalhado seus tentáculos por toda Faerûn, diminuindo os poderes de quem um dia poderia ameaçá-lo.

A adoração a Slarkrethel começou há centenas de anos nas Rochas Púrpuras. Os humanos que habitam estas ilhas oferecem a sua juventude ao mar como parte de um ritual para apaziguar Slarkrethel. Estas oferendas sacrificadas ressurgem e voltam para suas aldeias anos mais tarde como adultos, embora com deformidades púscas. Quando chegam ao fim do seu ciclo de vida natural, eles retornam para o mar junto de seu temível mestre. Exceto isso os habitantes das Rochas Púrpuras vivem de forma tranquila, sem saber da vasta rede de espionagem do kraken no continente.

A organização geral da Sociedade Kraken não nasceu nas Rochas Púrpuras, mas nas cidades do Norte. As habilidades psíquicas do Kraken é tão extensa, que pode chegar a criaturas na terra de norte e a sul da Costa da Espada. Ao longo dos anos, comunicou-se telepaticamente atraindo exilados, marginais e almas perdidas para sua organização com a promessa de uma vida melhor. Seus agentes são malignos e ganaciosos. Quando não estão coletando informações para o kraken, eles se escondem nas sombras e entram em atividades condizentes com a sua natureza maligna.

Slarkrethel já era velho quando os gigantes e dragões travaram uma guerra uns contra os outros quarenta mil anos atrás, e o kraken pretende reacender a guerra e destruir as cidades da

DEZENAS E O COMPUTO DOS ANOS

No cenário dos Reinos Esquecidos, uma semana possui dez dias de duração, sendo referido como uma dezena. Há três dezenas por mês, e doze meses em um ano. Para mais informações sobre o calendário dos Reinos Esquecidos, consulte a barra lateral "O Calendário de Harptos" no Capítulo 1 do *Guia do Mestre*.

Esta aventura não está definida em um momento específico, mas assumisse que se passa algum tempo depois de 1485 CV, o Ano da Vingança do Anão de Ferro, durante o qual uma horda de Orcs travou uma guerra no Norte, antes de ser expulsos de volta para as montanhas. Este conflito é citado nesta aventura como a Guerra das Fronteiras Prateadas. Os anos que se seguem ao Ano da Vingança do Anão de Ferro têm nomes que se assemelham aos acontecimentos:

1486 CV, O Ano dos Pergaminhos das Montanhas Inferiores
1487 CV, O Ano do Triunfo dos Lordes das Runas
1488 CV, O Ano do Renascer dos Anões
1489 CV, O Ano da Princesa Guerreira
1490 CV, O Ano do Retorno da Andarilho das Estrelas
1491 CV, O Ano da Feiticeira Escarlate
1492 CV, O Ano dos Três Navios à Vela
1493 CV, O Ano dos Dragões Púrpura

Costa da Espada no processo. Quando Iymrith buscou por ajuda de seus agentes, Slarkrethel instruiu seus devotos a agradecer a dragão, capturando Hekaton, o Rei da Tempestade, depois de matar sua rainha. Iymrith quer Hekaton mantido vivo para que ele não possa ser ressuscitado e para que ele possa ser mantido como refém se seus planos forem frustrados.

Um mago marítimo da Sociedade Kraken chamado Tholtz Adaga Negra transformou seu navio, o Morkoth, em uma prisão flutuante. O Rei Hekaton encontra-se preso e acorrentado no navio e incapaz de escapar sem ajuda. O navio circunda as ilhas do Mar Sem Rastros, longe de olhares curiosos.

MESTRANDO A AVENTURA

Para narrar esta aventura, você precisa da quinta edição do *Livro do Jogador*, *Guia do Mestre* e o *Manual dos Monstros*. Dedique alguns minutos para ler a seção sobre gigantes no *Manual dos Monstros*, uma vez que contém informações importantes sobre gigantes. O *Guia do Aventureiro da Costa da Espada*, embora não seja necessária a leitura, tem uma vasta informação sobre a Costa da Espada e do Norte que podem ajudá-lo a aperfeiçoar o cenário padrão da aventura. Ele também apresenta novos antecedentes para personagens que funcionam bem para esta aventura.

O texto que aparece em uma caixa como esta, é feito para ser lido em voz alta ou parafraseado para os jogadores quando seus personagens chegam pela primeira vez em um local ou em uma circunstância específica, conforme descrito no texto.

O *Manual dos Monstros* contém blocos de estatísticas para a maioria dos monstros e PdMs encontrados nesta aventura. Quando o nome de um monstro aparece em **negrito**, isso é um sinal visual apontando você a consultar o bloco de estatísticas da criatura no *Manual dos Monstros*. Descrições e blocos de estatísticas para novos monstros aparecem no apêndice C. Se um bloco de estatísticas estiver no apêndice C a aventura lhe dirá isto.





Esse apêndice também oferece novas opções de ação e traço para os gigantes no *Manual dos Monstros* - opções que você está livre para usar ou ignorar ao executar esta aventura.

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

RESUMO DA AVENTURA

Figura 0.1 é um fluxograma que ilustra o fluxo pretendido da aventura. Ela também mostra o nível para o qual cada capítulo é projetado.

A aventura começa com o Capítulo 1. Os aventureiros chegam à vila fortificada de Pedra Noturna, pouco depois de um ataque de gigantes das nuvens. Depois de defender o assentamento, os personagens localizam vários aldeões desaparecidos em um complexo de cavernas infestadas de monstros ao norte da aldeia. O capítulo termina com os personagens resgatando os moradores e ganhando uma missão que os leva a um dos três locais: Brin shander, Campos Dourados ou Trijavalí. Zephyros, um amigável gigante das nuvens mago, oferece para transportá-los até seu destino com a ajuda de sua torre voadora. No caminho, os personagens se defendem de um grupo maligno de cultistas do ar, bem como de uma equipe de ataque da Aliança dos Lordes, que confundem Zephyros como uma ameaça hostil. Depois de entregar os personagens em seu destino, Zephyros da adeus ao grupo antes de partir.

No Capítulo 2, os personagens defendem Brin shander, Campos Dourados, ou Trijavalí contra um ataque de gigantes. Missões adquiridas no final da batalha os leva a explorar mais a Fronteira Selvagem. Os personagens, eventualmente cruzam com outro gigante amigável: um gigante do gelo aventureiro chamado Harshnag. Esses eventos são descritos no capítulo 3.

No capítulo 4, Harshnag leva os personagens a um templo sob a Espinha do Mundo, onde eles consultam um oráculo divino. O oráculo exige que os aventureiros recuperem algumas relíquias perdidas enterradas sob os tumulos ancestrais Uthgardt espalhados por todo o Norte. Se os aventureiros completarem a busca do oráculo, que lhes diz o que deve ser feito para acabar com a ameaça dos gigantes. Assim que os personagens deixam o templo, pela última vez, Iymrith aparece e os ataca. Harshnag impede que a antiga dragão azul escape, enquanto os aventureiros fogem com ou sem o auxílio de misteriosos cultistas de dragão em um dirigível.

Capítulos 5 a 9 descrevem as covis de cinco lordes gigantes que ameaçam o Norte. Os jogadores podem escolher qual lorde gigante desejam enfrentar. Este vilão tem uma *concha de teletransporte* que os personagens precisam para alcançar Turbilhão, uma fortaleza dos gigante da tempestade nas profundezas do Mar Sem Rastros. O Capítulo 10 descreve a corte dos gigantes da tempestade e os desafios enfrentados por seu atual governante, Princesa Serissa.

Se os personagens ganharem a confiança de Serissa, ela lhes atribui a tarefa de encontrarem seu pai, o Rei Hekaton. A busca por Hekaton é tratada no Capítulo 11. Uma vez libertado do cativeiro, ele une forças com o grupo para matar a dragão Iymrith no Capítulo 12. Se Hekaton sobreviver a esta batalha final, ele recupera seu trono. Caso contrário, sua filha Serissa torna-se rainha. Em qualquer caso, os gigantes da tempestade forjam

uma aliança com as raças pequenas contra os inimigos dos gigantes: os dragões. Este ato pode ser suficiente para restaurar o ordenamento como era, ou o futuro do ordenamento pode continuar a ser uma questão em aberto na sua campanha.

Uma vez que Iymrith é derrotada, os gigantes da tempestade estão felizes em deixar os personagens lidar com os lordes gigantes malignos que restaram como bem entenderem.

A *Tormenta do Rei da Tempestade* não é uma aventura “contra o relógio”, o que significa que os personagens não estão sob pressão para por fim à ameaça dos gigantes rapidamente. As tramas dos lordes gigantes, podem demorar meses para se desdobrar, dando tempo para os personagens explorarem o Norte, de viajarem de lugar para lugar e se entreter com distrações.

Alguns jogadores podem se sentirem presos a linha principal da história, perdendo muitos elementos da aventura. Outros podem estar dispostos a seguir as pontas soltas e se afastarem da história principal, esperando que a aventura tome novas direções. A aventura permite uma boa quantidade de longas viagens. Caso comece a pensar que o grupo se desviou demais da trama principal, você pode usar Harshnag (consulte capítulo 3) para ajudar a orientar os personagens de volta à história principal. Você também pode fazer os personagens se encontrarem com integrantes das facções (consulte seção “Facções do Norte”) que podem proporcionar uma sensação de urgência crescente e apontar os personagens na direção certa.

COMEÇANDO NO 5º NÍVEL

Você pode começar a aventura com personagens de 5º nível pulando o Capítulo 1 e começar em um dos três locais descritos no Capítulo 2. O apêndice A sugere maneiras em que você pode fazer a transição dos personagens da aventura *Conjunto de Regras Básicas D&D* ou uma das várias outras aventuras de D&D até Capítulo 2 do *A Tormenta do Rei da Tempestade*.

AVANÇO DE PERSONAGEM

Em vez de ter que controlar pontos de experiência, esta aventura assume que os personagens ganham níveis através da realização de determinados objetivos. No final de cada capítulo a uma barra lateral “Avanço de Personagem”, que informa as circunstâncias em que os personagens avançam de nível. O fluxograma da aventura (figura 0.1) mostra que nível esperasse que os personagens estejam quando começarem cada capítulo. Quando chegarem no 9º nível, eles não avançam para 10º nível, até que tenha completado as metas em ambos os capítulos 10 e 11.

Claro, você pode ignorar esses marcos e distribuir o XP normalmente.

ENCONTROS MORTAIS

Muitos dos encontros nesta aventura são mortais por natureza. Eles testam a capacidade dos jogadores para tomar decisões inteligentes e direcionadas sob pressão. Um encontro mortal pode ser o único encontro que os personagens têm em um determinado dia (e assume que o grupo está com força total) ou pode ser tão avassaladora que esperasse que os personagens evitem o combate a todo o custo.

A morte total do grupo (“TPK”) não precisa anunciar o fim da campanha. Gigantes e outras criaturas inteligentes gostam de fazer prisioneiros. A primeira vez que um TPK ocorre você pode fazer com que os personagens milagrosamente despertem como prisioneiros com 1 ponto de vida cada. Dê-lhes todas as

FLUXOGRAMA DA AVENTURA

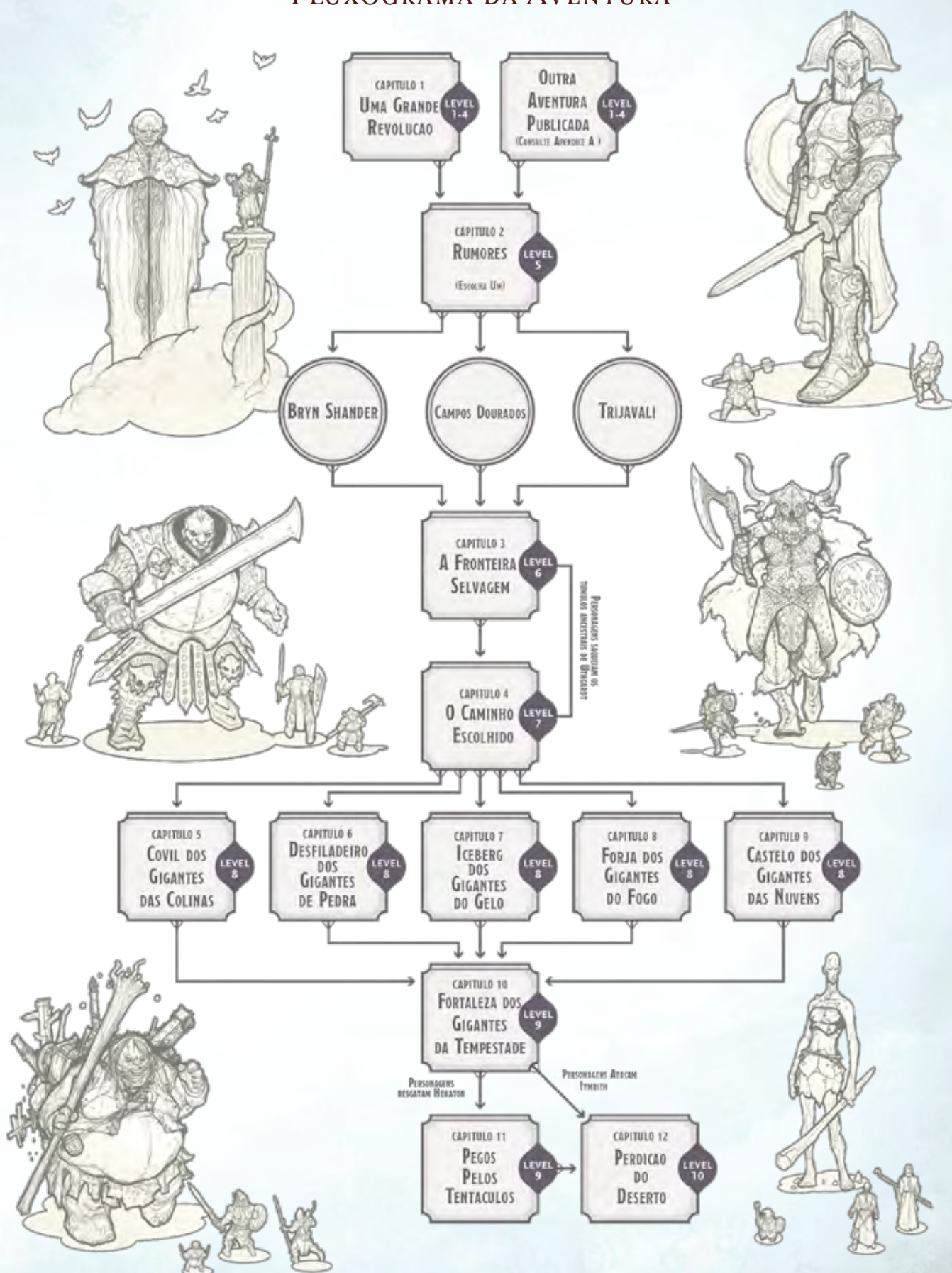


IMAGEM 0.1: FLUXOGRAMA DA AVENTURA

chances de escapar de seus captores. Se necessário, use PdMs, como Zephyros, o gigantes das nuvens mago do Capítulo 1, para ajudá-los a sair de situações complicadas. Com sorte, os jogadores vão ouvir os conselhos e terem o cuidado de não repetir a experiência.

TESOURO

A *Tormenta do Rei da Tempestade* contém uma quantidade generosa de tesouros. Esta seção fornece orientação sobre como lidar com certos tipos de tesouro encontrado nesta aventura.

QUANTIDADE ALEATÓRIA DE MOEDAS

O número de moedas no tesouro de uma criatura é muitas vezes representado como um número de dado com um multiplicador. Por exemplo, um gigante pode ter 3d6 x 100 PO em um saca. Para determinar o número de moedas no saca, role 3d6 e multiplique o resultado por 100 para obter um número entre 300 e 1.800. Em vez de rolar para determinar o número de moedas, você pode escolher um valor que esteja dentro do intervalo especificado. Se os personagens têm mais saque do que sabem oque fazer, use o mínimo. Se parecer que eles possuem pouco tesouro, use a média (neste caso, 1.000 PO) ou o máximo.

ITENS MÁGICOS ALEATÓRIOS

Às vezes, um tesouro escondido contém um ou mais itens mágicos determinados rolando nas tabelas de tesouros de itens mágicos no Capítulo 7 do *Guia do Mestre*. Ao determinar um item mágico aleatório, role um d100 (ou faça com que um role para você) e consulte a tabela especificada no *Guia do Mestre*. Se os seus jogadores têm uma “lista de desejos” de itens mágicos, ou você achar que um determinado item pode ser útil para a campanha, você pode abrir mão da rolagem e selecionar um item da tabela. Por exemplo, se os personagens encontram um item mágico ligado a Tabela de Item Mágico B, e o grupo possui pouca magia de respirar debaixo d’água e se dirigem para o capítulo 10, você pode decidir que o item é uma poção de respirar na água ou um manto da arraia, que ambos aparecerem na Tabela Item Mágico B no *Guia do Mestre*.

TESOUROS DE TAMANHO GIGANTE

Espalhados por toda a aventura estão objetos de arte trabalhada em escala gigante, incluindo jóias, artigos de vestuário e decoração de quarto. Embora tais objetos de arte fossem muitas vezes bastante valiosos, seu tamanho e peso os torna difíceis de carregar. Personagens devem decidir por si próprios se vale a pena o trabalho de transportar esses itens. Se os personagens são gananciosos, use as regras variantes de sobrecarga do *Livro do Jogador* para concluir o que se pode carregar.

SACAS DOS GIGANTES

Além de tesouros, gigantes muitas vezes possuem itens mundanos que eles carregam em sacas de couro ou armazenam em baús antigos. Conforme os personagens saqueiam cadáveres e pilham tesouros dos gigantes, adicione alguns itens escolhidos ou role aleatoriamente a partir da Tabela Itens na Saca de um Gigante. Itens que não são de tamanho gigante são dimensionados para personagens Pequenos ou Médios.

ITENS NA SACA DE UM GIGANTE

d100 Item

01-02	Lâmina de machadinha (usado como cutelo de mão)
03-04	Elmo de metal amassado (usado como tigela)
05-06	Roda de Queijo mofado e fedido
07-08	Manto surrado de Lã ou Couro (tamanho gigante)
09-10	Pente de osso (tamanho gigante)
11-12	Panela de ferro
13-14	Caneca de Cifre (tamanho gigante)
15-16	Faca de Esfolar (tamanho gigante)
17-18	Pedaco de Carne
19-20	Couro de pele sarrenta
21-22	Saco pequeno de sal
23-24	Par de Sandálias velhas (tamanho gigante)
25-26	Odre Cheio (tamanho gigante)
27-28	Barril de cerveja (meio vazio)
29-30	Colar gigante feito de ossos (colina), Contas de pedra (pedra), Presas de Dragão (gelo), Lingotes de ferro (fogo), Penas (nuvem) ou estrela do mar (tempestade)
31-32	Corrente de 1,5 metros
33-34	1d6 Crânios humanoides
35-36	Saco de cogumelos secos
37-38	Rolo de 15 metros de corda de cânhamo
39-40	Ídolo de 1 metro de altura representando Grolantor (colina), Skoraesus Ossos de Pedra (pedra), Thrym (gelo), Surtur (fogo), Memnor (nuvem), ou Stronmaus (tempestade)
41-42	1d6 Trutas Mortas
43-44	Escudo de Aco Amassado
45-46	Remo de Madeira
47-48	Barril de Madeira Vazio
49-50	9 metros de Corda de cânhamo amarrada a um balde de madeira
51-52	Tenda Empacotada
53-54	Sela de Montaria
55-56	Animal Empalhado
57-58	Animais vivos (galinha, cabra, porco ou ovelha)
59-60	1d6 Pães mofados
61-62	Cerca de Madeira de 2 Metros
63-64	Porta de madeira com dobradiças de ferro retorcidas
65-66	Baú de Madeira vazio (Destrancado)
67-68	Cadeira de Balanco
69-70	Cavalo de balanco pintado ou tobogã de madeira
71-72	1d6 Escamas de Dragão
73-74	Estátua de pedra esculpida de um anão ou humano
75-76	Manequim de Madeira ou Boneco de Treinamento
77-78	Caixão ou um pequeno caixão
79-80	Caldeirão ou Chaleira (tamanho gigante)
81-82	Cachimbo (tamanho gigante)
83-84	Gongo de bronze
85-86	Sino de ferro (com ou sem seu badalo)
87-88	Colméia
89-90	Tambor (Tamanho Gigante)
91-92	Estátua de madeira esculpida de um elfo ou halfling
93-94	Arbusto desenraizado ou arbusto de frutos
95-96	3 metros de corda de cânhamo amarrado a uma âncora de barco
97-98	Roda de Carroca
99-00	Lápide



CAPÍTULO 1: UMA GRANDE REVOLUÇÃO

ESTE CAPÍTULO É PROJETADO PARA avançar um grupo de personagens de 1º nível até o 5º nível. Os personagens ganham níveis através da realização de vários objetivos, que são resumidos na barra lateral Avanço de Personagem, no final do capítulo. Se os personagens já estão no 5º nível, pule

para o capítulo 2 “Rumores”, usando as informações do apêndice A, se os personagens estão em transição vindos de outra aventura publicada.

Pedra Noturna é um povoado fortificado situado a alguns quilômetros ao sul da Floresta Ardeep, nas colinas indomadas entre Águas Profundas e Vau da Adaga. Uma solitária placa de madeira, de pé onde a trilha para Pedra Noturna encontra a Estrada Alta, aponta o caminho para o assentamento.

Os vizinhos mais próximos de Pedra Noturna são os elfos da Floresta Ardeep. Caçadores de Pedra Noturna incitaram a fúria dos elfos em várias ocasiões. No entanto, os elfos são o menor dos problemas do assentamento, assim como heróis inexperientes que vêm a Pedra Noturna em busca de aventura rapidamente descobrem.

Os personagens estão viajando até Pedra Noturna por um ou mais dos seguintes motivos:

- Os personagens ouviram rumores de goblins aterrorizando o assentamento. A Alta Comissária de Pedra Noturna, a Senhora Velrosa Nandar, é uma nobre de Águas Profundas. Dizem que ela está oferecendo uma recompensa a qualquer pessoa disposta e capaz de lidar com a ameaça dos goblins.

- Pedra Noturna é um refúgio popular para os nobres ricos que desejam caçar na Floresta Ardeep. Aventureros podem ganhar um bom dinheiro, oferecendo seus serviços como guardas em uma caçada.
- Os moradores de Pedra Noturna têm um conflito de longa data, e aparentemente inconciliável, com seus vizinhos do norte, os elfos da Floresta Ardeep. A Senhora Velrosa Nandar tem procurado mediadores qualificados para ajudar a resolver a disputa.
- A Estalagem de Pedra Noturna é conhecida pela sua comida e quartos acolhedores. O proprietário, o anão, Morak Ur'gray, tem um afeto por aventureiros e um nariz para oportunidades lucrativas de aventura.

Você pode criar outros ganchos de aventura usando a informação apresentada neste capítulo sobre Pedra Noturna. Quando você e os jogadores estiverem prontos para iniciar, leia:

Vocês têm viajado ao longo da Estrada Alta por dias. Ao anoitecer, o grupo encontra uma placa de madeira ao lado de uma trilha que segue para o norte, até as montanhas. Pregadas ao poste há três placas em formas de setas. As Duas marcadas “Águas Profundas” e “Vau da Adaga” seguem a Estrada Alta, mas apontam em direções opostas. A terceira, marcada como “Pedra Noturna”, convida-os a seguir a trilha. Se não lhes falha a memória, Pedra Noturna fica a aproximadamente 16 quilômetros seguindo a trilha.

PEDRA NOTURNA

Leia o texto em caixa a seguir quando os personagens se aproximarem de Pedra Noturna. Você pode ajustar o texto em caixa para a hora do dia ou da noite, quando o grupo chegar.

Depois de seguir a trilha por 16 quilômetros, vocês ouvem o badalar de um sino. O som fica mais alto conforme Pedra Noturna é avistada. Um rio flui ao redor do assentamento, formando um fosso. A aldeia em si fica contida dentro de uma paliçada de madeira, além da qual vocês veem um moinho de vento, uma torre alta e os telhados pontudos de vários outros edifícios. Além do toque do sino, vocês não detectam mais nenhuma atividade na aldeia. A trilha termina antes de uma ponte levadiça baixa que atravessa o fosso. Além da ponte levadiça, duas torres de vigia feitas de pedras ladeiam uma abertura na paliçada.

Ao sul da aldeia e cercado pelo fosso do rio há uma colina em forma de cone, de topo achatado, onde se ergue um forte de pedra cercado por uma muralha de madeira. O forte, que tem vista para a aldeia, desabou parcialmente. A ponte de madeira que uma vez conectava a fortaleza com a aldeia também desabou.

Pedra Noturna ganhou seu nome a partir de um pedaço enorme de obsidiana que uma vez ficou no meio da praça da aldeia. O megálito de obsidiana tinha hieróglifos estranhos entalhados nele e irradiava magia sob o escrutínio de *detectar magia*, mas suas propriedades e finalidade não puderam ser verificadas. Os aldeões assumiram que era uma relíquia de alguma época passada ou reino vizinho.

Há três dias, um castelo gigante das nuvens passou sobre Pedra Noturna e deixou cair grandes rochas sobre o assentamento e seu forte. Incapaz de defenderem-se contra o bombardeio, os moradores que não foram mortos no ataque baixaram a ponte levadiça e fugiram para as colinas próximas, refugiando-se em algumas cavernas. Uma vez que a vila foi abandonada, quatro gigantes das nuvens desceram dos céus e desenraizaram a obsidiana e levaram-na de volta para seu castelo para um estudo mais aprofundado, acreditando que ela fosse um artefato Os-toriano. O castelo das nuvens, em seguida, se afastou com seu prêmio.

Os moradores foram surpreendidos ao encontrar um clã de goblins e um par de aliados ogros à espreita nas cavernas. Os aldeões foram emboscados, capturados e levados perante Hark, o chefe goblin. Hark os interrogou e soube do ataque dos gigantes em Pedra Noturna, e enviou um grupo de goblins para saquear a vila abandonada. Personagens que capturarem e interrogarem esses goblins podem descobrir onde os moradores estão localizados.

Os seguintes sinais de alerta indicam que nem tudo está bem em Pedra Noturna:

- A ponte levadiça (área 1) está abaixada, e as torres de vigilância do perímetro (área 2) estão desprotegidas.
- O sino do templo (área 5) não para de tocar.
- A fortaleza (área 14) e a ponte que conecta a vila (área 11) desabaram parcialmente.

Goblins estão vasculhando a aldeia atrás de tesouros. Eles imprudentemente espalharemos-se, proporcionando aos aventurei-

PEDRA NOTURNA: CARACTERÍSTICAS GERAIS

Pedra Noturna é uma fortificação de mota e muralha construída no Rio Ardeep. As principais características do assentamento são resumidas aqui.

Muralha. Uma paliçada de madeira de 4,5 m encerra a aldeia. A paliçada de troncos tem em seu topo pontas afiadas e o vão entre os troncos são selados com alcatrão. A paliçada e suas torres de vigia feitas de pedra (consulte a área 2) não podem ser escaladas sem o auxílio de equipamento apropriado ou magia, tal como *patas de aranha*.

Todos os edifícios da aldeia, exceto as torres de vigia, são feitos de madeira e possuem telhados íngremes e com telhas de ripas de madeira. Trilhas lamacentas conectam os edifícios.

Fosso. A água do rio enche o fosso até uma profundidade de 4,5 m. O fosso possui 9 m de largura, estreitando até 6 m sob a ponte levadiça (área 1). O fosso é o lar de cardumes de trutas.

Mota. O forte com vista para a aldeia fica sobre o topo de uma colina construída com forma de funil chamada mota. As encostas rochosas da mota são cobertas por argila e escaladas sem equipamento apropriado requer um teste bem-sucedido de Força CD 20 (Atletismo).

Cercando o forte de mota há um parapeito de pedra com 2,4 m de altura e uma muralha externa com 4,5 m de altura feita de pranchas de madeira com aberturas de seteiras. As muralhas externas do forte são feitas de tijolos de pedra lisos e perfeitamente encaixados. O forte e a muralha externa não podem ser escalados sem o auxílio de equipamento apropriado ou magia, tal como *patas de aranha*.

Rochas. Conforme os personagens exploram Pedra Noturna, eles notam uma ampla evidência do ataque dos gigantes: rochas enterradas na terra, buracos por todos os telhados, escombros despedaçados e aldeões mortos soterrados por pilhas de escombros. As rochas dos gigantes das nuvens possuem 90 cm de diâmetro e pesam 227 kg.

ros a oportunidade de pegá-los, um ou dois de cada vez. Um goblin que esteja sozinho e em menor número poderia tentar fugir se receber dano, à sua discricção. Se possível, o goblin retira-se para o templo (Área 5). Consulte a barra lateral “Pedra Noturna: Características Gerais” para obter informações sobre o assentamento. O Mapa 1.1 mostra a sua estrutura. As seções que seguem descrevem os locais do mapa.

1. PONTE LEVADIÇA

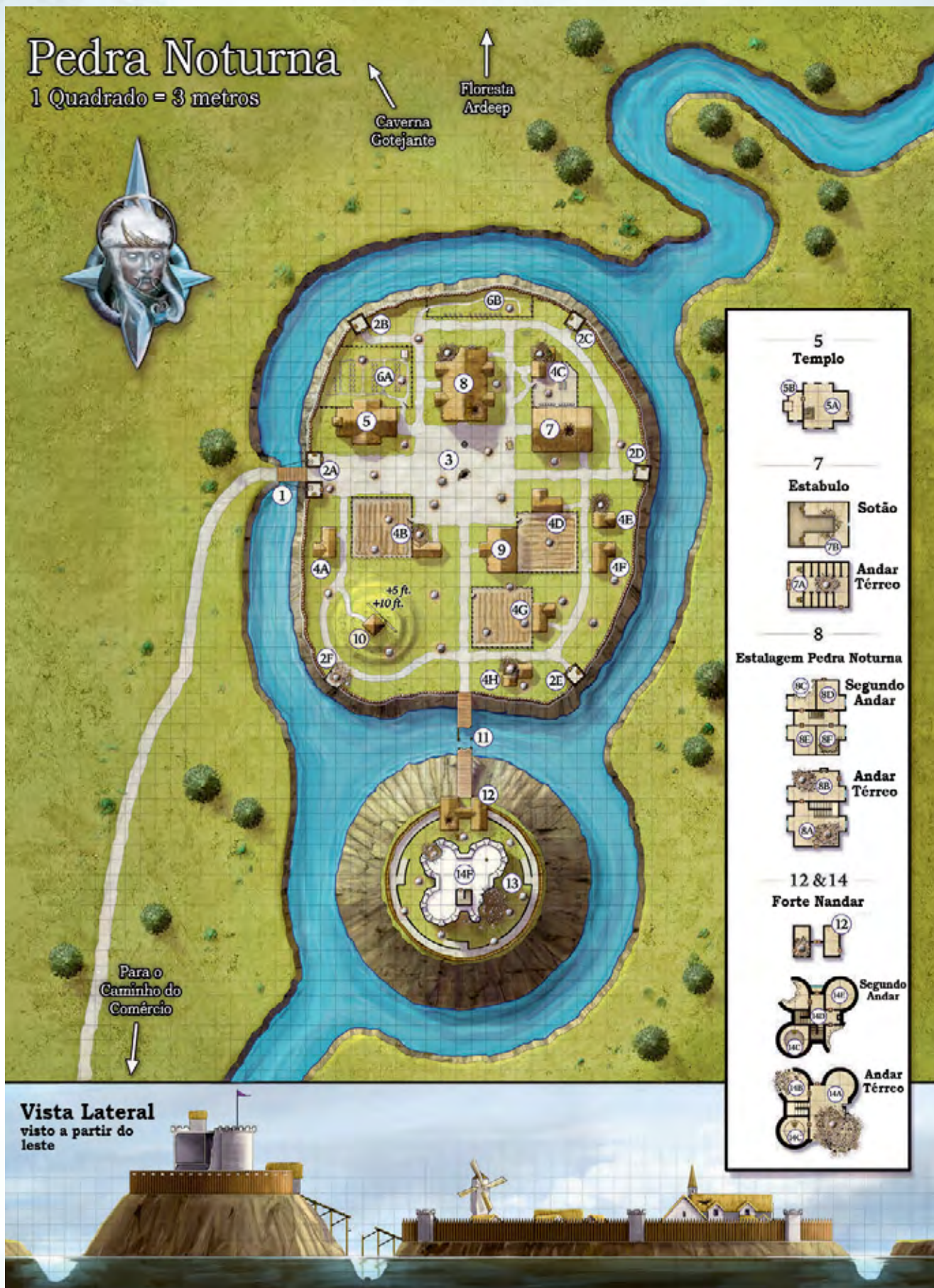
A ponte levadiça está abaixada quando o grupo chega. Ela possui 6 m de comprimento, 3 m de largura e é feita de resistentes tábuas de carvalho. Correntes de ferro aparafusadas na ponte levadiça se conectam aos mecanismos de guincho nas torres de vigia das proximidades (área 2a).

PEGADAS

Personagens que procurem na área a oeste da ponte levadiça encontram diversas pegadas humanoides na grama e na terra. Um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 15 (Sobrevivência) revela que a maioria das pegadas (feitas por várias dezenas de aldeões em fuga) vai à direção do norte. Um teste bem-sucedido também revela pegadas humanoides menores (feitas por cerca de uma dúzia de goblins) que vieram a partir do norte em direção a ponte levadiça, bem como dois pares de patas de lobo excepcionalmente grandes (feitas pelos worgs na área 3) indo na mesma direção.

2. TORRE DE VIGIA

Sete torres de vigia feitas de pedra ficam ao longo do perímetro da aldeia. Cada torre possui 6 m de altura, com um telhado fechado por ameias.



MAPA 1.1: PEDRA NOTURNA

Dentro de cada torre há uma escada de madeira que leva a um alçapão destrancado no teto.

2A. TORRE OESTE

Duas torres ladeiam a entrada para a aldeia, protegendo o portão de possíveis ataques. Cada torre contém um guincho, e ambos os mecanismos de guincho devem ser virados para estender ou retrain as correntes que levantam e abaixam a ponte levadiça. Se ambos os guinchos forem operados simultaneamente, leva 1 rodada para levantar ou abaixar a ponte levadiça em 30 graus. Em outras palavras, a ponte levadiça totalmente abaixada pode ser completamente levantada em 3 rodadas.

2B. TORRE NOROESTE

Esta torre de vigia está entre dois cemitérios (áreas 6a e 6B). Elas não contêm nada de interesse.

2C. TORRE NORDESTE

Dois porcos estão mastigando a grama perto da base da torre. Os porcos escaparam de seu curral (área 4c) e são inofensivos. A torre está vazia.

2D. TORRE LESTE

A porta para esta torre está aberta, e uma **goblin** gananciosa chamada Gwerk se esconde lá dentro. Gwerk roubou um medalhão de prata de uma residência nas proximidades (área 4e) e está tranquilamente admirando-o. Ela tem medo que os outros goblins possam tentar lhe tirar isso.

Tesouro. O medalhão de prata de Gwerk tem a forma de um peixe e contém um retrato pintado de um halfling de bochechas rosadas, chamado Larlow. O medalhão pertence à viúva de Larlow, Taela Falcão-Estio, e vale 25 PO. Taela está nas Cavernas Gotejantes (consulte área 4, mapa 1.2).

2E. TORRE SUDESTE

A porta para esta torre está aberta. A menos que sejam atraídos para a área 4g por sons de combate, dois **goblins** chamados Larv e Snokk estão procurando na torre por tesouro.

Tesouro. Larv carrega uma sacola com utensílios roubados (sem valor) e três frascos de perfume (no valor de 5 PO cada). Snokk carrega um saco contendo um falcão empalhado (sem valor) e um surrado frasco de cobre adornado com o rosto sorridente de um halfling (no valor de 1 PO).

2F. TORRE SUDOESTE

Uma rocha atravessou o telhado da torre, derrubando-a junto com sua parede externa. Uma busca pelos destroços revela os restos quebrados de uma escada e uma porta de madeira quebrada com dobradiças partidas.

3. PRAÇA

Dois **worgs** abateram um cão e estão banquetecendo-se com seus restos no canto nordeste da praça da aldeia. Os worgs movem-se para atacar quaisquer personagens que entrem na praça. Os worgs lutam até a morte. Se um combate irromper na praça e o sino do templo tiver sido silenciado, os goblins nas áreas 4c e 9 ouvem o barulho e resolvem investigar. Eles ficam à margem do campo de batalha e atiram flechas contra os personagens. A praça possui um enlameado espaço aberto com um buraco de 1,5 m de profundidade no centro. A obsidiana ficava aqui, mas os gigantes das nuvens levaram o megálito e deixaram o buraco para trás. Ao norte do buraco há um poço coberto. Outras caracte-

terísticas da praça da aldeia incluem uma carroça de madeira vazia e um par de postes amarrados firmemente enterrados no chão. A partir da praça, os personagens podem ver placas identificando a Estalagem Pedra Noturna (área 8) e o posto comercial Vendas Escudo do Leão (área 9).

4. RESIDÊNCIAS

A aldeia contém oito chalés, cada um pertencente a uma família local diferente. Metade das casas foi seriamente danificada durante o bombardeio dos gigantes das nuvens.

Um chalé possui uma sala de frente de 9 m quadrados que serve como cozinha e sala de jantar, e outro cômodo de 6 por 9 m que formam a sala e onde os moradores dormem.

4A. RESIDÊNCIA DELFRYNDEL

Este chalé pertence aos Delfryndels, uma família humana que era proprietária e operava o moinho de vento (área 10). Os goblins já vasculharam a residência, levando qualquer coisa de valor e deixando o interior remexido.

4B. FAZENDA OSSTRA

Uma rocha gigante destruiu a sala dos fundos da residência Osstra, e mais duas pedras estão enterradas no jardim onde a família plantava trigo. Goblins procuraram pela casa em busca de tesouro e jogaram tudo o que não queriam no chão.

4C. FAZENDA POÇOSUL

Essa residência pertencia a uma humana de meia idade chamada Semile Poçosul, que criava porcos e galinhas. Semile foi morta quando uma rocha caiu sobre sua casa. Personagens à procura pelos destroços encontram o corpo esmagado de Semile.

Um quintal lamacento cercado próximo à residência Poçosul contém comedouros de madeira e galinheiros. A menos que sejam atraídos até a praça da aldeia por sons de combate, dois **goblins** chamados Pojo e Tot estão no quintal, perseguindo um par de galinhas que escapou de uma das gaiolas. Os goblins atacam personagens à primeira vista. Se um for morto, o outro foge.

Tesouro. Pojo tem uma bolsa contendo um anel de ouro (no valor de 25 PO), que ele tirou do cadáver de Semile Poçosul. Tot carrega uma bolsa que contém 5 PC e uma sacola contendo uma galinha viva.

4D. FAZENDA DOS HURVAARN

Os Hulvaarns são agricultores humanos e os fundos de sua casa de campo é cercado por um jardim de batatas e nabos. A casa não foi danificada durante o bombardeio dos gigantes das nuvens, mas uma rocha caiu sobre o jardim e matou Nestor Hulvaarn, o patriarca da família, com o impacto. Seu cadáver esmagado é visível embaixo da rocha.

A porta da casa está aberta. Goblins já vasculharam o interior em busca de tesouro, mas não encontraram nada de valor, deixando o local todo em desordem.

4E. RESIDÊNCIA FALCÃO-ESTIO

Os Falcão-estio, uma família de halflings, vivem aqui. Taela Falcão-Estio e seu marido, Larlow, são boticários. Eles também plantam flores, como evidenciado pelos pequenos jardins e muitos vasos em torno de sua casa. Quando uma rocha caiu sobre

a sala da frente de sua casa Larlow foi morto instantaneamente. Taela conseguiu escapar com seus quatro filhos.

Tesouro. Goblins já vasculharam a casa de campo, mas os personagens que façam sua própria busca e sejam bem-sucedidos em um teste de Sabedoria CD 15 (Percepção) encontram um esconderijo debaixo de uma tábua solta contendo um kit de herbalismo, um frasco de antitoxina e uma bolsa contendo 15 PO.

4F. RESIDÊNCIA DOS AGGANOR

Este chalé pertence à Destiny Agganor, a parteira tiefling da aldeia, e seu filho adulto, Grin. A casa possui persianas trancadas sobre as janelas. A porta, que também está trancada, possui fileiras e fileiras de runas ornamentadas pirografadas sobre si. A maioria dos moradores pressupõe que as runas ornamentadas são puramente decorativas, mas qualquer personagem que compreenda Infernal pode traduzir o escrito da seguinte forma: “Que todos os que entrem nesta casa sem o consentimento de seu proprietário queimem por noventa e nove anos nas profundezas do Nessus e congelem por mais mil nas planícies geladas de Cania”.

Os goblins tentaram entrar na casa rústica, mas foram frustrados pelos bloqueios. Um personagem pode usar ferramentas de ladrão e arrombar a fechadura na porta ou abrir um conjunto de persianas com um teste bem-sucedido de Destreza CD 15.

Tesouro. A busca no interior do chalé resulta em uma arca de madeira destrancada contendo um símbolo sagrado de ouro de Asmodeus (no valor de 75 PO), um kit de curandeiro e uma *poção de cura*.

4G. FAZENDA NESPER

Dois **goblins** estão dançando no jardim atrás desta casa que pertence aos Nespers, uma família humana de agricultores de abóbora. Os goblins, Blik e Flik, estão vestindo abóboras ocas e sem olhos em suas cabeças e jogam um jogo de cabra cega. Enquanto estiverem usando as abóboras, os goblins estão efetivamente cegos.

Se um combate irromper aqui, os goblins na área 2e ouvem o distúrbio e investigam.

Os goblins já saquearam a cabana Nesper, a porta da frente encontra-se aberta. A casa, embora sem danos, foi completamente saqueada.

Tesouro. Blik carrega uma bolsa que contém 4 PC e 3 PP. Jogado no canto sudoeste do jardim encontra-se a sacola de saque de Flik, que contém uma caixinha com pederneira e isqueiro, um cachimbo, um urso de pelúcia e um conjunto de cartas do jogo Três Dragões (no valor de 1 PO).

4H. RESIDÊNCIA XELBRIN

Os Xelbrins são um casal de humanos idosos que se mudaram para Pedra Noturna vindos de Águas Profundas há quatro anos, a pedido da Senhora Nandar. Melantha Xelbrin servia como escritã mantenedora dos registros da aldeia. Ela e seu marido, Lathan, foram mortos quando o telhado de seu chalé desabou. Rillix, seu **treessym** de estimação (consulte o apêndice C), se esconde entre os destroços. Se os personagens levarem um tempo para explorar o chalé, Rillix voa para fora das sombras, possivelmente, assustando um ou mais dos personagens, antes de encontrar outro lugar para se esconder.

Tesouro. Os goblins ainda não saquearam a residência Xelbrin. Personagens vasculhando a casa encontram os corpos de Lathan e Melantha. Uma pesquisa na mesa de Melantha também revela evidências de sua profissão (selos de cera, potes de tinta, pergaminhos em branco, penas de escrita, documentos

propriedade de terra e registros fiscais), juntamente com uma bolsa de dinheiro contendo 32 PO e 17 PP.

5. TEMPLO

Este templo de madeira é dedicado a Lathander (o deus do sol) e Mielikki (a deusa das florestas). Ele possui uma torre estreita contendo um grande sino de bronze e vitrais que retratam imagens do nascer do sol, de árvores e unicórnios. Quando os personagens chegam aqui, percebem que a porta da frente do templo está aberta e o sino está tocando incessantemente.

5A. TEMPLO E PÚLPITO

A luz do sol ou do luar são derramadas nessa câmara alta e abobadada através de quatro vitrais ajustados nas paredes norte e sul. Sob as janelas existem simples bancos de madeira para os idosos ou doentes se sentarem. A sala está quase vazia. Contra a parede do fundo do salão há um púlpito de madeira com degraus que levam a ele. O chão do templo está cheio de sujeira.

Colocada na parede oeste, ao norte do púlpito, há uma porta entreaberta que leva até a área 5b.

5B. QUARTOS E CAMPANÁRIO

Este quarto de fundos contém uma cama simples de madeira, onde Hirail Mystrum, o acólito de Lathander da aldeia, dormia. O colchão foi rasgado e sua palha foi puxada para fora. O chão está coberto com o conteúdo de duas caixas de madeira: vestimentas sacerdotais e objetos pessoais sem valor. As criaturas responsáveis pela desordem são dois **goblins** chamados Beedo e Vark.

Os goblins estão alegremente balançando em uma corda atada que pende do sino no campanário. O som do sino encanta os goblins e eles não vão parar de tocá-lo até que percebam alguma ameaça para o seu bem-estar. Se os personagens entrarem na sala, os goblins soltam da corda, brandem suas cimitarras e atacam.

Tesouro. Cada goblin tem uma sacola largada no chão do campanário. A sacola de Beedo contém três blocos de incenso (no valor de 5 PO cada), um símbolo sagrado de prata de Mielikki na forma da cabeça de um unicórnio (no valor de 25 PO) e alguns itens pessoais roubados (sem valor). A sacola de Vark possui três frascos vazios que são utilizados para armazenar a água benta (Vark os bebeu) e um cofrinho de madeira destrancado contendo 37 PC e 15 PP.

6. CEMITÉRIOS

A maioria dos moradores que morreram desde a fundação de Pedra Noturna está enterrada nestes dois cemitérios. Quase metade deles morreu quando os elfos da floresta atacaram a aldeia há cinco anos (consulte a barra lateral “Os Nandars de Pedra Noturna”).

6A. CRIPTA NANDAR E CEMETÉRIO

Trilhas estreitas serpenteiam entre as sepulturas, a maioria das quais estão marcadas com lápides de granito. Duas dessas lápides foram destruídas quando uma pedra gigante caiu sobre elas.

No canto nordeste há uma cripta acima do solo com o nome Nandar gravado ao longo de sua entrada selada. Violar a veda-

ção da porta requer um pé de cabra ou ferramenta similar e um teste bem-sucedido de Força CD 11 (Atletismo).

A cripta Nandar contém um esquife de pedra sobre o qual repousa um caixão de madeira. O caixão pode ser facilmente arrombado e contém os restos do esqueleto e a mortalha esfarapada do Lorde Drezlin Nandar, o fundador da vila, que morreu há um ano. Nem o caixão nem a cripta contém nada de valor. Se um ou mais personagens removerem qualquer um dos ossos do Lorde Nandar da cripta, se forma um espectro na cripta e os ataca. O **espectro** não pode deixar o cemitério e desaparece quando reduzido a 0 ponto de vida ou quando não tiver inimigos que possa atacar.

6B. CEMITÉRIO NORTE

Este cemitério foi criado quando o que fica ao lado do templo ficou sem espaço. Ele não contém nada de interesse para os personagens.

7. ESTÁBULO

A família Nandar (consulte a barra lateral “Os Nandars de Pedra Noturna” mais adiante no capítulo) adquiriram cavalos para a vila e os mantiveram neste estábulo. Os moradores, em pânico, deixaram os cavalos para trás após uma rocha atravessar o telhado do estábulo. Felizmente, nenhum dos cavalos foi ferido.

7A. CELEIRO

O celeiro tem o chão de terra. Cinco **cavalos de carga** e cinco **cavalos de montaria** estão confinados nas baias de madeira que revestem as paredes norte e sul. Penduradas nas paredes estão ferraduras, arreios e selas de couro. Duas escadas de madeira permitem o fácil acesso ao palheiro (área 7b).

Personagens que entram no celeiro são atacados pelo goblin escondido no palheiro.

7B. PALHEIRO

O palheiro está cheio com montes de feno e sacos de aveia. Um **goblin** chamado Derp está à procura no palheiro por tesouro. Se detectar inimigos no celeiro, Derp assume cobertura atrás de um monte de feno e atira flechas contra inimigos abaixo, puxando sua cimitarra somente quando forçado a combater corpo a corpo.

Tesouro. O palheiro está cheio com montes de feno e sacos de aveia. Um goblin chamado Derp está à procura no palheiro por tesouro. Se detectar inimigos no celeiro, Derp assume cobertura atrás de um monte de feno e atira flechas contra inimigos abaixo, puxando sua cimitarra somente quando forçado a combater corpo a corpo.

8. ESTALAGEM PEDRA NOTURNA

Um anão do escudo chamado Morak Ur'gray possui este estabelecimento. Um placa de ferro forjado ornamentado com o nome da hospedaria está pendurado acima da entrada, de frente para a praça da cidade.

Morak é um líder nato. Ao perceber que a aldeia não poderia defender-se contra bombardeio dos gigantes das nuvens, ele liderou seus companheiros aldeões para as Cavernas Gotejantes. No meio da confusão e pânico, Morak deixou para trás sua única hóspede na ocasião: Kella Negra Esperança, uma espiã Zhentarim que se apresenta como uma monja viajante. Kella tem planos malignos para Pedra Noturna e não tem nenhuma intenção de abandonar o assentamento (consulte a área 8f para mais detalhes).

8A. SALA DE JANTAR

Este cômodo está repleto de destroços. Uma das pedras gigantes entrou através do telhado e caiu aqui, destruindo uma mesa de jantar e um par de bancos longos. Os restos de uma cama e um guarda-roupa (do cômodo acima) encontram-se entre os móveis da sala de jantar destruídas. Duas mesas menores redondas e várias cadeiras permanecem intactas e, sob cada mesa, há uma lâmparina a óleo apagada. Personagens que explorem este cômodo pode ouvir alguém vasculhando a cozinha (área 8b).

Deitado no chão no meio da sala encontra-se um goblin morto com uma flecha atravessada em seu peito. O goblin foi vítima de Kella Negra Esperança, que está espionando o cômodo através de um buraco no chão do quarto (consulte a área 8f). Um personagem que inspecione o cadáver e for bem-sucedido em um teste em Sabedoria CD 10 (Medicina) determina que a ferida é fresca, indicando que o goblin foi morto apenas há alguns minutos. Se os personagens ficarem aqui Kella tenta escutar a conversa deles e aprender mais sobre eles sem revelar sua localização. Qualquer personagem que olhe para cima através do buraco no teto pode detectar Kella à espreita nas sombras com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) resistido pela Destreza (Furtividade) de Kella.

8B. COZINHA E DESPENSA

A **goblin** chamada Gum-Gum está juntando destroços da despensa e coisas comestíveis em um grande saco que é quase pesado demais para ela arrastar, muito menos carregar. O canto noroeste da estalagem (onde se encontra a despensa) foi destruído por uma pedra arremessada. Entretanto, a maior parte da cozinha não foi danificada. Na parede norte fica uma lareira de pedra e o chão está coberto de louça quebrada e utensílios espalhados.

Se um ou mais personagens confrontarem Gum-Gum, ela tenta fugir com seu saque duramente conquistado. Enquanto arrasta o saco pesado atrás de si, Gum-Gum sofre uma redução de 3 m em seu deslocamento.

Tesouro. O saco de Gum-Gum contém vários bolinhos, um bloco de queijo, um frango cozido, uma frigideira, uma panela de ferro, uma lanterna furta-fogo, dois frascos de óleo, um conjunto de utensílios de cozinheiro, um saco de estrepes (no valor de 1 PP), um pote de açafraão (no valor de 1 PO), uma jarra de prata amassada (no valor de 20 PO) e uma ampolheta rachada (no valor de 25 PO, se reparada).

8C. QUARTO DE MORAK

A maioria dos móveis no quarto de Morak foi destruída quando uma pedra atingiu o lado noroeste da estalagem. Pendurada na parede leste está uma tapeçaria retratando uma paisagem montanhosa e, debaixo da janela, no canto do sudeste, há um baú de madeira trancado. O que resta do piso está seguro para se caminhar.

Tesouro. Um personagem pode tentar abrir o baú de madeira usando ferramentas de ladrão, mas a fechadura embutida é complicada e requer um teste bem-sucedido de Destreza CD 20 para abrir. O baú contém uma armadura de cota de malha dimensionada para um anão, um elmo dos anões, uma bolsa de couro que contém 45 PO e duas pedras preciosas que valem 100 PO e uma *poção de heroísmo*.

8D. QUARTO DE HÓSPEDES

Este quarto vago contém duas camas, um guarda-roupa vazio, uma escrivaninha e uma cadeira combinando.

Uma lamparina a óleo fica em num canto da mesa e outra repousa sobre uma pequena mesa situada entre as duas camas. Um tapete de pele de urso está no chão.

8E. QUARTO DE HÓSPEDES

Este quarto é similar em todos os aspectos ao da Área 8D.

8F. QUARTO DE KELLA

Kella Negra Esperança, uma espiã Zhentarim (humana Chondathana), se esconde nas sombras desta sala – ou o que sobrou dela. Uma pedra caiu, fazendo um furo no telhado e arrancando a maior parte do chão antes de aterrissar na sala de jantar (área 8a). A pedra destruiu duas camas e um guarda-roupa quando passou através do cômodo, deixando uma mesa e a cadeira debaixo da janela no canto nordeste da sala, ílasas.

Kella está infiltrada em Pedra Noturna sob o disfarce de uma monja viajante e está à espera de reforços Zhentarim que estão para chegar (consulte a seção “Sete Serpentes”). Ela não teve nada a ver com o ataque dos gigantes das nuvens, mas tem a intenção de assumir a aldeia e transformá-la em uma base da Rede Negra. Seu plano original era afastar a Vendas Escudo do Leão e intimidar a Senhora Velrosa Nandar em submissão, mas o ataque dos gigantes das nuvens deixou a aldeia abandonada e pronta para a conquista, embora suas defesas tenham ficado mais ou menos intactas.

Kella não está sozinha. Na manhã seguinte ao ataque dos gigantes das nuvens atacarem, uma **serpente voadora** carregando uma mensagem de seus companheiros Zhents chegou. A serpente pertence a Xolkin Alassandar (consulte a seção “Sete Serpentes”), e agora se enrola ao redor do braço esquerdo de Kella. A mensagem está rabiscada em Comum sobre uma tira de pergaminho em posse do Kella. A mensagem diz: “Estamos a caminho”.

Tesouro. Além de suas armas e armaduras, Kella carrega uma bolsa contendo 8 PO e 5 PP.

Continuidade. Kella tenta permanecer escondida até que as Sete Serpentes cheguem. Se descoberta, ela finge ser uma hóspede que foi nocauteada pelos escombros e foi deixada para trás após o ataque dos gigantes. Ela afirma que sua fuga foi frustrada pela chegada repentina dos goblins, a quem ela acredita que nada têm a ver com os gigantes. Os personagens podem ver através da sua falsidade com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Intuição) resistido pelo Carisma (Enganação) de Kella. Qualquer personagem que pertença aos Zhentarim reconhece a serpente voadora como um símbolo da facção. Kella afirma que é apenas seu animal de estimação.

9. POSTO COMERCIAL

Montado acima da entrada deste edifício há um escudo circular azul adornado com um leão dourado estilizado: o símbolo da Vendas Escudo do Leão, uma companhia mercante. A porta para o posto comercial está aberta, e os personagens podem ouvir um tumulto lá dentro.

O posto comercial consiste de uma loja de 36 m quadrados e uma sala ao lado com 3 por 6 m contendo prateleiras de armazenamento e uma cama estreita. O proprietário da loja era um humano Tethyriano chamado Darthag Ulgar. Ele escapou do ataque dos gigantes, mas não sobreviveu muito tempo como prisioneiro dos goblins (consulte a seção “Cavernas Gotejantes” para mais detalhes).

Um **goblin** chamado Jilk está vasculhando o conteúdo da loja e enchendo sua mochila com os itens da sua escolha. Ele luta até a morte se encurralado aqui.

KELLA NEGRA ESPERANÇA



Tesouro. Durante sua busca inicial, os goblins derrubaram quase tudo das prateleiras e quebraram muitos produtos disponíveis para venda, incluindo garrafas, lamparinas, frascos de tinta, frascos de especiarias e louça de barro. No entanto, muitos artigos permaneceram intactos. Personagens que procurem no posto comercial podem encontrar qualquer coisa na tabela Equipamento de Aventura no Capítulo 5 do *Livro do Jogador* que valha 5 PO ou menos. Role um d4 para determinar a quantidade de cada item disponível para que pode ser encontrado.

10. MOINHO DE VENTO

O moinho de vento de Pedra Noturna fica sobre uma pequena colina gramada de 3 m de altura. Dois conjuntos de pegadas de goblins são claramente visíveis no caminho lamacento que leva para a colina até uma porta aberta no lado noroeste do moinho.

O interior do moinho está escuro, sombrio e cheio de engrenagens e rodas dentadas de madeira que ajudam a girar a pedra do moinho. Dois **goblins** chamados Longo e Yek estão escalando entre vigas perto do telhado, cerca de 7,5 m acima do chão. Eles dizem improperios e atiram flechas contra intrusos enquanto desfrutam da meia cobertura contra ataques vindos de baixo.

Tesouro. Longo e Yek estão mais interessados em se divertir do que em procurar tesouro. Cada um deles carrega uma bolsa que contém 1d6 PC.

11. PONTE

Uma ponte inclinada com 20 metros de comprimento e 3 m de largura é utilizada para conectar a aldeia murada à fortaleza. No entanto, uma pedra caiu e atingiu a ponte destruindo cerca de 4,5 metros de comprimento de sua extensão, separando a Fortaleza Nandar do restante da aldeia.

Uma criatura com um valor de Força de 15 ou superior pode saltar sobre o trecho quebrado da ponte se deslocando pelo menos 3 metros antes do salto. O salto é dificultado pelo fato de a ponte estar inclinada:

- Uma criatura saltando da parte inferior da ponte para a parte superior deve ser bem-sucedida em um teste de Força CD 10 (Atletismo) para cair de pé. Em uma falha, a criatura cai de bruços na borda quebrada da ponte e recebe 2 (1d4) pontos de dano de concussão com a queda.
- Uma criatura saltando da parte superior da ponte para a parte inferior deve ser bem-sucedida em um teste de Destreza CD 15 (Acrobacia) para cair de pé. Em uma falha, a criatura tropeça na parte inferior da ponte, ficando caída e recebendo 5 (2d4) pontos de dano de concussão com a queda.

12. PORTÃO PARA O FORTE

Dispostas na muralha de mota da fortaleza existem duas portarias de pedras sem janelas, com telhados enclinados de telhas de madeira. Entre eles há um par de portas de carvalho com dobradiças de ferro. As portas podem ser barradas por dentro, mas não estão barradas quando os personagens chegam. Os personagens podem empurrar e abrir as portas para ter acesso ao Forte Nandar e sua muralha.

PORTARIA

As portarias são dispostas de lado, como quartel da guarda. O edifício leste contém seis beliches (doze camas no total) e uma dúzia de baús contendo pertences pessoais sem valor. O edifício oeste foi igualmente decorado, mas uma pedra caiu destruindo metade dos conteúdos do edifício. Personagens procurando na portaria avariada encontram os corpos de três guardas humanos que morreram quando o teto caiu sobre eles.

13. INTERIOR DA MURALHA

Os gigantes das nuvens bombardearam intensamente a fortaleza, e o pátio interno está repleto de rochas. Rampas levam até o parapeito de pedra de 7,5 m de altura que circunda o pátio. Nenhum guarda está de vigia nos muros.

OS NANDARS DE PEDRA NOTURNA

A beleza da Floresta Ardeep e o misticismo de suas ruínas élficas há muito tem atraído nobres de Águas Profundas. Os nobres da Casa Nandar tinham uma cabana de caça na floresta há dois séculos, mas os elfos os obrigaram a abandoná-la. Há dez anos, os membros da Casa Nandar – Lorde Drezlin Nandar e a Senhora Velrosa Nandar – decidiram que era hora de voltar. Eles construíram um novo assentamento de muralha e mota ao sul da Floresta Ardeep e começaram a fazer incursões dentro da floresta com os amigos para caça e exploração. Desconhecido dos Nandars é que os elfos da floresta de Encontro Eterno se estabeleceram na floresta, determinados a proteger os remanescentes dos antigos impérios élficos do saque e da profanação. Tal como no passado, os interesses dos elfos e dos Nandars estavam com os propósitos cruzados. Um ano atrás, o conflito veio à tona e os elfos atacaram Pedra Noturna. Drezlin estava entre muitos dos mortos – alvejado e morto por flechas élficas em cima da cobertura de seu forte. Sua viúva, a Senhora Velrosa Nandar, fez as pazes com os elfos e prometeu não fazer novas incursões na Floresta Ardeep – uma promessa que ela manteve durante o resto de sua vida. Velrosa foi mortalmente ferida quando os gigantes das nuvens bombardearam Pedra Noturna, deixando a aldeia sem um senhor ou senhora para governá-la.

Uma busca na muralha revela os cadáveres de dois guardas humanos, ambos atingidos e mortos por pedras caindo.

Os personagens podem entrar no forte pela porta da frente ou podem passar por cima dos escombros e entrar no forte por uma de suas paredes destruídas. Trate as áreas cheias de escombros como terreno difícil.

14. FORTE NANDAR

O ataque dos gigantes das nuvens deixou o Forte Nandar em um estado lastimável e também ceifou a vida da Senhora Velrosa Nandar, a Alta Comissária de Pedra Noturna. Ela foi enterrada sob os escombros e morreu devido seus ferimentos antes que os guardas do castelo pudessem alcançá-la. Os poucos guardas que permanecem estão desmoralizados, em estado de choque e contando apenas uns com os outros.

14A. GRANDE SALÃO

Metade do grande salão está enterrada sob os escombros. Quatro **guardas** (humanos e humanas Illuskanos NB) colocaram o corpo da Senhora Velrosa Nandar sobre os restos despedaçados de uma mesa de jantar feita de carvalho e estão discutindo sobre os próximos passos. Os nomes dos guardas são Sydiri Haunlar, Torem Breck, Alara Winterspell e Kaelen Zam. Nenhum líder forte está entre eles, portanto eles se voltam para os personagens para conduzi-los e liderá-los. Se os personagens questionarem os guardas sobre o que aconteceu, eles compartilham as seguintes informações:

- Pedra Noturna foi bombardeada por grandes rochas arremessadas de um castelo gigante nos céus. O forte foi separado da aldeia, quando uma rocha arrancou parte da ponte.
- Sem nenhum lugar para se esconder, as pessoas da aldeia baixaram a ponte levadiça e fugiram para o norte. No caso de um ataque, os moradores deveriam recuar para o forte; com a ponte quebrada, isso já não era mais uma opção.
- Ao norte de Pedra Noturna, a cerca de um quilômetro e meio de distância, existem algumas cavernas de morcegos. Os aldeões provavelmente se esconderam lá.
- Muitos guardas que defendem a aldeia fugiram para o norte com os aldeões.
- Uma vez que os moradores haviam fugido, quatro gigantes de pele clara desceram do céu e arrancaram a obsidiana da praça da aldeia, e a levaram de volta para seu castelo. O castelo das nuvens partiu logo em seguida, seguindo para o leste.
- A Senhora Nandar estava no grande salão quando o teto desabou. Ela foi soterrada sob os escombros e morreu antes que alguém pudesse chegar até ela.

O grande salão uma vez serviu como uma sala do trono e uma sala de jantar. Portas na parede oeste levam em direção à cozinha (área 14b) e aos dormitórios (área 14c). Entre estas portas há uma escada de madeira que leva para o segundo andar (área 14d).

Tesouro. A Senhora Nandar usa um anel de casamento de ouro encrustado com turmalinas no terceiro dedo da mão esquerda. O anel não é mágico, mas vale 750 PO. Os guardas do forte objetam veementemente qualquer tentativa dos personagens de pegar o anel.

14B. COZINHA

Este cômodo está enterrado sob escombros.

14C. SALA DE DESCANSO E BIBLIOTECA

Este cômodo de canto consiste em dois andares. O andar mais baixo é a sala de descanso. Ela é decorada com cadeiras estofadas e tapetes de pele de urso, e as paredes são decoradas com armas, escudos e cabeças de animais selvagens. Uma escada de madeira ornamentada leva a uma sacada circular de 6 m de altura, com um parapeito de madeira esculpida. O andar superior é uma biblioteca, e suas paredes estão repletas de estantes de livros. Lorde Drezlin Nandar e seus companheiros de caça utilizavam o cômodo como um lugar para relaxar e contar histórias, enquanto a Senhora Velrosa Nandar utilizava a biblioteca para armazenar sua coleção de livros de filosofia, natureza e poesia.

Embora o conteúdo deste cômodo tenha um grande valor sentimental para os Nandars, não há nada particularmente útil a ser encontrado aqui.

14D. SALÃO DO ANDAR SUPERIOR

Este salão em forma de L é decorado com ricos tapetes, candelários dourados e pinturas emolduradas que ilustram locais em Águas Profundas. Uma porta na extremidade norte do salão leva a uma sacada de pedra com vista para a entrada do forte. Outras portas levam aos aposentos, duas das quais foram destruídas. Uma escadaria de madeira na parede oeste desce para o primeiro andar. Uma escada semelhante na parede sul sobe até a cobertura.

14E. APOSENTO PRINCIPAL

Este cômodo é o único dos três aposentos que sobreviveu ao ataque dos gigantes das nuvens. Tapeçarias e lamparinas a óleo estão penduradas nas paredes, e tapetes de pele de lobo cobrem o chão de madeira. A peça central do cômodo é uma cama grande, sua cabeceira ornamentada esculpida com imagens de rosas e raposas. Quatro roupeiros permanecem firmes contra as paredes; cada um contém o equivalente a uma temporada de vestes femininas, todas da última moda de Águas Profundas. Ao pé da cama está um baú de madeira destrancado.

Disposta acima da porta há uma espada longa. Esta arma é na verdade uma **espada voadora** que ataca qualquer um que abra o baú (apenas a Senhora Nandar era capaz de abrir o baú sem provocar o ataque da espada). Os guardas da área 14a tentam impedir qualquer um que tente saquear o conteúdo do baú.

Tesouro. O interior do baú de madeira é dividido em pequenos compartimentos. Uma busca minuciosa rende uma bolsa de veludo contendo 180 PP (dinheiro usado para pagar os guardas), uma bolsa de seda contendo quatro pedras preciosas de 100 PO cada, e uma caixa de joias de prata (no valor de 25 PO) contendo três belos colares de ouro (no valor de 250 PO cada).

14F. COBERTURA

A queda das pedras provocou rachaduras na cobertura até ela desabar, mas o que resta dela está seguro para se caminhar. As bandeiras agitam-se com a brisa em cima de mastros de madeira de 9 m de altura que se erguem a partir do canto nordeste. As bandeiras ilustram a cabeça estilizada de uma raposa dourada com uma rosa apertada em seus dentes, em um fundo roxo.

12. EVENTOS ESPECIAIS EM PEDRA NOTURNA

Os seguintes eventos especiais podem ocorrer enquanto os personagens estão em Pedra Noturna. O ideal é que os personagens estejam no 2º nível antes de quaisquer destes eventos ocorrerem.



SETE SERPENTES

Este evento ocorrerá após os personagens libertarem Pedra Noturna da sua infestação de goblins, mas antes que tenham tempo de terminar um descanso longo.

Sete mercenários Zhentarim chegam na aldeia a cavalo. Se a ponte levadiça foi baixada, eles cavalam para a praça e chamam por Kella Negra Esperança. Se os personagens levantaram a ponte, os Zhents chamam alguém para baixá-la. Se ainda estiver viva, Kella tenta convencer o grupo que os deixem entrar.

O líder dos recém-chegados é Xolkin Allasandar (meio-elfo **bandido capitão** LM), um homem encantador e implacável na casa de seus trinta e poucos anos. Ele e seus seis subordinados (humanos e humanos de diversas etnias **bandidos**) estão montados em sete **cavalos de montaria**. Conhecido como as Sete Serpentes, o bando de Xolkin faz “trabalhos sujos” para o Lesma, um líder Zhent com sede em Vau da Adaga (consulte a seção “Vau da Adaga” no Capítulo 3). Sua missão atual é ajudar Kella Negra Esperança transformar Pedra Noturna em uma base de operações para os membros da Rede Negra. A capacidade defensiva do assentamento e sua proximidade com Águas Profundas o tornam ideal para os Zhentarim. As Sete Serpentes tinham planejado se infiltrar na vila se passando por caçadores de recompensas em busca de um criminoso procurado (Kella), mas eles abandonaram o embuste, uma vez que se torna evidente que a aldeia está abandonada.

Xolkin está apaixonado por Kella e faria qualquer coisa por ela, mesmo que saiba que ela não sente a mesma coisa por ele. Se Kella estiver sendo mantida presa, Xolkin tenta comprar sua liberdade (consulte “Tesouro”). Se isso falhar, ele tentará libertá-la à força. Se Kella tentar cair nas graças dos personagens, ela revela sua fidelidade aos Zhentarim uma vez que as Sete Serpentes estejam perto de resgatá-la. Se o grupo incluir um ou mais personagens com fortes vínculos com os membros da Rede Negra, Kella tenta convencê-los a ajudar tomar a aldeia em uma base Zhentarim.

Se os personagens não se opuserem aos mercenários Zhents, Xolkin ordena seus homens levantarem a ponte enquanto usa sua serpente voadora para enviar uma mensagem para o Lesma, informando-o que a aldeia está sob controle dos membros da Rede Negra. Se os personagens matarem a serpente voadora de Xolkin, este ordena que um de seus mercenários cavalgue até Vau da Adaga e relate as notícias, enquanto os outros “protegem o forte”. Se um combate irromper, Xolkin bebe sua *poção de invulnerabilidade* antes de saltar para a batalha.

Os Zhents não têm um jeito fácil de acessar o forte e o ignoram por enquanto. Dito isto, se os Zhents souberem que alguns dos guardas da Senhora Nandar estão escondidos no forte, eles incitam simpaticamente os personagens a eliminar os guardas. Da mesma forma, se os personagens estiverem em termos amigáveis com os guardas do forte, estes pedem aos personagens para salvar a vila da ocupação Zhentarim.

Os personagens não têm obrigação de livrar Pedra Noturna de Kella Negra Esperança e das Sete Serpentes. Se eles derrotarem os Zhents ou entrarem em acordo com eles, permita que os personagens parem para um descanso longo, se assim desejarem, antes de continuar com o evento “Caçadores de Orelhas”.

Tesouro. Xolkin usa um anel de ouro (no valor de 25 PO) adornado com o símbolo dos Zhentarim: uma serpente alada negra. Ele também carrega uma bolsa que contém 4 PP, 13 PO e cinco gemas de 100 PO cada (que ele pretende trocar pela vida de Kella) e uma *poção de invulnerabilidade*.

Cada um dos outros mercenários carrega uma bolsa contendo 2d10 PO.

CAÇADORES DE ORELHAS

Os elfos da Floresta Ardeep estão em guerra com uma tribo de orcs vizinha chamada Caçadores de Orelha (assim chamada porque seus membros usam colares feitos de orelhas de elfos). Gurrash, o chefe de guerra dos orcs, recentemente conduziu um ataque contra a floresta. Infelizmente para os orcs, os elfos estavam prontos para recebê-los. Mais da metade da horda de orcs pereceu, e os sobreviventes foram obrigados a fugir. Gurrash e vários orcs fugiram para fora da floresta, fazendo seu caminho para o sul até toparem com Pedra Noturna. Sabendo que os elfos não estão muito atrás, Gurrash e seus orcs lutarão para chegar até a aldeia e assumir uma posição lá.

Gurrash, o **chefe de guerra orc**, está sangrando devido aos ferimentos provocados por flechas élficas e tem 60 pontos de vida restantes. Ele lidera uma força composta por vinte **orcs** que não estão feridos e um **orc Olho de Gruumsh** chamado Norgra Caolho. Norgra é tenente de Gurrash e assume o comando se o chefe de guerra morrer.

Os orcs não tem nada de valioso com exceção de suas armas e armaduras. Se a ponte levadiça estiver baixada, eles correm em direção a ela e tentam invadir a aldeia, matando outras criaturas em seu caminho. Se a ponte levadiça estiver levantada, os orcs atravessam o fosso e tentam escalar a paliçada, sem sucesso. Depois de ter sido frustrado pela paliçada, Gurrash envia batedores rio abaixo para encontrar outro ponto de entrada. Demora 10 minutos para estes orcs perceberem que podem entrar na aldeia através da abertura da paliçada onde a ponte (área 11) leva até o forte. Uma vez que os orcs entrem na aldeia, eles lutam até a morte e não fazem prisioneiros. Uma vez que os orcs não sabem o que estão enfrentando, os personagens podem tentar se esconder na aldeia e apanhar alguns orcs de cada vez. Eles também podem retirar-se para a fortaleza, fato que os orcs ignoraram.

Se os orcs perderem mais da metade do seu contingente sem conquistar uma posição na aldeia, os sobreviventes fogem para as colinas que cercam a região. Uma vez que os orcs sejam derrotados, os personagens podem avançar para o 3º nível e seguir para as Cavernas Gotejantes para encontrar e recuperar os aldeões desaparecidos. Se os personagens não tiverem certeza de onde os moradores foram, Kella Negra Esperança ou os guardas do forte podem apontar-lhes a direção certa.

Estranhos Parceiros. Se os personagens chegaram a um acordo com os membros da Rede Negra no evento anterior e as Sete Serpentes estejam ainda disponíveis, quando os orcs chegarem, os Zhents ajudam o grupo defender Pedra Noturna. Xolkin e Kella não são heróis e não se colocam em perigo desnecessário, mas são rápidos para levantar a ponte ou entrar em defesa nas torres de vigia, conforme necessário. Sabendo que os orcs são devastadores combatentes corpo a corpo, os Zhents preferem os ataques à distância e tentam manter os orcs afastados.

Elfos ao Resgate! Se os personagens estiverem em perigo de ser dominados pelo chefe de guerra Gurrash e seus orcs sanguinários, oito dos elfos da Floresta Ardeep (elfos e elfas da floresta **batedores**) chegam do norte para ajudá-los. O líder deste bando é um elfo da floresta ousado chamado Rond Flechalar. Ele e seus companheiros elfos não têm amor ou respeito para com os moradores de Pedra Noturna, mas odeiam orcs ainda mais. Uma vez que os orcs sejam derrotados, Rond grita: “Disponham” antes de conduzir os elfos de volta para a Floresta Ardeep. Os elfos não estão procurando por uma briga ou em fazer as pazes com os habitantes da Pedra Noturna, e também não estão interessados em qualquer tipo de recompensa.

CAVERNAS GOTEJANTES

As colinas ao redor Pedra Noturna estão cheias de cavernas. Os moradores se esconderam nas Cavernas Gotejantes, localizada a um quilômetro e meio ao norte de Pedra Noturna, após o ataque dos gigante das nuvens. Personagens que seguirem as pegadas dos habitantes da aldeia ou que forem direcionados até lá descobrem uma entrada de caverna aberta na superfície sul de uma colina rochosa coberta com pinheiros. Personagens que usem esta entrada chegam à área 1 na Caverna Gotejante.

Se os personagens usarem uma hora para dar a volta na colina, eles encontram outras duas entradas. Na base da colina no lado oeste há um túnel estreito no qual um riacho flui. Este túnel possui 12 m de comprimento e leva à Área 6. No lado leste da colina há um túnel seco com 30 m de comprimento que desce suavemente até a área 3a.

Se os personagens escalam até o topo da colina e olharem ao redor procurando por outras entradas possíveis, eles encontram uma chaminé natural (um fosso de 1,5 m de diâmetro) que desce 15 m até a Área 7. A chaminé tem apoios para as mãos em abundância e pode ser escalada com um teste bem-sucedido Força CD 10 (Atletismo). Nenhum teste de habilidade é necessário se os personagens usarem uma corda ou um equipamento de escalada.

Um clã de goblins expulsos da Floresta Ardeep pelos elfos se refugiou na Caverna Gotejante há pouco mais de um mês atrás. Uma semana depois, enquanto percorriam as colinas atrás de alimento, eles fizeram amizade com um casal de ogros e os convidaram a se mudar para as cavernas, para proteção. Os goblins e ogros capturaram os refugiados de Pedra Noturna e começaram a comer os aldeões. Os prisioneiros que os goblins ainda não comeram estão condenados a ter um destino semelhante, a menos que os aventureiros intervenham.



MAPA 1.2: CAVERNA GOTEJANTE

Hark, o chefe dos goblins, não é uma criatura irracional. Seus instintos de autopreservação superam qualquer animosidade natural que ele sinta em relação a seus inimigos ou sua presa. Os personagens podem negociar com Hark e evitar um derramamento de sangue desnecessário (consulte a área 9), ou podem matar Hark e seus seguidores para conquistar a liberdade dos aldeões, a escolha é deles.

Os personagens devem estar no 3º nível no momento em que colocarem os pés nas Cavernas Gotejantes. O Mapa 1.2 mostra a disposição das cavernas. As seções que se seguem descrevem os locais deste mapa.

CAVERNA GOTEJANTE: CARACTERÍSTICAS GERAIS

As Cavernas Gotejantes são formações naturais e têm as seguintes características em comum.

Escuridão. As Cavernas Gotejantes não possuem fontes de luz. Os goblins e ogros contam com sua visão no escuro para enxergar.

Água Gotejando. As cavernas receberam seu nome por causa da água que goteja constantemente a partir das estalactites na caverna principal (área 1). O som de gotejamento produz ecos em todo o complexo, mas não é suficientemente alto para abafar outros ruídos distintos.

Túneis Estreitos. Os túneis que levam para longe da caverna principal (área 1) possuem de 2,1 a 2,4 m de altura e largura variando de 60 cm a 1,5 m. Ogros e outras criaturas grandes podem se espremer por essas passagens, mas sofrem as penalidades normais para fazê-lo (consulte a seção “Espremendo-se em Espaços Menores” no Capítulo 9 do *Livro do Jogador*).

Paredes. As paredes são úmidas e lisas, mas graças a uma abundância de falhas e apoios, elas podem ser escaladas com um teste bem-sucedido de Força CD 10 (Atletismo).

1. CAVERNA PRINCIPAL

Personagens que seguirem as pegadas dos moradores, chegam à boca de uma caverna, que possui 3,6 m de largura e 6 m de altura. Dentro da caverna pode se ver uma vasta floresta de estalagmites em seu centro e elevações de 3 m de altura ao longo de suas paredes. A água goteja do teto coberto de estalactites, que eleva-se a uma altura de 9 m no meio da caverna. Seis túneis naturalmente esculpidos levam desta caverna central para outras partes do complexo. O chão está cheio de lanças e escudos quebrados e guano de morcego.

Os personagens que espiem a caverna podem ver um ogro se banhando em uma poça de lama (consulte a área 1b). Aqueles com visão no escuro também podem ver um ou mais sentinelas goblin nas elevações da caverna (consulte a área 1a). Se os personagens estiverem carregando fontes de luz ou fazendo muito barulho, as criaturas nas áreas 1a e 1b os detectam e atacam.

1A. ELEVAÇÕES

Existem elevações de rocha com 3 m de altura ao longo das paredes. Escalar uma elevação ou descer dela com segurança requer um teste bem-sucedido de Força CD 10 (Atletismo).

Cinco **goblins** estão de guarda nas elevações - um em cada elevação marcada com “1a” no mapa. Seus nomes são Gleeek, Lop, Nitch, Pox e Slibberdabber. Quando detectam intrusos, os goblins gritam “Bree-yark!” e começam a disparar flechas. Seus gritos de alarme colocam o restante do complexo da caverna em alerta, mas não chegam reforços.

1B. BANHEIRA DE LAMA QUENTE

Um **ogro** chamado Nob banha-se em uma piscina de lama quente de 1,5 m de profundidade perto da entrada da caverna. A poça é aquecida por um respiradouro natural que mantém a temperatura da lama em torno de 32°C. Nob não carrega qualquer azagaia, mas mantém sua clava grande na piscina com ele. A piscina de lama é considerada terreno difícil.

Nob e sua companheira (consulte a área 1c) trabalham para o Chefe Hark, que os intimidou a trabalhar com seu intelecto superior e disposição desagradável. Nob tenta esmagar inimigos com sua clava. Se seus inimigos tentarem fugir, Nob e sua companheira os perseguem.

1C. FLORESTA DE ESTALAGMITES

Um conjunto de estalagmites se formou no meio da caverna. As estalagmites variam em altura de 90 cm a 4,5 m. No meio da floresta de estalagmites existe um espaço livre como uma clareira. Os **ogros** transformaram este espaço em um covil, e uma ogra chamada Thog está dormindo aqui quando os personagens chegam. Ela desperta com os sons de combate ou gritos de alarme, e tanto lança suas azagaias quanto avança para batalha com sua clava grande. Uma busca no covil dos ogros não resulta em nada de valor.

1D. POÇA POLUÍDA

Uma piscina rasa se formou contra a parede nordeste da caverna, cujo chão é mais baixo. O escoamento da piscina corre para o leste, na Área 4. A água é poluída com minerais tóxicos e é imprópria para beber.

2. COVIL GOBLIN

Um túnel que os ogros consideram desconfortavelmente estreito leva a uma rede apertada de cavernas onde os membros mais fracos da tribo goblin vivem. Estes goblins encolhem-se em suas tocas e evitam entrar em combate com aventureiros armados. Se ameaçados, choram e imploram por misericórdia. Cada um tem CA 10, 1 ponto de vida e nenhum ataque eficaz.

2A. CAVERNAS DORMITÓRIOS

Seis dessas cavernas estão marcadas no mapa das Cavernas Gotejantes, e cada uma contém 1d6 goblins não combatentes. O chão de cada caverna é coberto por colchões de grama nos quais os goblins dormem. Além de alguns potes enferrujados, ferramentas estranhas e brinquedos de goblin, as cavernas de dormir não contêm nada de valor.

2B. CAVERNA DE OSSOS

Os goblins descartam aqui os ossos das criaturas que devoram. O chão da caverna está repleto de crânios de animais pequenos (principalmente morcegos) e alguns humanoides desafortunados, incluindo alguns aldeões recentemente devorados. Uma busca da área não revela nenhum tesouro.

3. CAVERNAS LESTE

Depois de alguns desentendimentos infelizes com o monstro da Área 3A, os goblins evitam este túnel. Os goblins se referem ao monstro como o Blob.

3A. O BLOB

Muitas estalactites e estalagmites ocupam essa caverna de 6 m de altura e 4,5 m de largura. No chão no meio da caverna há uma estalagmite particularmente grande (3 m de altura) crivada

com buracos de 10 cm de largura e 30 cm de profundidade formados naturalmente e que desembocam em uma cavidade central oca. Encostados perto da base da estalagmite estão os restos corroídos de duas cimitarras goblins.

Um **pudim negro** tomou como residência o interior do núcleo oco da estalagmite, e os buracos na “concha” da estalagmite são suficientemente grandes para que um personagem possa colocar um braço, um bastão ou uma arma em qualquer um deles. O pudim faz um ataque automático contra qualquer coisa que seja inserida em um dos buracos da estalagmite.

O pudim tem cobertura total enquanto dentro do núcleo da estalagmite. Se deixado imperturbável, o pudim permanece dentro da estalagmite até que os personagens façam o seu caminho em direção a Área 3B, quando emerge silenciosamente e os segue. Uma vez que os personagens estejam encurralados na Área 3B, o pudim ataca.

Túnel Leste. Este túnel de 1,5 m de largura e 2,1 m de altura inclina-se suavemente para cima e curva-se para leste. Depois de 30 m, percebe-se que ele tem saída através do lado leste da colina.

3B. ABASTECIMENTO D'ÁGUA

Uma pequena cachoeira derrama-se do teto de 2,4 m de altura, formando uma piscina de 1,5 metros de profundidade no extremo sudoeste da caverna. Os goblins costumavam vir aqui beber água fresca, mas pararam de visitar a caverna quando o pudim negro na Área 3A começou a pegá-los.

Crescendo perto da parede sudeste existem fragmentos de vinte cogumelos verdes. Um personagem que inspecione os cogumelos e for bem-sucedido em um teste de Inteligência CD 10 (Natureza) pode determinar que eles são venenosos. Qualquer criatura que ingerir um cogumelo deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Constituição CD 10 ou receberá 1 ponto de dano de veneno e ficará envenenado por 1 hora. Os efeitos de comer vários cogumelos são cumulativos.

4. MORCEGOS E PRISIONEIRO

Um túnel curto leva a uma caverna baixa que ecoa com o som de asas batendo. O som emana de um poço formado naturalmente no assoalho da caverna, que é coberto com guano de morcego. Bordas a 3 m de altura cercam o poço e formam alcovas elevadas ao norte, ao leste e ao sul. Amontoados nestas alcovas estão trinta aldeões de Pedra Noturna. Os aldeões são prisioneiros dos goblins e dos ogros, e estão tentando permanecer tão quietos quanto possível por razões que não podem ser imediatamente aparentes para os personagens.

Diretamente abaixo desta caverna existe outra caverna de tamanho semelhante cheia de milhares de morcegos. Qualquer barulho em qualquer caverna agita os morcegos. Quando os morcegos ficarem agitados, peça aos personagens que joguem a iniciativa. Na contagem de iniciativa 10, os morcegos voam poço acima e sobre a caverna superior, gritando ruidosamente. A revoadas de morcegos reduz a visibilidade na caverna superior para 1,5 m. Uma criatura recebe 1 ponto de dano perfurante sempre que entrar em um quadrado de 1,5 m cheio de morcegos voando. No início de cada turno dos morcegos, role 1d6. Em uma jogada de 1-5, os morcegos permanecem agitados. Em uma rolagem 6, os morcegos retornam à caverna inferior e não estão mais agitados.

O poço desce através de 6 m de rocha sólida antes de se abrir na caverna inferior, que possui 9 m de profundidade.

ALDEÕES DE PEDRA NOTURNA

O Chefe Hark retirou as armas dos aldeões antes de levá-los para esta caverna. Os aldeões temem por suas vidas, mas não podem escapar das Cavernas Gotejantes até que os monstros na Área 1 sejam derrotados. A cada 3 horas, um dos ogros entra na caverna, pega um prisioneiro e leva o desafortunado aldeão para ser devorado (pelos ogros, depois pelos goblins na Área 2 ou pelos ratos gigantes na Área 9).

Na ausência de um verdadeiro líder, Morak Ur'gray (anão do escudo **plebeu** LB), o proprietário da Estalagem Pedra Noturna, fala em nome dos aldeões. Morak é um otimista, e está contando com a Senhora Velrosa Nandar vindo para o resgate. Quando coloca os olhos sobre os aventureiros, ele suspiro de alívio e assume que foram contratados pela Senhora Nandar (ele fica consternado ao saber que ela não sobreviveu ao ataque a Pedra Noturna).

Outros prisioneiros notáveis presos na caverna incluem Hiral Mystrum (humano Thethyriano **plebeu** LN), o covarde sacerdote de Lathander da aldeia, e seis guardas desarmados (humanos e humanas de várias etnias **guardas** LN). Os guardas foram feridos pelos goblins e ogros no processo de captura; cada um tem apenas 1d6 pontos de vida restante.

Os outros prisioneiros encontrados aqui são membros sobreviventes de famílias locais. Todos os adultos são **plebeus** desarmados e todas as crianças são não combatentes. Eles deixaram Morak falar em seu nome. As famílias são as seguintes:

Família Agganor. Destiny Agganor (42 anos) é a parteira tiefling de Pedra Noturna. Seu filho, Grin Agganor (27 anos), trabalhava no estábulo da aldeia, alimentando os cavalos e limpando as baias da Senhora Nandar. Destiny adora Asmo deus, mas não impõe suas crenças sobre ninguém, incluindo seu filho.

Família Delfryndel. Os Delfryndels são humanos Thethyrianos. Possuem e operam o moinho de vento de Pedra Noturna. Os membros da família sobrevivente são Renarra Delfryndel (64 anos), seu filho mais novo Zalf (40 anos), sua esposa Elize (37 anos), e seus dois filhos adolescentes, Dar son (17 anos) e Hildy (14 anos). Nenhum membro da família morreu no ataque dos gigante, mas o filho mais velho de Renarra, Olaf, foi morto e comido pelos goblins.

Família Hulvaarn. Os Hulvaarns são humanos de Damara, agricultores de batata e nabo. Os membros sobreviventes da família são Godrick Hulvaarn (32 anos), sua esposa Prennis (30 anos) e seus três filhos: Jehanna (12 anos) e filhos gêmeos Ellis e Ghalt (9 anos). As crianças perderam seu avô (pai de Godrick, Nestor) no ataque dos gigante em Pedra Noturna.

Família Nesper. Os Nespers são humanos Thethyrianos, agricultores de abóbora e produtores de extrato de tomates. Nenhum deles foi morto no ataque dos gigantes, mas três deles morreram nas mãos dos goblins e dos ogros nas Cavernas Gotejantes. Os membros da restantes da família são Yondra (15 anos) e seu irmão Sarvin (11 anos). Eles perderam seus pais e uma irmã mais velha chamada Syllda.

Família Osstra. Os Osstras são humanos Thethyrianos, agricultores de trigo. Os membros sobreviventes da família incluem Thelbin Osstra (52 anos) e seu marido, Brynn (52 anos), e seu sobrinho de bom coração, Broland (23 anos).

Brynn perdeu sua mãe idosa e sua irmã mais nova (a mãe de Broland) para os goblins.

Família Falcão-Estio. Os Summerhawks são halflings robustos. Taela Falcão-Estio (28 anos), uma boticária, conforta seus quatro filhos, Barley (10 anos), Midge (8 anos), Nincy (6 anos) e Dollop (3 anos). O marido de Taela, Larlow, foi morto em Pedra Noturna quando uma pedra caiu sobre sua casa.

5. FISSURA

Uma fissura de 2,4 m de largura e 6 m de profundidade divide um túnel que conduz para o norte. Os goblins não atravessam a fissura e ainda não exploraram o túnel. Até onde vai o túnel é com você. Ele poderia sair na superfície em algum ponto, ou pode conduzir até toca de um monstro ou até Floresta Ardeep. Se você não quer que os personagens vagueiem para muito longe, informe os jogadores que o túnel desmoronou depois de algumas centenas de metros, forçando os personagens a voltarem.

6. RIACHO SUBTERRÂNEO

Uma corrente de água na altura dos tornozelos entra através de um estreito túnel na parede oeste e forma uma pequena piscina nesta caverna, anteriormente vazia. A água não tem bom sabor devido ao seu elevado teor mineral, mas os goblins foram forçados a beber daqui porque o seu suprimento de água doce foi cortado (consulte a área 3).

Se os personagens entrarem nas cavernas sem serem detectados e se refugiarem aqui, há uma chance de 50% de que a cada hora um goblin não combatente entre na caverna procurando um pouco de água para beber. O goblin foge à vista de intrusos, indo para o norte até a área 9. O goblin tem CA 10, 1 ponto de vida e nenhum ataque eficaz.

7. CHAMINÉ NATURAL

Uma chaminé formou-se no teto de 2,1 m de altura desta pequena caverna lateral. A chaminé possui 1,5 m de largura e tem bases de apoios em abundâncias para mãos e pés. Uma criatura pode subir ou descer o fosso com um teste bem-sucedido de Força CD 10 (Atletismo). Nenhum teste de habilidade é necessário se uma corda ou equipamento de escalada for usado.

Uma inescrupulosa e ambiciosa **goblin** chamada Snigbat está de guarda no fundo do fosso. O trabalho de Snigbat é observar os intrusos e relatar o que vê para o Chefe Hark. Snigbat considera este dever uma forma de castigo. Se ver um ou mais aventureiros bem armados, Snigbat oferece para levá-los até o Chefe Hark se eles prometerem matá-lo e ajudar Snigbat a se tornar a nova chefe. Snigbat sabe onde Hark mantém seu tesouro (área 8), mas não compartilha esta informação com os personagens na esperança de que ela possa obtê-lo.

CONTINUIDADE

Se os personagens formarem uma aliança com Snigbat e descartarem Hark, Snigbat pede-lhes para matar os ogros na caverna principal (Área 1), uma vez que ela não tem influência sobre eles. Com Hark e os ogros mortos, Snigbat pode aproveitar o título de chefe sem ser desafiada. Uma vez que se torna a nova chefe, ela permite que os personagens e os moradores de Pedra Noturna deixarem a Caverna Gotejante ilesos.

8. TESOURO DE HARK

Uma grande rocha redonda tampa um túnel baixo de 1,2 m de diâmetro que leva a esta caverna. O pedregulho se encaixa perfeitamente na entrada do túnel e deve ser empurrado para abrir passagem para o interior da caverna. Mover a pedra para fora do caminho exige um teste bem-sucedido de Força CD 11 (Atletismo). O som do pedregulho rolando é alto o suficiente para ser ouvido pelas criaturas na Área 9.

A caverna tem um teto de 2,4 m de altura e contém um colchão de grama (a cama de Hark), ao lado do qual descansa um baú de madeira com uma fechadura enferrujada. A fechadura é puramente estética e se quebra se manuseada grosseiramente.

TESOUROS

O baú contém o tesouro que o Chefe Hark acumulou durante sua curta vida:

- 12 PO, 55 PP, e 87 PC (jogados no fundo do baú).
- Um par de galeteiro de prata para sal e pimenta (no valor de 10 PO cada um ou 25 PO para o par).
- Um estojo de couro manchado de sangue contendo um conjunto completo de ferramentas de ladrões (valor de 25 PO).
- Um símbolo sagrado de Silvanus esculpido em madeira e revestido com ouro (valor de 25 PO).
- Um item mágico, determinado aleatoriamente, rolando na Tabela de Itens Mágicos A no capítulo 7 do *Guia do Mestre*.

9. CAVERNA DO CHEFE HARK

Esta caverna de 3 m de altura abriga Hark, o **chefe goblin**, duas **goblins** (Ratcha e Zukluk) e sete **ratos gigantes** (os amados animais de estimação de Hark). Quando os personagens entram na caverna pela primeira vez, Hark e suas guarda-costas estão alegremente observando os ratos se alimentando do cadáver de um aldeão morto (Darthag Ulgar, o proprietário do posto comercial Vendas Escudo do Leão).

Hark recolheu todas as armas e escudos pertencentes aos moradores capturados e guardou o equipamento na alcova ocidental atrás de pedras. Os personagens que revistarem o esconderijo encontram nove lanças, cinco clavas, duas adagas e seis escudos de madeira.

DESPENSA DE HARK

Na extremidade norte da caverna existe uma caverna menor, onde o Chefe Hark mantém os prisioneiros antes de dá-los como comida a seus ratos gigantes. Encolhida na parte de trás desta despensa de 1,8 m de altura está a aterrorizada dama de companhia da Senhora Velrosa Nandar, Daphne Featherstone (humana Thethyriana **plebeia** LB). Daphne estava na aldeia quando os gigantes das nuvens atacaram. Incapaz de voltar para o Forte Nandar, Daphne fugiu para as Cavernas Gotejantes com os outros aldeões - uma decisão que ela chegou a lamentar. Se descobrir que a Senhora Nandar está morta, Daphne fica inconsolável.

NEGOCIANDO COM HARK

Os personagens podem tentar negociar com Hark em vez de atacá-lo. Ele concorda em libertar os aldeões restantes se os personagens fizerem uma das seguintes coisas (e deixar o covil dos goblin em paz):

- Pagar o resgate de 1 PO por aldeão (o valor total é de 31 PO, menos 1 PO para cada morador que tenha morrido desde que os personagens chegaram às cavernas).

- Dar a Hark uma fechadura funcionando. Hark precisa de uma nova tranca para seu baú do tesouro na Área 8.
- Matar o Blob (consulte a Área 3). Se os personagens fornecerem a Hark uma prova da morte do pudim negro, ele liberta todos os moradores sob sua custódia.

A MISSÃO DE MORAK

Personagens que sobrevivam aos perigos das Cavernas Gotejantes e retornam a Pedra Noturna, devem avançar para o 4º nível.

Uma vez que esteja de volta na aldeia, Morak Ur'gray faz um balanço dos danos, faz arranjos para enviar notícias do ataque dos gigantes até Águas Profundas e convida os personagens a realizarem uma das três missões a seguir. Se Morak morrer na Caverna Gotejante, outro PdM pode dar a missão em seu lugar. Escolha a missão que quiser. Sua escolha determinará se os personagens visitarão Brin Shander, Campos Dourados ou Trijavalí na próxima etapa da aventura (consulte o Capítulo 2).

Se os personagens aceitarem ou não a missão de Morak, continue com a seção “Torre de Zephyros”.

MISSÃO DE BRIN SHANDER

A amiga e vizinha de Morak, Semile Poçosul, foi morta no ataque dos gigantes. Embora não tivesse família em Pedra Noturna, Semile falava frequentemente sobre seu irmão, Markham. Morak sabe que Markham é o xerife de Brin Shander e pede aos personagens que viajem para o Vale do Vento Gélido e entreguem a triste notícia do falecimento de Semile.

MISSÃO DE CAMPOS DOURADOS

Os Xelbrins foram mortos em sua casa quando os gigantes bombardearam a aldeia (consulte a seção “Pedra Noturna”, Área 4H). Morak lembra que o casal de idosos tem um filho, Miros, que mora em Campos Dourados. Morak pede aos personagens para visitar Campos Dourados e deixar Miros saber o que aconteceu. Se o corvo dos Xelbrins ainda estiver vivo, Morak pede aos personagens para entregá-lo em segurança a Miros.

MISSÃO DE TRIJAVALI

O amigo e vizinho de Morak, Darthag Ulgar, foi comido por ratos gigantes. Darthag dirigia o posto comercial da Vendas Escudo do Leão em Pedra Noturna, e sua ex-esposa dirige um posto comercial similar em Trijavalí. Morak pede que os personagens viajem para Trijavalí e entreguem a triste notícia do falecimento de Darthag para Alaestra Ulgar.

TORRE DE ZEPHYROS

No dia seguinte aos personagens aceitarem a missão de Morak, eles têm seu primeiro encontro com um gigante. Leia ou parafraseie a seguinte caixa de texto para os jogadores:

Vocês veem uma enorme torre flutuando em uma nuvem a uns 300 m de altura. A torre deve ter centenas de metros de altura, e seu pináculo se parece estranhamente com o chapéu pontudo de um mago. À medida que a torre se aproxima, escadas feitas de nuvens começam a se formar embaixo dela, descendo em sua direção.

O Mapa 1.3 mostra a torre. As escadas são feitas de nuvens sólidas que descem em espiral, parando próximo ao chão. Elas são dimensionadas para humanos e é seguro subir. Depois de subir as escadas por 300 m, os personagens ficam diante da entrada da torre, em uma nuvem firme e segura como um terreno sólido. Se os personagens entrarem no primeiro andar da torre, um gigante das nuvens mago chamado Zephyros desce do segundo andar (usando uma magia de *levitação*) para cumprimentá-los.

Zephyros é um gigante das nuvens excêntrico, com cabelos brancos bagunçados pelo vento, uma fina barba branca e um robe roxo adornado com estrelas douradas. Ele não representa nenhuma ameaça para Pedra Noturna ou para os personagens.

Desde que o ordenamento se quebrou, Zephyros esteve usando a magia *contato extraplanar* para encontrar uma maneira de ajustar as coisas. As conjurações do feitiço que falharam o levaram à loucura em várias ocasiões. Ele se recuperou da loucura, mas acentuou sua excentricidade. Suas buscas mágicas o levaram até Pedra Noturna. Ele não teve nada a ver com o ataque dos gigantes das nuvens ao assentamento, e fica horrorizado ao saber dos danos que seus companheiros gigantes causaram.

Zephyros tem uma estima melhor pelas “raças menores” do que a maioria dos gigantes. Se os personagens se apresentarem a ele, um grande sorriso se fixa no rosto do gigante das nuvens quando percebe que eles são os mencionados pelas misteriosas entidades planares com as quais falou. Convencido de que os personagens podem restaurar o ordenamento, Zephyros oferece transportá-los para um destino de sua escolha no Norte. Essa é a extensão do seu envolvimento. As entidades planares com quem Zephyros falou através da magia *contato extraplanar* avisaram para tomar um papel mais ativo nos eventos. O destino do grupo deve coincidir com a missão de Morak. Após entregar com segurança os personagens em seu destino, Zephyros e sua torre partem para as Ilhas Moonshae.

Se os personagens pedirem a Zephyros que os leve para outro lugar que não seja Brin Shander, Campos Dourados ou Trijavali, Zephyros (mago excêntrico que é) fica um pouco confuso e acaba levando-os a um desses lugares por acidente.

Zephyros é um **gigante das nuvens**, com as seguintes alterações:

- Zephyros é Neutro Bom.
- Ele possui valor de Inteligência 18 (+4) e a habilidade de conjuração, descrita abaixo.
- Ele carrega um cajado dos magos de tamanho gigante ao invés de uma maça estrela. Com uma ação, ele pode fazer dois ataques corpo a corpo com o cajado. Cada ataque tem bônus de +15 para acertar e causa 20 (3d6+10) pontos de dano de concussão, ou 23 (3d8+10) pontos de dano de concussão quando usado com duas mãos. Este dano é considerado mágico.
- Ele possui nível de desafio 13 (10.000 XP).

Conjuração. Zephyros é um conjurador de nível 12. Sua habilidade de conjuração é a Inteligência (teste de resistência a magia CD 17, +11 para acertar com ataques mágicos). Ele possui as seguintes magias de mago preparadas:

Truques: (à vontade): *consertar, mensagem, prestidigitação, raio de gelo, toque chocante*

1º Nível (4 espaços): *compreender idiomas, enfeitiçar pessoa, escudo arcano, misseis mágicos*

2º Nível (3 espaços): *coroa da loucura, levitação, lufada de vento*

3º Nível (3 espaços): *dificultar detecção, idiomas, proteção contra energia*



MAPA 1.3: TORRE DE ZEPHYROS



ZEPHYROS

4º Nível (3 espaços): *conjurar elementais menores, esfera resiliente de Otiluke, invisibilidade maior*

5º Nível (2 espaços): *cone de frio, contato extraplanar*

6º Nível (1 espaço): *sugestão em massa*

A torre de Zephyros não tem acomodações apropriadas para raças pequenas, mas o gigante das nuvens mago permite que o grupo acampe no primeiro andar. Ele pede aos personagens que limitem suas atividades ao primeiro andar e fiquem longe do segundo andar e do ninho. Zephyros controla os movimentos da torre usando uma *orbe de navegação* (consulte o Apêndice B) no segundo andar.

A tabela Tempo de Viagem da Torre de Zephyros resume quanto tempo leva para a torre viajar de Pedra Noturna até Brin Shander, Campos Dourados ou Trijavali. Independente do seu destino final, os personagens têm pelo menos um encontro no caminho (consulte a seção “Céus Hostis” para mais detalhes).

TEMPO DE VIAJEM DA TORRE DE ZEPHYROS

DESTINO	TEMPO DE VIAJEM
Brin Shander	624 horas (26 dias)
Campos Dourados	72 horas (3 dias)
Trijavali	275 horas (11 dias e meio)

PRIMEIRO ANDAR

A torre repousa sobre uma nuvem aparentemente sólida sob os pés. Um arco aberto leva a um átrio vazio, na parte de trás do qual está pendurada uma fina cortina azul, translúcida, que balança com a brisa. Além da cortina se encontra uma câmara hexagonal de 30 m de altura contendo uma mesa de madeira e uma cadeira de pedra de tamanho gigante. Pendendo no teto por correntes de ferro estão seis esferas de cristal com magia

de *chama contínua* conjuradas nelas. As esferas iluminadas mantêm a sala clara.

O segundo andar da torre pode ser visto através de um buraco de 6 m de largura no teto elevado.

SEGUNDO ANDAR

Este nível da torre tem um teto de 24 m de altura e janelas altas com vitrais. Móveis incluem uma cama de tamanho gigante e um enorme baú de madeira selado por uma magia de *tranca arcana*. Prateleiras de pedra se sobressaem das paredes a alturas de 6, 12 e 18 m, e essas contêm o peso da vasta coleção de diários de Zephyros (consulte “Tesouro”).

Flutuando a 3 m acima do chão há uma *orbe de navegação* (consulte o Apêndice B) que Zephyros usa para controlar os movimentos da torre.

Zephyros usa magia para mover-se entre os andares. Um buraco de 6 m de diâmetro no chão permite o acesso ao primeiro andar, cujo chão fica 30 m abaixo. Um buraco de tamanho semelhante no teto conduz ao ninho.

TESOURO

O baú de madeira tem de 2,7 m de comprimento, 1,5 m de largura e 1,5 m de altura. Contém uma variedade de robes de tamanho gigante, um par de sandálias gigantes, um grande pente de electrum incrustado com pedras da lua (no valor de 750 PO e pesando 10 kg) e o livro de magias de Zephyros. O livro de magias pesa 115 kg e tem a capa dourada e prateada. Ele contém todos os feitiços que Zephyros preparou, além das seguintes magias adicionais: *armadura arcana, chama contínua, despedaçar, escudo de fogo, lentidão, modificar memória, olho arcano, padrão hipnótico, passo nebuloso e reflexo*.

A biblioteca de Zephyros contém mais de quinhentos diários de pesquisa que ele mesmo escreveu. Durante os últimos cinquenta anos, Zephyros tem flutuado ao redor das Ilhas Moonshae e catalogado muitas de suas maravilhas, tanto mágicas quanto mundanas. Cada livro pesa 45 kg, consolidando o valor de um mês de pesquisa, e vale mais que 250 PO.

NINHO

O mais alto nível da torre possui arcos abertos dispostos nas paredes. Quatro **grifos** fizeram ninhos aqui, e Zephyros os trata como gatos. Há qualquer momento, 1d4 grifos estão presentes; grifos ausentes estão fora caçando e retornam após 1d4 horas. Os grifos que estão presentes atacam se eles ou se seus ninhos forem perturbados. Os ninhos dos grifos não contêm nenhum tesouro.

CÉUS HOSTIS

Um ou ambos dos seguintes encontros ocorrem enquanto os personagens estão viajando com Zephyros. Se os personagens estiverem fazendo a viagem por conta própria, sem a ajuda do gigante das nuvens, ignore esta seção e use a tabela Encontros Aleatórios nos Ermos no Capítulo 3 para gerar encontros por terra.

DIA 3: O ÓDIO UIVANTE

No terceiro dia da jornada dos jogadores, representantes de um culto elemental maligno chamado Ódio Uivante chega na Torre de Zephyros, esperando encontrar um poderoso aliado gigante

das nuvens cujos objetivos coincidam com os de Yan-C-Bin, o Príncipe Maligno do Ar.

Os cultistas utilizam abutres gigantes como montarias aladas. Quando eles notam a torre do gigante das nuvens, eles investiram. Os cultistas pousam do lado de fora da entrada da torre, no primeiro andar. Zephyros está dormindo no segundo andar quando eles chegam e somente fica ciente de seus visitantes se os personagens o acordarem ou se um combate irromper.

No terceiro dia de sua jornada, vocês notam nove humanos magros e levemente protegidos montando em abutres gigantes. Eles pousam sobre uma nuvem, onde apeiam. Todos os cavaleiros usam elmos de aço que cobrem seus olhos e que parecem cabeças de aves estilizadas. Um deles está equipado com uma mochila adornada com um rosto sorridente.

Os visitantes incluem dois **cultistas fanáticos** (humanos Illuskanos NM) e sete **cultistas** (humanos e humanas de várias etnias NM). Os cultistas tentam entrar na torre enquanto seus nove **abutres gigantes** permanecem do lado de fora. Os abutres permitem que apenas membros do culto os montem, e atacam qualquer um que se aproxime a 1,5 m de si. Um personagem que vista um uniforme de cultista pode, com um teste bem-sucedido de Carisma CD 12 (Adestrar Animais), enganar um abutre gigante e permitir que seja montado. O abutre gigante ataca o personagem se o teste falhar.

Os cultistas fanáticos se chamam Amarath e N'von. Eles falam pelo restante do grupo e clamam falar em nome de Yan-C-Bin também. Amarath e N'von desejam fazer contato com um gigante das nuvens e não tem interesse em negociar com mais ninguém. Se os personagens ficarem no caminho, os cultistas os ignoram e chamam pelo mestre da torre. Se os personagens insistirem ou se se voltarem à violência, os cultistas os atacam.



CULTISTA DO ÓDIO UIVANTE
E ABUTRE GIGANTE

Amarath carrega uma sacola mágica (consulte “Tesouro”) com um **caçador invisível** em seu interior. Em seu primeiro turno de combate, Amarath liberta o caçador invisível e ordena que ele ataque os inimigos do culto.

TESOUROS

A “mochila sorridente” de Amarath é, na verdade, uma *mochila de carga*. A mochila fica vazia assim que o caçador invisível sai dela.

N'von carrega uma bolsa contendo dez pitadas de pó de pixie. Ela oferece a bolsa a Zephyros como um presente (consulte “Continuidade”).

Uma pitada do pó de fada pode substituir componentes materiais de qualquer magia de encantamento de 3ª nível ou menor. O pó de pixie possui outros efeitos mágicos também. Se uma pitada de pó de pixie for polvilhada sobre uma criatura, jogue um dado de porcentagem e consulte a tabela Pó de Pixie para determinar os efeitos.

Pó de Fada

d100 Efeitos Mágicos

01-70 A criatura polvilhada com o pó ganha deslocamento de voo 18 m por 10 minutos.

71-80 A criatura polvilhada com o pó deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Constituição CD 11 ou cairá inconsciente durante 1 minuto. A criatura desperta se receber dano ou se for chacoalhada ou esbofetada com uma ação.

81-90 A criatura polvilhada com o pó deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Sabedoria CD 11 ou será afetada por uma magia de *confusão*.

91-00 A criatura polvilhada com o pó se torna invisível durante 1 hora. Qualquer equipamento que esteja vestindo ou carregando também fica invisível enquanto estiver na posse da criatura. O efeito na criatura se encerra se ela atacar, causar algum dano ou conjurar uma magia.

CONTINUIDADE

Se uma batalha irromper entre os personagens e os cultistas, Zephyros (mago excêntrico que é) observa o caos se desenrolar de uma distância segura. Apenas se os personagens estiverem perto de serem derrotados faz com que o gigante conjure a magia *sugestão em massa* nos cultistas e no caçador invisível, ordenando que eles partam de uma vez e nunca mais retornem.

Se os personagens permitirem que os cultistas falem com Zephyros, eles lhe oferecem a bolsa de pó de pixie como um presente e os incita a ajudar Yan-C-Bin a “retornar o mundo ao seu estado primordial, do modo como ele era no alvorecer da história”. Os cultistas são vagos em como isto pode ser alcançado e estão mais interessados em um sim ou não do gigante.

Zephyros aceita qualquer conselho que os personagens desejarem oferecer. A menos que os personagens o aconselhem a mandar os cultistas embora, Zephyros aceita o presente dos cultistas e permite que eles fiquem em sua torre enquanto considera a oferta. Ele então se retira para o segundo andar e conjura *contato extraplanar* para determinar o melhor curso de ação. Se ele falhar no teste de resistência de Inteligência da magia, ele permanece catatônico até concluir um descanso longo. Se for bem-sucedido no teste de resistência, ele determina com o auxílio da magia que os interesses do culto são opostos aos dele e, educadamente, pede que os cultistas partam. Os cultistas concedem o pedido dele de má vontade e partem,

mas não antes de Amarath repreender o gigante das nuvens por sua “tolice e limitada decisão”.

Após seus assuntos com os cultistas terem se concluído, Zephyros sente-se mal sobre manter o presente dado por eles e dá a bolsa de pó de pixie para os personagens, acreditando que eles possam encontrar mais utilidade para a bolsa do que ele.

DIA 10. OPERAÇÃO "ATAQUE À ORBE"

Este encontro ocorre no décimo dia da jornada do grupo e acontece apenas se os personagens estiverem viajando para Brin Shander ou Trijavali. A preponderância da atividade dos gigantes no Norte deixou os membros da Aliança dos Lordes em alerta, e seus operativos estão reunindo informações enquanto avançam para reduzir as incursões deles.

Qualquer personagem que esteja de guarda no lado de fora da torre de Zephyros ou que esteja observando o céu a partir do ninho da torre nota perigo se aproximando se seu valor de Percepção passiva (Sabedoria) for 15 ou maior.

Um enorme dragão de prata plana por entre as nuvens, aproximando-se rapidamente. Conforme se aproxima, vocês notam uma quantidade de anões trajando armadura em suas garras.

Um **dragão de prata adulto** chamado Clarion deve um favor à Rainha Dagnabbet do Salão de Mitral e está transportando uma equipe de ataque da Aliança dos Lordes até a torre de Zephyros a seu pedido. O dragão traz três anões do escudo em cada garra dianteira. Os anões têm ordens de desabilitar as fortalezas dos gigantes das nuvens, e planejam localizar e destruir a *orbe de navegação* da torre. Nem eles e nem o dragão sabem que Zephyros não representa ameaça aos assentamentos do Norte, e também nem se importam com isso. Eles têm ordens de sua rainha e uma missão para completar, e pelas barbas de Moradin, eles pretendem ser bem-sucedidos!

Personagens que notem o dragão de prata têm 1 minuto para se preparar para sua chegada. De outra forma, todos os habitantes da torre são pegos de surpresa pelos sons do bater das asas do dragão assim quem ele pousa do lado de fora da torre. Após deixar os anões, Clarion alça voo, espanta os grifos do ninho da torre e espera lá enquanto os anões completam sua missão.

Os anões do escudo chamam-se Daina Ungart, Ildehar Puhnóferreo, Hewen Horn, Voldrik Martelo Flamejante, Griswelda Torunn e Naalt Parte-Escudo. Eles possuem as estatísticas de **veteranos**, com as seguintes alterações:

- Os anões são leais e bons.
- Seu deslocamento é de 7,5 m.
- Eles possuem visão no escuro até um alcance de 18 m.
- Eles falam Anão e Comum.
- Eles possuem vantagem nos testes de resistência contra veneno e resistência a dano de veneno.
- Eles usam machados de batalha em vez de espadas longas e machadinhas em vez de espadas curtas (as machadinhas causam dano cortante em vez de dano perfurante).
- Cada um está equipado com uma *poção de forma gasosa*

Os anões bebem suas *poções de forma gasosa* ao aterrissar e fazem seu caminho até a torre, a procura da *orbe de navegação*. Ao perceber que a orbe não está no primeiro andar, eles sobem

até o segundo andar. Uma vez que a orbe esteja à vista, os anões reverterem para sua verdadeira forma e a atacam. Zephyros faz o seu melhor para proteger a orbe sem ferir qualquer dos anões, usando magias tais como *enfeitiçar pessoa*, *esfera resiliente de Otiluke* e *sugestão em massa*. Enquanto isso, o dragão observa a batalha do ninho e tenta neutralizar o gigante das nuvens mago com seu sopro paralisante.

O dragão e os anões evitam um conflito armado com os personagens. Se os personagens matarem um ou mais dos anões ou se causarem dano ao dragão, eles são acusados de conspirar com os gigantes para trazer a queda da civilização anã no Norte. A equipe de ataque volta-se contra o grupo na tentativa de nocautear os personagens e deixá-los inconscientes em vez de matá-los.

CONTINUIDADE

Um personagem pode tentar persuadir o dragão e os anões a encerrar o ataque ao convencê-los de que Zephyros não representa ameaça. Se o jogador interpretar bem e argumentar de forma convincente, permita que o personagem use uma ação para fazer um teste de Carisma CD 15 (Persuasão), com vantagem se o personagem for um membro da Aliança dos Lordes e com desvantagem se um ou mais membros da equipe de ataque forem mortos. Se o teste falhar, os anões dizem que “não podem arriscar” e se adiantam para completar sua missão, embora os personagens possam tentar novamente. Se o teste for bem-sucedido, o dragão e os anões cancelam o ataque.

Se os anões destruírem a *orbe de navegação*, a torre fica à deriva até que Zephyros construa uma orbe reserva (o que levaria meses). Em vez de segurar os personagens em sua torre, ele os ajuda a retornar para a superfície, indica a eles a direção certa e se despede deles antes de retornar para sua torre para considerar suas opções.

Se a equipe de ataque for frustrada ou cancelar a missão, os anões pedem a Clarion para os levar de volta até os Salões de Mitral. Se os anões forem mortos, o dragão retorna para os Salões de Mitral sozinho. Uma vez que a equipe de ataque da Aliança dos Lordes parta, Zephyros agradece aos personagens por terem lhe ajudado a defender a torre, murmura algo sobre dragões e seus sopros e segue em frente como se nada tivesse acontecido.

Avanço de Personagem

Personagens ganham níveis neste capítulo ao completarem os objetivos resumidos abaixo:

- Personagens que explorem Pedra Noturna e derrotem os goblins na aldeia avançam para o 2º nível.
- Personagens que lidem com os agentes Zhentarim e sobrevivam ao cerco dos orcs (com ou sem o auxílio dos elfos da Floresta Ardeep) avançam para o 3º nível.
- Personagens que sobrevivam aos perigos das Cavernas Gotejantes avançam para o 4º nível, independente de quantos aldeões eles resgatarem.
- Personagens avançam para o 5º nível após o encontro com os cultistas do ar e com a equipe de ataque da Aliança dos Lordes.

Os personagens deveriam estar no 5º nível no momento que chegarem a Brin Shander, Campos Dourados ou Trijavali, conforme descrito no Capítulo 2.



CAPÍTULO 2: RUMORES

Um assentamento no Norte está sob o ataque de gigantes. Você decide qual local usar: a cidade murada de Brin Shander no coração gelado do Vale do Vento Gélido; Campos Dou-rados, um assentamento de cultivo fortificado e abadia ao nordeste de Águas Profundas; ou Trijavali, uma cidade fronteira e parada de descanso para caravanas do Vale do Dessarin. Este capítulo inclui um mapa e uma descrição detalhada sobre cada assentamento. Os ataques dos gigantes têm um objetivo específico. Se os personagens ajudarem a defender o local contra o ataque dos gigantes e forem bem-sucedidos em derrotar ou expulsar os atacantes, eles são recompensados com missões que os levam mais fundo na aventura. Esteja avisado: estes encontros são destinados a testar a liderança do grupo e suas habilidades táticas, e personagens que não exercerem um certo grau de precaução provavelmente perecerão.

PdM's ESPECIAIS

Neste capítulo, cada jogador interpreta não apenas um personagem jogável, mas também um PdM que tem laços com o assentamento que os personagens estão defendendo. Depois de determinar onde a aventura começa, faça fotocópias dos seis PdMs correspondentes ao local que você escolheu. Estes PdMs são reunidos no Apêndice D. Cada PdM vem com uma breve descrição, traços de personalidade (um vínculo, um ideal e um defeito) e um bloco de estatísticas. Quando o ataque dos gigantes começar, dê um PdM a cada jogador e diga a ele onde está o PdM no início do encontro, conforme observado na descrição

do mesmo. Se o seu grupo tiver mais de seis jogadores, um ou mais deles não receberão um PdM, e está tudo bem (deixe os jogadores decidirem quem recebe um e quem não). Se seu grupo tiver menos de seis jogadores, dê um PdM para cada jogador e coloque os restantes de lado. Estes PdMs que sobraram não participam na batalha.

Após distribuir os PdMs, leia o seguinte texto explicativo para os jogadores:

Além de seus personagens, cada um de vocês receberá um PdM especial, com laços do local onde a aventura começa. Usem um momento para analisar os traços de personalidade e estatísticas do seu PdM. Um dos seus objetivos nesta parte da aventura é manter vivo o seu PdM especial. Para cada um desses PdMs que sobreviver, seu grupo receberá uma missão especial que renderá uma recompensa após serem bem-sucedidos. Os detalhes dessas missões especiais não serão revelados até o final desta parte da aventura.

Os PdMs controlados pelos jogadores são intencionalmente mais simples e fáceis de interpretar do que os personagens dos jogadores, e os PdMs ajudam a trazer vida ao local. Os jogadores estarão muito mais inclinados a defender a localização sabendo que seus habitantes são mais do que apenas figuras sem rosto com pontos de vida. Esses PdMs estão predispostos a ajudar na

defesa do seu assento, mas os jogadores podem tentar mantê-los longe do perigo. Cada PdM tem um ideal, um vínculo e um defeito e, embora você deva incentivar os jogadores a interpretar esses traços com precisão, os jogadores podem retratar os PdMs como bem escolherem.

Em vez de ter cada jogador rolando a iniciativa de um PdM especial, presume que o PdM age na mesma ordem de iniciativa do personagem do jogador; imediatamente após a vez desse personagem. Se um inimigo for forçado a escolher entre atacar um personagem jogador ou um PdM, assuma que ele ataca o PdM, a menos que tenha um forte incentivo para fazer o contrário.

Ao final da batalha, independentemente do resultado, retire todos os PdMs especiais. Para cada PdM que sobreviver, dê aos personagens a missão correspondente do PdM especial. Uma missão especial é concedida mesmo se o PdM não participar da batalha. Essas missões especiais não devem ser reveladas aos jogadores até que você esteja pronto para passar para a próxima parte da aventura. Uma vez que a poeira tenha baixado, os PdMs sobreviventes se aproximam dos personagens e apresentam suas missões (não necessariamente todos de uma vez). Os personagens não têm nenhuma obrigação de aceitar e completar uma missão, embora fazê-las geralmente leva a algum tipo de recompensa.

Os aventureiros não recebem nenhuma missão (ou a recompensa obtida ao completá-la) que está ligada a um PdM que morra e não seja trazido de volta à vida usando uma magia de revivificar ou outros meios.

Se você estiver narrando a aventura para jogadores inexperientes, você pode controlar um ou mais PdMs especiais e usá-los para ajudar ou aconselhar os personagens dos jogadores, em vez de ter os jogadores controlando os PdMs além de seus próprios personagens. Se os PdMs sobreviverem à batalha, conceda uma missão especial por personagem no grupo.

BRIN SHANDER

Brin Shander é o maior de dez assentamentos conhecidos coletivamente como Dez-Burgos, localizado no coração gelado do Vale do Vento Gélido. Aqui, caravanas do sul se reúnem com os comerciantes de todo o Vale do Vento Gélido para trocar bens e rumores. Os pescadores, caçadores, peleiros e mercenários batem os cotovelos nas tavernas da cidade, e anões rudes, viajantes atentos e patifes encrenqueiros andam por suas ruas. Comerciantes do sul negociam corantes, madeira, ervas secas e especiarias, tecidos, frutas, vinhos e outras mercadorias por esculturas de marfim e outros itens feitos a partir dos ossos da truta cabeçuda que povoa os rios e lagos da região.

A aldeia está situada no topo de uma colina ao sul da montanha conhecida como Sepulcro de Kelvin, um marco importante no Vale do Vento Gélido. De seu poleiro varrido pelo vento, Brin Shander tem uma visão dominante da tundra circundante, e uma força atacante deve subir a encosta escarpada sob o fogo dos arqueiros antes que possa atacar a muralha externa. A muralha circular que rodeia Brin Shander ergue-se a 9 m de altura e é feita de blocos de pedra bem justas. Guardas ficam no topo de uma passarela de placas de madeira que contornam o interior da muralha. Espalhados ao longo da muralha ficam as torres de vigia de pedra, onde os guardas podem se abrigar durante as nevascas e aquecerem as mãos e os pés em fogões de ferro.

Os edifícios de Brin Shander são estruturas de madeira simples com telhados inclinados para evitar que a neve se acumule sobre eles. Nuvens de fumaça branca são expelidas dia e noite de chaminés de pedra e buracos nos telhados.

Cada comunidade em Dez-Burgos possui um orador eleito que lidera os moradores e representa seus interesses. O orador atual de Brin Shander é Duversa Shane. Ela nomeou Markham Sulpoço como seu xerife, tornando-o responsável por treinar a milícia da cidade e manter a paz.

LOCAIS EM BRIN SHANDER

Os locais a seguir são identificados no mapa 2.1.

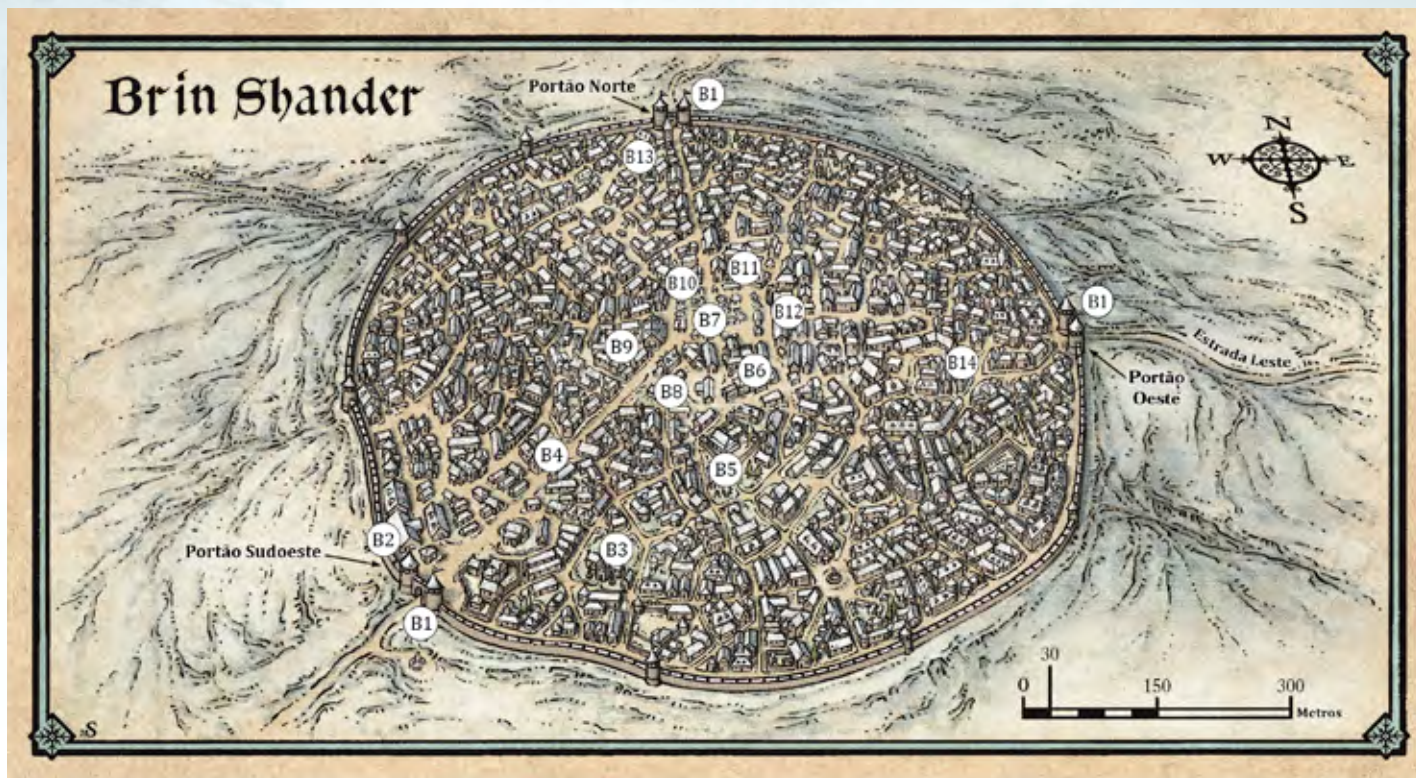
B1. PORTÕES EXTERNOS

A aldeia possui três conjuntos de portões de madeira com 4,5 m de altura e dobradiças, apelidados de Portão Norte, Portão Leste e Portão Sudoeste. Estes portões podem ser barrados por dentro com pesadas vigas de madeira reforçadas com barras de ferro. Portões bloqueados possuem CA 15, 200 pontos de vida, um limite de dano de 10 e imunidade a dano psíquico e veneno. Forçar a abertura de um conjunto de portões barrados requer um teste bem-sucedido de Força CD 28.

Duas torres cilíndricas de pedra de 9 m de altura flanqueiam cada portão e vigiam uma das trilhas que levam para a aldeia. A trilha do Portão Norte percorre pouco mais de 3 km para o norte até a Vila de Targos, na costa congelada de um lago chamado Maer Dualdon. A trilha que conduz ao leste, chamada Estrada Leste, estende-se aproximadamente 21 km até a Vila de Angraleste na costa do Lac Dinneshere. A rota sudoeste, conhecida como Trilha das Caravanas, é chamada de Dez Trilhas onde passa através da Espinha do Mundo. Esta trilha é o caminho mais seguro para as terras ao sul das montanhas, mas é intransitável no inverno.

Em circunstâncias normais, os portões de Brin Shander ficam abertos e os guardas designados aos portões não dizem e não fazem nada à medida que as pessoas vão e vêm. Quando Brin Shander é ameaçada, no entanto, os guardas fecham e barram os portões, se recusando a abri-los, a menos que o xerife ou o orador lhes ordene que façam. Há quatro guardas em cada portão a qualquer momento. Outros oito guardas estão em patrulha, movendo-se entre as torres de vigia de pedra ao longo da muralha. A maioria dos guardas são humanos, com alguns anões do escudo, meio-orcs e outras raças.

Uma delegada do xerife chamada **Augrek Elmo Luzente** (consulte o Apêndice D) frequentemente fica vigiando o portão sudoeste. Ela se deleita em cumprimentar visitantes que venham pela primeira a cidade. Na verdade, ela tem um discurso bem ensaiado que faz com que alguns dos outros guardas no portão revirem os olhos: “Bem vindos, viajantes! Mantenham os dedos e as extremidades protegidos para que Auril não os morda! Controlem seu temperamento e serão muito bem-vindos aqui! Trouxeram mercadorias para vender? O mercado fica logo adiante. Procurando uma bebida quente? Posso recomendar uma gota do Conhaque de Fogo Flamebeard, vendido apenas na taverna Conforto de Kelvin, localizado a sua direita quando adentrarem a praça do mercado! (se os personagens chegarem por um portão diferente, você pode realocar Augrek para esse portão).



MAP 2.1 BRIN SHANDER

B2. ESTÁBULOS

Estes estábulos foram construídos contra a muralha externa. Qualquer cavalo, pônei ou mula trazidos para dentro da cidade podem ser hospedados aqui e alimentados por 1 PP por noite.

B3. SALÃO DO CONSELHO

Localizado próximo ao portão sudoeste, o salão do conselho é um armazém indefinido onde os oradores de Dez-Burgos engajam-se em discussões sobre assuntos que dizem respeito às suas comunidades. Quando nenhuma reunião está acontecendo, o prédio permanece vazio. No evento de uma crise que afete outros assentamentos de Dez-Burgos, o salão do conselho pode ser convertido em um abrigo para os refugiados.

B4. CASA DA TRÍADE

O maior local de adoração em Brin Shander, o único que realmente merece ser chamado de templo, é um impressionante edifício de pedra construído pelos anões do Sepulcro de Kelvin. A Casa da Tríade ergue-se na metade do caminho entre o portão sudoeste e o mercado central. Ele honra os três deuses conhecidos como a Tríade: Tyr, o deus da justiça; Torm, o deus da coragem e do auto-sacrifício; e Ilmater, o deus da perseverança diante do sofrimento.

O templo é assistido e mantido por sacerdotes visitantes e acólitos de Inverno Remoto e Águas Profundas, que geralmente permanecem não mais do que dois anos antes de retornarem de onde vieram. No momento, o templo é lar de um sacerdote de Torm vindo de Inverno Remoto chamado Dellvon Ludwig (LB Humano Illuskano **sacerdote**) e seu fiel amigo **Sirac de Suzail** (consulte o Apêndice D).

Sirac sabe que é filho do imortal Artus Cimber e que, portanto, carrega a linhagem dos Cimber; não que isso já tenha lhe trazido benefícios. A imortalidade de Artus, dizem, vem de um anel mágico – anel este que Sirac nunca viu. Os pais de Sirac o deram quando ele ainda era recém-nascido; ele foi criado em um orfanato e aprendeu suas habilidades de sobrevivência quando adolescente vivendo nas ruas de Suzail. Ele viajou para o oeste com uma caravana até Portal de Baldur, então subiu a Costa da Espada até Inverno Remoto. Ele chegou ao Vale do Vento Gélido três meses atrás para treinar suas mãos na pesca da truta cabeçuda e acabou fazendo amizade com Dellvon Ludwig. Desde então Sirac tem apreciado o mantra de Torm, adotando a coragem e o heroísmo acima de tudo.

B5. PALÁCIO DO ORADOR

O Palácio do Orador é a residência particular do orador da aldeia. A parte “palácio” de seu nome é um exagero se comparado com tal tipo de edifício em outros lugares do mundo. Ainda assim, projetado por anões a partir de pedras recortadas, com um telhado alto e uma fachada em colunata, o local realmente é um palácio entre as outras residências de Brin Shander, parecendo que foi magicamente teletransportado para cá, vindo de alguma outra região de Faerûn.

O atual orador eleito, **Duessa Shane** (consulte o Apêndice D), é filha de um comerciante de Águas Profundas que se estabeleceu em Brin Shander após ela se apaixonar por uma atendente de uma taverna local. Duessa herdou o talento de sua mãe para negociar e o charme de seu pai, e ela pode argumentar e debater por horas sem se cansar. Outros podem se arrepiar diante de sua ousadia, mas ela normalmente consegue o que quer.

B6. PREFEITURA

A Prefeitura de Brin Shander é o maior prédio que faz divisa com a praça central. Ele é reservado para os banquetes da comunidade e encontros em vários dias sagrados e outros eventos notáveis. A prefeitura também pode acomodar refugiados dos assentamentos vizinhos em tempos de emergência.

Nos fundos da prefeitura há um pequeno lance de degraus de pedra que leva a um porão com paredes de terra batida congelada. O porão foi convertido no escritório do xerife e as celas adjacentes em uma prisão. O xerife, **Markham Poçosul** (consulte o Apêndice D), passa pouco tempo aqui, e a cela está geralmente vazia. Quando encenqueiros precisam ser trancafiados, dois delegados (Humanos e Humanas Illuskanos LN **guardas**) são designados para vigiá-los. O xerife Poçosulcarrega a chave da porta da cela, que pode ser aberta com ferramentas de ladrão e um teste bem-sucedido de Destreza CD15. Se os guardas precisarem entrar na cela por alguma razão, um deles sai para buscar o xerife enquanto o outro espera.

B7. MERCADO

O mercado é um espaço grosseiramente circular no centro do aldeia onde os habitantes locais e mercadores estrangeiros vendem suas mercadorias. Tendas e carroças cobertas fornecem algum abrigo contra o vento frio, mas não o suficiente. Em alguns locais, fogueiras com pessoas amontoadas ao seu redor estalam e fazem fumaça.

Uma figura pesadamente agasalhada normalmente vista vagando pela praça do mercado é uma jovem magra sem teto chamada **Beldora** (consulte o Apêndice D). Ela usa botas que são muito grandes para seus pés e luvas grossas feitas de pele de morsa. Ela ganha algumas moedas ajudando a manter a fogueira de outras pessoas, aquecendo-se e ouvindo rumores ao mesmo tempo.

O segredo de Beldora é que ela é um agente Harpista. Ela gosta de se aproximar de estrangeiros e descobrir o que eles sabem. Ela esconde consigo uma pedra de mensagem e a usa uma vez por dia para passar informações adiante para Thwip Âmagô Férreo, um agente Harpista localizado em Pedra Hundel.

B8. CONFORTO DE KELVIN

A taverna mais popular na aldeia devido seu extenso estoque de cervejas e conhaques anões é a Conforto de Kelvin. A sala comunal é enfeitada com ofícios anões do clã Martelo de Batalha, mas a maioria das bebidas é importada de Mirabar, no outro lado da Espinha do Mundo. Uma das especialidades de Dez-Burgos digna de nota é o hidromel doce de Bom Prado, um assentamento vizinho. Mestres de caravanas e guardas cheios de moedas frequentemente vêm aqui, assim como anões visitantes do Sepulcro de Kevin. O proprietário da Conforto de Kelvin é Ogden Barba Flamejante (NB Anão do escudo **plebeu**), que tem um temperamento tão inflamável quanto sua famosa bebida – um esquentado bucho de Mirabar que ele compra barato e reengarrafa como o Conhaque de Fogo Flamebeard (revendendo-a com uma excelente margem de lucro). Em sua juventude, Ogden trabalhou em muitas minas famosas, e possui contatos por todas as fortalezas dos anões do Norte, incluindo os Salões de Mitral.

Um dos frequentadores do Conforto de Kelvin é **Sor Baric Nylef** (consulte o Apêndice D), um cavaleiro de Tyr e membro da Ordem da Manopla. Ele está esperando que algumas doses de Conhaque de Fogo Flamebeard afaste o frio enquanto mantém um olho atento em busca de um anão chamado Worvil

“o Malvadinho” Barba-Forcada, um criminoso cujos rumores indicam estar escondido em Dez-Burgos. O Malvadinho liderava uma gangue de anões salteadores que saquearam caravanas que viajavam entre Luskan e Mirabar. Ele também liderou várias invasões nas Minas de Mirabar, roubando comida e bebida, principalmente. A Ordem da Manopla capturou a maior parte de sua gangue, mas Worvil desapareceu nas montanhas. Um interrogatório dos prisioneiros levou Baric a descobrir o vício descontrolado do Malvadinho pelo Conhaque de Fogo Flamebeard. Sendo assim, Baric adotou o disfarce de um guarda de caravanas desempregado, e seu plano é frequentar o Conforto de Kelvin por alguns dias na esperança que sua vítima entre direto pela porta.

B9. ARSENAL

O arsenal da aldeia fica localizado logo depois da praça central. Apenas o orador da aldeia e o xerife possuem as chaves para este edifício, que estoca armas para a milícia.

B10. LÂMINAS FERRONEGRO

Esta pequena loja e ferraria fica ao norte da praça da aldeia e é bem conhecida na região como uma parada obrigatória para aventureiros e outros viajantes. Em vez de tentar competir com as armas forjadas pelos anões do Sepulcro de Kelvin, o ferreiro, Garn (humano Illuskano **plebeu** N), faz sua vida forjando as lâminas mais baratas de Dez-Burgos. Sua irmã, Elza (humana Illuskana **plebeia** NB), administra a loja. Elza expandiu o negócio nos anos recentes ao oferecer uma seleção de suprimentos para aventureiros – rações, mantos de pele, luvas e botas de couro, picaretas para gelo, sapatos para neve e outros equipamentos de sobrevivência. Enquanto uma arma da Ferronegro é vendida normalmente pela metade do preço listado no Livro do Jogador, Elza aumenta o preço dos outros bens em 50% para manter o negócio rentável. A maioria dos mercenários veteranos do vilarejo desdenha da manufatura de Garn, e piadas sobre os desafortunados recém-chegados ao Vale do Vento Gélido frequentemente terminam com a frase “... e ele ‘tava carregando uma lâmina Negroferro, além de tudo!”.

B11. A CABEÇUDA FISGADA

Esta estalagem comprida atende escultores de marfim e comerciantes que vêm até Brin Shander oriundos de outras cidades para realizar seus negócios. O estalajadeiro, Barton (humano Illuskano **plebeu** NB), não se intromete nos assuntos de seus clientes. As acomodações são espartanas e as poucas salas privadas carecem de lareiras e são extremamente geladas à noite. A maioria da clientela dorme na espaçosa sala comunal, próximos à enorme lareira de pedra.

B12. EMPÓRIO DE RENDARIL

Esta é a maior casa de comércio em Brin Shander, no exato local da choupana original onde a aldeia começou a crescer. A entrada fazendo frente com a praça do mercado serve como vitrine, onde visitantes podem ver a variedade dos melhores bens de Dez-Burgos que estão à venda: varas de pescar feitas a partir de teixo élfico, casacos de pele de yeti com botões de marfim entalhados, anzóis de mitral, cabeças de machado e adagas forjadas pelos anões de Sepulcro de Kelvin, e mais. Nos fundos da loja há uma entrada para atacadistas, onde mercadores de caravanas descarregam seu estoque e aventureiros locais vendem peles e presas coletadas em suas viagens. O proprietário, Rendaril (meio-elfo **plebeu** CB), é um comerciante perspicaz

que aprendeu a negociar no mortal mercado de Águas Profundas. Mais moedas passam por suas mãos em uma semana do que a maioria dos outros comerciantes de Brin Shander vê em uma temporada.

B13. A VISTANORTE

A Vistanorte é a estalagem mais frequentada por mercenários e aventureiros, e como tal, é o local mais barulhento e perigoso de se ficar em Brin Shander. Ao mesmo tempo, sua taverna é o melhor lugar de Dez-Burgos para se conseguir as últimas notícias e rumores, incluindo pistas para empreendimentos lucrativos. O proprietário, um mercenário aposentado que atende pelo nome de Scramsax (humano Illuskano **veterano** N), leva vantagem das grandes esperanças e boa fortuna de seus clientes ao cobrar as taxas mais exorbitantes na aldeia (seus preços para um quarto e uma refeição custam o dobro do listado no Livro do Jogador). Scramsax frequentemente dá um desconto para clientes que estão entre empregos, permitindo que fiquem com crédito e então os presenteia com uma conta inflacionada por taxas de interesse após eles conseguirem seu novo pagamento. Aqueles que não acertam suas contas descobrem que o antigo mercenário não recebe um “estou sem dinheiro” como resposta, e ainda se lembra de como manejar uma lâmina.

B14. DESCANSO DO CARIBU DOURADO

Uma das estalagens mais antigas da aldeia, a Descanso do Caribu Dourado é administrada por Myrtle (humana Illuskana não combatente LN), uma viúva grisalha. Myrtle faz do seu trabalho um negócio para conhecer os afazeres de todos os demais, questionando seus hóspedes com várias perguntas sobre o que fazem a cada dia. As acomodações da estalagem são simples – os quartos menores são equipados somente com uma banqueta, um penico e duas camas de campanha com peles sujas jogadas sobre elas. Poderia parecer o tipo de lugar que atrairia patifes e encenqueiros, mas o assédio de Myrtle tende a afastar pessoas que possuem segredos para guardar. A ausência desse elemento deste tipo de clientela faz da Descanso do Caribu Dourado um destino popular para viajantes que não estão procurando por muito agito durante sua estadia em Brin Shander.

ATAQUE A BRIN SHANDER

Doze **gigantes do gelo** vêm até Brin Shander procurando por Artus Cimber e o Anel do Inverno. Sua líder, Drufi, possui dois **lobos invernais** viajando junto consigo. Enquanto nove de seus gigantes cercam o vilarejo, Drufi, os lobos e outros dois gigantes do gelo (os guarda costas de Drufi, um macho e uma fêmea) andam corajosamente em direção ao portão sudoeste, solicitando negociar com quem quer que esteja no comando do local. O xerife Markham Poçosul leva a Oradora Duversa Shane até o portão para conversar com a gigante furiosa. Augrek Elmo Luzente já está lá.

COMEÇANDO O ENCONTRO

Os personagens estão em Brin Shander quando o ataque começa, sejam juntos em um local ou espalhados pela aldeia. Leia ou parafraseie o texto na caixa quando o ataque começar.

Outro dia de frio atroz no Vale do Vento Gélido fez com que vocês se embrulhassem em suas peles mais quentes. A praça do mercado de Brin Shander está cheia de pescadores de truta cabeçuda vendendo seu melhor marfim para comerciantes do sul, enquanto outras pessoas comuns aquecem suas mãos e rostos nas pequenas fogueiras. Em todos os lugares pela aldeia, pessoas estão arrastando-se pelas ruas cobertas de neve em seus afazeres. As muralhas externas da aldeia bloqueiam o pior do vento, mas não ele todo. Uma explosão súbita pega todo mundo de surpresa, causando tremores e murmúrios por todo lado. O humor na aldeia muda abruptamente. Algo está errado. Pedestres estão esvaziando a praça com pressa, desaparecendo em suas casas. Conforme guardas com rostos sombrios carregando lanças movem-se na direção do portão sudoeste, vocês ouvem uma voz ribombante vinda daquela direção chamando, “Renda-se Artus Cimber, ou morra!”

Os gigantes do gelo acreditam que um humano chamado Artus Cimber está entocado em Brin Shander; e Drufi ordena que a aldeia entregue Artus e todas as posses dele para ela imediatamente. Duversa e Markham não sabem nada de tal pessoa, portanto tal pessoa não se apresenta.

Drufi carrega uma trombeta feita da presa de um mamute e pode soprá-la como uma ação. A trombeta pode ser ouvida de uma distância de 1,6 km. Se o pedido dela não for atendido imediatamente, Drufi usa a trombeta para avisar os outros gigantes do gelo, que avançam para ficar a 300 m do vilarejo e começam a arremessar rochas por sobre as muralhas, não mirando ninguém ou algo especificamente, mas procurando causar pânico. Conforme as pessoas procuram por cobertura, Drufi e seus dois guarda costas tentam derrubar o portão sudoeste e fazer seu caminho a força para dentro. Enquanto isto acontece, um jovem humano chamado Sirac, na Casa da Tríade, descobre o que os gigantes estão procurando e percebe que pode ser capaz de salvar a cidade.

DEFESA DE BRIN SHANDER

A ameaça de um ataque de gigantes do gelo em larga escala lança a aldeia de Brin Shander no caos. Muitos guardas abandonam seus postos, deixando a defesa do portão sudoeste para os aventureiros. Os personagens podem tanto confrontar os gigantes e os lobos invernais que estão invadindo o portão sudoeste quanto lidar com os gigantes que estão arremessando rochas, conforme acharem melhor. Uma vez que os personagens escolham seus inimigos, assuma que a milícia de Brin Shander está lidando com as outras ameaças.

Dê a cada jogador um dos PdMs a seguir para interpretar durante este encontro:

Augrek Elmo Luzente, uma delegada do xerife (começa na Área B1, portão sudoeste)

Sirac de Suzail, um acólito de Torm (começa na Área B4)

Duversa Shane, a oradora do vilarejo (começa na Área B1, portão sudoeste)

Markham Poçosul, o xerife (começa na Área B1, portão sudoeste)

Beldora, uma espiã Harpista (começa na Área B7)

Sor Barie Nylef, um cavaleiro de Tyr (começa na Área B8)

As estatísticas e notas de interpretação para estes PdMs aparecem no Apêndice D. Como os jogadores irão interpretar seus PdMs durante a batalha fica à escolha deles, mas os encoraje a rever os ideais, vínculos e defeitos dos PdMs. Para mais informações sobre como interpretar estes PdMs, consulte a seção “PdMs Especiais” no começo deste capítulo.

Se os jogadores tentarem manter os PdMs especiais fora da luta, você pode colocá-los em perigo ao por um ou mais gigantes invadindo através da muralha, devastando a aldeia e ameaçando os PdMs diretamente, assim exigindo que os PdMs dos jogadores entrem em ação.

TESOURO

A trombeta de marfim de Drufi vale 750 PO, intacta. A gigante do gelo também possui quinze gemas no valor de 100 PO, cada, dispostas em seu elmo, que podem ser soltas. Cada um dos outros gigantes carrega uma sacola contendo 1d6 itens mundanos, determinados ao se jogar a tabela Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução, bem como 1d4 objetos de arte no valor de 25 PO cada (jogue a apropriada tabela Objetos de Arte no Capítulo 7 do Guia do Mestre). Os lobos invernais não possuem tesouro.

CONTINUIDADE

Se os personagens e seus aliados derrotarem Drufi, seus dois guarda costas gigantes do gelo e seus dois lobos invernais, junto com os gigantes do gelo que restaram, abandonam seu ataque a Brin Shander e recuam para oeste, em direção ao Mar do Gelo em Movimento, onde um dracar gigante aguarda para transportá-los até Svardborg (consulte o Capítulo 7, “Iceberg dos Gigantes do Gelo”). Eles não permanecem lá muito tempo, já que Jarl Storvald os envia de volta na busca por Artus Cimber.

Drufi não deixa Brin Shander até que esteja com o Anel do Inverno ou com o conhecimento do seu paradeiro exato, então provavelmente os personagens terão que matá-la.

Uma vez que os personagens derrotem os gigantes do gelo, eles ganham missões especiais e recompensas baseadas em qual PdM sobreviveu à batalha.

MISSÕES EM BRIN SHANDER

Para cada PdM especial que sobreviver ao ataque a Brin Shander, o grupo recebe uma missão e ganha uma recompensa em particular por tê-la completado. A missão encoraja os personagens a explorar outros locais pelo Norte. Seja viajando por terra ou por mar, use a seção “Encontros Aleatórios nos Ermos” no Capítulo 3 para determinar os encontros que os personagens terão ao longo do caminho.

MISSÃO DE AUGREK ELMO LUZENTE

Esperando ganhar o favor do Xerife Poçosul, mas relutante em deixar seu posto, Augrek pergunta se os personagens podem encontrar um ou mais representantes do clã Elmo Luzente em Mestre de Ferro e pedir se eles podem enviar reforços a Brin Shander. Ela alerta os personagens que os anões de Mestre de Ferro não permitem que não anões adentrem suas terras. Mas, diz ela, alguns anões eventualmente se aproximarão deles. Se os personagens anunciarem que vieram por parte de Augrek, um de seus primos mais velhos, Gwert Elmo Luzente (anão do escudo **nobre** LN, armado com um martelo de batalha em vez de uma rapieira), é convocado para ouvir o que os personagens

têm a dizer. Gwert promete levar o pedido de Augrek para os anciões do clã.

Tesouro. Ao final da conversa, Gwert dá a cada personagem 100 PO em gemas como pagamento por terem entregado a mensagem.

Continuidade. Se os personagens não tiverem certos de onde ir a seguir, Gwert lhes sugere que devam visitar Dasharra Keldabar, uma cavaleira e treinadora de grifos que vive na aldeia de Cisalha de Fogo, e usem as gemas para pagá-la para treiná-los a cavalgar grifos (as gemas não são suficientes para pagar pelo treinamento, mas Gwert não sabe disso). Para mais informações sobre Cisalha de Fogo e Mestre de Ferro, consulte o Capítulo 3.

MISSÃO DE SIRAC DE SUZAIL

Percebendo que os gigantes do gelo estão atrás do Anel do Inverno, após a batalha Sirac confessa aos personagens que é filho de Artus Cimber, e diz que acredita que seu pai possui o anel. Embora não saiba o atual paradeiro de seu pai, Sirac lembra-se que Artus tem conexões com os Chifres Berrantes, uma família nobre de Águas Profundas. Ele pressiona os personagens a visitarem a mansão Chifre Berrante em Águas Profundas e falar com alguém lá. Temendo que os gigantes do gelo possam vir atrás dele novamente, Sirac oferece-se para acompanhar os personagens até Luskan, onde eles podem pegar um navio indo para o sul. Guiados pela pedra de sangue de Jarl Storvald, os gigantes do gelo continuam a caçar Sirac. Se os personagens permitirem que Sirac os acompanhe, assuma que qualquer gigante do gelo que apareça em um encontro aleatório está procurando por ele.

Se viajarem para Águas Profundas, os personagens descobrem que a família Chifre Berrante possui uma quinta, chamada Alta Casa dos Chifres Berrantes, no Distrito Norte da cidade. Embora seja uma das maiores residências em Águas Profundas, e atualmente esteja hospedando uma de suas muitas festas infames, esta é uma celebração de boas-vindas para parentes visitantes vindos de Cormyr. No momento de sua chegada, os aventureiros são felicitados pelo Lorde Zelraun Chifre Berrante (humano Chondathano **arquimago** LN). Por ter bebido algumas *poções de longevidade* ao longo de sua vida, ele possui a aparência e o vigor de um homem de trinta anos, a despeito de ter algumas décadas a mais do que isso. Um **guardião do escudo** acompanha Zelraun o tempo todo. Zelraun conta aos personagens (com sinceridade) que ele não tem ideia onde Artus esteja, e todas as tentativas de adivinhar seu paradeiro ou escrutiná-lo magicamente, falharam. Zelraun esconde o fato de que tanto ele quanto Artus sejam Harpistas, embora ele suspeite secretamente que Artus esteja agindo por conta própria. Mesmo se Zelraun soubesse onde Artus está, seria impróprio para ele divulgar tal informação e potencialmente expor outro membro dos Harpistas ao perigo.

Zelraun pergunta aos personagens quem os mandou nesta direção. Se eles responderem sinceramente, ele continua a conversar com eles sobre de onde vieram e para onde irão a seguir.

Tesouro. Uma vez que perceba que os personagens possuem um trabalho importante diante de si, Zelraun dá a cada um deles um item mágico. Para determinar cada item, jogue a Tabela B de Itens Mágicos no Capítulo 7 do Guia do Mestre, ou permita que cada jogador escolha um dos itens desta tabela.

MISSÃO DE DUVESSA SHANE

Após despachar batedores para verificar os outros assentamentos de Dez-Burgos, Duveessa diz aos personagens que ela possui uma tia (a irmã de seu pai) vivendo em Águas Profundas que é capitã de um navio chamado Onda Dançarina. Duveessa escreve uma carta para sua tia, Inirva Friágua, pedindo que ela forneça passagem e acomodações para os personagens se eles precisarem viajar pela Costa da Espada.

Se os personagens procurarem informação sobre o Onda Dançarina, eles descobrem que o navio está perdido e várias semanas atrasado. Ele estava transportando bens de Luskan até Águas Profundas quando desapareceu. Os rumores dizem que corsários de Águas Profundas a bordo de um navio chamado Donzela da Lua avistaram destroços flutuando enquanto viajavam ao sul de Águas Profundas.

Os personagens podem encontrar Osk Robustrovão (humano Illuskano **bandido capitão** CN), o capitão do Donzela da Lua, relaxando no Lanterna Pendurada, um salão de festas nas proximidades das docas de Águas Profundas. Robustrovão é um exímio violinista (Atuação +6). De fato, ele está tocando seu violino para entreter sua tripulação e outros frequentadores do salão de festas quando os personagens aparecem para questioná-lo.

Se eles o confrontarem, Robustrovão se ofende e tenta iniciar uma briga. Doze membros da tripulação do Donzela da Lua (humanos Illuskanos **bandidos** CN) se preparam para entrar na briga também. Se os personagens reduzirem os pontos de vida de Robustrovão para 32 ou menos, ele se rende, sorri e oferece sua mão em amizade enquanto os cumprimenta por sua proeza em batalha. Se os personagens minimizarem a situação não respondendo ao ataque inicial de Robustrovão, ele apenas fica satisfeito. Ele paga por suas bebidas e paga qualquer dano feito ao salão de festas, então clama ser um empregado do Lorde Dagult Brasa Remota de Inverno Remoto.

Robustrovão não possui provas de que os destroços que viu sejam do Onda Dançarina, mas está ciente de que nenhum outro navio mercante Águaprofundense desapareceu ultimamente. Além disso, ele clama ter visto “um navio tão grande quanto uma montanha” rondando as águas setentrionais e imagina que ele pode ter atacado e destruído o Onda Dançarina. Se os personagens demonstrarem interesse em montar uma busca pelo Onda Dançarina ou pela embarcação misteriosa, o Capitão Robustrovão oferece seu barco e sua tripulação por uma taxa de 10 PO por dia, mais uma taxa de dois terços dos espólios encontrados. Ele pode ser persuadido a recuar para a metade dos espólios divididos com um teste bem-sucedido de Carisma CD 15 (Persuasão). Uma vez que o trato esteja definido, Robustrovão concorda em içar velas quando os personagens estiverem prontos para partir, os recordando que devem garantir suas próprias provisões.

O Donzela da Lua está ancorado na baía e pode ser alcançado por um barco a remo. Oito tripulantes (humanos e humanas Illuskanos **bandidos** CN) ficam de guarda no deque enquanto o navio está no porto. Use a planta do deque do navio no Apêndice C do Guia do Mestre para representar o Donzela da Lua, se necessário.

Tesouro. O Capitão Robustrovão mantém um baú de tesouro feito de madeira no porão do navio. O baú está trancado e equipado com uma armadilha de agulha envenenada (consulte a seção “Armadilhas Simples” no Capítulo 5 do Guia do Mestre). Robustrovão carrega a chave do baú em uma corrente ao redor do pescoço. O baú contém 1.100 PC, 800 PP, 120 PO, nove gemas no valor de 50 PO cada e

1d4 cada e 1d4 itens mágicos. Determine um item mágico jogando a Tabela B de Itens Mágicos no Capítulo 7 do Guia do Mestre e os outros itens mágicos jogando a Tabela A de Itens Mágicos.

DEFESA DE BRIN SHANDER

O xerife pede aos personagens para patrulharem o Vale do Vento Gélido e retornarem uma vez que tenha visto mais alguma evidência de atividade de gigantes na região. Se os personagens aceitarem a missão, Poçosul os delega e lhes dá três semanas de provisões, bem como uma carta assinada atestando que estão agindo em seu interesse. Personagens podem apresentar a carta para os oradores dos outros assentamentos de Dez-Burgos e esperar receber acomodações e refeições gratuitas.

Você pode planejar encontros conforme os personagens exploram o Vale do Vento Gélido usando a tabela de encontros aleatórios na seção “Vale do Vento Gélido” do Capítulo 3. Após encontrar um ou mais gigantes do gelo, eles podem retornar a Brin Shander e relatar ao xerife. Se eles retornarem com as cabeças de um ou mais gigantes mortos, o Xerife Poçosul recompensa cada um deles com o título de “Defensor do Vale do Vento Gélido” e espalha a notícia do heroísmo do grupo por toda Dez-Burgos. Enquanto os personagens não fizerem nada para manchar suas reputações, os Dez-Burguenses serão amigáveis e corteses com eles.

Logo após os personagens ganharem seus novos títulos, eles são abordados por um par de caçadores de recompensa chamados Sorelisa Zandra (humana Tethyriana **espia** N) e Naeremos (humano Illuskano **bandido** N). Os caçadores de recompensa vestem grossas capas sobre suas armaduras, e Naeremos não tem o braço esquerdo (que foi arrancado por um troll).

Embora eles clamem trabalhar para o governo de Mirabar, Sorelisa e Naeremos estão, na verdade, trabalhando para os Zhentarim. Eles estão procurando por um anão fugitivo conhecido por Malvadinho, que é procurado por banditismo. Sorelisa mostra aos personagens um esboço tosco de Malvadinho (um anão de cabelos escuros com um brilho insano no olhar) e pergunta se eles sabem do seu paradeiro, falhando em mencionar que a cidade de Mirabar colocou um prêmio de 5.000 PO pela cabeça de Malvadinho.

Os Zhentarim querem proteger e recrutar Malvadinho, não entregá-lo às autoridades de Mirabar. Os agentes Zhentarim trabalhando em várias cidades do Norte não o viram em lugar algum, levando Sorelisa a suspeitar que Malvadinho esteja escondido em um dos assentamentos menores. Sorelisa promete que se os personagens o capturarem e o entregarem vivo a ela ou a Naeremos, ela irá igualar a recompensa de Mirabar, oferecendo ao grupo uma provisão em gemas como pagamento (consulte “Tesouro”). Consulte a seção “Forte de Xanthar!” no Capítulo 3 para mais informações sobre Malvadinho e seu atual paradeiro.

Tesouro. Sorelisa e Naeremos compartilham um quarto no Descanso do Caribu Dourado (Área B14). Um compartimento secreto em uma das paredes esconde uma gorda bolsa de couro contendo 10.500 PO em gemas. Uma busca completa pelo quarto, acompanhada de um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 17 (Percepção), revela o compartimento secreto, que não possui armadilhas.

MISSÃO DE BELDORA

Beldora pressiona os personagens a irem para sudoeste e pegarem as Dez Trilhas através das montanhas até o assentamento de mineiros de Pedra Hundel. Ela sugere que eles façam contato com um gnomo chamado Thwip Âmago Férreo, que vive lá a cerca de um ano. Se um ou mais membros do grupo forem Harpistas, ela lhes diz que Thwip serve como olhos e ouvidos da organização em Pedra Hundel. Beldora usa sua pedra de mensagem para informar Thwip que os personagens estão chegando.

Tesouro. Na ocasião da chegada dos personagens, Thwip lhes dá um presente: um cachorro mecânico Miúdo feito de cobre e latão, junto com uma chave de corda. Um personagem deve usar a chave e uma ação para dar corda no cachorro, após o qual segue este personagem por 12 horas. Ao fim deste tempo, o cachorro mecânico para até que lhe seja dada corda novamente. O cachorro possui CA 5, 1 ponto de vida e um deslocamento de 9 m.

Continuidade. Quando os heróis estiverem prontos para deixar Pedra Hundel, Thwip os pressiona a visitar Everlund e procurar por Krowen Valharrow, um mago Harpista que mora na Torre da Lua Cintilante (consulte a seção “Círculos Internos” no Capítulo 3). O gnomo descreve Krowen como um mago poderoso conhecido por patrocinar aventureiros.

MISSÃO DE SOR BARIC NYLEF

Sor Baric está determinado a encontrar Malvadinho. Entretanto, neste momento, ele teme que a trilha já tenha esfriado. Ele planeja permanecer em Brin Shander apenas mais alguns dias antes de procurar em outro lugar, e não quer despedir o tempo dos personagens no que poderia ser uma caçada fútil pelo criminoso. Baric acredita que é mais importante manter a Ordem da Manopla informada do seu paradeiro e intenções, então ele lhes pede para localizarem outro membro da ordem e relatar a posição de Sor Baric. Ele sugere que eles procurem por Sor Lanniver Strayl, um devoto seguidor de Tyr que vive em Inverno Remoto.

Sor Lanniver (humano Thethyriano **cavaleiro** LB, vestindo um manto de proteção) está escovando seu cavalo de guerra quando o grupo chega. Embora não esteja entusiasmado para saber sobre o ataque a Brin Shander, ele está aliviado por saber que seu amigo, Sor Baric, esteja vivo e bem. Personagens que sejam bem-sucedidos em um teste de Sabedoria CD 10 (Intuição) notam que Sor Lanniver está profundamente incomodado. Se eles se intrometerem em seus assuntos, Sor Lanniver revela que ele está preocupado com outro membro da Ordem da Manopla chamada Dannika Zarn, uma cavaleira de Helm que se juntou a uma facção dividida da Ordem da Manopla chamada Ordem do Olho Dourado. Sor Lanniver fornece informações sobre a organização se os personagens parecerem interessados em aprender mais.

- O Olho Dourado tem como base o Forte de Helm, um mosteiro ao sul de Inverno Remoto.
- O Olho Dourado acredita que demônios e seus vis adoradores estão espalhando corrupção por todo o Norte.
- Os inquisidores do Olho Dourado levaram sua adoração a Helm ao extremo e estão determinados a destruir qualquer um que acreditem que esteja sob a influência de demônios, bem como qualquer um que desafie os preceitos de suas crenças.

Sor Lanniver não possui nenhuma missão para os personagens, mas os alerta para serem cuidadosos ao visitarem o Forte de Helm. Consulte o Capítulo 3 para mais informações sobre este local.

Tesouro. Se o grupo incluir um membro da Ordem da Manopla (ou um personagem com um forte compromisso de erradicar o mal), Sor Lanniver dá a este membro do grupo seu manto de proteção como um presente.

CAMPOS DOURADOS

Campos Dourados é uma enorme e murada fazenda-templo dedicada a Chauntea, a deusa da agricultura. Chamado de “O Celeiro do Norte”, é a única razão de muitos Nortenhos provarem frutas macias em vez de frutinhas de arbustos. Águas Profundas e seus vizinhos consomem a produção confiável do templo: grãos cuidadosamente escolhidos e desidratados, confitados ou curados, preservados em vastos porões de armazenamento, toneis e torres de grãos feitas de pedra.

Administrado pelo abade Ellardin Darovik, Campos Dourados é uma fortaleza do Enclave Esmeralda. Membros dessa facção são tão bem-vindos aqui como o clero de Chauntea; muitos deles permanecem por meses para ajudar com o trabalho e a defesa da fazenda contra insetos e pragas, assim como vândalos e saqueadores. Mercenários e aventureiros patrulham as muralhas e as terras ao seu redor. Dentro da fazenda, jovens entes aliados ao Enclave Esmeralda se escondem em meio as árvores, prontos para animar a vegetação de forma a repelir invasores. Mais de cinco mil pessoas vivem e trabalham em Campos Dourados, cultivando mais de trinta quilômetros quadrados de lavoura em bandos de jardineiros trabalhadores.

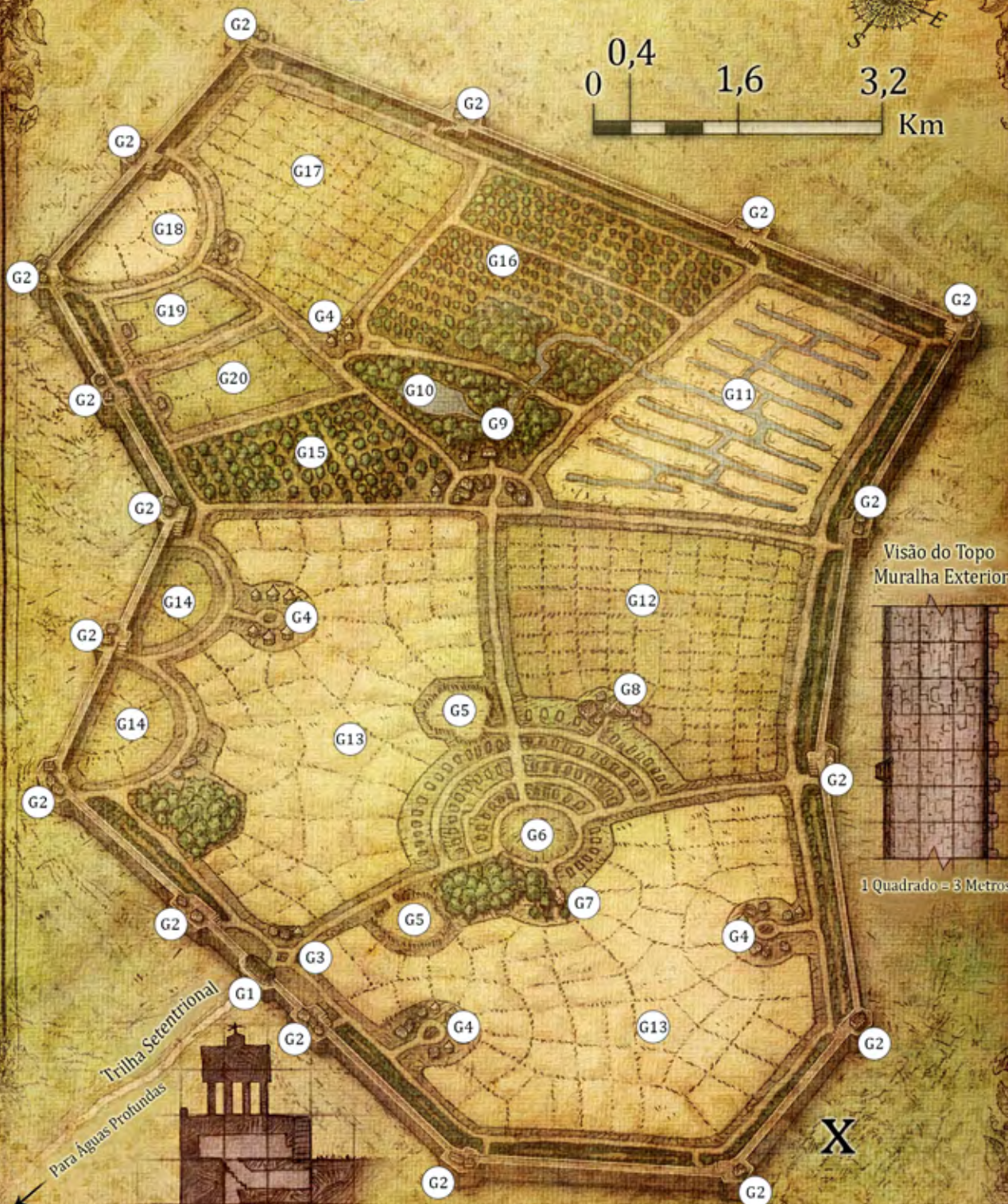
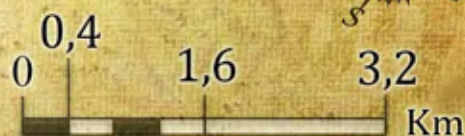
A extensa fazenda-templo foi construída em um terreno mais alto do que os campos ao redor, e é cercada por todos os lados por uma muralha de pedra. A muralha externa possui 18 m (6 m de altura dentro do complexo) e 9 m de largura. A muralha se alarga em algumas partes, com espaços de 1,6 km, e nestes locais estão construídos quartéis ou pagodas. Estes postos de observação tem visão desobstruída dos campos ao redor.

A muralha externa necessita de reparos em muitos lugares. Tempo e o clima causaram erosão na argamassa, criando sulcos entre as pedras que podem servir como apoios para mãos e pés. Escalar a muralha requer um teste bem-sucedido de Força CD 15 (Atletismo).

A entrada para Campos Dourados é uma grande portaria de pedra que fica no meio da muralha sul. Além de seus portões, caminhos de terra cruzam o interior do complexo, criando passagens entre e através dos seus campos e pomares. Também existem caminhos dentro das muralhas ligando os diversos postos de observação. Durante a temporada de colheita, carroças atravessam os campos, coletando a comida e grãos e transportando-os para os porões abaixo dos postos de observação, onde a comida é mantida trancada até que as caravanas de Águas Profundas e outros povoados venham buscar. Além dos grandes campos de grãos, os pomares de frutas e os pequenos jardins de vegetais ficam próximos das muralhas externas. Nestes jardins crescem frutas, ruibarbo e outras plantas do tipo.

A maioria dos trabalhadores de Campos Dourados vive em uma pequena aldeia situada próxima à abadia, onde o abade faz as orações da manhã, tarde e noite. Ao norte da aldeia existe uma estalagem enorme chamada Fim da Trilha Setentrional. Visitantes que planejam passar a noite em Campos Dourados são direcionados até lá.

Campos Dourados



Visão do Topo
Muralha Exterior



1 Quadrado = 3 Metros

Trilha Setentrional

Para Águas Profundas

Vista Lateral Area G2
1 Quadrado = 6 Metros



LOCAIS EM CAMPOS DOURADOS

Os locais a seguir estão identificados no Mapa 2.2.

G1. PORTARIA

A Trilha Setentrional termina diante uma magnífica portaria de pedra esculpida com imagens de uma mulher (representações de Chauntea) carregando cornucópias. A portaria é uma fortaleza por si só. Acima de sua alta e grossa porta de madeira existem seteiras que parecem olhar com suspeita para todos os visitantes abaixo.

A portaria tem um conjunto interno e outro externo de portas duplas. Quando trancadas, estas portas são grossas demais para serem forçadas usando apenas força bruta. Entretanto, elas podem ser danificadas e destruídas. Cada conjunto de portas possui CA 16, 500 pontos de vida, um limiar de dano de 10 e imunidade a veneno e dano psíquico.

A guarnição da portaria opera em três turnos diários que terminam a cinco sinos na manhã, um sino a tarde e nove sinos a noite. Cada turno consiste em um **sacerdote** de Chauntea (humano ou humana Illuskano NB), quatro **acólitos** (humanos e humanas de várias etnias NB), um **mag**o contratado (humano ou humana Illuskano N), dez **batedores** (humanos ou humanas de várias etnias N) escondidos atrás das seteiras, e trinta **guardas** bem treinados (humanos e humanas de várias etnias N). O castelo da portaria é um nobre de Águas Profundas que é escolhido pelos Lordes Mascarados de Águas Profundas e mantém esse posto por um ano, começando no primeiro dia do inverno. O atual castelo, um idiota grosseiro chamado Hantanus Tarm (humano Illuskano **nobre** LN), responsável por defender os portões, mas sem nenhuma experiência militar. Os guardas da portaria respondem a ele, mas sua posição é vista como algo político e cerimonial, e ele não tem influência nenhuma além da portaria. A portaria tem espaço suficiente para acomodar os membros dos três turnos, e qualquer ataque aos portões reúne a força inteira da portaria para dar suporte.

Mercadores e outros visitantes que venham em busca de comida raramente são mandados embora, mas suas carroças e pertences são revistados na portaria para se ter certeza que não há nada que possa danificar a colheita, tal como roedores e parasitas. Convidados que queiram passar a noite são direcionados até a taverna Fim da Trilha Setentrional (Área G8).

G2. POSTOS DE OBSERVAÇÃO

Em intervalos regulares em volta do perímetro de Campos Dourados, a muralha externa (que possui 18 m de altura na parte de fora e 6 m na parte de dentro) se alarga para acomodar largos parapeitos de pedra com construções em cima. Cada parapeito contém uma pagoda de pedra com 9 m de altura com um cata-vento no topo. Uma estátua de Chauntea repousa no meio de cada pagoda, segurando um grande gongo de bronze e cercada por cornucópias. Próximo de cada pagoda existem uma ou duas construções de pedra que servem como quartéis. Uma escada coberta de musgo com 3 m de largura leva do topo do parapeito até o complexo. Um par de portas de madeira e ferro fundido trancadas, no nível do chão, dão acesso as salas de armazenamento e aos porões localizados abaixo de cada posto de observação. Arrombar a fechadura requer ferramentas de ladrão e um teste bem-sucedido de Destreza CD 15.

As salas e os porões estão cheios de frutas e vegetais no outono e vazios no meio do inverno.

Os postos de observação são cruciais para a defesa de Campos Dourados. Posicionados em cada posto estão trinta **batedores** (de ambos os sexos e de várias raças e etnias NB), dois terços deles estão ativos a qualquer hora. O resto está adormecido em suas camas. Dos vinte batedores ativos, doze estão posicionados no parapeito, espalhados centenas de metros entre si e atentos a qualquer problema externo. Os outros oito patrulham as muralhas em pares.

Os postos de observação estão separados por uma distância grande o suficiente para que gritos de alarme se tornem ineficientes. Se um posto precisar soar um alarme, um guarda corre até a pagoda e bate no gongo com um martelo pesado. As pagodas foram construídas de modo a propagar o som, permitindo que o soar do gongo seja ouvido a três quilômetros de distância. Os outros postos que ouvem o som do gongo, também tocam o seu, colocando mais partes do complexo em alerta.

Estes postos foram construídos com o intuito de avisar Campos Dourados de exércitos ou dragões se aproximando. Mesmo que os postos de observação e as muralhas forneçam uma grande segurança, um pequeno grupo de invasores pode escalar a muralha externa e entrar no complexo sem ser detectado se for sortudo o suficiente para evitar os guardas.

G3. RECOMPENSA DA MÃE TERRA

A primeira coisa que visitantes de Campos Dourados avistam quando passam através da portaria é uma estátua de Chauntea com 6 m de altura, retratada como uma mulher risonha e sorridente, em pé com suas mãos em seus quadris cercada por um jardim de trigo dourado. Ao norte da estátua existe uma construção de pedra com sua frente aberta, onde acima jaz uma placa que pode ser lido "Recompensa da Mãe Terra". Visitantes podem comprar sementes e cornucópias aqui. Encarregada pelo abade para gerenciar a loja e seu estoque está Sevembra Folha-Caída (halfling áustera druida LN), um membro do Enclave Esmeralda que vende somente as melhores sementes. Ela também dá várias amostras grátis.

G4. TORRES DE GRÃO

Grãos são armazenados nestas torres de pedra.

G5. CAMPOS DE GADO

Nos arredores da cidade há dois grandes campos de touros reprodutores e gado, com currais isolados para ovelhas, galinhas, perus e porcos. Cada campo tem aproximadamente 800 m de diâmetro e é cercado por cercas de madeira com cavalos de criação esculpidos em seus palanques. Durante o dia, pastores, bem como trabalhadores carregando baldes de leite e tesouras de tosar lã podem ser vistos movendo-se entre os rebanhos de vacas e ovelhas.

Um dos novos pastores, **Shalvus Martholio** (consulte o Apêndice D), é um espião Zhentarim - um lobo em pele de cordeiro, por assim dizer. Sua missão é determinar o quão fácil seria para a Rede Negra obter o controle de Campos Dourados, e relatar suas descobertas para Nalaskur Thaelond em Estalagem do Construtor de Barcaças. Shalvus frequentemente deixa as baias para dar uma volta por Fim da Trilha Setentrional Ele retorna aos currais à noite para verificar os animais.

G6. ALDEIA

Os edifícios que abrigam a maioria dos residentes de Campos Dourados são arranjados em meios-anéis concêntricos em torno de uma praça central onde os moradores podem socializar e se reunirem para piqueniques após as orações do meio-dia. Filas ordenadas de cabanas de madeira, cada uma grande o suficiente para abrigar uma centena de pessoas, estão voltadas para dentro em direção a uma praça central, com a Abadia de Chauntea a sudeste. Cada cabana é uma obra de arte, suas vigas são esculpidas com imagens de um determinado animal, desse modo diferenciando-a das suas vizinhas. A maioria dos trabalhadores de Campos Dourados são **plebeus** humanos. Um punhado de adoradores pacíficos de Chauntea (**druídas** de ambos os sexos e de várias raças e etnias NB) vivem e trabalham entre eles.

Carroças e carrinhos de mão estão parados em todos os lugares, livres para qualquer um usar. Os bois necessários para puxar as carroças são mantidos nos campos de gado (Área G5).

Um bosque de árvores ao sul da aldeia é lar de três entes jovens. Se a aldeia ou a abadia estiverem sob ataque, seu trabalho é animar as árvores mais próximas e ajudar na defesa. O bosque também é lar de uma árvore despertada chamada **Lifferlas** (consulte o Apêndice D). Criada há muito tempo por um druida, Lifferlas é a residente viva mais antiga de Campos Dourados. Ela fala Comum e há muito tempo entretém os filhos dos trabalhadores com histórias angustiantes, muitas vezes contos humorísticos de heróis e monstros, bem como lendas sobre os deuses, Chauntea em particular. A árvore permite que as crianças subam nela enquanto caminha cautelosamente, com seus anfitriões agarrados aos seus ramos e gritando de alegria.

G6. ALDEIA

O maior e o mais elaborado edifício em Campos Dourados é a Abadia Casa da Colheita, um edifício de pedra com séculos de idade cujas paredes exteriores têm estátuas de Chauntea em cada canto, suas mãos levantadas ao céu como se conjurassem um feitiço para invocar a chuva. Cercas bem cuidadas contornam a fundação, e uma janela em vitral na forma de sol está disposta sobre a entrada e os degraus que levam ao seu interior. Estreitos vitrais decorados com imagens de trigo, frutas e vegetais iluminam as arcadas e pilares lá dentro. Em direção à parte de trás do edifício, montado entre as vigas do robusto telhado, há um grande sino de bronze que toca quinze minutos antes das orações toda manhã, meio-dia e entardecer.

Vagando nos salões da abadia estão dois velhos **ursos negros** chamados Darlow e Tilbee. Há alguns meses, eles assustaram alguns trabalhadores nos campos ao sul. Ninguém conseguiu imaginar como os dois ursos entraram no complexo sem serem vistos, despertando rumores de que eram presentes da Mãe Terra. Ao invés de expulsá-los, os trabalhadores os abrigaram e alimentaram. Os ursos eventualmente seguiram os trabalhadores até a abadia. Eles tentam mendigar alimentos dos visitantes sem representar nenhum perigo a ninguém.

O ábade de Campos Dourados, Ellardin Darovik (humano Damarano **sacerdote** NB), é um adorador de Chauntea e um membro do Enclave Esmeralda. Ele é um homem generoso e reservado que evita confrontos e não gosta de ser perturbado. Ele conduz os serviços de oração aos nove sinos da manhã, ao meio-dia, aos três sinos à tarde e aos seis sinos do entardecer, e embora o comparecimento não seja obrigatório, a maioria dos

dos trabalhadores interrompe suas tarefas uma vez por dia para ouvir as palavras do ábade.

Não há nenhum guarda na abadia, apenas um punhado de acólitos. Uma delas, **Zi Liang** (consulte o Apêndice D), repreendeu o Padre Darovik muitas vezes por colocar a defesa de Campos Dourados nas mãos de líderes militares incompetentes, o que a tornou um tanto impopular. Quando não está ocupada com tarefas ou orações, Zi assume a tarefa de patrulhar as muralhas externas.

G8. FIM DA TRILHA SETENTRIONAL

Erigido ao norte da cidade há um edifício de pedra de três andares com janelas arqueadas que oferecem uma vista dos jardins circundantes. Finas plumas de fumaça saem de suas muitas chaminés em dias chuvosos e noites frias. Estátuas de tamanho real de cavalos empenados flanqueiam as portas duplas que levam à sala comunal. Acima dessas portas está pendurado um letreiro de madeira que proclama o nome deste grande estabelecimento, Fim da Trilha Setentrional, em letras extravagantes. A oeste do edifício principal há um estábulo que pode abrigar e alimentar até cinquenta cavalos.

O proprietário da estalagem é um dos membros mais antigos da Sociedade da Guilda dos Estalajadeiros de Águas Profundas e, como tal, deve operar dentro das restrições de sua guilda. Seu nome é **Miros Xelbrin** (consulte o Apêndice D), e ele é uma atração aposentada do circo, apelidado de "o Yéti" durante seu auge por causa de seu corpo em forma de barril e os cabelos grossos e brancos cobrindo seus braços, peito, costas e cabeça.

Miros é um leal ajudante do Enclave Esmeralda e oferece quartos vagos e mesas para os membros da organização e seus companheiros. Os quartos são espaçosos e confortáveis, a comida abundante e deliciosa (feita apenas com os ingredientes mais frescos). Ele tem pouca paciência com baderneiros e pode identificar aventureiros a quilômetros de distância. Miros emprega uma equipe de vinte limpadores e serviçais. Ele vende uma marca de cerveja local chamada Gole Dourado, embora a primeira jarra para um novo cliente seja sempre de graça.

Na parte de trás da Fim da Trilha Setentrional há um forno de cerâmica que Miros usa para fazer as jarra com a marca da estalagem. Estas grandes canecas de barro envernizadas possuem feixes de trigo dourado pintados em suas laterais. Miros não vende estas pequenas obras de arte, mas as canecas são ocasionalmente roubadas e vendidas em outro lugar.

Um dos clientes da Fim da Trilha Setentrional no momento é um visitante de Águas Profundas. A Ordem Vigilante dos Magistas e Protetores daquela cidade tem um acordo com o ábade. A cada inverno, a guilda envia um de seus membros para Campos Dourados como um sinal de seu compromisso em proteger os interesses de Águas Profundas. O mago serve por um ano e atua como uma ligação entre a cidade e o ábade, embora também ajude na defesa de Campos Dourados. O atual membro da guilda é **Naxene Drathkala** (consulte o Apêndice D), uma jovem tranquila e estudiosa que vive em uma suíte luxuosamente decorada acima do estábulo da estalagem e passa a maior parte do seu tempo escrevendo artigos sobre assuntos arcanos e esotéricos. Além de ser um membro da Ordem Vigilante, Naxene é um agente da Aliança dos Lordes e uma espiã leal para a Senhora Laeral Mão Argêntea, de Águas Profundas. Miros tentou cortejar Naxene, mas ela ignora suas investidas hesitantes.

Entre os outros convidados do Fim da Trilha Setentrional estão numerosos atores, músicos, acrobatas e outros artistas de Águas Profundas e Vau da Adaga. Esta gente espirituosa entretém moradores durante os piqueniques à tarde no círculo da cidade (Área G6). Um Halfling cantor e tocador de alaúde chamado **Oren Yogilvy** (consulte o Apêndice D) é o único residente permanente da pousada dentre eles. Ele tem um carinho especial pela Gole Dourado e ganha quartos e mesas vagas para manter os moradores de Campos Dourados entretidos. Depois de alguns drinques, Oren gosta de passear pelo complexo em busca de inspiração e muitas vezes acorda em um campo na manhã seguinte.

G9. CERVEJARIA GOLE DOURADO

A cervejaria de Campos Dourados é majestosa, uma mansão de dois andares onde uma cerveja chamada Gole Dourado é feita, usando a melhor cevada e lúpulo local. Os visitantes não podem entrar na cervejaria, que é fechada à noite. Cabanas diante da cervejaria são o lar dos sessenta plebeus que compõem os funcionários da fábrica de bebidas. Na mesma área há um armazém de pedra fechado, estocado até as vigas com barris de Gole Dourado. Uma porta trancada pode ser aberta com ferramentas de ladrão e um teste bem-sucedido de Destreza CD 15.

Erguendo-se na parte de trás da cervejaria há uma torre de vigia cilíndrica, conhecida pelos moradores como o Pináculo do Dragão, porque um jovem dragão de bronze uma vez se empoleirou em cima dela em uma tarde tranquila de inverno em 1.374 CV, o ano das Tempestades de Raios. A torre de pedra serve como quartel-general para o Capitão da Guarda, que é responsável pela defesa de Campos Dourados. A torre tem a sua própria entrada no piso térreo e possui quatro andares de altura, com um telhado plano cercado por ameias de mármore verde. Dois **guardas** (humanos e humanas Illuskanos CB) ficam de vigia na base da torre, e mais quatro no topo dela. O atual Capitão da Guarda é Strog Lâmina-Trovão (meio-orc **veterano** NB). O tédio e o fácil acesso à comida e à cerveja finas o fizeram gordo e preguiçoso. Ele dorme cedo, acorda tarde e sai da torre uma vez por dia, em torno dos três sinos da tarde, para se encontrar com o ábade e apresentar um relatório diário. Strog tem um comportamento tranquilo e agradável, e o ábade gosta dele, apesar de suas deficiências óbvias.

G10. NASCENTE DE ÁGUA DOCE

A noroeste da cervejeira há uma nascente natural que borbulha para formar um pequeno lago. Um córrego flui suavemente para o leste, depois para o norte, depois para o leste novamente, passando por debaixo de duas pontes de pedra arqueadas e cobertas de musgo antes de desaguar nos arrozais. Sapos se reúnem ao redor da margem do lago à noite, enchendo o ar da noite com uma sinfonia de coaxos.

G11. ARROZAI

Sulcos cheios de água alimentam os arrozais de Campos Dourados. Em dias quentes, trabalhadores em sandálias atravessam água parada e a lama, cuidando da colheita de arroz.

G12. JARDINS DE VEGETAIS

Caminhos de chão batido atravessam grandes extensões de terra onde são cultivados cenoura, cebola, abóbora, tomate, batata, rabanetes e outros vegetais. Trabalhadores vão até os jardins e cuidam das lavouras do amanhecer até o anoitecer.

G13. CAMPOS DE TRIGO

Quase metade da terra lavrada em Campos Dourados é reservada para o cultivo de trigo. Durante a época de colheita, os campos de trigo estão cheios de trabalhadores empunhando foices e carregando alqueires de trigo cortado por cima dos ombros.

G14. JARDINS DE ERVAS

A estrada ao longo da parede interna da muralha ocidental de Campos Dourados contorna um par de jardins semicirculares de ervas. Casas de pedra localizadas nas proximidades pertencem a uma dúzia de **druidas** (humano e humanas de várias etnias N), que veneram Chauntea. Os druidas não só cultivam as ervas, mas também vagueiam pelos campos e jardins de Campos Dourados, cuidando de plantas doentes.

G15. POMAR DE LARANJAS

As fileiras de laranjeiras ocupam uma parte do complexo de Campos Dourados que se encontra a noroeste dos campos de trigo.

G16. POMAR DE MAÇÃS

Muitos bardos têm cantado canções sobre o pomar de maçãs de Campos Dourados; suas árvores velhas, ainda que aparentemente sempre jovens, rendem milhares de cestas de maçãs ácidas todos os anos. Grande parte da colheita de maçãs é realizada por crianças, que escalam as árvores e recolhem os frutos em cestas, deixando-as para serem transportadas por trabalhadores adultos. Um arvoredor a sudeste desta área abriga um par de **entes** jovens. Seu trabalho é se certificar que nenhum dano recaia sobre o pomar.

G17. CAMPOS DE MILHO

No final do verão, as espigas de milho de Campos Dourados têm pelo menos 3 m de altura. Após a colheita, o campo fica vazio até que a terra seja lavrada e a nova safra seja plantada na primavera.

G18. CAMPO DE CEVADA

Cerca de um sexto da cevada cultivada no complexo é para fazer a Gole Dourado. O resto da colheita é enviada para abastecer outros assentamentos.

G19. CAMPO DE LÚPULO

Plantas de lúpulo, cujas flores são usadas na fabricação de cerveja, são cultivadas aqui. Os trabalhadores que cuidam do lúpulo e do campo de cevada vivem em uma grande casa nas proximidades.

G20. CANTEIRO DE ABÓBORAS

Este campo produz algumas das maiores e mais firmes abóboras encontradas em qualquer lugar no Norte. Uma casa grande com vista para o canteiro de abóboras abriga trabalhadores que cuidam tanto do canteiro quanto dos arbustos de frutinhas que crescem perto da muralha externa.

ATAQUE EM CAMPOS DOURADOS

Guh, a auto-intitulada chefe dos gigante da colina, afastou as mulheres rivais e dominou seus maridos. Agora, ela atarefa seus companheiros com a coleta de alimentos para seu apetite voraz. Dois desses grandes idiotas, Lob e Ogg, vagavam pelas colinas e vales ao sul de Grudd Haug, o covil da tribo de Guh. Eles finalmente tropeçaram nas Colinas Caídas e, há algumas semanas, trombaram com uma gangue de bugbears e goblins. Os goblinoides disseram a Lob e Ogg sobre uma grande fazenda no lado mais distante do Rio Dessarion.

Ocorreu aos gigante da colina que eles deveriam atacá-la. Então, os gigantes atravessaram o rio e atiraram pedras em Campos Dourados, batendo em sua muralha externa e alarmando seus moradores. Os arqueiros na muralha revidaram com uma saravada de flechas Os gigantes e goblinoides bateram em retirada para cuidar de seus ferimentos, deixando os defensores de Campos Dourados se perguntando quando viria o próximo ataque. O ataque não mudou o clima entre os moradores, que colocam grande esforço na força de suas defesas externas e milícias.

Lob e Ogg passaram o mês seguinte perdidos nas colinas, tentando encontrar o caminho de volta para Grudd Haug. Quando chegaram lá, disseram a Guh sobre a “grande fazenda”. Guh enviou uma horda de gigantes da colina, ogros, bugbears e goblins para pilhá-la. Com Lob e Ogg liderando o caminho, a horda se perdeu nas montanhas e entrou em um território de dragões de cobre. Muitos gigantes, ogros, bugbears e goblins morreram naquele dia. Os sobreviventes fugiram, só para cair em uma emboscada de bárbaros Uthgardt. Nesse ponto, tornou-se claro para aqueles que permaneceram vivos que Lob e Ogg eram guias horríveis e prejudiciais para o sucesso da missão. Os bugbears assumiram a partir daí, levando o resto da horda até Campos Dourados, com Lob e Ogg na retaguarda e culpando uns ao outro por suas desventuras.

Os seguintes monstros chegam a Campos Dourados e participam do ataque:

- Seis **gigantes da colina**, incluindo Lob e Ogg.
- Doze **ogros**, seis deles equipados com lançadores de goblins.
- Doze **bugbears**.
- Sessenta **goblins**, divididos em dois grupos de trinta.

Todos os bugbears e metade dos ogros e goblins, escalam as paredes na calada da noite. Eles se esgueiram pelos campos de trigo em busca de comida para saquear, sem perceber que a maioria dos alimentos comestíveis são armazenados em porões sob os postos de observação ao longo das muralhas. Enquanto os intrusos rondam em silêncio os Campos Dourados em busca de comida, os seis gigantes da colina ficam do outro lado da muralha com sacos abertos, esperando para pegar qualquer alimento que os goblins e bugbears joguem por sobre a muralha. Enquanto isso, os seis ogros restantes e trinta goblins se esgueiram na escuridão fora das muralhas.

Felizmente para o povo de Campos Dourados, um halfling meio-bêbado chamado Oren Yögilvy (consulte a Área G8) avista os monstruosos intrusos e soa o alarme.

COMEÇANDO O ENCONTRO

O texto em caixa a seguir pressupõe que os personagens estão hospedados na Fim da Trilha Setentrional (Área G8).

Um grito poderoso quebra o silêncio da noite. “Estamos sob ataque!” a voz clama. Às armas! Às armas! Reunindo suas ideias e armas, vocês correm para fora da estalagem. Uma névoa baixa cobre os tranquilos jardins ao norte e espalha-se entre as fileiras de cabanas escuras ao sul. Uma pequena figura tropeça na esquina da cabana mais próxima, perde o equilíbrio e cai. Vocês nunca viram um halfling tão desajeitado e despenteado.

Não muito tempo depois do ataque inicial em Campos Dourados, o ábade recebeu relatórios de gigantes sendo avistados em todo o Vale Dessarin (Dessarin Valley). Ele compartilhou estes relatórios com Strog Thunderblade, seu capitão da guarda. Infelizmente, Strog não fez nada para se preparar para outro ataque gigante. Na verdade, ele nunca chegou a informar a seus homens ou projetistas ou aventureiros para ajudar a patrulhar a parede externa, de acordo com as instruções do ábade.

Graças ao péssimo trabalho de Strog, os ogros, bugbears e goblins podem escalar a parede oriental no ponto marcado com X no mapa e entrar nos campos de trigo (Área G13) sem serem detectados. Uma vez sobre a muralha, eles se dividiram em três gangues, com dois ogros, quatro bugbears e dez goblins por gangue. A gangue Vigaristas da Lua alcançam as baías dos animais (Área G5) ao mesmo tempo que os Furadores de Olhos alcançam a aldeia (Área G6). Os Uivadores das Colinas se perdem no campo de trigo e emergem perto de um conjunto aleatório de torres de grãos (Área G4). Uma vez que percebem o seu erro, eles voltam para o campo e fazem o seu caminho em direção à abadia (Área G7). Oren Yögilvy avistou os Furadores de Olhos vagando pela cidade, meio bêbado, meditando sobre letras para uma música nova. Usando seu poderoso conjunto de pulmões, ele soa o primeiro alarme e corre de volta para a estalagem.

DEFESA DE CAMPOS DOURADOS

Os guardas da portaria (Área G1), da muralha (Área G2) e da cervejaria (Área G9) estão muito longe para ouvirem o chamado de armas de Oren, mas aventureiros na aldeia, na abadia ou próximos da estalagem ouvem em alto e bom tom, bem como vários PdMs especiais. Dê a cada jogador um dos seguintes PdMs para jogarem durante este encontro:

Shalvus Martholio, pastor e espião Zhentarim (começa na Área G8, dentro da estalagem)

Lifferlas, a árvore desperta (começa na Área G6, no bosque de árvores)

Zi Liang, acólita de Chauntea (começa na Área G7)

Miros Xelbrin, estalajadeiro (começa na Área G8, dentro da estalagem)

Naxene Drathkala, maga residente (começa na Área G8, dentro do estábulo)

Oren Yögilvy, músico (começa na Área G8, do lado de fora da estalagem)

Estatísticas e notas de interpretação para estes PdMs aparecem no Apêndice D. Como os jogadores interpretam seus PdMs durante a batalha é com eles, mas incentive-os a rever os ideais, vínculos e defeitos dos PdMs. Todos estes PdMs estão familiarizados com as defesas de Campos Dourados e podem correr para buscar ajudar, se for isso que os jogadores quiserem que eles façam. Para obter mais informações sobre como usar e administrar esses PdM, consulte a seção “PdMs Especiais” no início deste capítulo. Se os jogadores tentarem manter os PdMs especiais fora do combate, você pode colocá-los em perigo ao ter um ou mais grupos de monstros ameaçando-os diretamente, exigindo assim que o jogador que os controla, aja.

Cada gangue de monstros é um encontro separado. Se o sino da abadia não tiver sido tocado quando a segunda gangue de goblinoides for derrotada, o ábade o tocará (leva tempo até o ábade perceber que algo está errado e chegar até o sino na calada da noite).

O badalar do sino pode ser ouvido por quilômetros e coloca todas as defesas de Campos Dourados em alerta. O badalar causa pânico em qualquer ogro, bugbear e goblin que ainda esteja dentro do complexo, e eles recuam em direção à muralha.

Durante este tempo, inexplicavelmente, Lob e Ogg decidem escalar a muralha e entrar no complexo em vez de fugir, enquanto os outros quatro gigantes da colina se reagrupam com os ogros e goblins e se escondem do lado de fora de Campos Dourados. Os gigantes deixam para trás suas grandes maças, já que não podem subir as muralhas com suas armas na mão. Um punhado de guardas confronta os dois gigantes tolos, mas recuam quando Lob e Ogg começam a quebrar e a atirar ameias (trate-as como pedras de arremesso). Os dois gigantes eventualmente acabam indo em direção à abadia (Área G7). Se qualquer gigante for reduzido a 15 pontos de vida ou menos, eles se rendem (consulte “Continuidade”).

Se forem forçados a combater corpo a corpo, um gigante das colinas desarmado pode usar sua ação para fazer dois ataques desarmados. Substitua o ataque do gigante com a maça grande pela seguinte opção de ataque:

Ataque Desarmado: Ataque de Arma Corpo a Corpo: +8 para acertar, alcance 3 m, um alvo. Dano: 12 (3d4+5) pontos de dano de concussão.

Após os personagens lidarem com as ameaças dentro das muralhas, habitantes da cidade emergem de suas cabanas e começam a vasculhar os campos por invasores perdidos. Personagens que se juntem à busca encontram rastros que levam até a muralha. A essa altura, o céu a leste ilumina o suficiente para revelar a presença de gigantes, ogros e goblins fora da muralha.



Os invasores se aproximam a 36 m da muralha e começam a arremessar pedras e goblins.

LANÇADORES DE GOBLIN.

Os seis ogros que permanecem do lado de fora de Campos Dourados usam invenções goblins chamadas de lançadores de goblin. Cada uma destas geringonças é essencialmente um trabuco portátil amarrado a arreios de couro. A armação repousa sobre as costas e ombros de um ogro, e apesar de sua aparência pesada, não restringe a mobilidade do usuário ou capacidade de combate. Demora 10 minutos para alguém fixar ou remover o arreio elaborado, ou 1d6 horas se um ogro tentar fazê-lo sem ajuda. A armação é construída especificamente para os ogros. Um anão ou um humanoide de constituição similar que seja modificado magicamente em tamanho Grande pode fixar ou remover um lançador de goblin em 10 minutos.

A funda do trabuco é grande o suficiente para arremessar uma pedra, um barril em chamas ou um projétil de tamanho semelhante, mas a armação foi projetada para lançar goblins. Um goblin usado normalmente como um projétil veste um capacete cravejado, portanto ele causa dano perfurante ao alvo do impacto. Os trinta goblins do lado de fora de Campos Dourados estão equipados com capacetes. Um goblin raramente sobrevive à experiência de ser arremessado pelo ar dessa maneira. Os goblins aqui estão prontos para serem lançados contra os inimigos na muralha, enquanto os ogros se posicionam a 90 m de distância de seus alvos.

O portador de um lançador goblin lança sua carga útil em um arco alto, de modo que possa atingir alvos atrás de coberturas. Carregar a funda é uma ação que o portador da armação não pode executar. Um goblin disposto a servir como um projétil vivo pode se auto-carregar, se necessário. O ogro deve, então, usar uma ação para apontar a arma e puxar o cordão que libera a funda e atira o projétil pelo ar.

Projétil Goblin. Ataque à Distância com Arma: +3 para acertar, distância 45 m/180 m (não pode atingir alvos a até 9 m do lançador), um alvo. Dano: 5 (2d4) pontos de dano de concussão, ou 10 (4d4) pontos de dano perfurante se o projétil estiver usando um capacete cravado. Acertando ou Errando: o projétil goblin recebe 1d6 pontos de dano por cada 3 m que percorrer no ar (máximo de 20d6).

TESOURO

Cada gigante da colina carrega um saco que contém 1d4 itens mundanos, determinados ao se jogar a Tabela Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução, e 1d4-1 obras de arte no valor de 250 PO cada (jogue a tabela apropriada Obras de Arte no Capítulo 7 do *Guia do Mestre*). Cada bugbear carrega uma bolsa que contém 1d6 gemas (no valor de 10 PO cada), e cada goblin carrega 1d6 PC em uma algibeira, bem como vários pertences sem valor (colares feitos de tranças de barba anã, amarrados com orelhas de halflings, taças feitas de crânios humanos e coisas do tipo). Os ogros não tem nenhum tesouro.

CONTINUIDADE

Os monstros dentro do complexo são espertos o suficiente para perceber que não podem sobreviver em Campos Dourados por muito tempo depois de um alarme ser soado. Aqueles que escapam juntam-se com seus companheiros que esperam do lado de fora da muralha. Lob e Ogg são as exceções; mais tementes a Guh do que dos defensores de Campos Dourados, eles odeiam o pensamento de retornar a chefe sem uma montanha de comida. Mas nenhum gigante quer morrer, e cada um se rende se

um se rende se reduzido a 15 pontos de vida ou menos, caindo no chão e começando a soluçar como um bebê. Se questionados, Lob ou Ogg respondem balbuciando incoerências. Um teste bem-sucedido de Carisma CD 15 (Intimidação) revela as seguintes informações de um dos gigante da colina derrotado, mas consciente:

- “Guh quer comida.”
- “Mim pegar comida para Guh.”
- “Guh grande. Muito grande. Maior do que eu.”
- “Grudd Haug. Casa.”

Os personagens que conseguirem intimidar com sucesso um ou ambos os gigantes podem ordená-los a mostrar o caminho para Grudd Haug. Mas como nenhum dos dois gigantes tem um bom senso de direção, qualquer expedição desse tipo está condenada. Os gigantes da colina ficam perdidos enquanto lideram o grupo nas Colinas Caídas, a leste de Campos Dourados. Idiotas além do normal, Lob e Ogg são incapazes de encontrar o caminho de volta para Grudd Haug, não importa quão fortemente os personagens os motivem.

Os monstros capturados que são deixados a mercê dos defensores de Campos Dourados são condenados à morte, por ordem do Capitão Strog Lamina-Trovão. O Capitão, então, recebe o crédito por derrotar a horda de monstros que atacou Campos Dourados. O ábade, sendo muito mais sensato, agradece aos aventureiros profundamente e se certifica de que eles sejam citados por seu heroísmo e os ajuda quando chegar a hora deles partirem. Se os personagens pedirem a demissão de Strog, o ábade promete levar a recomendação deles a sério.

Se os personagens impedirem ou não o ataque a Campos Dourados, eles ganham missões e recompensas especiais baseadas em quais PdMs sobreviveram à batalha.

MISSÕES DE CAMPOS DOURADOS

Para cada PdM especial que sobreviva ao ataque em Campos Dourados, o grupo recebe uma missão e ganha uma recompensa especial por completar essa missão. As missões incentivam os personagens a explorar outros locais em todo o Norte. Se os personagens viajarem por terra ou por mar, use a seção “Encontros Aleatórios nos Ermos” no Capítulo 3 para encenar encontros ao longo do caminho.

MISSÃO DE SHALVUS MARTHOLIO

Shalvus pede ao grupo para escoltá-lo por terra até Estalagem do Construtor de Barcaças para que ele possa relatar tudo o que aconteceu ao seu chefe, Nalaskur Thaelond.

Depois de fazer seu relatório, Shalvus parte e se reúne com alguns amigos na Estalagem do Construtor de Barcaças até Nalaskur lhe dar uma nova missão. Grato pela ajuda, Nalaskur oferece aos personagens um jantar farto e camas limpas para a noite, sem cobrar nada. Na manhã seguinte, ele pede aos personagens para acompanhar uma carroça de cerveja para O Troll em Chamas, uma taverna na aldeia de Escudo de Mornbryn. Dois cavalos de carga puxam a carroça, que tem um par de condutores chamados Jostin e Lessilar (humanos Illuskanos **bandidos** N). Eles se revezam nas rédeas.

Se a entrega for feita, os personagens passarão pelo teste de Nalaskur. A menos que façam alguma coisa para deixar a Rede Negra contra eles, os personagens recebem um pacote anônimo dos Zhentarim na próxima vez que visitarem Estalagem do Construtor de Barcaças, Everlund, Mirabar, Lua Argêntea, Inverno

Inverno Remoto, Águas Profundas ou Yartar (todas com forte presença dos Zhentarim). O pacote contém um excelente pedaço de queijo envolto em seda, uma garrafa preta de vinho “Velho Construtor de Barcaças” e um pedaço de pergaminho dobrado em que estão escritas as seguintes palavras:

Zira

A Vaca Feliz

Vau da Adaça

Qualquer personagem que tenha passado algum tempo em Vau da Adaça pode, com um teste bem-sucedido de Inteligência CD 10, lembrar que a Vaca Feliz é uma taverna de halflings na cidade. Se os aventureiros visitarem a taverna, uma dragão de bronze adulta em forma de meio-elfa lhes compra uma rodada de bebidas. A dragão, Zirazylym (“Zira”, na forma abreviada), está na folha de pagamento da Rede Negra.

Tesouro. Se os personagens parecem agradáveis, Zira lhes concede um favor especial (consulte a seção “Marcas de Prestígio” no Capítulo 7 do Guia do Mestre). Quando eles caírem no favor dela, Zira faz o seu melhor para ajudá-los, embora ela não vá causar danos diretos aos outros ou violar as leis locais. Ela tenta esconder o fato de que é um dragão, mas se os personagens precisarem de transporte rápido para algum destino longínquo, ela se oferece para levá-los. Ela também pode ajudá-los com um pergaminho de magia contendo qualquer feitiço de 5º nível ou inferior.

MISSÃO DE LIFFERLAS

Lifferlas pede aos personagens que procurem seu criador, um elfo da lua druida chamado Aerglas. A árvore desperta lhes diz que Aerglas não era apenas um membro do Enclave Esmeralda, mas também um aventureiro que matou muitos gigantes em seus dias. Aerglas deixou Campos Dourados há trinta anos em uma peregrinação à Catedral de Copa Sombria (consulte o Capítulo 3). O druida planejava seguir o Rio Dessarin e procurar um velho entre chamado Turlang. Lifferlas sugere que os personagens façam o mesmo.

Turlang não está na Catedral de Copa Sombria quando os personagens chegam, mas um deprimido sátiro chamado Greenwhistle assegura-lhes que o ente “chegará a qualquer momento”. Greenwhistle está decepcionado porque uma dríade rejeitou seus avanços, então ele se senta em uma lagoa e toca músicas tristes em sua flauta, dia e noite. Entre as músicas, Greenwhistle assegura repetidamente aos personagens que Turlang “chegará a qualquer momento”. O ente chega na terceira noite após os personagens chegarem, na companhia de uma amiga chamada Tharra Shyndle (meio-elfa druida NB), que é membro do Enclave Esmeralda.

O ente é inicialmente indiferente em relação aos heróis e não mente para agradar. Se um ou mais personagens se aproximarem do ente de uma maneira não ameaçadora e iniciar uma conversa, Tharra incita o ente a não perder a calma. O ente geme de forma audível e responde bruscamente. Ele não conhece Lifferlas, mas se lembra de Aerglas com carinho. O ente não vê o druida há muitos anos e não sabe onde Aerglas pode ser encontrado. Se os personagens revelarem sua oposição aos gigantes, Turlang lhes oferece ajuda na forma de duas árvores despertas e um arbusto desperto. Estas plantas despertas falam Comum e seguem as ordens do grupo.

Tesouro. Tharra se oferece para guiar o grupo até a Trilha dos Pântanos Eternos, ao norte da floresta. Se aceitarem, eles não terão encontros hostis no caminho.

Assim que chegarem na borda da floresta, Tharra toma a decisão de fazer amizade com os personagens ou não. Se eles parecem amigáveis e mostrarem preocupação com o destino do mundo natural, ela declara sua amizade, dando-lhes uma bolsa com 1d4+4 frutinhas mágicas prateadas que ela colheu perto do Picos Perdidos. Consumir uma frutinha dessas tem o mesmo efeito que beber uma poção de invisibilidade. Se um ou mais personagens forem destrutivos e rudes, ela despede-se com um adeus ao chegar à borda da floresta e parte por conta própria.

Continuidade. Enquanto guia os personagens através da floresta, Tharra diz que planeja visitar um velho amigo, um ranger chamado Quinn Nardrosz, que vive em Jalandar. Se estiver amigável com os personagens, ela convida-os a se juntar a ela, dizendo que poderia fazer uso da companhia. Se os personagens aceitarem o convite, Tharra os leva até Everlund, e então para leste até Jalandar através da Estrada Rauvin. Quinn fica tão feliz que os personagens se deram ao trabalho de acompanhar Tharra que lhes dá três itens mágicos que ele “adquiriu” durante seus dias como aventureiro; jogue na Tabela F de Itens Mágicos no Capítulo 7 do *Guia do Mestre* para o primeiro item e na Tabela B de Itens Mágicos para os outros dois.

MISSÃO DE ZI LIANG

Além de ser uma acólita de Chauntea e uma simpatizante do Enclave Esmeralda, Zi é a beneficiária de uma herança considerável de seus pais, que negociavam seda, óleo de baleia, vidro fino, mapas e outras mercadorias. Eles moravam em Portal de Baldur, mas possuíam vários negócios em Águas Profundas.

Tesouro. Zi dá aos personagens um pingente de pérola negra (no valor de 750 PO) que ela mantém escondido entre seus pertences e lhes diz para levá-la para Cauldar Marskyl (humano Illuskano **plebeu** LB), o mordomo chefe da Casa Thann em Águas Profundas, onde ele dará um presente em troca.

A Casa Thann é uma das principais vinicultoras de Águas Profundas, e embora Cauldar seja idoso e esquecido, recorda-se com perfeita clareza que a família de Thann e a família de Zi são aliados. Lhe foi confiado alguns artigos que pertenceram aos pais de Zi, e embora esteja com idade suficiente para tê-los, ela não tem nenhuma necessidade imediata deles e prefere um estilo de vida ascético. Se os personagens mostrarem a Cauldar o pingente, ele entende que Zi legou sua herança para eles. Ele envia servos ao sótão para recuperar um velho baú de madeira e trazê-lo para os personagens, destrancando-o em seguida com uma chave e permitindo-lhes ficar com os dois itens mágicos lá dentro. Jogue a Tabela C de Itens Mágico no Capítulo 7 do *Guia do Mestre* para determinar cada item. Cauldar se oferece para guardar o pingente de Zi e devolvê-lo a ela com segurança, mas não se queixa se os personagens insistirem em guardá-lo.

MISSÃO DE MIROS XELBRIN

Miros sugere que os personagens viajem para Amphail e “dê os seus cumprimentos” para Arleosa Starhenge, a proprietária de uma taverna local chamado o Jarro do Cervo Chifrudo. Se os personagens fizerem isso, Arleosa fica encantada ao ouvir que Miros está bem e se oferece para pagar uma rodada de bebidas. Os dois se apresentaram juntos em um circo itinerante há muitos anos.

Se os personagens fizerem esforço para conhecer Arleosa e revelar que são aventureiros, ele se recorda alegremente que entreteve alguns aventureiros admiradores em seus dias. Um deles, diz Arleosa, estava tão encantado com ela que ele lhe deu um anel de madeira adornado com ninfas a dançar e disse-lhe que representava um favor especial. Se ela precisasse de alguma coisa, tudo o que deveria fazer era sussurrar seu nome (“Keltar Dardragão”) no anel, e ele apareceria e lhe ajudaria. Ela nunca encontrou a necessidade de usá-lo, mas oferece o anel para o personagem que mais gostar (determinado por você). O anel irradia magia de evocação sob o efeito de um feitiço de *detectar magia*.

Continuidade. Se um personagem sussurrar o nome de Keltar no anel enquanto o usa, a aparição de um halfling amigável surge dentro de 1,5 m do portador do anel. O anel perde sua propriedade mágica, uma vez que a aparição surja. Nada pode alterar o comportamento alegre de Keltar. O halfling morto os aponta na direção de uma velha torre nos ermos, alegando (em Comum) que eles irão encontrar itens úteis escondidos dentro dela. Se os personagens seguirem as instruções de Keltar, inicie o encontro “Velha Torre” no Capítulo 3. A aparição não pode ser ferida e não fornece nenhuma outra ajuda. Ele desaparece para sempre, uma vez que tenha transmitido suas informações, acenando um adeus enquanto desaparece.

MISSÃO DE NAXENE DRATHKALA

Cada osso em seu corpo diz a Naxene que o ataque a Campos Dourados é apenas o começo. Ela ouviu “rumores” que outros assentamentos foram afetados pelo aparecimento súbito de gigantes, e não apenas gigantes da colina, mas também de pedra, gelo, fogo e gigantes das nuvens. Naxene está convencida de que agora não é hora para medidas. Ela leu livros sobre o antigo conflito entre dragões e gigantes, e incita os personagens a procurarem um bom e poderoso dragão, convencê-lo a se comunicar com outros bons dragões e usá-los para combater os gigantes. Naxene está confiante de que a Aliança dos Lordes apoiará este plano, dada a gravidade da situação. Ela não poderia estar mais errada.

Naxene não sabe que os líderes da Aliança dos Lordes preferem se lançar nos Nove Infernos do que lidar com dragões. Ela recomenda que o grupo fale com um conhecido dela, um “especialista em dragões” em Águas Profundas chamado Chazlauth Yarghorn (humano Illuskano **magico** CN). Naxene fornece instruções para sua residência no Distrito Norte da cidade: uma casa alta de pedra com uma torre em um dos cantos.

Chazlauth tem um **dragão de prata filhote** chamado Irizzorl como companheiro, mantendo-o escondido em sua torre, junto com vários gatos que o dragão gosta de aterrorizar. A agitação na torre é constante durante a visita do grupo, durante a qual Chazlauth rejeita o insano plano de Naxene e propõe um ainda mais louco. Ele sugere que os personagens viajem para a Floresta Jardim da Cripta e procurem a Velha Morde-Ossos, uma poderosa e excêntrica dragão verde cujos rumores dizem possuir uma coleção de bolas de cristal que ela usa para vigiar tudo e todos. Baseado no que Chazlauth sabe sobre dragões verdes e a Velha Morde-Ossos em particular, ele não acha que a dragão irá ferir os personagens se eles aparecerem com a intenção de acabar com a ameaça gigante, e ele está disposto a arriscar suas vidas para testar sua teoria.

Tesouro. Se os personagens concordarem em procurar a Velha Morde-Ossos, Chazlauth arranca um punhado de poções de uma prateleira em sua torre e dá uma para cada personagem. Uma delas é uma *poção de veneno* que foi mal rotulada como “Poção de Resistência a Veneno”. As outras são *poções verdadeiras de resistência a veneno*. Todas as poções são iguais; jogue aleatoriamente para determinar qual personagem recebe aquela com veneno.

Continuidade. Inicie o encontro sugerido na seção “Floresta Jardim da Cripta” no Capítulo 3, uma vez que os personagens entrem nos domínios da Velha Morde-Ossos.

MISSÃO DE OREN YOGILVY

Oren está assustado com os rumores de que gigantes estão devastando todo o Norte. Ele pergunta aos personagens se eles poderiam ver a sua irmã, Lily, que trabalha na Taverna Vaca Feliz em Vau da Adaga. Ele também quer que eles entreguem uma carta escrita às pressas para Lily, que lhe diz que ele próprio está indo bem, e pergunta se ela, por favor, poderia lhe enviar mais um pouco de dinheiro.

Lily (halfling robusta **plebeia**) casou-se e entrou para a família Parmesão, que possui e opera a taverna da Vaca Feliz em Vau da Adaga. O verdadeiro negócio da família, no entanto, é agiotagem. Os halflings usam a taverna para atrair novos clientes, e embora a Vaca Feliz esteja caindo aos pedaços, ela não é um grande fabrica de dinheiro, e agora o negócio de agiotagem Parmesão “está nas cordas”. A Rede Negra possui agentes em Vau da Adaga distribuindo empréstimos sem juros (mas quebrando os braços de quem não paga); os Parmesãos simplesmente não podem competir com eles.

Se os personagens entregarem a carta de Oren para Lily, o marido dela, Koggin Parmesão (halfling Robusto **plebeu LB**) pede que eles falem com Nelkin “o Lesma” Danniker, um membro dos Zhentarim que está hospedado na Taverna e Estalagem Rio Brilhante, gentilmente lhes diz para se afastarem. Koggin faria isso sozinho, mas ele acha que os aventureiros têm uma chance melhor de persuadir o Lesma e fazê-lo ceder. Nelkin é descrito na seção “Vau da Adaga” no Capítulo 3. Se os personagens concordarem com os termos dele, conforme descrito nesta seção, Nelkin irá parar de arruinar os negócios de agiotagem dos Parmesãos.

Tesouro. Oren dá ao grupo um barril de Gole Dourado (no valor de 15 PO) como um presente antes deles deixarem Campos Dourados.

Koggin Parmesão dá aos personagens uma cornucópia recheada com frutas frescas e pão, se chegarem a um acordo com o Lesma. Se os personagens estiverem visivelmente infelizes com esta recompensa, ele lhes dá uma garrafa de vinho colheita de inverno (vale 10 gp).

TRIJAVALI

A movimentada aldeia mercantil de Trijavali fica onde a Grande Estrada encontra a Trilha dos Pântanos Eternos. Acredita-se que o nome Trijavali tenha vindo do conto em que um viajante que teria matando três javalis aqui no mesmo dia, há mais de quatrocentos invernos atrás. A aldeia é construída em terreno plano, fértil, com algumas ondulações naturais aqui e ali. Quase metade da população de Trijavali vive fora da aldeia propriamente dita, em ranchos amplos e fazendas vizinhas, a maioria das quais se encontram ao norte ou leste.

O atual Lorde Protetor de Trijavali é uma ex-aventureira Harpista de bom caráter chamada Darathra Shendrel. Darathra decreta e modifica as leis locais (conhecidas como “os Decretos da Protetora”), que são, então, aplicadas pelos Doze – um pelotão de uma dúzia de guerreiros montados escolhidos da milícia.

Trijavali é um mercado para os cavalos criados por ranchos nas proximidades. Ferreiros, armadores e fabricantes de carroças também florescem na cidade. Além disso, alguns guias operam fora de Trijavali. Eles levam comerciantes e outros viajantes por toda a Costa da Espada, normalmente por taxas fixas.

MISSÕES DE TRIJAVALI

Os Locais a seguir são identificados no mapa 2.3. Ranchos periféricos e fazendas não são descritas aqui, uma vez que têm pouca influência sobre esta parte da aventura. Você pode desenvolver estas áreas periféricas como preferir.

C. CHALÉ

Cada uma destas casas de pedra simples é o lar de 1d4 plebeus adultos e 1d4-1 crianças (não combatentes) de várias etnias.

F. FAZENDA

Cada um destes locais contém uma casa de pedra modesta, uma casa de madeira e uma plantação ou pastagem. A fazenda é ocupada por 1d6 plebeus adultos e 1d6-1 crianças (não combatentes) de várias etnias.

T1. PRAÇA DO MERCADO E TORRE

O centro de Trijavali, onde a Grande Estrada encontra a Trilha dos Pântanos Eternos, é um espaço aberto enorme usado como um mercado por fazendeiros locais e mascates visitantes. Dominando o espaço está a torre de dois andares do Lorde Protetor, um simples forte de pedra que se inclina decididamente para o leste. Pendurado acima da entrada está o estandarte empoeirado do Lorde Protetor, que estampa três javalis pretos correndo em direção ao topo do estandarte sobre campo vermelho-sangue.

O atual Lorde Protetor de Trijavali é Darathra Shendrel (consulte o Apêndice D), uma agente Harpista de Águas Profundas eleita pelo povo de Trijavali para comandar a milícia da cidade, resolver disputas e manter a paz. Sua associação com os Harpistas não é amplamente conhecida, mas ela é largamente considerada como uma líder justa e sensata.

A milícia regular faz turnos servindo n'os Doze, uma força policial montada (humanos e humanas de várias etnias veteranos de tendência boa, e em cavalos de montaria) que patrulha a cidade, as estradas que levam até as fazendas periféricas e a metade oriental da Trilha de Trijavali. Se necessário, Darathra pode reunir uma milícia bem-armada de cinquenta pessoas a noite, e trezentos até ao meio-dia do dia seguinte. O Lorde Protetor também tem a autoridade para contratar mercenários e aventureiros, conforme necessário.

T2. ACAMPAMENTO DE CARAVANAS NORTE

As caravanas que atravessam Trijavali usam este campo cercado como um lugar para estacionar suas carroças e colocar seus bois em cercados. Há também muito espaço para montar tendas e acender fogueiras. Água fresca pode ser retirada de um

poço de pedra de 9 m de profundidade no canto sudeste do terreno.

Um chalé fica no canto leste do lote. Seu idoso ocupante, Darz Helgar (consulte o Apêndice D), é pago pelo Lorde Protetor para manter os acampamentos da cidade limpos, removendo o lixo e enterrar os excrementos. Darz também enterrou seu passado sombrio; ele era membro de uma guilda de ladrões em Águas Profundas que foi apanhado e preso por seus muitos crimes. Após sua libertação da prisão, ele se mudou para Trijavalí para começar uma nova vida.

T3. ACAMPAMENTO DE CARAVANAS OESTE

Este acampamento é semelhante à área T2. Um poço de 9 m de profundidade bem no meio do terreno fornece água fresca para os hóspedes.

T4. RANCHO DO CAVALO CONTENTE

A família Karnveller cria, treina, vende e cuida de cavalos. Três prédios grandes estão em sua propriedade: uma casa feita de troncos com dois andares e uma dependência separada (a residência da família); um armazém de pedra cheio de selas, rédeas e arreios usados; e estábulos de pedra conectados a um cercado no quintal de equitação e campo de pastagem.

Janele Karnveller (humana Chondathana plebeia NB) é a matriarca da família, uma determinada viúva de meia-idade que gosta mais da companhia de cavalos do que de pessoas. Ela tem três filhos adultos chamados Aldo, Hingo e Rasko (humanos Chondathanos veteranos LB), todos membros da milícia da cidade.

T5. CARRUAGENS DE WAINWRIGHT

Um estabelecimento antigo em Trijavalí, a Carruagens de Wainwright tem sua própria serraria movida a cavalo e grandes prédios para armazenamento de madeira serrada. O estabelecimento atendia originalmente à rica elite fabricando os carroções mais luxuosos e caros no Vale do Dessarin. O proprietário atual, Tasker Wainwright (humano Illuskano plebeu N), está mais interessado em lucro do que qualidade. Sem as habilidades de carpintaria de seus antepassados, ele depende de aprendizes mal pagos para montar as carroças que são pouco melhor do que ordinárias, mas custam cinco vezes mais. A marca Wainwright é a única coisa que mantém o estabelecimento no negócio... por enquanto.

T6. A DISTRIBUIDORA DO LEÃO

Este prédio foi recentemente adquirido e remodelado pela Vendas Escudo do Leão, uma empresa de comércio baseada na cidade de Yartar. Acima da entrada da loja está pendurado um escudo polido estampado com a cabeça de um leão dourado estilizado em um fundo azul.

Escudos do Leão não são muito apreciados em Trijavalí, uma vez que Trijavalí e Yartar são rivais ferrenhos, e poucos moradores gastam seu dinheiro neste lugar. A loja atende principalmente a caravanas e forasteiros, vendendo provisões e forragem de animais em sua frente, e equipamentos, armaduras e armas em seus fundos. Os quartos no segundo andar contém acomodações para os jovens proprietários da loja, Alaestra Ulgar (humana illuskana plebeia NB) e Narth Tezrin (consulte o Apêndice D), bem como um cofre escondido contendo sua riqueza. Alaestra e Narth administram um negócio bem sucedido mesmo em face dos insultos e pressão de alguns. Eles têm um acordo com o Lorde Protetor para não vender armas a qual-

quer pessoa que possa ser uma ameaça para a cidade. Em troca, o Lorde Protetor se certifica de que a loja não seja vitimada por vândalos e desordeiros locais.

Tesouro. Um cofre no tamanho do armário no segundo andar está escondido atrás de uma porta secreta que requer um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 15 (Percepção) para localizar. O cofre contém uma sacola prestativa de Hewards vazia e uma caixa forte reforçada de ferro trancada que contém 3d10x10 PO em cunhagem mista e uma bolsa de truques cinzenta. Alaestra e Narth carregam uma chave para a caixa forte. Sua fechadura pode ser aberta com ferramentas de ladrão e um teste bem-sucedido de Destreza CD 20.

T7. ESTRADA ABERTA DE RANSOR

Este estabelecimento vendia alimentação e suprimentos para caravanas, bem como serviços de segurança para as mesmas. Seu proprietário faleceu há muitos anos e o negócio foi fechado desde então. O quintal é um amontoado de ervas daninhas e os prédios tornaram-se um paraíso para ratos e outros parasitas. Os moradores locais removeram a maioria das telhas dos telhados para usá-los para substituir as telhas velhas em seus próprios telhados.

T8. A CARROÇA E A MOEDA

Este estabelecimento vende e troca cavalos e animais de carga, e também fornece alimentação, ferraduras e afins. Os proprietários são um casal chamado Arn e Syreen Widdens (humanos Chondathanos plebeus NB). Eles têm quatro filhos pequenos (não-combatentes) e empregam meia dúzia de trabalhadores (humanos Illuskanos plebeus N) para alimentar e exercitar os animais, limpar os estábulos e substituir ferraduras.

T9. OS VIAJANTES DE TRIJAVALI

Patronos mercantes podem contratar pessoal e veículos dos viajantes de Trijavalí para fazer caravana até Águas Profundas e de volta, por 600 PO cada trecho, mais 25 PO para cada carroça além da décima. Viagens para Everlund e de volta custam 800 PO cada trecho, pois monstros nos Pântanos Eternos são conhecidos por atacar caravanas ao longo desta rota, mais 30 PO para cada carroça além da décima. As companhias contratam mercenários e aventureiros para servir como guardas, pagando a cada pessoa 4 PO por dia mais comida e bebida. Cada guarda também recebe um bônus de 25 PO se todos os bens de caravana chegarem ao destino.

Urlam Stockspool, (humano Illuskano espião N), um homem de negócios impecavelmente vestido, dirige a empresa de caravanas e é um recrutador da Rede Negra. Ele é orgulhoso de sua filiação: ele perdeu um olho em combate há vários anos e usa um tapa-olho vermelho brasonado com o símbolo da serpente negra do Zhentarim. Urlam raramente é visto sem seu cortês guarda-costas, Valken Naspeer (meio-elfo assassino N). Embora Urlam e Valken sejam bem-humorados e falem bem das autoridades locais, eles sabem que o Lorde Protetor mantém um olhar atento sobre eles. Eles não têm ideia de que Darathra é afiliada dos Harpistas, mas isso não os surpreenderia tanto. Em qualquer momento, o barracão ao lado da residência de Urlam mantém 2d6 guardas de caravana Zhentarim (humanos e humanas de várias etnias bandidos N) à espera de seu próximo trabalho.

Personagens podem se aproximar de Urlam procurando trabalho. Ele não tem nada para eles, a menos que um ou mais

Trijavali



MAP 2.3: TRIJAVALI

personagens sejam membros da Rede Negra, caso em que ele lhes dá uma missão. Se completar a missão, ele lhes dá outra até que tenham completado três missões. As três missões são as seguintes, e a cada missão que os personagens completarem eles ganham uma gema de 500 PO como pagamento:

- Urlam suspeita que Othovir (consulte a Área T11) está escondendo um segredo, e quer saber o que é. Para completar esta missão, os personagens devem descobrir que Othovir possui laços de sangue com a Casa Margaster em Águas Profundas. Othovir não divulga essa informação de boa vontade, portanto os personagens devem encantar ou interrogar Othovir para descobrir a verdade.
- Urlam está convencido de que Tolmara Hysstryn (consulte a Área T14) possui um segredo, e quer saber o que é. Os personagens podem completar esta missão encontrando o marido morto de Tolmara no sótão da pensão Seis Janelas.
- Urlam acredita que Nemyth (consulte a Área T16) possui um segredo, e quer saber o que é. Na verdade, Nemyth não tem segredos, e a crença de Urlam nasce do preconceito em relação aos tieflings. Se os personagens desejam completar esta missão, eles devem inventar um segredo e convencer Urlam de sua veracidade, o que pode ser realizado com um teste bem-sucedido de Carisma (Enganação) resistido pelo teste de Sabedoria (Intuição) de Urlam.

T10. CASA ESCUDO NORTENHO

A Casa Escudo Nortenho é uma ótima e pomposa pousada, limpa e tranquila. A proprietária, **Urgala Meltimer** (consulte o Apêndice D), é uma aventureira aposentada que comprou a pousada da família Phorndyl há pouco mais de dez anos, depois que sua esposa (uma maga) desapareceu no Subterrâneo em uma expedição. Ela aprecia muito a aposentadoria e adverte os hóspedes armados a manter suas lâminas embainhadas durante a sua estadia. Urgala tem três **mastins** (cães de caça) que dormem na sala de estar do piso térreo, e emprega uma equipe de seis **plebeus** leais e bem pagos (machos e fêmeas de várias raças e etnias LB). Os hóspedes dormem em quartos privados no piso superior.

T11. LOJA DE ARREIOS DO OTHOVIR

Um habilidoso fabricante de arreios chamado **Othovir** (consulte o Apêndice D) vive e trabalha aqui, fazendo os melhores arreios de pele de alce do Vale do Dessarin. Ele caça o alce, mantém suas peles e vende o resto para a Vendas Escudo do Leão (Área T6). Seus arreios possuem desenhos elaborados estampados no couro, e seu trabalho é popular entre os nobres Aguapfundenses que gostam de montar a cavalo. Embora seja oriundo de uma proeminente família de Águas Profundas (os Margasters), Othovir nunca fala de seu passado ou de sua família, e não tem interesse em descrever como terminou um dono de loja em Trijavalí. A verdade é que vários membros da família de Othovir são adoradores secretos de Asmodeus, e ele não quer ter nada com isso.

T12. O TROLL TAGARELA

O Troll é o que os Aguapfundenses chamariam de pocilga – um lugar malcheiroso, com pouca luz, cheio de móveis velhos e maltratados, e bêbados. Parte do telhado pegou fogo a dois verões atrás e ainda precisa ser reparado. Os furos no telhado

permitiram que pássaros construíssem ninhos entre as vigas, e o assoalho e as mesas são salpicados com excrementos de pássaro. A única redenção que O Troll possui é uma grande e bem abastecida adega. O proprietário d'O Troll é um ator esforçado chamado Kaelen Sarssir (humano Illuskano **plebeu** LN). Ele “herdou” a taverna depois que o proprietário anterior fugiu na esteira de um escândalo e fez o mínimo de trabalho necessário para mantê-lo operacional. Kaelen tem sonhos de transformar O Troll em um teatro, mas ele não tem os fundos e a ambição para fazê-lo. Ele compartilha seu sonho com novos patronos, esperando que um ou mais deles possam fazer uma doação ou de outra forma patrocinar o esforço. Kaelen pode até ser persuadido a aceitar um parceiro de negócios, desde que haja pouco ou nenhum risco para ele.

Um **sacerdote** de Helm chamado Silvarren Haste-de-Tear (humano Illuskano LN) dorme em um estupor bêbado em um canto da sala comunal, mal notado pelos outros clientes d'O Troll. Morador por toda a vida de Inverno Remoto, ele foi “banido” por seus superiores para o Altar de Todas as Fés em Lariço Vermelho. Ele ainda tem que chegar lá, escolhendo isso em vez de parar e afogar suas mágoas em Trijavalí. Ele não perdeu sua fé em Helm, meramente sua fé em si mesmo e em seus superiores. Consumido pela autopiedade, ele se vê como uma vítima da “política do templo”. Gastou todo seu dinheiro de viagem e acumulou uma dívida de 5 PO bebendo. Ele não deixará Trijavalí até que a dívida seja paga. Se os personagens resolverem a dívida de Silvarren, eles podem persuadi-lo a cumprir suas obrigações em Lariço Vermelho com um teste bem-sucedido de Carisma CD 10 (Persuasão).

T13. O SAPO GELADO

Esta antiga estalagem está lacrada com tábuas. Os vândalos têm gravado frases lascivas nas tábuas que cobrem as portas e janelas, e as ervas daninhas altas cercam o prédio.

T14. SEIS JANELAS

Esta pensão decrepita de madeira, fria e ruidosa, é gerida por Tolmara Hysstryn (humana Illuskan **plebeia** CN), uma mulher enlouquecida de meia idade. Visitantes que não conseguem quartos seguros na Casa Semprewyvern ou na Casa Escudo Nortenho podem ser obrigados a dormir aqui, mas eles raramente ficam mais de uma noite porque descobrem rapidamente que Tolmara não tem pudores em espioná-los através dos buracos das fechaduras e ouvir por trás portas enquanto ri para si mesma.

Fechados no sótão do Seis Janelas estão os ossos do marido morto de Tolmara, Mirak, de quem ela raramente fala. Tolmara esconde a chave da porta do sótão em seu bustiê. A fechadura pode ser aberta com ferramentas de ladrão e um teste de Destreza CD 10. Se os ossos de Mirak forem tocados, seu esqueleto torna-se animado por 1d4 rodadas, depois desmonta no assoalho. O efeito se repete se os ossos forem tocados novamente, a menos que o **esqueleto** seja reduzido a 0 ponto de vida ou os ossos sejam destruídos, caso no qual o esqueleto não pode se animar. O esqueleto está desarmado e dá 1 ponto de dano de concussão com um acerto.

Qualquer personagem que conjurar *falar com os mortos* no crânio de Mirak e perguntar ao espírito de Mirak como ele morreu, descobre que Tolmara o drogou e o selou em um barril com uma cobra venenosa, que o matou com diversas picadas.

Mirak não tem ideia de por que Tolmara o matou, e Tolmara está muito enlouquecida para lembrar do incidente ou as circunstâncias que a levaram a fazer isso. Conjurar uma magia de *restauração maior* em Tolmara restaura sua sanidade, e ela confessa ter matado seu marido por ele ser infiel.

Se os personagens relatarem o crime de Tolmara a Darathra Shendrel, o Lorde Protetor prende Tolmara até o julgamento. Darathra também notifica os dois irmãos de Mirak, que trabalham em um rancho próximo. Durante anos, eles foram levados a acreditar que Mirak tinha deixado a cidade com outra mulher. Eles são gratos aos personagens por desenterrar a verdade e oferecem-lhes um *arco longo +1* (uma herança de família) como recompensa.

T15. REPOUSO DO JAVALI

Construído em um cume que tem vista para o resto da aldeia, o Repouso do Javali é a mansão de pedra de um aventureiro rico e aposentado chamado Hyuth Kolstaag (humano Damarano **mag**o NM). Desde que Kolstaag construiu e mudou-se há cinco anos, sua arrogância desenfreada e seu senso de auto importância não lhe renderam amigos em Trijavali. Além disso, ele foi alvo de tantos inimigos e rivais que os outros moradores o consideram um ímã para o desastre. Ele vive rodeado por troféus de suas aventuras passadas, e raramente emerge de sua propriedade. Ele nunca colaborou para proteger a cidade ou usou sua riqueza para ajudar os menos afortunados.

Algumas semanas atrás, um trio de assassinos entrou na cidade uma noite e tentou matar o mago durante seu sono. O resto de Trijavali foi despertado por trovões e relâmpagos vindos da propriedade de Kolstaag, e embora os assassinos tenham sobrevivido, eles foram forçados a roubar os cavalos do A Carroça e a Moeda (Área T8) e assassinar um cavaleiro para fugirem. Kolstaag nunca se ofereceu para reembolsar a família Widdens pela sua perda e nunca admitiu qualquer responsabilidade pelo evento.

Desde que sofreu esse último ataque, Kolstaag alistou quatro **gárgulas** para empoleirar-se nos cantos de seu telhado e servir como sentinelas vivas. Para aliviar seu tédio, as gárgulas malévolas dão voos rasantes sobre a população de vez em quando para aterrorizá-los por diversão, o que levou a algumas reuniões tensas entre o Lorde Protetor e o mago de Repouso do Javali, que não enxerga problema nisso.

Tesouro. Kolstaag esconde seus objetos de valor com a ajuda da magia *arca secreta de Leomund*. Ele mantém consigo a pequena réplica necessária para recuperar a arca, ou em uma mesa de cabeceira próxima enquanto dorme. Somente Kolstaag pode usar a réplica para recuperar a arca, o que ele faz antes de entrar em combate para ter acesso aos itens mágicos dentro dela. Se for capturado, ele pode ser persuadido a recuperar a arca em troca de uma promessa de liberdade. A arca extradimensional contém seis gemas de 500 PO, os *braceletes de defesa* de Kolstaag, e uma *varinha do arcano de guerra +1*.

T16. OS BRAÇOS DE TRIJAVALI

Os Braços de Trijavali queimou até o chão duas vezes e foi reconstruído duas vezes. Seu proprietário é Nemyth (tiefling **plebeu** NB), um empresário experiente com um sorriso malicioso. Ele gosta de se encostar na entrada da cozinha, secar e polir

uma caneca enquanto balança a cabeça e sorri para os transeuntes. Seus preços são razoáveis e sua equipe cordial.

A taverna é um ponto de encontro popular para patrulheiros e batedores, a maioria dos quais vem vender seus serviços como guias. Um dos “clientes” de Nemyth é uma guia amigável e capaz chamada Zindra Arco-Invernal (meio-elfa **batedora** NB), um membro do Enclave Esmeralda. Ela cobra 10 PO por dia por seus serviços, independentemente do perigo. Ela notou cada vez mais e mais gigantes da colina, ogros e bárbaros Uthgardt vagando pelas colinas ao redor de Trijavali recentemente, e adverte os aventureiros que deixam a cidade para que sejam cautelosos.

T17. BRAÇOS DE ULDINATH

Esta ferraria, seguindo pela estrada vindo da Forja de Martelo-Inimigo (Área T18) no alto do morro, é gerida por Harriet Uldinath (humana Illuskana **plebeia** LB), a bisneta do fundador do estabelecimento. Harriet conhece Ghelryn Martelo-Inimigo desde que ela era uma criança, e os dois são rivais amigáveis. Harriet vende armas finas estampadas com o brasão da família Uldinath, o que geralmente aumenta seu valor em 25%.

T18. FORJA DO MARTELO-INIMIGO

Ghelryn Martelo-Inimigo (consulte o Apêndice D) faz armas finas, armaduras e outros trabalhos em metal. Ghelryn está ficando um pouco gasto para o pesado trabalho diário na forja, então ele está procurando um aprendiz qualificado, mas ninguém ganhou a sua aprovação até agora. Um ano atrás, Ghelryn fez magníficas armaduras cerimoniais para o Rei Morinn e a Rainha Tithmel da Cidadela Felbarr, e os reis ficaram tão impressionados que deram a Ghelryn o título honorário de Armeiro Real. Por essa e outras razões, o nome Martelo-Inimigo é sinônimo de produtos de alta qualidade em todo o Vale do Dessarin, e Ghelryn pretende mantê-lo dessa forma.

Ghelryn odeia orcs e gigantes. Durante a Guerra das Fronteiras Prateadas, ele obteve relatos de orcs e gigantes atacando assentamentos anões em todo o Norte. Muitas vezes ele quis pegar em armas e viajar para o norte para se juntar à guerra, mas se conteve porque tinha um negócio para tocar. Mas quando os gigantes atacam Trijavali, ele se recusa a fazer vista grossa.

T19. PARQUE DE PÔNEIS MERIVOLD

Ao norte da Trilha dos Pântanos Eternos, uma pitoresca casa de campo fica perto de um celeiro pintado em cores brilhantes encimado por um cata-vento em forma de pônei. Uma cerca branca fecha um pequeno campo atrás do celeiro. Arranjos de flores no gramado dianteiro formam as palavras “Parque de Pôneis Merivold”. Duas irmãs solteiras, Janna e Leera Merivold (humanas Illuskanas **plebeias** LN), criam e treinam pôneis aqui, incluindo pôneis de montaria para halflings. As Merivolds sempre mantêm 2d4 pôneis para venda.

T20. CASA SEMPREWYVERN

Esta cara pousada atende a nobreza Aguapfundense e outros ricos que jamais se hospedariam em um estabelecimento mais modesto. A propriedade está situada atrás do Prato Prazeroso (Área T21) em um belo terreno amplo com jardins e estábulos privados, e uma trilha sinuosa através de um pequeno pomar.

A pousada em si é um belo edifício de pedra com lâmpadas penduradas em seus beirais e uma torre em um dos cantos.

O esnobismo de Casa Semprewyvern é igualado por sua exagerada ostentação. A atmosfera no local é como uma paródia das grandes festas nobres de Águas Profundas. As pessoas vêm aqui para serem idolatradas, para serem entretidas ou para sentirem-se em casa. Menestréis tocam músicas de fundo entre plantas flutuantes e luminárias multicoloridas, enquanto mulheres surpreendentemente bem vestidas e homens arrojadamente trajados conversam, gingham, dançam e flertam uns com os outros. Várias dessas pessoas bem vestidas são acompanhantes (humanos e humanas de várias etnias **plebeus** N) empregados pelo proprietário da estalagem para melhorar o humor. Eles são treinados para falar e desfilar como nobres, mas não são nada mais do que atores mal pagos.

O condescendentemente pomposo proprietário de Semprewyvern, Draven Millovyr (humano Illuskano **magô** NM), tentou e falhou em entrar para a Irmandade Arcana. Quando esse caminho de carreira falhou, ele usou sua riqueza herdada para comprar a Casa Semprewyvern. As camas da estalagem são confortáveis, mas terrivelmente caras (15 PO por noite), embora a taxa inclua serviços de quarto e de acompanhante, se desejado. As refeições no cardápio são preparadas apenas com as receitas dos melhores restaurantes de Águas Profundas, mas no entanto, são extraordinariamente caras (25 PO por prato). Draven emprega espões para mantê-lo informado das últimas tendências de jantar e moda.

Draven não permite que “zês ninguém” fiquem em sua estalagem, e emprega seis seguranças (**bandidos** humanos Illuskanos NM) para jogar fora o lixo. Os aventureiros de sangue nobre e seus servos são bem-vindos; outros não.

Draven mantém sua riqueza em seus aposentos trancados, localizados no último andar da torre de Semprewyvern. Ele carrega a única chave para a porta. Sua fechadura pode ser aberta com ferramentas de ladrão e um teste bem-sucedido de Destreza CD 15. Uma magia de *glifo de vigília* conjurada na porta é acionada quando alguém além de Draven a abre. Quando acionado, o glifo dispara um feitiço que convoca um par de **cães da morte**. Eles atacam qualquer pessoa que não esteja acompanhada por Draven.

Tesouro. Um baú trancado nos aposentos de Draven contém 540 PO em moedas de cunhagem mista que Draven usa para pagar sua equipe e manter seu estilo de vida “modesto”. Um compartimento secreto na tampa do baú contém três colares cravejados (roubados de visitantes da nobreza Aguaprofundense) no valor de 750 PO cada. O compartimento pode ser encontrado com um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 15 (Percepção). Draven carrega a chave para o baú, que de outra forma pode ser aberto com ferramentas de ladrão e um teste bem-sucedido de Destreza CD 20.

T21. O PRATO PRAZEROSO

Este excelente restaurante está ao lado da grandiosa Casa Semprewyvern, e tem adotado pretensões semelhantes. Suas mesas são bem separadas. Cada uma é ocultada das outras por plantas, estátuas ou pilares colocados estrategicamente. Menestréis tocam uma música suave e reconfortante ao fundo. O serviço é rápido, educado e hábil, com pedidos especiais atendidos rápida e obsequiosamente para satisfazer as preferências culinárias dos hóspedes. Especialidades da casa incluem codorna defumada, bife roto cozido em vinho e nozes e peixe rabo-de-prata grelhado.

Os preços são comparáveis aos da Casa Semprewyvern e jarros gratuitos de água doce (consulte a Área T23) são servidos junto com jantar. Os proprietários e chefs são Heltzer e Pentavasta Duncask (humano e humana Illuskanos **plebeus** LB), são um velho casal alegre e robusto.

T22. CEMITÉRIO

Empoleirado sobre um cume no extremo sul da cidade, há um velho cemitério onde muitos dos primeiros colonos de **Trijavali** estão enterrados sob gastas lápides de pedra. As sepulturas mais antigas estão localizadas em um terreno delimitado por uma antiga e desbotada cerca de piquete.

T23. BOTICÁRIO

Do outro lado da estrada da Casa Escudo Nortinho (Área T10) fica o boticário da cidade, uma casa de madeira com paredes cobertas de hera. Tarmock Felaskur (humano Illuskano **plebeu** CN) vende medicamentos à base de plantas e bálsamos de eficácia questionável. Estacionado do lado de fora da porta da farmácia há um carrinho de mão aos pedaços e pendurado acima dele há uma placa de madeira em forma de uma garrafa de poção. Além de ervas e pomadas, Tarmock vende “água doce” por 1 PO o frasco. A água doce, naturalmente carbonatada, borbulha de uma pequena fonte num vertedouro atrás da casa de Tarmock. Ele faz a maior parte de seu dinheiro vendendo a tal água aos proprietários do Prato Prazeroso.

T24. TORPOR DE GWAERON

Dizem que Gwaeron Ventania, o deus do rastreamento, visita esta floresta mística. Patrulheiros que veneram Gwaeron ou Mielikki, a deusa das florestas, vêm aqui em busca de inspiração. Alguns afirmam ter visto Gwaeron andando entre as árvores, aparecendo como um homem alto e musculoso cujos longos cabelos e barba brancos chicoteiam e ondulam como se estivessem em uma brisa sem fim, mesmo quando não há vento. Diz-se também que os adoradores de Gwaeron ou Mielikki que dormem nesta floresta receberão sonhos proféticos. Na verdade, Gwaeron nunca visita aqueles que vêm buscá-lo, embora apareça inesperadamente no bosque em raras ocasiões.

Para evitar irritar Gwaeron, a lei em Trijavali proíbe cortar qualquer madeira dessas árvores ou caçar qualquer criatura na floresta. Muitas das árvores em Torpor de Gwaeron estão presas em um estado outonal perpétuo, com folhas em tons deslumbrantes de amarelo, laranja e vermelho.

Um **oni** que vive em uma caverna de encosta a oeste de Trijavali ocasionalmente visita este bosque para se banquetear com patrulheiros desavisados, enquanto dormem entre as árvores, aparecendo ante a eles como Gwaeron Ventania. O oni limpa sua presença, deixando pouca evidência de suas vítimas para trás. Essa “limpeza” levou outros a acreditar que Gwaeron, às vezes, em vez de enviar sonhos proféticos, aparece e os espíritos de suplicantes dignos são levados para seu domínio divino.

T25. CAMPO DE MOBILIZAÇÃO

Uma cerca de madeira velha, parcialmente arruinada, encerra um campo grande e lamacento ao sul da cidade. Nos anos passados, exércitos se reuniram e acamparam aqui antes de marchar para a guerra. O campo tem visto pouco uso nos últimos anos.



ATAQUE EM TRIJAVALI

Milhares de anos atrás, gigantes e dragões lutaram uma grande batalha aqui, durante a qual os gigantes liberaram um enorme construto matador de dragões chamado o Vonindod. Parte do construto quebrou e ficou afundado no chão. Com o passar do tempo, esse fragmento foi soterrado profundamente no solo. Hoje, encontra-se sob um acampamento no coração da cidade (Área T2).

Gigantes do fogo leais ao Duque Zalto têm usado **bastões de Vonindod** (consulte o Apêndice B) para localizar fragmentos do construto. Um destes bastões levou um par de **gigantes do fogo** chamados Okssort e Ildmane até Trijavalí. Sua comitiva inclui cinco **orogs**, seis **orcs** montados em **bicos de machado**, e doze **magmins** divididos em duas gangues de seis.

COMEÇANDO O ENCONTRO

Em torno do meio-dia, a cidade é sacudida de sua paz pelos gritos de mulheres e crianças, seguido por um homem gritando, “Gigantes! Corram!” Moradores e lojistas perplexos saem de suas casas a tempo de ver uma grande rocha caindo do céu e bater em uma carroça velha, estilhaçando-a. Quando uma nuvem de poeira levanta dos destroços, uma segunda pedra atinge o chão, cai, resvala em uma cerca e bate contra a parede de um prédio, surpreendendo um par de mulas amarradas a um poste próximo. Ao seu redor, as pessoas começam a gritar e a debandar.

O plano de Okssort e Ildmane é entrar na cidade, desenterrar o fragmento de Vonindod e transportá-lo de volta para Escória de Ferro (consulte o Capítulo 8, “Forja dos Gigantes de Fogo”), destruindo qualquer coisa que se interponha em seu caminho. À medida que se aproximam do centro de Trijavalí, eles lançam pedras na cidade para causar medo nos corações dos habitantes da cidade, na esperança de assustar a maioria deles. Os magmins correm ao lado dos gigantes, ansiosos para agradar. Sempre que um gigante do fogo aponta para um prédio ou outra estrutura inflamável, um grupo de magmins corre em direção ao alvo e tenta colocá-lo em chamas.

Os orogs, vestindo pesadas armaduras de placas, marcham à frente dos gigantes do fogo, derrubando cercas e limpando o caminho para a turba. Qualquer coisa que os orogs não derrubem é esmagada pelos gigantes do fogo que avançam. Os orogs se espalharam pela cidade, atacando civis que cruzam seu caminho e desviando a atenção dos gigantes do fogo.

Os orcs cavalam seus bicos de machado até a cidade após o bombardeio inicial de pedregulhos. Seu trabalho é distrair os defensores da cidade e envolver os arqueiros inimigos no combate corpo a corpo. Os bicos de machado agem na contagem da iniciativa dos orcs. As regras para combate montado podem ser encontradas no Capítulo 9 do *Livro do Jogador*.

Os gigantes do fogo e seu séquito aproximam-se por nordeste, danificando a Loja de Arreios do Othovir (Área T11) e destruindo a Estrada Aberta de Ransor (Área T7) enquanto abrem caminho para o acampamento norte (Área T2). Os gigantes do fogo são tão intimidadores que a maioria das pessoas da cidade parar o que estão fazendo e fogem, seguindo para o sul pela Grande Estrada. Outros se trancam em suas casas e lojas.

Se algum gigante do fogo for reduzido a 81 pontos de vida ou menos, os gigantes perceberão que subestimaram as defesas de Trijavalí. Eles rapidamente voltam pelo o caminho que vieram enquanto comandam seus subordinados a cobrir sua retirada.

DEFESA DE TRIJAVALI

Depois de receber relatos de orcs atacando fazendas a sudeste, o Lorde Protetor Darathra Shendrel envia os Doze para o Rancho Prado Alegre e para o Rancho Cangalha Quebrada para verificar o tamanho do perigo e ajudar os fazendeiros. Estes ataques são apenas distrações. Enquanto os Doze estão afastados, os gigantes do fogo atacam a partir do nordeste, deixando os aventureiros e um punhado de pessoas determinadas para defender a cidade. Dê a cada jogador um dos seguintes PdMs para jogar durante este encontro:

Darathra Shendrel, Lorde Protetor de Trijavalí (começa na Área T1)

Darz Helgar, zelador do acampamento (começa na Área T2)

Narth Tezrin, representante da Vendas Escudo do Leão (começa na Área T6)

Urgala Meltimer, estalajadeira e aventureira aposentada (começa na Área T10)

Othovir, fabricante de arreios (começa na Área T11)

Ghelryn Martelo-Inimigo, ferreiro (começa na Área T18)

As estatísticas e notas de interpretação para estes PdMs aparecem no Apêndice D. Como os jogadores irão interpretar seus PdMs durante a batalha fica à escolha deles, mas os encoraje a rever os ideais, vínculos e defeitos dos PdMs. Para mais informações sobre como interpretar estes PdMs, consulte a seção “PdMs Especiais” no começo deste capítulo.

Se os jogadores tentarem manter os PdMs especiais fora da luta, você pode colocá-los em perigo ao por orogs ou magmins dispersos ameaçando os PdMs diretamente, assim exigindo que os PdMs dos jogadores entrem em ação.

FRAGMENTO DE VONINDOD

Ildmane segura um bastão de Vonindod, que a guia para a Área T2. Quando os gigantes do fogo chegam lá, eles usam suas grandes espadas como pás, cavando o chão para alcançar o fragmento de Vonindod – uma barra de adamantina amassada e quebrada de 5 cm de espessura e cerca de 3,3 m de comprimento e pesando 454 kg. É preciso dez ações dos gigantes para desenterrar o fragmento em forma de C, e outra ação para um deles levá-lo do solo. Um gigante do fogo pode carregar o fragmento usando as duas mãos ou arrastá-lo usando uma mão.

Qualquer personagem que inspecionar o anel adamantino quebrado pode, com um teste bem-sucedido de Inteligência CD 15 (Arcanismo), determinar que foi uma vez parte de algum tipo de constructo enorme. Conjurando um feitiço de *detectar magia* no fragmento revela uma aura mágica fraca e persistente, embora a escola de magia não possa ser determinada. Se os personagens conseguirem o fragmento, Alaestra Ulgar (consulte a Área T6) e Urlam Stockpool (consulte a Área T9) tentam comprá-lo por 5.000 PO (pago em gemas de 500 PO), embora seu valor real seja três vezes maior.

TESOURO

Ildmane não carrega nenhum tesouro além de um *bastão de Vonindod* (consulte o Apêndice B). Okssort carrega um saco contendo 1d6 itens mundanos,

determinados ao se jogar a tabela de Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução, e um pingente de rubi (no valor de 750 PO). Os magmins e os orcs não têm tesouro. Cada orog carrega uma bolsa que contém 1d20 PO em cunhagem mista.

CONTINUIDADE

Se os gigantes do fogo obtiverem o fragmento de Vonindod e saírem da cidade, eles fazem a longa caminhada de volta para Escória de Ferro com seu prêmio, evitando estradas e assentamentos. Se os gigantes do fogo forem forçados a sair sem o fragmento de Vonindod, eles recuam para as Colinas Surbrin e arrastam quatro gigantes da colina, retornando a Trijavalí 2d4+2 dias após seu ataque inicial. Desta vez, eles lutam até a morte para conseguir o fragmento para seu senhor e mestre, Duque Zalto. Os aventureiros não precisam se sentir obrigados a ficar e defender a cidade deste segundo ataque, pois a milícia local foi montada e colocada em alerta.

Se os personagens frustrarem ou não os gigantes do fogo, eles ganham missões especiais e recompensas com base em quais PdMs sobreviveram à batalha inicial.

MISSÕES EM TRIJAVALI

Para cada PdM especial que sobreviver ao ataque em Trijavalí, o grupo recebe uma missão e ganha uma recompensa em particular por tê-la completado. A missão encoraja os personagens a explorar outros locais pelo Norte. Seja viajando por terra ou por mar, use a seção “Encontros Aleatórios nos Ermos” no Capítulo 3 para determinar os encontros que os personagens terão ao longo do caminho.

MISSÃO DE DARATHRA SHENDREL

Darathra não tem muito contato com seus companheiros Harpistas, mas parece estranho que gigantes do fogo chegassem tão longe no Vale Dessarin (Dessarin Valley) sem que ela recebesse algum tipo de aviso. Ela quer ter certeza de que sua organização está ciente da gravidade da situação. Ela dá aos personagens um distintivo de platina (no valor de 50 PO) com a insígnia de Trijavalí (três javalis em carga) e estimula os personagens a viajar para leste ao longo da Trilha dos Pântanos Eternos, visitar a Casa de Danivarr em Everlund e entregar o distintivo a Dral Thelev, o meio-orc caolho proprietário do lugar.

Se os personagens seguirem as instruções de Darathra, Dral colocará o distintivo no bolso, tirará um frasco de vinho élfico que, segundo ele, é o mais fino de Lua Argêntea, e derrama seu conteúdo em pequenos copos de madeira – um para cada personagem. Os personagens que tomarem até o menor gole do vinho são teletransportados para um salão no coração da Torre da Lua Cintilante, a fortaleza dos Harpistas em Everlund (consulte a seção “Everlund” no Capítulo 3). Dral explica como a magia do elixir funciona depois que um membro do grupo tomar um gole e desaparecer, esperando que os outros queiram seguir.

O salão na Torre da Lua Cintilante contém mobiliário austero e uma dúzia de inofensivos e domesticados tressym (consulte o Apêndice C) comportando-se como gatos domésticos. Uma silenciosa magia de alarme notifica Krowen Valharrow, o arqui-mago residente da torre, da chegada do grupo. O velho excêntrico entra na sala pouco depois que os personagens aparecem, cumprimenta-os calorosamente e lhes concede acesso livre a uma rede secreta de círculos de teletransporte até que, como ele

diz, “os Harpistas decidam o contrário” (consulte a seção “Círculos Internos” no Capítulo 3).

Tesouro. Depois de mostrar-lhes o *círculo de teletransporte* na Torre da Lua Cintilante, Krowen dá aos aventureiros uma pequena arca de madeira que Darathra enviou por seu aniversário alguns anos atrás. O espaço interior da arca é dividido em seis compartimentos, cada um dos quais contém um pergaminho mágico enrolado. As magias escritas nos *pergaminhos* são *arma mágica*, *dissipar magia*, *enviar mensagens*, *idiomas*, *respirar na água* e *vô* (se os personagens se encontram com Krowen em Everlund, mas não estão envolvidos na busca de Darathra, Krowen não fornece os pergaminhos).

MISSÃO DE DARZ HELGAR

Darz relata aos personagens que ele foi recentemente visitado por um velho conhecido, um comerciante de Mirabar, com uma história interessante para contar. O comerciante viu um anão limpador de estábulos em Forte Xantharl, uma aldeia fortificada na Grande Estrada, e mais tarde o reconheceu de um cartaz de procurado que viu enquanto viaja para o sul através de Sela Longa. O comerciante tem certeza de que o anão que viu é um bandido procurado conhecido como o Malvadinho. De acordo com o cartaz de procurado, quem o entregar vivo às autoridades em Mirabar pode coletar uma recompensa de 5.000 PO.

Darz cultivou momentaneamente a ideia de pegar o Malvadinho ele mesmo, mas admitiu pra si que é demasiado idoso para tais coisas. Passar esta informação para os personagens é sua maneira de agradecê-los pela ajuda durante o ataque.

Continuidade. Se os personagens resolverem ir para Forte Xantharl, eles podem capturar o Malvadinho e levá-lo para o Machado de Mirabar. Consulte a seção “Forte de Xantharl” no Capítulo 3 para obter mais informações.

MISSÃO DE NARTH TEZRIN

Há alguns meses atrás, a Vendas Escudo do Leão recebeu o pagamento de Amrath Mulnobar, castelão de Forte de Noanar, por cinco arreios de cavalo fabricados por ninguém menos que o melhor fabricante de arreios de Trijavali, Othovir. Othovir recentemente terminou o último dos arreios, e Narth precisa arranjar a sua entrega para o Forte de Noanar. Desde o ataque recente dos gigantes, ele ficou preocupado com a chegada em segurança da carga. Narth nunca esteve no Forte de Noanar, mas descreve-o como uma aldeia perto da Floresta Alta que já atraiu muitos caçadores endinheirados.

Narth embala os arreios em uma caixa grande com o emblema da Vendas Escudo do Leão pintado em seus lados e pede aos personagens para fazer a entrega para ele. Se aceitarem a missão, ele lhes diz como chegar ao Forte de Noanar seguindo a Trilha dos Pântanos Eternos. Quando estiverem prontos para partir, assumindo que não fizeram planos para transportar o carregamento por outros meios, Narth tem uma carroça esperando por eles com a caixa do carregamento nela, puxada por um **cavalo de carga** chamado Boris.

Tesouro. Narth oferece-lhes 100 PO adiantado para fazer a entrega. Narth também permite que os personagens fiquem com Boris e a carroça uma vez que completem a entrega.

Desenvolvimento. Quando os personagens chegam ao Forte de Noanar, eles são informados de que podem encontrar Amrath Mulnobar na torre com vista para a aldeia. Amrath tira os

arreios de suas mãos, sem muito sem muitos agradecimentos. Assim termina a missão.

Sem outros assentamentos nas proximidades, os personagens podem ficar inclinados a passar a noite na Estalagem Coração Branco, onde encontram três irmãos de meia-idade oriundos de Inverno Remoto (humanos Illuskanos nobres LM) que estão se preparando para uma caçada. Seus nomes são Rantharl, Marthun e Lezryk Daerivoss, e eles dizem aos personagens que vieram para Forte de Noanar para caçar gigantes da colina. Os irmãos não querem companhia. Eles tranquilamente selam seus cavalos, prendem em suas rapieiras e partem ao amanhecer. Os irmãos mais novos retornam antes do crepúsculo, mas Rantharl não está com eles, e Marthun tem uma laceração em seu ombro direito que um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 11 (Medicina) confirma que é uma ferida de rapieira.

Se pressionado, os irmãos afirmam que um gigante da colina matou Rantharl. Marthun afirma que ele foi atingido pela grande clava com espetos do gigante e nega qualquer afirmação de que sua ferida foi causada por uma rapieira. Um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 15 (Intuição) confirma que Marthun e Lezryk estão mentindo, embora Marthun agradeça toda a cura que os personagens possam fornecer.

Os irmãos estão metidos em um jogo assassino com suas heranças em jogo. O acordo era simples: o irmão que primeiro acertasse com o golpe mortal um gigante da colina ganharia as heranças dos outros dois. Rantharl ganhou a aposta, mas Marthun e Lezryk se voltaram contra ele. A luta se seguiu, Marthun foi ferido e Rantharl morreu. Com Rantharl morto e nenhum vencedor óbvio, Marthun e Lezryk concordaram em rastrear outro gigante da colina.

Se os personagens seguirem os irmãos em sua caçada e forem vistos, os irmãos os atacam. Se os personagens não fizerem nada, Marthun e Lezryk começam outra caçada no dia seguinte, mas não encontram nenhum gigante da colina. Lezryk trai e mata Marthun, então retorna à estalagem para descansar antes de fazer a longa viagem de volta a Inverno Remoto para entregar a triste notícia das mortes prematuras de seus irmãos nas mãos de “gigantes da colina furiosos”. Os personagens podem chantagear Lezryk por uma parte da herança dos irmãos (no valor de 10.000 PO, no total), ou lidar com o traçoeiro calhorda de maneira como bem entenderem.

MISSÃO DE URGALA MELTIMER

Após a batalha, Urgala relata aos personagens que um de seus antigos companheiros aventureiros, um cavaleiro rico chamado Harthos Zymorven, possuía uma espada grande matadora de gigantes. A última vez que Urgala falou com ele, Harthos estava morando no Salão Zymorven, sua fortaleza ancestral na Estrada Rauvin, a noroeste de Lua Argêntea. Urgala pensa que Harthos pode estar disposto a ajudar com a arma se os personagens mencionarem seu nome para ele e explicar a razão para a necessidade dela.

Se os personagens viajarem para o Salão Zymorven, eles encontram Lorde Harthos Zymorven, mas ele está triste, e relata que seu filho Harthal roubou a matadora de gigantes. Harthal cometeu esse ato depois que Lorde Zymorven o repudiou por se casar com uma ladra comum de Yartar (cujo nome ele não se lembra). O que Harthal fez com a espada, Lorde Zymorven só pode imaginar.

Os personagens podem viajar para Yartar e procurar Harthal. Depois de algumas perguntas educadas, torna-se evidente que a guilda dos ladrões locais, a Mão de Yartar, pode ser sua melhor chance de encontrar Harthal. Algum personagem pode subornar um funcionário da taverna Piscadela e Beijo (5 PO é suficiente) para saber a identidade e o paradeiro de algum conhecido membro da Mão de Yartar. Eles são tão comuns como ratos. Se os personagens obtiveram uma carta de recomendação de Tamalin Zoar (consulte a seção “Trombetas do Comando” no Capítulo 3), eles podem mostrá-la ao membro da Mão de Yartar, que promete lhes dar as informações de que necessitam em poucas horas. Caso contrário, o ladrão exige um pagamento de 500 PO adiantado. Quando o ladrão retorna 1d6 horas mais tarde, ele diz aos personagens que Harthal foi preso por assassinar um homem, e a espada grande foi parar nas mãos de um capitão da guarda corrupto chamado Tholzar Brenner (humano Damarano **cavaleiro** LM).

Os personagens podem tentar livrar Brenner da arma pela força. O homem tem muitos inimigos, então ele normalmente anda com oito **guardas** (humanos e humanas de várias etnias). Ele se recusa a abandonar a arma de boa vontade. Em circunstâncias normais, a morte ou o desaparecimento de um membro da guarda desencadearia uma investigação, mas no caso do capitão Brenner, o Barão das Águas Nestra Ruthiol fica feliz em se livrar dele sem ter que ter pedido por isso.

Qualquer personagem que pertença aos Harpistas ou aos Zhenarim pode se aproximar de sua facção para obter ajuda. Se o personagem for bem-sucedido em um teste de Inteligência CD 15 (Investigação), ele localiza um abrigo da facção e consegue acesso. Se falhar no teste, um novo pode ser feito após outro dia gasto pesquisando, até que um teste seja bem-sucedido ou que o personagem desista da pesquisa. Dentro do abrigo, o personagem encontra um representante da facção, que coloca algumas rodas em movimento. Algumas horas mais tarde, a arma roubada é entregue no abrigo.

Um personagem que pertença à Aliança dos Lordes pode pedir ajuda ao Barão das Águas. O personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Carisma CD 15 (Enganação ou Persuasão) para ganhar uma audiência. O teste de Enganação é apropriado se o personagem fizer afirmações falsas para ganhar uma audiência. Caso contrário, use Persuasão. Se falhar no teste, um novo pode ser feito no dia seguinte, mas cada falha aumenta a CD em 1. Se um personagem for bem-sucedido no teste, o Barão das Águas arranca a espada das garras do capitão Brenner e a entrega com segurança a esse indivíduo.

Tesouro. A arma de Lorde Zymorven é, de fato, uma espada grande (ou machado grande) *matadora de gigantes*.

MISSÃO DE OTHOVIR

Depois de escapar por pouco do ataque dos gigantes, Othovir expressa sua gratidão aos personagens compartilhando um segredo com eles: ele sabe a localização de um estoque de itens mágicos que a família Margaster, sua família, mantém trancada para emergências. Se os personagens perguntarem como ele possui essa informação, Othovir diz-lhes que ele tem uma história com a família Margaster, que despreza por razões que prefere não discutir. A família possui uma torre de três andares em Lua Argêntea que tem uma casa de carroças anexa à pro-

priedade, e é lá que os personagens devem ir. Ele fornece os seguintes detalhes:

- A casa de carroças é um prédio de pedra de 81 m quadrados, com dois andares. O piso térreo sem janelas que abriga a carruagem tem uma grande porta deslizante de madeira na frente. O piso superior é um apartamento com um piso feito de pranchas de madeira e um conjunto janelas com barras em cada parede. Uma escada de madeira em um canto do prédio conecta os andares.
- Dois guardas humanos com lanças estão parados no apartamento do andar de cima.
- Uma magia de *tranca arcana* protege a porta de madeira deslizante.
- A carruagem tem dois **cavalos de carga** atrelados a ela, prontos para sair a qualquer momento. A carruagem é protegida por uma magia de *alarme*, definida para desligar quando uma porta da carruagem é aberta.
- Os itens mágicos estão escondidos em um compartimento sob o assento do passageiro dentro da carruagem.

Othovir não sabe quais itens mágicos estão incluídos no esconderijo. Ele também não sabe que os guardas humanos são na verdade dois **cambions** usando magias de *alterar-se* para esconder suas verdadeiras formas. Os cambions são leais a casa Margaster e atacam qualquer um que tentem infiltrar-se na casa de carroças.

A magia de *alarme* não só atrai os cambions, mas também alerta Xamlyn Margaster (humana Illuskana **maga** LM), que vive na torre próxima. Ela sai da torre na terceira rodada e conjura magias em qualquer um que tente sair com os itens mágicos ou a carruagem.

Tesouro. O compartimento possui quatro itens mágicos. Determine dois deles jogando a Tabela C de Itens Mágicos no Capítulo 7 do *Guia do Mestre*, e os outros dois, jogando a Tabela B de Itens Mágicos.

MISSÃO DE GHELRYN MARTELO-INIMIGO

Como recompensa por seus esforços, Ghelryn escreve aos personagens uma carta de recomendação (consulte a seção “Marcas de Prestígio” no Capítulo 7 do *Guia do Mestre*) e sugere que a apresentem ao Rei Morinn ou à Rainha Tithmel, que se encontram na Cidadela Felbarr. Consulte a seção “Cidadela Felbarr” no Capítulo 3 para mais informações sobre o rei e a rainha.

Tesouro. Se os personagens visitarem a Cidadela Felbarr e mostram a carta de Ghelryn ao rei Morinn e à rainha Tithmel, o casal real pergunta sobre o bem-estar de Ghelryn, elogia a devoção do grupo para acabar com a ameaça dos gigantes e concede aos personagens um presente especial para ajudá-los em sua guerra contra os gigantes: duas *estátuas de poderes incríveis* (leões dourados).

Avanço de Personagem

Se os personagens ajudarem a defender Brin Shander, Campos Dourados ou Trijavali, eles devem avançar para o 6º nível antes de partir para explorar outros locais ou iniciar qualquer uma das missões especiais neste capítulo.



CAPÍTULO 3: A FRONTEIRA SELVAGEM

Uma vasta fronteira serve como cenário para esta história. Conforme se desenrola, gigantes estão em toda parte, causando todo tipo de destruição, desde a Costa da Espada até o deserto de Anauroch. Este capítulo descreve este cenário, começando com uma visão geral da Fronteira Selvagem e alguns de seus principais habitantes, apresentando, em seguida, descrições de locais específicos. O capítulo conclui com três encontros que ajudam a impulsionar a história:

- Na seção “Torre Velha”, os aventureiros encontram uma solitária gigante da colina com um machado para esmirilhar;
- A seção “Círculos Internos” descreve uma série de círculos de teletransporte que os aventureiros podem usar para acelerar a viagem;
- A seção “Harshnag” introduz os aventureiros a um gigante do gelo que quer ajudá-los.

Até que os personagens encontrem um meio mais rápido de transporte, eles farão várias viagens por terra. O Capítulo 5 do *Guia do Mestre* fornece conselhos e ferramentas para ajudar a tornar os ermos divertidos para você e para os jogadores, assim como apresenta regras para forrageio e sobre se perder. Você pode usar a abordagem de viagem em etapas ou a abordagem hora-a-hora, ou pode experimentar ambas para ver qual delas funciona melhor. Esse capítulo também inclui uma tabela para determinar aleatoriamente o clima e uma tabela de encontros urbanos aleatórios (útil quando os aventureiros chegarem a uma cidade).

POVOS DO NORTE

A Fronteira Selvagem, ou o Norte, é uma áspera e indomada vastidão pontilhada por assentamentos fortificados e covis de monstros terríveis. Em centenas de relatos assustadores de perigo e dificuldades, o Norte é retratado como um domínio vasto, frio e sem lei que desafia todas as tentativas de civilizá-lo. Sombrios fortes anões, tribos de bárbaros ferozes e lendários reinos élficos podem resistir por um curto período de tempo, mas nenhum deles está destinado a durar. Uma horda de orcs ou uma revoada de dragões poderia varrê-los todos amanhã, não deixando nada além de quilômetros e quilômetros não mapeados de terra.

A Fronteira Selvagem situa-se entre a Costa da Espada e o deserto de Anauroch, estendendo-se até ao norte, até o Vale do Vento Gélido e até ao sul da cidade de Águas Profundas. Os habitantes do Norte estão acostumados a verões frescos e amenos e a invernos ferozes e implacáveis. Baluartes da civilização abraçam a Costa da Espada e pontilham os férteis vales dos rios, mas apesar dos abundantes recursos naturais e beleza cênica, a sobrevivência é uma preocupação diária para as pessoas que vivem aqui.

O Norte é uma terra de grande riqueza mineral e aparente fonte ilimitada de madeira. Aqui também se pode encontrar a riqueza histórica – os espólios de civilizações perdidas, como Illefarn e Eaerlann, os antigos reinos dos elfos dourados; Delzoun, uma nação de anões que habitavam masmorras, há muito enterrada; e Netheril, um império caído de conjuradores humanos. Ao longo da Fronteira Selvagem situam-se as ruínas e masmorras destes e de outros “reinos esquecidos”.

Cidades como Águas Profundas, Mirabar e Inverno Remoto gostariam de reivindicar essa riqueza e conhecimento para si, mas fazer valer tais alegações é quase impossível. As cidades possuem momentos duros o suficiente ao proteger suas fazendas e estradas de bandidos e monstros.

POVO CIVILIZADO

Os humanos são a mais difundida das raças civilizadas, mas nenhuma nação humana unificada existe no Norte - apenas cidades, aldeias, vilarejos, feudos, fazendas, fortalezas e postos avançados ligados uns aos outros por rios e longas e desprotegidas estradas. Os assentamentos humanos dependem de várias indústrias para sobrevivência. Por exemplo, a maioria dos humanos de Dez-Burgos e Porto Llast são pescadores, os humanos de Mirabar e Leilon são, principalmente, mineiros, e os humanos que vivem em Beliard, Trijavali e outros assentamentos do centro do Vale do Dessarin são, na sua maioria, agricultores. Cidades costeiras, como Águas Profundas, Luskan e Inverno Remoto - bem como cidades às margens de rios, como Yartar, Everlund e Lua Argêntea - são o lar de humanos comerciantes, construtores navais e artesãos.

Embora cada cidade do Norte goze e mantenha sua independência, todas estas comunidades correm o risco de serem invadidas pelas monstruosas ameaças que vivem fora de suas muralhas. O medo dos ermos e de seus muitos terrores levou à formação da Aliança dos Lordes, uma confederação dispersa de assentamentos humanos, construída sob acordos comerciais mutuamente benéficos e com a disposição de procurar e destruir ameaças à civilização. Os membros da Aliança dos Lordes incluem as cidades de Águas Profundas, Inverno Remoto, Mirabar, Yartar e Lua Argêntea, bem como as aldeias de Amphail, Vau da Adaga e Sela Longa e o forte anão de Salão de Mitral. Portal de Baldur, uma cidade centenas de quilômetros ao sul, também é um membro.

Nos assentamentos do Norte, podem-se encontrar humanos, anões, elfos e outras raças civilizadas convivendo mais ou menos pacificamente. Águas Profundas, em particular, é um caldeirão de raças de toda Faerûn. Entretanto, fora dessas comunidades, as pessoas têm muito menos tolerância para outras raças, já que as pessoas tendem a se sentir mais seguras entre os seus próprios tipos. Pequenas aldeias e vilas dominadas por humanos tendem a ter poucos, se houverem, não humanos, com a maioria dos anões, elfos e halflings preferindo viver em seus próprios assentamentos, longe de terras reivindicadas pelos homens. Nas gerações passadas, a maioria dos colonos humanos do Norte tinham cabelos claros e pele clara. Desde então, as riquezas e a promessa da Fronteira Selvagem têm atraído estrangeiros distantes, e várias gerações de miscigenação cultural deram aos humanos do Norte muito mais diversidade em sua aparência (consulte "Nomes Humanos e Etnias" no Capítulo 2 do *Livro do Jogador*).

NORTENHOS

Os termos Nortenho, Povo do Norte e Homens do Norte são intercambiáveis. Referem-se a um dos vários povos altos, loiros e marítimos que navegam as águas frias do norte e habitam as ilhas ocidentais, incluindo Tuern, Gundarlun, Ruathym, Rochas Púrpura e o Arquipélago de Korinn. Os antepassados do Povo do Norte construíram pequenas aldeias ao longo da Costa da Espada que se tornaram cidades desde então, incluindo a lendá-

ria Illusk (agora Luskan), Eigersstor (agora Inverno Remoto) e Forte Nimoar (agora Águas Profundas). Estes primeiros Nortenhos cultivaram as costas rochosas, pescaram nas águas costeiras e caçaram focas e baleias no mar aberto. Algumas tribos de Nortenhos desafiaram e exploraram o interior da Fronteira Selvagem infestado de orcs, e estes se tornaram os antepassados dos bárbaros Uthgardt e os habitantes atuais do Vale do Vento Gélido.

Embora os Nortenhos sejam muitas vezes denotados como bárbaros, nem todos se encaixam nesta descrição. Ao longo da Costa da Espada, algumas tribos tornaram-se razoavelmente civilizadas, principalmente devido ao crescimento das cidades litorâneas e a influência crescente de estrangeiros. Estes povos cultivam, pescam e mineram suas terras escarpadas, então negociam astutamente seus bens com compradores estrangeiros. Muitas tribos antes temidas tornaram-se comerciantes cujas habilidades de troca são iguais ou superiores aos talentos bélicos de seus antepassados, de modo que muitos comerciantes Nortenhos ganham mais espólios do que seus vizinhos invasores.

BÁRBAROS REGHED

A tundra congelada do Vale do Vento Gélido é o lar dos bárbaros nômades Reghed. Eles foram nomeados assim devido a Geleira Reghed que forma uma imponente parede de gelo ao longo do limite oriental do território deles. Notavelmente mais altos do que a maioria dos sulistas, com alguns homens se aproximando de 2,15 m de altura, os bárbaros Reghed têm olhos azuis e cabelo loiro, ruivo ou castanho claro. Sua pele é bronzeada do sol e rachada pelo vento, dando a seus rostos a aparência de couro rústico em uma máscara inexpressiva. Eles se vestem de couro e peles. Durante certo tempo, dezenas de tribos Reghed perambulavam pelo norte congelado. Agora, devido a guerras com orcs e batalhas contra sua própria espécie, para não mencionar a invasão da civilização, apenas quatro tribos Reghed permanecem. Eles seguem rebanhos de renas nas migrações anuais dos animais, movendo-se para sudoeste no inverno e nordeste no verão. Os bárbaros vivem em grandes tendas redondas feitas de pele de caribu e apoiadas por vigas de madeira ou de ossos de baleia.

No passado, as tribos de Reghed eram conhecidas por atacar Dez-Burgos em busca de suprimentos, mas agora a Tribo do Alce está aprendendo a viver em paz com o povo mais civilizado da cidade. As outras três tribos Reghed - a Tribo do Tigre, a Tribo do Lobo e a Tribo do Urso - são mais propensas a atacar umas às outras do que a ameaçar seus vizinhos mais civilizados, lutando por sustento sob o risco de sua própria extinção.

Uma única tribo Reghed é composta por pequenos clãs espalhados pelo Vale do Vento Gélido, cada uma com seu próprio chefe. Os chefes escolhem o mais poderoso deles para ser seu rei ou rainha - aquele em torno do qual os outros se reúnem em tempos de crise. Quando um monarca morre, os chefes da tribo se reúnem para escolher um novo chefe. Disputas sobre quem deve ser nomeado rei ou rainha são resolvidas através de julgamentos por combate não letais. Sem um líder unificador, uma tribo Reghed é mais dividida e vulnerável aos seus inimigos. Assim, chefes são motivados a nomear um entre eles que seja capaz de governar, acima de tudo. Um chefe que se torne rei ou rainha usa esse manto para a vida toda.

Os bárbaros Reghed odeiam orcs, e as Tribos do Urso, do Alce e do Tigre deixarão de lado rivalidades tribais para destruí-los. Essas tribos também se unirão contra dragões brancos e gigan-



tes do gelo, uma vez que essas criaturas ameacem o suprimento de alimento do Vale do Vento Gélido. A Tribo do Lobo e seu rei louco, Isarr Kronenstrom, não se aliam com as outras tribos – eles são tão perigosos e sanguinários que são inacessíveis. Os reis e rainhas das outras tribos gostariam de ver a Tribo do Lobo destruída, mas o Rei Lobo e seus seguidores estão aptos a evitar as armadilhas estabelecidas por seus rivais.

TRIBO DO URSO

Um dos dois chefes restantes da Tribo do Urso, Wolvig Barrundson, passou recentemente para o lado do mal e formou uma aliança com uma entidade sobrenatural conhecida como Bruxa do Gelo. Essa mudança também traçou a desgraça de Wolvig, permitindo que o único chefe restante, Giinvald Halraggson, declarasse ser o Rei Urso. Ele tenta ser honrado, mas não é misericordioso e não muda de ideia facilmente. Ele tem problemas relacionados aos Decaburguenses e outros povos civilizados, então ele tenta evitá-los.

TRIBO DO ALCE

A maior parte da Tribo do Alce vive em paz com os Decaburguenses. Rei Jarund Elkhardt, uma figura imponente, governa seu povo com sabedoria e cuidado. Ele viu outros reis ascenderem e caírem, fez guerra com seus amigos e paz com seus inimigos e levou à morte em batalha guerreiros que conhecia desde bebês. A tensão de seus longos anos está escrita em seu rosto.

TRIBO DO TIGRE

É incomum uma mulher liderar uma tribo Reghed, mas Bjornhild Solvigsdottir não é uma mulher comum. A destemida esposa do Rei Korold, ela lutou ao lado dele em muitas batalhas. Depois que um gigante do gelo matou Korold, a formidável Bjornhild tomou seu lugar. Bjornhild adora Auril, a Donzela do Gelo, e é tão implacável que seus inimigos acreditam que ela tem gelo fluindo por suas veias.

TRIBO DO LOBO

Enfraquecida pelo conflito, a Tribo do Lobo ficou sem rei ou rainha durante três invernos. Seu chefe mais poderoso, Isarr Kronenstrom, é um tirano sanguinário que adora Malar, o Senhor das Bestas. Ele caça os Decaburguenses por esporte e lança o medo no coração de seus inimigos, muitos dos quais acreditam que ele é o Escolhido de Malar. Vários membros do clã de Isarr o abandonaram ou foram mortos por tribos rivais, mas os poucos que permanecem são ferozmente leais. Embora o clã de Isarr tenha diminuído nos últimos anos, os outros chefes do Lobo temem Isarr e são muito fracos para desafiá-lo. Eles também têm medo de aliar-se com as outras tribos Reghed contra Isarr. Embora Isarr chame a si mesmo de Rei Lobo, poucos na Tribo do Lobo o apoiam nessa afirmação.

BÁRBAROS UTHGADT

Os bárbaros Uthgardt são pessoas de cabelos negros e olhos azuis – um povo grande, robusto, sanguinário e com disposições desumanas.

Poucos Uthgardt estão dispostos a negociar com pessoas civilizadas. A maioria são invasores perigosos que saqueiam e destroem qualquer caravana ou propriedade que encontrarem.

Os bárbaros Uthgardt pegaram seu nome de Uthgar Gardolfson, um grande chefe-herói que lutou contra gigantes e conquistou grande parte do Norte antes de ascender à divindade. Além de reverenciar Uthgar, cada tribo venera um espírito totêmico animal, com o qual a tribo é nomeada.

Numerosas tribos Uthgardt foram derrotadas ao longo dos anos, e pelo menos uma tribo que se pensava estar extinta, acabou retornando a ativa. Existem atualmente onze tribos Uthgardt conhecidas espalhadas pelo Norte. Cada tribo reivindica um vasto território dos ermos como seu território de caça – território este que muitas vezes se sobrepõe com as áreas de caça de outras tribos Uthgardt, bem como terras reivindicadas por raças civilizadas, orcs, dragões, goblinoides e outros monstros. Encontros com bárbaros Uthgardt podem ocorrer em quase qualquer lugar da Fronteira Selvagem.

Os Uthgardt falam seu próprio idioma (chamado Bothii), que não tem um alfabeto. Cada tribo é composta de vários clãs muito dispersos, cada um com seu próprio chefe e xamã tribal. Os chefes de uma determinada tribo escolhem um entre eles para se tornar o grande chefe da tribo, com poder comparável a um monarca.

Os bárbaros Uthgardt enterram seus mortos sob sepulcros de pedra e montes de terra. Estes locais de sepulcro estão espalhados por todo o Norte em lugares fora de vista. Cada tribo Uthgardt também possui um monte espiritual único que é sagrado para o seu povo. Um monte espiritual é onde os membros da tribo se reúnem para reverenciar Uthgar, honrar seus ancestrais, fazer sacrifícios ao seu espírito totêmico animal, e escolher um novo grande chefe quando o antigo morrer. Os Uthgardt acreditam que seus antepassados aprisionavam seus espíritos totêmicos sob esses montes para que eles e seus descendentes pudessem comungar com os espíritos e ganhar seu poder.

Os bárbaros Uthgardt temem tanto a magia que tentarão matar e desmembrar conjuradores que encontrarem. Os xamãs tribais não são atacados porque seu poder vem dos espíritos de seus antepassados mortos. (consulte o Apêndice C para mais informações sobre xamãs Uthgardt).

Os Uthgardt caçam e forrageiam o alimento. Com uma notável exceção entre as tribos, eles não constroem casas ou assentamentos permanentes, preferindo um estilo de vida nômade. De todos os seus inimigos, os bárbaros Uthgardt odeiam orcs acima de tudo. Mesmo as tribos rivais se unirão contra uma horda de orcs desenfreada. Os Uthgardt tratam os gigantes com semelhante desprezo – as lendas dos bárbaros estão repletas de histórias de como os gigantes malignos mataram seus antepassados e ameaçaram a ascensão de Uthgar à divindade.

TRIBO LEÃO NEGRO

A tribo Leão Negro ronda o norte das Fronteiras Prateadas e a Floresta Druar, protegendo seu monte espiritual no Poço de Beorunna (compartilhado com a tribo Tigre Vermelho). Os Leões Negros são conhecidos por invadir terras parcamente defendidas em busca de comida e suprimentos durante os duros invernos. O grande chefe da tribo Leão Negro, Stellok Kolraavi, usa uma armadura feita de couro de orc e possui uma reputação temível. Sua irmã mais nova, Tysis Kolraavi, é um xamã e única conselheira de confiança de Stellok. Os irmãos veneram Uthgar e não têm nenhuma tolerância para a diplomacia ou para as armadilhas da civilização.

TRIBO CORVO NEGRO

Os Corvos Negros reivindicam os pés de colina gelados a oeste de Mirabar, assim como os Lagos de Gelo e a terra a oeste de Gelo Longínquo. Eles gostam de saquear caravanas que viajam nos Meandros Setentrionais e na Estrada do Vau Negro. Guerreiros Corvos Negros frequentemente montam corvos gigantes (use as estatísticas do abutre gigante) em batalha. Os Corvos Negros compartilham seu monte espiritual na Pedra do Corvo com a tribo Lobo Cinzento. A grande chefe da tribo Corvo Negro é Ojin Voninsdottir, uma mulher fria e sem piedade, que usa um elmo feito de um crânio de orc.

TRIBO URSO AZUL

A mais oriental das tribos Uthgardt, a tribo Urso Azul pensava-se estar destruída há mais de um século. Recentemente, os clãs que assombram a Floresta Alta surgiram e começaram a se espalhar pelo Vale do Delimbiyr, desde as Montanhas Inferiores até a borda norte dos Charcos Elevados – território não reclamado por seus rivais Uthgardt. Os Ursos Azuis tomam o cuidado de ficar escondidos quando viajam para seu monte espiritual no Escudo Pétreo, preservando o mito de que eles estão extintos. A grande chefe da tribo é uma mulher idosa chamada Kriga Almíscar Lunar, que viaja em uma cadeira de pele drapejada carregada por quatro guerreiros tribais.

TRIBO ALCE

A tribo Alce (nenhuma relação com a Tribo do Alce dos bárbaros Reghed) perambula pelos Pântanos Eternos e pela terra ao norte do Rio Dessarin, entre Yartar e o Forte de Noanar. Os bárbaros Alce vivem a civilização. Seu monte espiritual é uma torre rochosa a sudeste das Colinas Surbrin chamada Rocha da Pedreira. O grande chefe da tribo Alce é Rond Vaarson, um velho guerreiro endurecido pela batalha que derramou tanto sangue que não mais o deseja. Chefes mais jovens estão esperando que ele morra para que possam disputar a honra de ser seu sucessor, mas Rond não planeja deixar este mundo tão cedo.

TRIBO LOBO CINZENTO

Os bárbaros Lobo Cinzento são lobisomens assassinos que vagam em grupos junto com lobos comuns. Eles perseguem e matam aqueles que sobrevivem a seus ataques para evitar a propagação da licantria entre os membros fora da tribo. Matilhas de Lobos Cinzentos (como os clãs se autodenominam) podem ser encontrados em todo o Norte, tanto para o oeste na Costa da Espada quanto para leste no Vale do Delimbiyr. Aventureiros de Inverno Remoto mataram recentemente o último grande chefe dos Lobos Cinzentos, Syken Chama Noturna. Envir Sykensdottir assumiu o bando de seu pai e planeja atacar Inverno Remoto para provar que ela deve ser nomeada a próximo grande chefe da tribo.

TRIBO GRANDE VERME

A tribo Grande Verme caiu sob o domínio de um chefe brutal conhecido como Sangue de Verme. O monte espiritual da tribo fica situado dentro da Caverna do Grande Verme, na Espinha do Mundo. Sangue de Verme e sua tribo saem desta caverna apenas ocasionalmente para defender seu território, que inclui as montanhas circundantes, a Passagem Pavorosa, as Colinas de Gelo, a Floresta Oculta e os trechos ao norte das Fronteiras Prateadas. Os Grandes Vermes também se aventuram nos Penhascos e nas planícies a oeste das Colinas Surbrin, quando o alimento é escasso. Onde quer que vá, Sangue de Verme fomenta guerra e saqueia qualquer tesouro que encontre.

TRIBO GRIFO

O grande chefe da tribo Grifo, Halric Esfolador, é o bisneto de Kralgar Esfolador, que foi morto por orcs há muitos anos. Assim como seu antepassado, Halric anseia destruir as cidades do Norte, mas sua tribo tem feito muitos inimigos ultimamente, e seu número está diminuindo. A tribo ainda mantém um assentamento murado permanente nas Colinas Surbrin chamado Ninho do Grifo, mas é mais um acampamento vigiado do que o posto de comércio acolhedor que foi certa vez. O monte espiritual da tribo, Branco Reluzente, fica a nordeste do assentamento, perto de um dos braços do Rio Surbrin. Alguns dos membros tribais mais aborrecidos acreditam que o clã Esfolador perdeu o favor divino de Uthgar. Halric refuta tais afirmações ao impedir ataques ousados. Os bárbaros Grifo aventuram-se tão a oeste como a Costa da Espada quanto tão a leste como as Fronteiras Prateadas, e são conhecidos por invadir terras e fazendas no Vale do Dessarin, ao norte de Trijaval e de Yartar.

TRIBO TIGRE VERMELHO

A feroz tribo Tigre Vermelho compartilha o monte espiritual no Poço de Beorunna com a tribo Leão Negro, e as duas são tênues aliadas. Enquanto os Leões Negros tendem a evitar assentamentos nas Fronteiras Prateadas, os Tigres Vermelhos as ataca frequentemente. Eles também atacam caravanas viajando ao longo das estradas, habilmente evitando as construções fortificadas erguidas para vigiá-las. A tribo até ataca barcos no Rio Rauvin de tempos em tempos. Recentemente, caçadores Tigres Vermelhos se mudaram para as florestas que cercam as Fronteiras Prateadas e estão fazendo incursões até mesmo em regiões controladas pelos elfos da Floresta Alta em um esforço para encontrar a Árvore Anciã e reivindicá-la.

Seriska Boca Faminta é a grande chefe da tribo. Ela é cruel, porém cautelosa.

TRIBO PÔNEI CELESTE

Durante a Guerra das Fronteiras Prateadas, os bárbaros Pônei Celeste saquearam e atacaram orcs que saíam das montanhas. O Grande Chefe Arnzan Vashk foi gravemente ferido em uma de tais invasões, ficando com uma ponta de lança fincada em seu peito. Ele se recusa a removê-la e tenta esconder a dor que ela causa, não percebendo que a ponta da arma está perto de perfurar seu coração e matá-lo. Os grandes chefes rivais estão circundando e se preparando para derrubá-lo. O monte espiritual da tribo, Pedra Única, fica na Floresta da Lua.

TRIBO BESTA TROVÃO

O monte espiritual da tribo Besta Trovão é uma colina esparramada chamada Monte de Morgur que fica nos Penhascos. Os membros da tribo não visitaram o local há anos, e não tem havido nenhum encontro com a tribo Besta Trovão no que costumavam ser seus campos de caça favoritos nos arredores dos Penhascos. O Grande Chefe Harthulk Chifre Lança é um homem monstruoso com uma carranca terrível e a pele tão rachada e dura quanto o couro de um dinossauro. Ele convenceu todos os clãs dos Bestas Trovão a esconderem-se nas profundezas da Floresta Oculta e os está armando para uma “debandada” através das Colinas Surbrin e do Vale do Dessarin, ao sul – uma investida ousada que não terminará até que seu povo ou seus inimigos estejam todos mortos.

TRIBO ÁRVORE FANTASMA

Depois de anos de conflito com outras tribos Uthgardt e os elfos da Floresta Alta, os Árvores Fantasma declararam-



se os protetores da Árvore Anciã. Raramente vistos, esses Uthgardt compartilham a Floresta Alta com os elfos nativos da região. O grande chefe Boorvald Ruína dos Orcs, fiel ao seu nome, caça orcs e lança com frequência ataques contra as rudes fortificações dos orcs Escudo de Gelo, ao longo da borda ocidental da floresta. Boorvald tem seis filhos e três filhas, cada um dos quais recebeu um juramento dos elfos vizinhos da tribo, junto com um presente de amizade. Vivendo entre os Árvores Fantasma existem membros de várias outras tribos Uthgardt que encontraram seu caminho para a Árvore Anciã e ganharam alguma medida de iluminação, de modo que abandonaram suas lealdades tribais e se comprometeram a ajudar os Árvores Fantasma a proteger a árvore.

ORCS E MEIO-ORCS

A história do Norte está repleta de contos de hordas de orcs saindo das montanhas para atacar minas, ranchos, fazendas e assentamentos de outros povos. Assim como os bárbaros Reghed do Vale do Vento Gélido e os bárbaros Uthgardt espalhados pela fronteira, os orcs se reúnem em tribos. Quando um chefe orc particularmente forte une várias tribos debaixo de uma bandeira, a horda resultante se agita em toda a terra, devastando fortalezas e abatendo outras criaturas em seu caminho. Os bárbaros Reghed e Uthgardt geralmente colocam de lado suas rivalidades territoriais para opor-se e para destruir uma horda desenfreada de orcs. Comunidades civilizadas formam suas próprias coalizões para combater orcs violentos, com resultados mistos. A Guerra das Fronteiras Prateadas (1484-1485 CV), o conflito mais recente, viu orcs lutando ao lado de dragões brancos e gigantes do gelo. Embora os orcs e seus poderosos aliados tenham sido derrotados e enviados de volta para as montanhas, numerosos assentamentos ao longo das Fronteiras Prateadas foram devastados e deixados em ruínas, entre eles, a cidade-fortaleza de Sundabar.

Nem todos os chefes orcs estão inclinados à destruição: o Rei Obould Muitas Flechas forjou uma tênue aliança com seus vizinhos anões e ajudou a manter a paz nas Fronteiras Prateadas durante seu reinado tumultuado.

Meio-orcs no Norte muitas vezes carregam a má reputação de seus primos orcs. É preciso um meio-orc de grande caráter para sair da sombra do mal e viver como semelhante entre as raças civilizadas.

ANÕES DO ESCUDO

Anões do escudo (também conhecidos como anões da montanha) possuem um número de fortalezas no Norte, incluindo a Cidadela Adbar e a Cidadela Felbarr nas montanhas do norte, Sundabar nas Fronteiras Prateadas, Salão de Mitral nas Colinas de Gelo, Mestre de Ferro na Costa da Espada e Manoplaustera sob as montanhas a nordeste de Inverno Remoto. Poucos não-anões vivem nesses bastiões de anões. Fora de suas muralhas, clãs de anões do escudo estão espalhados por todo o Norte, na medida em que é difícil encontrar um assentamento que não inclua pelo menos um punhado de residentes anões. A afinidade dos anões pelo comércio os coloca em contato com outras raças; além disso, há também um sentimento entre anões do escudo de que todo o Norte é a sua terra, como evidenciado pelas ruínas de reinos anões há muito perdidos espalhados por toda parte.

ELFOS

Os elfos do sol e os elfos da lua, assim como os anões, vivem entre os humanos em assentamentos em todo o Norte, particularmente em Lua Argêntea. Os reinos élficos da antiguidade são lembranças distantes mesmo para os elfos, e apenas algumas ruínas antigas e relíquias desses reinos sobrevivem. Elfos da floresta são conhecidos por assombrar as florestas do Norte, a Floresta Alta em particular, mas eles são perigosos e xenófobos.

HALFLINGS

Pequenas populações de halflings pés leves podem ser encontradas na maioria dos assentamentos dominados pelos humanos no Norte. Espalhados por todos os vales férteis do norte existem pequenos aglomerados de fazendas de halflings robustos. As fazendas halflings tendem a ficar fora dos caminhos conhecidos e são bem escondidas, minimizando assim o contato dos halflings com bandidos, bárbaros e monstros invasores. Não é incomum ver uma aldeia pitoresca de fazendas halflings aninhadas em um barranco gramado ou ao longo da margem de um rio.

ENCONTROS ALEATÓRIOS NOS ERMOS

Personagens explorando o Norte provavelmente encontrarão monstros errantes. Tais encontros podem ocorrer quantas vezes você quiser – mas tenha em mente que muitos encontros aleatórios podem atrapalhar a aventura e fazer com que os jogadores percam o interesse na história. Você pode jogar a tabela Encontros Aleatórios nos Ermos ou escolher um encontro apropriado. Cada encontro é descrito em mais detalhes após a tabela. Para obter diretrizes sobre como usar encontros aleatórios de forma eficaz, consulte “Encontros Aleatórios” no Capítulo 3 do *Guia do Mestre*.

Se os personagens estiverem cruzando um terreno não representado na tabela, como um pântano, você pode criar encontros apropriados ao terreno escolhendo criaturas das listas de monstros no Apêndice B do *Guia do Mestre*. O Capítulo 5 desse livro também contém uma tabela de Encontros Aleatórios Urbanos, caso os personagens se encontrem explorando uma aldeia ou cidade.

BANDIDOS

Um bando desordeiro de bandidos confronta o grupo. A gangue consiste de um **bandido capitão** e 3d6+2 **bandidos**, todos usando manto e montados em **cavalos de montaria**. Há uma chance de 25% de que os bandidos ataquem sem serem provocados. Caso contrário, o capitão promete não atacar em troca de um pedágio (não menos do que 100 PO em valor de tesouro). Se os personagens pagarem, o capitão deseja-lhes uma viagem segura antes de partir pacificamente.

Mar. Se este encontro ocorrer no mar, os personagens encontram um pirata capitão (use o bloco de estatísticas do **bandido capitão**) e vinte piratas (use o bloco de estatísticas do **bandido**) em uma galera. Galeras possuem velocidade de 5 km por hora. Se o navio que os personagens estiverem se movimentar tão rápido quanto isso, eles podem fugir com sucesso dos piratas. Caso contrário, os piratas alcançam o navio dos personagens e os abordam, ameaçando matar todos a bordo, a menos que os personagens entreguem o conteúdo do barco. Se os personagens cumprirem as exigências dos piratas, estes transferem a carga e fogem com seu saque.

Tesouro. Cada bandido carrega uma bolsa contendo 1d10 PO. A bolsa do bandido capitão contém 2d10 PO e 1d6 gemas no valor de 100 PO cada.

BÁRBAROS

Os personagens encontram um grupo hostil de bárbaros Uthgardt que consiste de 4d6 **guerreiros tribais** e um **xamã Uthgardt** (consulte o Apêndice C). Se o grupo tiver vinte ou mais guerreiros tribais, adicione 1d3 **furiosos** e um chefe tribal (um **furioso** com 90 pontos de vida) ao grupo. Se o encontro ocorrer durante o dia, os Uthgardt rondam o acampamento enquanto caçam caribus selvagens; Se o encontro ocorrer à noite, eles estarão acampados.

Use as informações da seção “Bárbaros Uthgardt” para escolher uma tribo apropriada com base no local onde o encontro ocorre. Se esses Uthgardt pertencerem à tribo Lobo Cinzento, use as estatísticas do **lobisomem** para o chefe e para os furiosos, e dê ao chefe 90 pontos de vida. Dê também ao chefe Lobo Cinzento 1d4 **lobos** como companheiros animais.

Os bárbaros não carregam nenhum tesouro.

Mar. Se este encontro ocorrer no mar, os personagens encontram 1d3 dracares, cada um com dez **furiosos** e trinta **guerreiros tribais** a bordo. Um dos furiosos serve como o capitão. Estes atacantes hostis e sanguinários do Povo do Norte são originários de Gundarlun, do Arquipélago de Korinn, de Tuern ou dos Ossos de Baleia. Os dracares possuem velocidade de 5 km por a hora. Se o navio que os personagens estiverem se movimentar tão rápido quanto isso, eles podem fugir dos bárbaros e evitar uma alteração.

CAMPO DE BATALHA

Os personagens descobrem os cadáveres de 3d10 bárbaros Uthgardt e de 1d4 gigantes do gelo. Os bárbaros e gigantes parecem ter se matado na semana passada.

Aves carniceiras e um ou dois lobos pegam partes dos cadáveres e fogem se forem surpreendidos ou atacados.

CASTELO NAS NUVENS

Os personagens encontram um castelo gigante nas nuvens. O castelo está à deriva a um quilômetro e meio acima do solo e não representa ameaça iminente. Se este encontro ocorrer em qualquer lugar perto dos Pântanos Eternos, o castelo pertence a uma gigante das nuvens maligna chamada Condessa Sansuri (consulte o Capítulo 9, “Castelo dos Gigantes das Nuvens”). Caso contrário, o castelo é o lar de 1d6+4 **gigantes das nuvens** neutros e bons que estão à procura de ruínas antigas construídas por seus antepassados. Ao encontrar e reconstruir esses locais antigos, os gigantes esperam agradar a seus deuses e ajudar os gigantes das nuvens a subir para o topo do ordenamento. Estes gigantes são indiferentes e não têm interesse em ajudar os pequeninos e preferem ficar sozinhos.

GATOS DO DESFILADEIRO

Um grupo de 1d4+1 **gatos do desfiladeiro** adultos (consulte o Apêndice C) se esconde e tenta surpreender o grupo. Devido à sua camuflagem natural, os gatos possuem vantagem em seus testes de Destreza (Furtividade).

LOCAL DE ESCAVAÇÃO

Um **gigante do fogo** equipado com um *bastão de Vonindod* (consulte o Apêndice B) localizou um fragmento particularmente grande de Vonindod e mandou seus subordinados cavar. O gigante supervisiona 1d4+1 **ogros**, 2d6+2 **hobgoblins** e 2d6+10 **goblins**. Os ogros estão usando cordas para puxar o fragmento de 910 kg de dentro de uma cratera de 9 m de profundidade. Os hobgoblins gritam para os ogros colocarem suas costas contra o fragmento. Os goblins encontram-se em torno das margens da cratera, com picaretas e pás espalhadas entre eles. Os goblins passaram os últimos dias cavando a cratera e sofrem de cinco níveis de exaustão (consulte o Apêndice A do *Livro do Jogador*).

ENCONTROS ALEATORIOS NOS ERMOS

ENCONTRO	FLORESTA	PLANÍCIES	COLINA/CHARCO	MONTANHAS	ESTRADA/TRILHA	MAR	TUNDRA
Bandidos	01-08	01-07	01-04	—	01-08	01-20	—
Bárbaros	09-18	08-32	05-24	01-10	—	21-40	01-15
Campo de Batalha	19-21	33-37	25-28	—	—	—	16-19
Castelo nas Nuvens	—	38-39	29-30	11-15	—	—	20-22
Gatos do Desfiladeiro	—	—	31-35	16-32	09-13	—	23-35
Escavação	22-29	40-46	36-38	33-35	—	—	36-41
Dragão	—	—	39-41	—	14-20	—	—
Alce	30-37	47-53	42-50	36-43	—	—	42-54
Elfos	38-53	—	—	—	—	41-50	—
Gigantes do Fogo	54-55	54-55	51-53	44-49	21-28	—	55-56
Caçadores	56-62	56-62	54-59	50-52	29-37	—	57-58
Gigantes do Gelo	63-67	63-66	60-61	53-60	38-41	51-70	59-70
Gigantes da Colina	68-70	67-68	62-76	61-62	42-46	—	71-74
Carroça puxada por Cavalo	71-75	69-75	—	—	47-55	—	—
Cavaleiro	76-80	76-88	77-80	63-64	56-64	—	—
Ogros	81-82	79-84	81-85	65-66	65-69	71-80	75-76
Orcs	83-90	85-91	86-90	67-79	70-73	—	77-87
Patrulheiros	91-95	92-95	91-94	80-83	74-78	—	88-93
Gigantes de Pedra	—	—	95-97	84-95	79-80	—	94-95
Viajantes	96-00	96-00	98-00	96-00	81-00	81-00	96-00

Tesouro. Os ogros e goblinoides não carregam nenhum tesouro. O gigante do fogo carrega uma sacola contendo 3d6x100 PC, 2d6x100 PP, 1d6x100 PO, e um item mundano, determinado ao se jogar a tabela Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução.

DRAGÃO

Os personagens encontram um **dragão de cobre jovem** voando em círculos preguiçosos sobre seu domínio. Aventureiros que receberem a atenção do dragão podem ser capazes de suborná-lo em troca de um pequeno favor. Uma exemplo de dragão de cobre é descrito abaixo.

Vexilanthus não considera o grupo uma ameaça, a menos que o ataquem. Se os personagens mencionarem que estão à procura de gigantes, Vexilanthus diz que viu uma gigante da colina rondando uma velha torre nas colinas. O dragão orienta os aventureiros nessa direção, esperando que eles se livrem da gigante. Se os personagens seguirem a dica, consulte a seção “Torre Velha” no final deste capítulo. Sob um pagamento de 500 PO ou mais, Vexilanthus fornecerá escolta segura até o assentamento mais próximo.

ALCE

Os personagens cruzam com 2d10 **alces** (ou caribus). Os animais não são hostis e fogem se atacados.

Tesouro. Há 1% de chance por alce de que um deles possua chifres de ouro puro. Cada um dos chifres vale 250 PO.

ELFOS

Um grupo de 3d6 elfos da floresta oferece escolta ao grupo através da floresta, conduzindo os personagens em torno dos assentamentos ocultos dos elfos. Se aceitarem a oferta, os personagens não terão encontros hostis enquanto passarem pela floresta. Se os personagens recusarem, os elfos não oferecem mais ajuda e desaparecem na floresta. Os elfos usam as estatísticas de **batedores**, com as seguintes alterações:

- Os elfos são caóticos e bons.
- Seu deslocamento é de 10 m, e eles podem tentar se esconder, mesmo quando estiverem em uma área apenas ligeiramente obscurecida pela folhagem, chuva pesada, neve caindo, névoa e outros fenômenos naturais.
- Eles possuem vantagem em testes de resistência contra encantamento, e magia não pode colocá-los para dormir.
- Eles possuem visão no escuro com alcance de 18 m.
- Eles falam Comum e Élfico.

Mar. Se este encontro ocorrer no mar, os personagens encontram 3d6 elfos do mar amigáveis. Esses elfos conhecem a localização do Maelstrom (consulte o Capítulo 10, “Forte dos Gigantes da Tempestade”) e podem levar os personagens lá a pedido; eles também alertam os personagens sobre o rodopiante Maelstrom se eles estiverem indo nessa direção. Os elfos marinhos usam as estatísticas do **povo do mar**, com as seguintes alterações:

- Os elfos marinhos possuem o subtipo elfo e são caóticos e bons.
- Eles possuem vantagem nos testes de resistência contra encantamento, e magia não pode colocá-los para dormir. Eles possuem visão no escuro com alcance de 18 m.
- Eles falam Comum e Élfico.

GIGANTE DO FOGO

Um **gigante do fogo** está à procura de fragmentos perdidos de Vonindod. O gigante carrega um **bastão de Vonindod** (consulte o Apêndice B), e 1d4+2 **mephits de fumaça** estão rodopiando ao redor dele. O gigante está frustrado porque as semanas de busca não renderam nada de valor. Se notar os aventureiros, ele saca o bastão e começa lançar pedras contra eles para aliviar seu tédio e frustração. Os mephits seguem os comandos do gigante o melhor que puderem, embora odeiem o combate corpo a corpo. Nas ocorrências subsequentes deste encontro, você pode substituir os mephits por 1d2 **cães infernais**, 1d2 **elementais do fogo** ou 1d4+2 **magmins**.

Tesouro. O gigante do fogo carrega uma sacola contendo 3d6x100 PC, 2d6x100 PP, 1d6x100 PO, e um item mundano, determinado ao se jogar a tabela Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução.

CAÇADORES DE COMIDA

Um **gigante da colina** está à procura de comida, colocando qualquer coisa que pareça remotamente comestível dentro um saco grande que ele arrasta atrás de si. Andando morosamente algumas centenas de metros atrás do gigante estão 1d4 **ogros** e 1d6 **bugbears** entediados. Personagens detectam o gigante suficientemente longe para que possam planejar uma emboscada. Para uma emboscada ser bem-sucedida, os personagens devem pegar os monstros de surpresa, sendo bem-sucedidos em um teste de Destreza CD 10 (Furtividade) em grupo. Os ogros e bugbears não carregam nenhum tesouro. O saco que o gigante da colina carrega contém 1d4 itens mundanos, determinados ao se jogar a tabela Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução.

GIGANTES DO GELO

Os personagens se deparam com 1d3 **gigantes do gelo**. Se somente um gigante for encontrado, ele tem como companhia um **lobo invernal**. Os gigantes são invasores procurando por fazendas ou caravanas para saquear e pilhar.

Mar. Se este encontro ocorrer no mar, o grupo encontra um dracar gigante (consulte o Capítulo 7, “Iceberg dos Gigantes do Gelo”) com vinte **gigantes do gelo** hostis a bordo. Se os personagens estiverem viajando a bordo de um navio que tenha uma velocidade de pelo menos 5 km por hora, seu navio pode tomar a dianteira do dracar gigante dos gigantes do gelo. Caso contrário, o dracar gigante os ultrapassa.

Tesouro. Cada gigante do gelo carrega uma sacola contendo 3d6x100 PC, 2d6x100 PP, 1d6x100 PO, e um item mundano, determinado ao se jogar a tabela Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução.

GIGANTES DA COLINA

Um grupo de 1d2+1 **gigantes da colina** estão à procura de fazendas para saquear. Os gigantes atiram pedras em quaisquer pequeninos que avistarem. Se os gigantes estiverem perto de Grudd Haug (consulte o Capítulo 5, “Covil dos Gigantes da Colina”), os personagens podem convencer um gigante derrotado e capturado a levá-los até lá. Cada gigante carrega uma sacola contendo 1d3 itens mundanos; jogue a tabela Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução, para determinar o conteúdo da sacola de cada um.

CARROÇA PUXADA POR CAVALO

Os personagens encontram um **cavalo de carga** puxando uma velha carroça surrada. Acompanhando a carroça estão 1d6-1 pessoas (use o bloco de estatísticas do **plebeu**, a menos que indi-

cado conforme abaixo). Se o resultado do dado indicar que nenhum **plebeu** está presente, isso significa que os condutores estão perdidos ou mortos, deixando o cavalo e a carroça desacompanhados. Se uma ou mais pessoas estiverem presentes, assuma que elas estão guiando a carroça em direção ao assentamento mais próximo. O encontro pode ser um dos seguintes:

- Peleiros amigáveis transportando 2d4 pacotes de peles de animais no valor de 50 PO por pacote
- Mascates amigáveis que transportam 3d6 barris de 40 litros de cerveja anã no valor de 5 PO cada
- Músicos maltrapilhos e amigáveis à procura de uma taverna ou de uma estalagem; a carroça contém seus instrumentos, comida e equipamento de viagem
- **Bandidos** hostis (humanos Iluskanos NM) posando como comerciantes amigáveis, transportando uma carroça roubada carregada de alimentos para o seu acampamento
- Uma família fugindo de sua fazenda devido a rumores de avistamentos de gigantes; a carroça contém sua comida e seus pertences mundanos
- Um comerciante amigável transportando 2d4 porcos no valor de 3 PO cada; quaisquer outras pessoas presentes são **guardas** Zhentarim (humanos e humanas de várias etnias N) contratados para afastar bandidos e outras ameaças
- Mercenários Zhentarim amigáveis (humanos e humanas de várias etnias **veteranos** NB) transportando trinta espadas longas (no valor de 15 PO cada) e cinquenta espadas curtas (no valor de 10 PO cada) para um mercador Zhent esperando por eles no assentamento mais próximo

CAVALEIRO

A Ordem da Manopla está dando passos para lidar com a ameaça dos gigantes. Os personagens encontram um **cavaleiro** da ordem montado em um **cavalo de guerra** vestido com uma cota de malha forrada de peles (CA 16). Há uma possibilidade de 50% que o cavaleiro possua um escudeiro – um **guarda** montado em um cavalo de guerra sem armadura. Dois exemplos de cavaleiros (um com um escudeiro e um sem) são apresentados abaixo.

Senhora Harriana Falcão Invernal (humana Chondathana cavaleira de Helm LB) é uma nobre Águapfundense e uma campeã do deus da vigilância. Ela e seu escudeiro recentemente resgataram um casal de crianças presas sob os destroços de um celeiro que tinha sido derrubado por gigantes de pedra. A Senhora Falcão Invernal pede aos personagens para levarem os órfãos para o assentamento mais próximo, enquanto ela continua a seguir o caminho dos gigantes e procurar outros sobreviventes.

Sor Jordeth Tavilson (humano Illuskano cavaleiro de Tyr LN), um crente na justiça rápida, possui um corte em sua armadura e um alaúde quebrado atado às costas. O alaúde pertencia a seu escudeiro, que pereceu em uma recente batalha contra dois gigantes. Jordeth conseguiu matar um dos gigantes, mas o outro escapou. Ele quer justiça e pede aos personagens que se juntem a ele em sua missão de matar o gigante ferido.

OGROS

Os personagens ouvem vozes altas e profundas e localizam 1d4+1 **ogros** a uma distância segura. Os grandes estúpidos estão perdidos e tentando encontrar o caminho de casa, seja o Grudd Haug (consulte o Capítulo 5, “Covil dos Gigantes da Colina”) ou algum outro local. Os personagens os encontram no meio de uma discussão sobre qual direção devem seguir, e podem facilmente evitar os ogros ou pegá-los de surpresa. Os ogros não possuem tesouro.

Mar. Se este encontro ocorrer no mar, o grupo encontra 1d4+1 merrows. O merrow tenta arpoar os personagens e puxá-los para a água.

ORCS

Os personagens se deparam com 3d6+2 **orcs**. Há uma chance de 25% que estes orcs tenham prisioneiros a reboque. Um exemplo de grupo de prisioneiros é apresentado aqui, mas você pode criar outros.

Os prisioneiros são 1d4+2 halflings robustos **plebeus** pertencentes ao clã Amendoim. O mais velho entre eles é um velho jardineiro resoluto chamado Ollie Amendoim. Os orcs incendiaram a propriedade Amendoim e capturaram esses membros da família enquanto tentavam fugir. Um dos orcs até quebrou a bengala favorita de Ollie.

Tesouro. Se os personagens escoltarem os Amendoins de volta para sua fazenda incendiada, os halflings se reunirão com os membros de sua família que evitaram a captura. Um deles recompensa o grupo com uma herança familiar (um item mágico) escondido nos restos queimados da casa da família. Faça uma jogada da Tabela F de Itens Mágicos no Capítulo 7 do *Guia do Mestre* para determinar o item.

PATRULHEIRO

Os personagens encontram um prestativo patrulheiro, que pode ser um membro do Enclave Esmeralda ou simplesmente um errante dos ermos. De qualquer maneira, o patrulheiro fica feliz em servir como um guia ou uma fonte de informação. Há uma chance de 50% de o patrulheiro possuir um **cavalo de montaria**, um ou mais companheiros animais, ou ambos. Um patrulheiro sem nenhum deles viaja sozinho, a pé. Dois exemplos de patrulheiros são apresentados abaixo, mas você pode criar outros.

Vordana Jezral (halfling pés leves **batedora** NB) tem a habilidade psônica de conjurar a magia *passo nebuloso* uma vez por dia. Ela está familiarizada com as estradas e trilhas do Norte e os assentamentos ao longo delas. Ela conhece cada estalajadeiro de Inverno Remoto a Neve Morta, e possui dois companheiros de viagem: uma **tressym** (consulte o Apêndice C) chamada Rapina e um asno (use as estatísticas da **mula**) velho chamado Tod, que ela libertou de um proprietário abusivo.

Saarvin (draconato **batedor** CN) viaja a pé e carrega seu próprio equipamento. Ele nasceu em Cisalha de Fogo e é o autoproclamado Rei de Gelo Longínquo. Ele afirma ter escalado o pico mais alto da Espinha do Mundo e arrancado moedas do tesouro de um dragão branco dormindo a menos de 3 m de distância. Cada noite, sentado perto da fogueira, ele esculpe uma minúscula estatueta de madeira representando um dos personagens e a dá a esse indivíduo como um presente na manhã seguinte.

GIGANTES DE PEDRA

Um grupo de 1d3+1 **gigantes de pedra** está à procura de assentamentos para destruir e ruínas para dismantelar. Os gigantes já devem estar no meio do dismantelamento de uma ruína, com a intenção de remover sua existência da face do mundo. Eles atiram pedras em quaisquer pequeninos que avistarem.

Tesouro. Cada gigante carrega uma sacola contendo 2d6x100 PO, 1d6x100 PO em gemas, e um item mundano, determinado ao se jogar a tabela Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução.

VIAJANTES

Os personagens encontram um ou mais viajantes (use o bloco de estatísticas do **plebeu**) com uma história para contar:

Floresta: 1d6 caçadores ou armadilheiros que ouviram algo grande se movendo pela floresta e correram.

Colinas: 1d6 fazendeiros cuja propriedade foi atacada por gigantes da colina, ou 1d4 rancheiros em **cavalos de montaria** que estão indo para um assentamento nas proximidades para avisá-lo sobre gigantes na área.

Colinas/Charcos: 1d4 pastores guiando os remanescentes de seu rebanho para a segurança depois de um angustiante encontro com gigantes da colina.

Montanhas: 1d4 garimpeiros ou mineiros que tiveram um encontro com alguns gigantes do gelo ou gigantes de pedra e foram forçados a deixar para trás seus equipamentos de mineração, suprimentos e tesouros.

Estrada/Trilha: 3d6 camponeses fugindo de suas casas depois de um ataque de gigantes do gelo, gigantes da colina ou gigantes de pedra; ou uma turba furiosa de 6d6 camponeses que procuram recuperar sua terra ou vingar entes queridos mortos; ou um comerciante solitário ou menestrel, em uma carroça puxada por um cavalo, que está se mudando para um assentamento mais seguro.

Mar: Um cargueiro amigável transportando uma tripulação de 6d6 passageiros que viram um castelo gigante de nuvens ou um dracar gigante de gigantes do gelo, ou 1d4 naufragos flutuando sobre detritos depois que seu navio foi afundado por um dracar gigante de gigantes do gelo.

Tundra: 1d4 caçadores ou armadilheiros que escaparam por pouco de um gigante do fogo ou gigante do gelo, mas foram forçados a deixar um companheiro para trás.

LOCAIS NO NORTE

Os locais descritos nesta seção aparecem nos mapas dos ermos neste capítulo. Informações adicionais sobre vários desses lugares podem ser encontradas no *Guia do Aventureiro da Costa da Espada*. Não retratado nos mapas estão dezenas de aldeias minúsculas e centenas de casas isoladas espalhadas pelo Norte. Esses lugares são pequenos demais para serem importantes. Mesmo assim, os aventureiros que viajam ao longo de uma estrada ou de uma trilha podem se deparar com um assentamento minúsculo que consiste em um punhado de sítios construídos em torno de uma estalagem ou taverna onde os habitantes locais se reúnem (se você precisar de um nome de taverna, use a tabela Gerador de Nomes de Taverna no Capítulo 5 do *Guia do Mestre*).

Algumas entradas de localização incluem um encontro sugerido que ocorre assim que os personagens chegam ou pouco depois de chegarem. Você pode ignorar o encontro e criar sua própria atividade com base nas informações fornecidas na descrição de um local; Por exemplo, a seção “Floresta Arn” menciona gnomos das rochas que habitam os bosques, o que pode tornar um encontro divertido de sua própria criação.

AMPHAIL

Amphail encontra-se ao norte de Águas Profundas, na Grande Estrada. A aldeia é nomeada assim em homenagem a um dos primeiros senhores da guerra de Águas Profundas, que dizem assombrar as colinas circundantes em forma de espírito, espantando monstros. Cavalos são criados e treinados aqui, ricos Águaprofundenses mantêm propriedades isoladas nas colinas e as terras agrícolas são abundantes. Bosques de escuras árvores crepúsculo e abetos estão em todos os lugares.

Em um canto da praça da aldeia fica o Grande Shalam, uma estátua de pedra preta de um famoso garanhão de guerra criado

em Amphail há muito tempo. Castrado por um brincalhão, o cavalo de pedra empinando é pintado frequentemente em cores brilhantes por locais quando ficam bêbados. As crianças têm permissão para atirar pedras nos pássaros empoleirados sobre a estátua, para ajudar a mantê-la livre de excrementos. As crianças, muitas vezes, a escalam e se agarram precariamente à sela alta e inclinada, agitando os braços e comandando exércitos imaginários rumo à batalha. Dentro da distância de um cuspe da estátua fica o Jarro do Cervo Chifrudo, uma taverna acolhedora administrada por uma mulher de meia idade e cabelos grisalhos, com um senso de humor irônico, chamada Arleosa Círculo Estelar (humana Chondatana **plebeia** NB). Nascida em uma área de magia selvagem, Arleosa possui a habilidade mágica inata de conjurar a magia *alterar-se* três vezes por dia. Em sua juventude, ela era um membro de um circo itinerante e usava esse poder para entreter pessoas. Ela já não se preocupa mais em usar a habilidade, e ninguém em Amphail sabe que ela a possui.

As três famílias Águaprofundenses com maior influência em Amphail são as casas Amcathra, Ilzimmer e Chifre Berrante. Essas casas governam a aldeia, com cada família alternando regência a cada Encontro do Escudo. O atual Lorde Guardião de Amphail é Dauner Ilzimmer (humano Chondathano **nobre** LN), um homem de família empolado que ama cavalos mais do que ama a maioria das pessoas. Graças em grande parte à influência de seus nobres, Amphail é um membro da Aliança dos Lordes e goza da proteção da guarda da cidade de Águas Profundas. O Lorde Guardião também contrata aventureiros de vez em quando para cuidar de bandidos e monstros.

ENCONTRO SUGERIDO

É o sexagésimo terceiro aniversário de Tylandar Chifre Berrante, e o nobre quer que todos em Amphail saibam disso. Ele importou os melhores alimentos e cervejas de Águas Profundas para um banquete ao ar livre, e todos na aldeia estão convidados. Pavilhões de tendas e mesas foram montadas na praça da cidade. No meio da praça há um palco onde Tylandar planeja agradecer a multidão. Alguns Amphailianos cínicos veem o banquete de aniversário de Tylandar como uma tentativa flagrante por parte do nobre de aquecer os corações antes dele assumir o cargo de Lorde Guardião quando o mandato de Lorde Ilzimmer for concluído.

Se os personagens ficarem por perto para o banquete, três **gigantes da colina**, atraídos pelos perfumes do porco assado e do milho grelhado, invadem a cidade. Alguns cidadãos lançam comida aos gigantes, retardando-os por tempo suficiente para que outros cidadãos evacuem as crianças e idosos da praça. Se os personagens não fizerem nada, os guardas da aldeia ajudam a levar as pessoas para a segurança, enquanto os gigantes invadem as barracas e pegam braçadas de comida antes de fugirem para o norte ao longo da Grande Estrada. Fica claro que os gigantes não pretendiam fazer mal para os habitantes da aldeia.

Se os personagens derrotarem os gigantes ou os expulsarem antes de poderem pegar comida, Tylandar Chifre Berrante (humano Chondathano **nobre** NB) toma conhecimento de seu heroísmo. Ele lhes diz mais tarde que recebeu relatórios de gigantes de vários tipos atacando assentamentos em todo o Vale do Dessarin.

ANAUROCH

Esta terra outrora verdejante é agora um deserto. A porção mais setentrional de Anauroch é uma terra fria de rochas cobertas de gelo e da geleira negra conhecida como Gelo Alto. Mais ao sul encontra-se a árida Planície das Pedras Elevadas, onde os ven-

tos rasgam pedras irregulares e as lança em um mar de cascalho. A parte mais meridional de Anauroch fica a Espada – um deserto quente e arenoso. Use a tabela Monstros do Deserto no Apêndice B do *Guia do Mestre* para inspirar ideias de encontros.

FLORESTA ARDEEP

Esta floresta a leste de Águas Profundas e do Rio Dessarin foi uma vez parte do antigo reino élfico de Illefarn. Agora é a casa de um pequeno clã de elfos da floresta que chegaram recentemente de Encontro Eterno. Eles se recusam a deixar seus bosques, guardando relíquias e ruínas de eras passadas, e não querem nada com o mundo além de suas fronteiras.

FLORESTA ARN

Este trecho de pinheiros e lodaçais fica no flanco nordeste das Montanhas Inferiores, perto da borda ocidental de Anauroch. Pouco se sabe sobre esta floresta, exceto que gnomos das rochas moram em sua porção oriental. Eles surgem ocasionalmente para trocar peles e couro em Neve Morta ou na Cidadela Adbar.

ASCORE

Conforme se viaja para leste a partir das Fronteiras Prateadas, a estrada velha passa entre a Floresta Vordrorn ao norte e a Floresta Arn ao sul. Antes de chegar à borda de Anauroch, a estrada termina em um grande conjunto de portas de pedra em um alto cume. Certa vez, estátuas de anões se erguiam em fileiras de cada lado dessas portas, mas tudo o que resta delas agora são os rodapés de mármore sobre os quais estiveram. As portas se abrem para revelar uma passagem que segue para o subterrâneo por quase 1,5 km antes de emergir na borda do deserto. Do lado de fora da saída erguem-se duas gigantescas estátuas de pedra ilustrando grifos agachados, e além deles fica uma das grandes Maravilhas e mistérios do Norte: Ascore. Esta cidade anã em ruínas uma vez teve vista para o mar. Agora está semi enterrada nas areias frias do norte de Anauroch, suas poderosas docas de pedra ainda voltadas para o leste, apontando para os colossais cascos vazios de navios de pedra semi enterrados na areia. A magia dos anões permitiu que esses navios flutuassem na água, mas essa magia há muito se desvaneceu.

ENCONTRO SUGERIDO

A dragão azul anciã Iymrith reivindica Ascore como parte de seu domínio. Embora ela não esteja aqui para vigiá-la, dois de seus filhos fizeram covis separados para si dentro de um par de grandes navios de pedra. Estes **dragões azuis adultos**, Anaxaster e Chezzaran, frequentemente se acotovela no céu, competindo e soprando raios quando se aproximam um do outro. Eles estão voando sobre Ascore quando os personagens colocam os olhos sobre a cidade em ruínas pela primeira vez. Depois de uma hora de diversão, os dragões retornam aos seus covis para descansar. Se os personagens não tomarem medidas para se esconder e entrarem na cidade enquanto os dragões estiverem no céu, estes notam o grupo e atacam.

Os navios que os dragões transformaram em seus covis são cascos ociosos cheios de areia cercados por deserto aberto. Cada navio possui 1d6+4 **gárgulas** empoleiradas, observando as areias em busca de caçadores de tesouro. Se os personagens fizerem seu caminho passando pelas gárgulas até um covil de dragão e derrotar o dragão lá dentro, eles encontram tesouro do

dragão escondido debaixo da areia. Jogue a tabela Tesouro Individual: Desafio 11-16 no Capítulo 7 do *Guia do Mestre* para determinar o conteúdo do tesouro de cada dragão.

AURILSSBARG

Consulte a seção “Pico de Gelo”.

ESTALAGEM DO CONSTRUTOR DE BARÇAÇAS

Certa vez uma estalagem na beira de uma colina, este local transformou-se em uma comunidade murada e decrepita, de torres e edifícios de madeira frequentemente reconstruídos. Suas estruturas agora cobrem inteiramente uma colina que tem vista para a aldeia de Vau Wom, cruzando o Rio Dessarin. Uma longa ponte de madeira, ampla o suficiente para uma única carroça atravessar, cruza o rio entre esses dois assentamentos. Conhecida como Ponte Vau de Ferro, ela tem permanecido ali por séculos, mas está começando a mostrar sua idade.

Estalagem do Construtor de Barçaças fede a estrume e lama imunda. Abriga negociantes que compram e vendem cavalos, mulas e bois, ferreiros, reparadores de roda, tanoeiros e construtores de carroça. Possui estalagens, estábulos e armazéns, e dois anéis concêntricos de altas muralhas com portões que são fechados à noite (do pôr-do-sol até o amanhecer, alguém que queira entrar ou sair pode pagar uma taxa rígida para que seja levantado e abaixado em uma cadeira pendurada em uma corda, mas nada pode ser levado além do que o cliente possa transportar).

Estalagem do Construtor de Barçaças caiu sob influência Zhentarim há alguns anos. Qualquer membro ou aliado dessa facção pode encontrar uma recepção discreta (e poucas ou baixas taxas) dentro de suas paredes. Taverna do Construtor de Barçaças é governada por uma plutocracia de empresários, a maioria dos quais estão nos bolsos da Rede Negra. O líder não oficial é Chalaska Muruin (humana Damarana **veterana** LN), a sóbria e fria “Espada Sênior”, mestre da milícia.

A maior estalagem, a Velho Construtor de Barçaças, foi recentemente reconstruída como uma substancial estrutura de pedra com paredes grossas e câmaras privadas escondidas atrás de portas secretas. O estalajadeiro Nalaskur Thaelond (meio-elfo **espião** N) vigia quem entra e sai, pois é aqui que os agentes Zhentarim se reúnem para negociar acordos envolvendo mercadorias contrabandeadas, venenos, magia perigosa e coisas do gênero. Nalaskur é um membro da Rede Negra.

Um dos poucos moradores permanentes da estalagem é Arik Charco Calmo, um homem bem vestido e de aparência jovem, de pele pálida, que vive como um eremita numa sala de canto no último andar da antiga estalagem. O rumor entre a multidão é que Charco Calmo enganou uma ou mais proeminentes famílias Águaprofundenses, e que a Rede Negra o está protegendo. Na verdade, Charco Calmo é um **vampiro** (humano Tethyriano NM) a quem Nalaskur ocasionalmente chama para dispor de convidados indesejados. Charco Calmo possui um acordo com Nalaskur de não se alimentar de moradores ou outros convidados sem a aprovação da Rede Negra. Para saciar seu apetite em outros momentos, ele preda os acampamentos rurais, os viajantes noturnos da Grande Estrada e as pessoas pobres de Vau Wom. Em Vau Wom, o vampiro é sussurrado como o “Morcego de Vau Wom”.

O caixão cheio de terra de Charco Calmo fica escondido no sótão acima do seu quarto na Velho Construtor de Barçaças, acessível através de uma porta secreta no teto de um armário. Detectar essa porta requer um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 15 (Percepção).



MAPA 3.1: O NORTE





MAPA 3.2: Poço de Beorunna

BELIARD

Beliard é um agitado mercado para os condutores de gado locais. Ela circunda a interseção da poeirenta Estrada Dessarin e da Trilha de Pedra.

Beliard é o lar de muitos pecuaristas cujos rebanhos pastam nas colinas ao redor da aldeia, particularmente para o leste. A comunidade possui um poço público, bem como um lago onde os cavalos ou bois arreados podem ser conduzidos através da água para serem banhados, de forma a expulsar as moscas e deixá-los beber. Possui também um curtidor, um ferreiro, alguns comerciantes de cavalos e adestradores que mantêm estábulos extensos, além de uma estalagem: a venerável, popular e várias vezes expandida Cavaleiro Vigilante. A estalagem foi nomeada assim por causa de um horror de elmo inativo que ficava na sala comunal. A criatura misteriosamente desapareceu anos atrás, e o estalajadeiro desapareceu pouco depois.

ENCONTRO SUGERIDO

Gigantes da colina atacaram muitas fazendas de gado em torno de Beliard. Cada ataque é o mesmo: os gigantes ignoram os pecuaristas e, em vez disso, atacam os animais, fugindo com porcos, ovelhas, galinhas e gado. Os proprietários dos ranchos têm juntado seus recursos e publicado placas de "Procuram-se Aventureiros!" que prometem um pagamento de 500 PO para qualquer pessoa que descubra onde o covil dos gigantes da colina fica localizado. Personagens que visitem o Cavaleiro Vigilante e questionem os patronos, descobrem que a maioria dos gigantes fugiu com seu saque para o sul. Os personagens que explorarem as colinas ao sul de Beliard podem encontrar uma antiga torre contendo uma gigante que recentemente perdeu seu companheiro (consulte a seção "Torre Velha" no final deste capítulo).

POÇO DE BEORUNNA

O monte espiritual das tribos de bárbaros Uthgardt Leão Negro e Tigre Vermelho repousa no coração da Floresta Druar. Não é um monte em si, mas uma caverna gelada, cujo teto está parcialmente aberto para o céu. É provável que os personagens encontrem pelo menos um bando de caça Leão Negro ou Tigre Vermelho quando fizerem seu caminho em direção ao local.

De acordo com a lenda Uthgardt, Beorunna, uma heroína bárbara, morreu lutando contra um demônio nestes bosques. Nos últimos momentos da batalha, o chão debaixo dos pés de Beorunna desmoronou, mergulhando-a em uma caverna. A caverna triangular contém, entre outras coisas, uma lagoa aquecida com um gêiser estável. Esta lagoa veio a ser conhecida como Poço de Beorunna. Os bárbaros Uthgardt que exploraram a caverna pela primeira vez encontraram o que pensavam ser os ossos de Beorunna, que, na verdade, pertenciam a um meio-ogro.

Os seguidores de Uthgar enterraram os ossos do meio-ogro ao lado de uma relíquia roubada de seus inimigos, os gigantes, e construíram um altar no local do sepulcro. Quando os bárbaros pedem orientação a Uthgar ou buscam apaziguar seus espíritos totêmicos, eles matam um animal da floresta e colocam sua carcaça sobre o altar, onde ela apodrece lentamente. Hoje, as tribos mantêm uma tênue trégua e se revezam protegendo seu monte espiritual. Cada tribo erigiu seu próprio totem perto do altar. O totem dos Leões Negros é coberto com piche seco e tem um crânio de leão em seu topo. O totem dos Tigres Vermelhos é manchado com sangue e tem o crânio de um tigre em sua extremidade.

Um pequeno bosque de pinheiros chamado Bosque Fundo cresce no meio da caverna. Fora do perímetro do bosque, a ca-

bosque, a caverna é coberta por um teto forrado de estalactites e perfurado com raízes de árvore. O piso em torno do exterior do Bosque Fundo sob o teto é pontilhado com estalagmites.

A distância da parte superior do poço até o piso da caverna é de 76 m. Os bárbaros Uthgardt amarraram uma corda comprida e cheia de nós a um toco de árvore e a deixaram pendurada na caverna. Os bárbaros usam esta corda (e outras como ela) para subir e descer do Poço de Beorunna, e os personagens podem escalar a corda (nenhum teste de habilidade é necessário). No canto nordeste, ao redor de uma fogueira, há três tendas rústicas habitadas por membros da tribo Leão Negro (consulte “Encontro Sugerido”).

RELÍQUIA ANCESTRAL

O altar é um bloco de pedra salpicado de sangue com 3 m de comprimento por 2 m de largura e 1 m de altura, pesando várias toneladas. Uma criatura tão grande e forte quanto um gigante de pedra pode movê-lo, assim como várias criaturas Pequenas ou Médias, se pelo menos cinco delas forem bem-sucedidas em um teste de Força CD 20 (Atletismo). O altar também pode ser quebrado ao meio para se chegar debaixo dele; possui CA 17, 100 pontos de vida, um limite de dano de 10 e imunidade a veneno e a dano psíquico. Sob o altar encontra-se um nicho contendo os restos mortais de um meio-ogro e uma relíquia do povo gigante: uma trombeta fossilizada feita a partir da presa de um mamute e entalhada com imagens de gigantes lutando contra dragões. A trombeta rachada pesa 250 kg e perdeu seus poderes mágicos, mas vale 750 PO.

ENCONTRO SUGERIDO

Dez membros da tribo Leão Negro (humanos Uthgardt CM) guardam a caverna. Eles incluem três **furiosos**, seis **guerreiros tribais** e um **xamã Uthgardt** (consulte o Apêndice C). Os furiosos e três dos guerreiros tribais se amontoam ao redor da fogueira no canto nordeste e são visíveis à luz do fogo. Os guerreiros restantes estão dormindo em suas barracas. O xamã dorme sob um cobertor de neve no Bosque Fundo e pode ser visto por qualquer personagem que possua um valor de Sabedoria passiva (Percepção) 20 ou mais. O xamã e os guerreiros acordam ao som de qualquer perturbação. Todos os membros da tribo são hostis aos intrusos.

Uma **mantícora** também chama a caverna de lar. Tendo formado uma tênue aliança com a tribo Leão Negro, ela fez seu covil no canto oeste da estrutura, em uma encosta rochosa ao lado da nascente. A encosta está repleta de e ossos de animais e humanoides – os restos das refeições da mantícora. A mantícora une-se a qualquer batalha que se desenrole na caverna, ansiosa por sua parte justa de carne.

ESTRADA NEGRA

Há muito tempo, os Zhentarim construíram esta rota comercial para conectar suas bases estabelecidas no leste com seus empreendimentos lucrativos ao longo da Costa da Espada. Durante algum tempo os Zhentarim a perderam, quando os Netherese reapareceram e reclamaram Anauroch, mas com a segunda queda de Netheril e o retorno mágico do deserto, os Zhentarim foram capazes de recuperar a rota.

A Estrada Negra estende-se para o leste da vila de Parnast através da inócua terra arenosa de Anauroch durante centenas

de quilômetros. Caravanas da Rede Negra usando a estrada são fortemente guardadas por causa de bandidos do deserto.

ESTRADA DO VAU NEGRO

Esta trilha comercial estende-se do leste, a partir de Luskan até Mirabar. A estrada é chamada assim devido a um vau pouco usado através do Rio Mirar que permite que os viajantes evitem Luskan se desejarem. Mestres de caravana dão muitos outros nomes para a estrada, nenhum deles lisonjeiro: Rota de Auril, Estrada de Estígia, Véia Congeladora de Dedos e Estrada do Yeti Morto, só para citar alguns. Onde a estrada atravessa o Rio Corvo Negro, ao sul de Pedra do Corvo, existe uma ponte de pedra com estátuas quebradas de cavalos empinando em cada extremidade.

BRIN SHANDER

Brin Shander é o maior dos dez assentamentos permanentes em Vale do Vento Gélido, coletivamente conhecido como Dez-Burgos. Consulte o Capítulo 2 para obter mais informações sobre este local e a seção “Vale do Vento Gélido” neste capítulo para obter mais informações sobre os outros assentamentos de Dez-Burgos.

ENCONTRO SUGERIDO

Se a aventura não começar em Brin Shander, você pode narrar o encontro “Ataque em Brin Shander” (consulte o Capítulo 2) assim que os personagens visitarem a cidade.

ESTRADA DO SEPULCRO

A Estrada do Sepulcro é uma trilha de carroças bem frequentada que cruza o Vale do Dessarin entre a aldeia de Lariço Vermelho e o posto de troca de Taverna do Construtor de Barcaças.

TROMBETAS DO COMANDO

Trombetas do Comando não era nada mais do que uma estalagem até alguns anos atrás, quando Tamalin Zoar (humana Tethyriana **nobre** N) comprou o estabelecimento e se aposentou aqui. Usando sua riqueza e influência duramente conquistada, ela atraiu colonos para a região, dando origem a uma pequena aldeia cujos cidadãos pagam mensalmente “dízimos” pela proteção fornecida por Tamalin. Ainda ativa aos sessenta anos, Tamalin é “a lei” em Trombetas do Comando – uma ironia que nunca deixa de divertí-la. Ela emprega nove agentes (**veteranos** de várias raças N) que vivem na aldeia exatamente para ajudar a manter a paz. Tamalin também dá abrigo e comida para aventureiros que ajudem a resolver problemas locais. Dada a proximidade da aldeia com os Pântanos Eternos, poucos aldeões têm motivo para queixar-se da taxa de proteção de Tamalin. Ela os mantém a salvo de orcs, trolls e outros monstros, e isso é bom o suficiente para eles.

Trombetas do Comando fica onde o Passo de Jundar se encontra com a Trilha dos Pântanos Eternos. A interseção é marcada por um promontório cheio de crânios de orcs surrados pelo tempo e cobertos de musgo, colocados ali para comemorar a matança de uma horda neste local há muito tempo. A aldeia propriamente dita é composta de fileiras de pequenas casas feitas de troncos com telhados de cascas de árvore. A Estalagem Trombetas do Comando, uma grande estrutura de pedra com estábulos adjacentes, fica no topo de um cume que tem vista para o cruzamento das estradas, cercada por árvores altas e velhas. A adega da estalagem contém uma impressionante seleção de cervejas e vinhos, bem como um túnel secreto que leva a uma saída escondida na encosta.

ENCONTRO SUGERIDO

Enquanto gigantes do fogo vasculham os Pântanos Eternos atrás de fragmentos do Vonindod, os trolls nativos da área estão fugindo para evitar tornarem-se escravizados pelos gigantes. Se os personagens ficarem na Estalagem Trombetas do Comando durante uma noite, eles e Tamalin são despertados nas primeiras horas do dia por uma estranha algazarra. Dois **trolls** estão tentando abrir caminho até o estábulo da estalagem para se deleitarem com os cavalos. Os trolls estão famintos e lutam até a morte. Uma vez que lidem com os trolls, Tamalin revela aos personagens que os ataques de trolls estão se tornando mais comuns, e oferece aos aventureiros uma carta de recomendação (consulte a seção “Marcas do Prestígio” no Capítulo 7 do *Guia do Mestre*) se eles encontrarem a raiz do problema. Tamalin lhes diz que sua carta pode lhes conquistar um amigo poderoso em Everlund, caso a mostrem para o taverneiro meio-orc na Casa de Danivarr (consulte a seção “Everlund”), ou ela pode ser dada a um membro da Mão de Yartar (a guilda de ladrões de Yartar) em troca de um favor especial.

Se os personagens aceitarem a missão de Tamalin e passarem pelo menos duas noites nos Pântanos Eternos, eles testemunham uma **gigante do fogo** esbofeteando um **troll** pouco antes do sol a pino do terceiro dia. A gigante do fogo, Zaastrid, carrega um **bastão do Vonindod** (consulte o Apêndice B). Zaastrid está com fome e chateada por seu troll escravizado não ter encontrado nada para ela comer. Os personagens podem optar por manter distância e evitar conflitos, ou podem engajar em batalha com a faminta gigante do fogo e seu troll. Zaastrid e o troll lutam até a morte. Se os personagens retornarem a Trombetas do Comando e relatarem o avistamento da gigante do fogo a Tamalin, ela fica satisfeita e lhes dá a carta.

ESTALAGEM CARNATH

Este composto murado serviu como uma hospedaria na Estrada Alta entre Águas Profundas e Inverno Remoto nos dias em que o comércio entre as duas cidades florescia. Ele caiu em desuso quando o comércio cessou após a erupção do Monte Hotenow (consulte a seção “Inverno Remoto”). Agora que Inverno Remoto se recuperou e o comércio retomou, a estrada foi reconstruída e a estalagem foi reparada e posta para ser usada como um depósito de provisões e estacionamento de carroças. Ela fica no lado oeste da estrada, a poucos passos das margens do Lagoa dos Cadáveres. Um nevoeiro vindo do pântano engolfa a estalagem durante a noite e permanece até a tarde do dia seguinte. Os sons do pântano, que vão de rãs coaxando a insetos zumbindo, são reduzidos apenas um pouco pelas úmidas paredes e portas da estalagem.

O superintendente da Estalagem Carnath é um meio-orc brusco, mas bem educado, chamado Brejo Fortuna (meio-orc **veterano** N). Acostumado a fazer negócios com comerciantes obscuros e contrabandistas, ele não incomoda seus clientes com muitas perguntas. Ele simplesmente pega-lhes seu dinheiro e os assegura que os portões e paredes da estalagem são fortes o suficiente para conter qualquer ameaça. Brejo Fortuna emprega quatro meninos nos estábulos e um cozinheiro chamado Pete Cartilagem (humano Tethyriano **plebeu** N), embora não lhes pague muito.

A Estalagem Carnath tem destaque em *Tesouro da Rainha dos Dragões*. Essa aventura também inclui um mapa da estalagem. Bandidos e monstros se escondem perto da estrada, tanto ao norte quanto ao sul da estalagem.

CIDADELA ADBAR

A Cidadela Adbar permanece no frio amargo das Montanhas de Gelo por quase dezoito séculos, inexpugnável e desafiadora. A fortaleza, esculpida em um esporão da montanha, consiste em duas grandes torres cercadas de espigões para evitar que grandes criaturas voadoras pousem para atacar as estruturas diretamente. A grande chaminé da fundição central da cidadela fica entre as torres, expelindo fumaça como um vulcão prestes a entrar em erupção. Circundando a cidadela há uma série de plataformas, ameias e seteiras de onde os defensores podem disparar bestas contra atacantes tolos. Uma grande ponte levadiça não permite que ninguém entre no enclave dos anões, exceto patrulhas e convidados especiais. Armadilhas inteligentemente escondidas aguardam aqueles que invadem os corredores sem serem convidados, e debaixo da cidadela há uma rede extensa de túneis e cavernas projetadas para confundir possíveis invasores. Se as defesas de Adbar se revelarem inadequadas, os anões criaram um túnel de fuga secreto que se estende por centenas de quilômetros, conectando-se a passagens que ficam sob a Cidadela Felbarr, a oeste. A guarnição de Adbar oferece uma recompensa de 10 PO por cada cabeça de orc trazida para os portões da cidade, ou 100 PO por cabeça de gigante.

A população da Cidadela Adbar foi severamente dizimada na Guerra das Fronteiras Prateadas, o que afastou muitos dos maiores guerreiros de Adbar, incluindo seu rei de longa data, Harbromm. O Rei Harbromm conduziu seus cavaleiros na batalha de encontro às hordas de orcs que invadiram as Fronteiras Prateadas, e morreu no campo de batalha. Os filhos gêmeos de Harbromm, Bromm e Harnoth, herdaram o trono e, assim como seu pai, deixaram a Cidadela Adbar para participar da guerra. Bromm morreu mais tarde, deixando a coroa para Harnoth. Harnoth e seus seguidores lutaram muitas batalhas durante a guerra, mas o novo rei tomou algumas más decisões que reduziram os outrora Cavaleiros do Escudo de Mitral a um punhado de membros. Felizmente para Harnoth, a Guarda de Ferro – o exército defensor da Cidadela Adbar – permanece forte.

O que não é geralmente conhecido é que Harnoth também foi morto por orcs no final da guerra. Para impedir a turbulência política na Cidadela Adbar, os anciãos do clã de anões de Adbar contrataram um **doppelganger** para personificar o Rei Harnoth. O verdadeiro poder na Cidadela Adbar está agora com os anciãos do clã, que se reúnem em segredo e dizem ao seu “rei” o que fazer e falar antes de cada uma de suas aparições públicas. O doppelganger é tão apaixonado pelo seu papel que às vezes se esquece e toma decisões que os idosos não aprovaram, comportamento que é uma causa de crescente de preocupação para alguns.

ENCONTRO SUGERIDO

Aventureiros são bem-vindos na Cidadela Adbar, e as notícias de sua chegada são rapidamente trazidas à atenção do doppelganger-rei. Depois de se reunir com os anciãos do clã, “Harnoth” exige uma audiência privada com os aventureiros em seu salão do trono. Na presença de três anciãos (anões do escudo **nobres** LB armados com martelos de guerra em vez de rapieiras) e quatro guarda-costas (anões do escudo **guardas** LB armados com martelos de guerra em vez de lanças), o rei pede aos personagens para atacar Escória de Ferro, uma forja de gigantes do fogo nas montanhas a noroeste. Patrulhas dos anões viram gigantes do fogo transportando grandes fragmentos de adamantina para a forja subterrânea, que até recentemente es-

tava abandonada. “Harnoth” quer que os aventureiros descubram o que os gigantes estão fazendo e os frustrem, se possível.

“Harnoth” promete que se os personagens concordarem em explorar Escória de Ferro e retornarem com provas de uma missão bem-sucedida, como a cabeça do Duque Zalto ou um grupo de prisioneiros anões libertados, ele recompensará cada personagem com um item mágico raro da escolha desse indivíduo. Ele protege os itens desejados enquanto os personagens estão fora para completar sua missão. Se os personagens já lidaram com Escória de Ferro, o rei expressa sua surpresa e gratidão e os estimula a descansar em Adbar enquanto junta suas recompensas. Para mais informações sobre Escória de Ferro, consulte o Capítulo 8, “Forja dos Gigantes do Fogo”.

Enquanto o rei doppelganger está tentando persuadir os aventureiros a realizar sua missão, ou quando eles estiverem a caminho de sua incursão a Escória de Ferro, sete **guerreiros do povo iaque** (consulte o Apêndice C) invadem o salão do trono para matar o rei e os aventureiros. O povo iaque usa seu poder do Espírito do Vento para possuir seis Cavaleiros do Escudo de Mithral. Esses indivíduos usam as estatísticas do **cavaleiro**, com as seguintes alterações:

- Os cavaleiros são anões do escudo leais e bons que falam Anão e Comum. Enquanto estiverem possuídos pelo povo iaque, sua tendência é leal e mau e também falam Yikaria (o idioma do povo iaque).
- Cada cavaleiro carrega um escudo e possui CA 20.
- Cada cavaleiro empunha um martelo de guerra (em vez de uma espada grande) que causa 7 (1d8+3) pontos de dano de concussão com um acerto, ou 8 (1d10+3) pontos de dano de concussão se usado com as duas mãos.
- Cada cavaleiro possui um deslocamento de 7,5 m e visão no escuro com alcance de 18 m.
- Cada cavaleiro possui vantagem nos testes de resistência contra veneno e resistência a dano de veneno.

O rei, curiosamente, parece relutante em entrar na briga. “Harnoth” pede que os cavaleiros possuídos fiquem alerta, mas eles ignoram seus comandos. Quando o combate acontece, os anciãos se retiram da sala de audiência para convocar reforços, que chegam depois que a batalha termina. Enquanto os personagens lutam contra os cavaleiros, os guarda-costas do rei cercam e protegem seu senhor. Eles se juntam à briga apenas se os personagens estiverem à beira da derrota.

Se os aventureiros derrotarem os anões possuídos, “Harnoth” os estimula a permanecer na Cidadela Adbar por um par de dias enquanto organiza recompensas adequadas. Ele ordena aos joalheiros que cunhem medalhas de mitral em forma de escudos (uma por personagem), e também escreve e assina uma carta de recomendação e a apresenta ao grupo. O portador da carta ganha vantagem em testes de Carisma feitos para influenciar anões do escudo em todo o Norte. Para obter mais informações sobre medalhas e cartas de recomendação, consulte a seção “Marcas de Prestígio” no Capítulo 7 do *Guia do Mestre*.

CIDADELA FELBARR

Esta formidável cidade-fortaleza anã fica debaixo das Montanhas Rauvin. Para entrar no local, deve-se atravessar uma estrada elevada, com penhascos de 30 m de altura em ambos os lados e passar por dois portões enormes chamados Martelo e

Bigorna. Dois parapeitos largos com ameias irregulares chamados Vigília Norte e Vigília Sul ficam do lado de fora destes portões nas montanhas próximas, prontos para disparar uma chuva de virotes de balestra e pedras da catapulta na direção de pretensos invasores. A estrada termina no Portão das Runas, a entrada principal para a cidade subterrânea. Nas profundezas das montanhas, há túneis que se conectam as minas de Felbarr, ao Subterrâneo e aos distantes baluartes de Salão de Mitral e Cidadela Adbar.

A Cidadela Felbarr caiu perante os orcs duas vezes em sua longa história, somente para ser recuperada e reconstruída pelos anões a cada vez. O grande herói-rei de Felbarr, Emerus Coroa Bélica, que restaurou Felbarr à sua antiga glória durante a Guerra das Fronteiras Prateadas, morreu pouco depois da guerra, ajudando seus companheiros anões a recuperar a cidade perdida de Manoplaustera. Desde a morte de Emerus, a liderança dos anões de Felbarren ficou com os parentes distantes de Emerus, o Rei Morinn e a Rainha Tithmel. Os dois monarcas governam sabiamente, como iguais.

ENCONTRO SUGERIDO

O rei e a rainha receberam relatos perturbadores de avistamentos de gigantes do fogo nas colinas a noroeste. Eles temem que os gigantes possam estar no processo de reanimar a antiga forja subterrânea conhecida como Escória de Ferro. Se os aventureiros visitarem a Cidadela Felbarr, os soberanos tomarão conhecimento de sua chegada e os convocarão para o auditório do trono. O Rei Morinn e a Rainha Tithmel contam aos personagens sobre suas suspeitas a respeito de Escória de Ferro e pedem que eles investiguem. Em troca, eles oferecem construir para os heróis uma torre fortificada. Ela seria erguida em uma grande propriedade nas Fronteiras Prateadas (a localização exata deve ser determinada por você). A torre leva cem dias para ser construída, e os anões soberanos prometem cobrir os custos da construção. Para ganhar essa recompensa, os personagens devem ir para Escória de Ferro e retornar para Felbarr com a prova de que os gigantes do fogo não são mais uma ameaça (a cabeça do Duque Zalto ou a palavra de prisioneiros anões libertados servirá).

Se os personagens lidarem com o Duque Zalto, o Rei Morinn e a Rainha Tithmel honram sua promessa de construir a torre fortificada para o grupo. Além disso, eles oferecem uma guarnição de dez robustos e infalivelmente leais anões Felbarren. Use as estatísticas do **guarda**, com as seguintes alterações:

- Os anões do escudo são leais e bons.
- Eles possuem um deslocamento de 7,5 m.
- Eles possuem visão no escuro com alcance de 18 m.
- Eles possuem vantagem nos testes de resistência contra veneno e resistência a dano de veneno.
- Eles falam Anão e Comum.

FLORESTA FRIA

Consulte a seção “Floresta Cintilante”.

PENHASCOS

As colinas ao sul de Mirabar estão cheias de minas abandonadas que se tornaram infestadas de goblins, hobgoblins e bugbears. Os bárbaros Uthgardt são conhecidos por rondar os Penhascos, caçando gamos selvagens e ocasionalmente atacando as caravanas que viajam pela Grande Estrada.

VAU DA ADAGA

Construída em uma encosta na planície de inundação do Rio Delimbiyr, a aldeia murada de Vau da Adaga é dominada por uma torre de três andares que pertence à sua duquesa, Morwen Vau da Adaga. Do alto das muralhas de Vau da Adaga, dezenas de fazendas e um conjunto de aldeias dispersas são visíveis, tudo sob a proteção da duquesa e da Aliança dos Lordes.

O que é desconhecido dos cidadãos de Vau da Adaga, é que uma súcubo chamada Pencheska usurpou a identidade de Morwen e agora governa em seu lugar. A súcubo aprisionou a verdadeira duquesa em Forte de Cromm, um forte na borda do Pântano dos Lagartos (consulte a entrada “Pântano dos Lagartos” para mais detalhes). Pencheska está usando sua posição para se infiltrar na Aliança dos Lordes. Ela rege Vau da Adaga da mesma maneira que a Senhora Morwen, severamente, mas de forma razoável, e faz pouco para despertar suspeita.

Recentemente, gigantes da colina vagando ao sul das Colinas Caídas começaram a invadir as fazendas e propriedades nobres em torno de Vau da Adaga. A súcubo, esperando parecer benevolente, está preparando a cidade para acomodar os agricultores que procuram por abrigo, e os muros externos da cidade estão cheios de vigias. A “duquesa” também aumentou impostos para pagar mercenários Zhentarim para patrulhar as terras ao norte de Vau da Adaga. Pencheska forjou uma aliança promissora com a Rede Negra, e seu principal contato Zhentarim na cidade é um obeso halfling ardiloso chamado Nelkin Danniker (halfling pês leves **espião N**), conhecido por seus associados como o Lesma por causa de sua maneira lenta e deliberada de falar. O Lesma relaxa na Taverna e Estalagem Rio Brilhante, vigiado por 1d6 **bandidos** (humanos e humanas de várias etnias N) posando disfarçadamente como patronos da estalagem.

Outra taverna popular na aldeia, a Vaca Feliz, é dirigida por Koggin e Lily Parmesão (halflings robustos **plebeus LN**). Koggin também comanda uma empresa de empréstimo de dinheiro fora da taverna e emprega vários outros membros da família para ajudar a administrar ambas as empresas, incluindo três irmãos e três irmãs, uma dúzia de sobrinhos e sobrinhas e vários parentes distantes. Um dos patronos regulares da Vaca Feliz é uma meio-elfa chamada Zira, que, na verdade, é uma dragão de bronze adulta chamada Zirazylym na forma polimorfada. Zira gosta da família Parmesão e não se intromete em seus negócios. Ela evita contato com os personagens, a menos que os eventos envolvendo a Rede Negra os una (consulte a seção “A Missão de Shalvus Martholio” no Capítulo 2).

ENCONTRO SUGERIDO

Se os aventureiros andarem pela aldeia ou visitarem a Vaca Feliz, o Lesma ouve sobre eles e envia um de seus capangas para solicitar uma reunião. O Lesma fica feliz de encontrar os personagens, seja em um lugar público ou privado, o que eles preferirem. Ele abre a reunião colocando sua oferta sobre a mesa. Se todos os membros do grupo assinarem um acordo por escrito declarando que não interferirão nas operações da Rede Negra de Vau da Adaga ou que aceitarão quaisquer missões ou comissões especiais da Duquesa Morwen Vau da Adaga, Nelkin oferece-lhes os seguintes benefícios:

- Alojamento e alimentação na Taverna e Estalagem Rio Brilhante, pagos pelo Zhentarim

- Um cavalo de montaria ou pônei para cada membro do grupo, com taxas nos estábulos de Vau da Adaga, pagos pelos Zhentarim
- A propriedade de uma torre fortificada em “condições razoáveis” que faz vista para o Rio Delimbiyr a oeste de Orlbar (recentemente abandonado pelos Zhentarim após o ataque de gigantes de pedra).

Se o Lesma não conseguir que todo o grupo concorde com seus termos, ele termina a reunião educadamente, mas depois disso ele mantém um registro das atividades do grupo na aldeia, sem fazer nada para antagonizá-los. Ele, no entanto, informa a duquesa que os aventureiros estão na aldeia e recomenda que ela os evite. Por causa de seu arranjo com o Zhentarim e seu medo de ser exposta, a súcubo posando como Duquesa Morwen se distancia dos aventureiros e nega-lhes uma audiência.

Se os personagens investigarem a torre fortificada a oeste de Orlbar, eles chegam para encontrar seis **gigantes de pedra** desmantelando a pedra por pedra. Se os personagens matarem três ou mais gigantes, os outros fugirão para leste ao longo do Rio Loagrann até seu covil em Fenda da Pedra Morta (consulte o Capítulo 6, “Desfiladeiro dos Gigantes de Pedra”). Reparar os danos na torre custa 1.000 PO e leva 10 dias.

PASSAGEM DA AURORA

Este trecho de estrada é a única rota de carroças amigável através das Montanhas Picos Cinzentos. Ao amanhecer, o sol nascente brilha intensamente através da estrada, daí o seu nome.

A meio caminho entre Llorckh e Parnast, a leste das montanhas, os Zhentarim construíram um pedágio de pedra sobre a estrada, com penhascos em ambos os lados. Dois pesados portões de ferro caem, prendendo viajantes para que uma guarda bem armada de vinte Zhentarim **veteranos** (humanos e humanas de várias etnias N) possam extorquir dinheiro deles. Aqueles que pagam o pedágio de 1 PO por cabeça (incluindo as cabeças de cavalos, pôneis e mulas) podem seguir seu caminho. Aqueles que não podem pagar o pedágio ou se recusarem a fazê-lo são obrigados a retornar. Personagens que provem que são membros da Rede Negra podem passar sem serem questionados, juntamente com qualquer companheiro de viagem. Quando conversarem com outros membros da Rede Negra, os guardas relatam ter visto gigantes de pedra espionando-os à distância, mas até agora o portão não foi atacado.

NEVE MORTA

As Montanhas Inferiores lançam sombras frias sobre a aldeia de Neve Morta, aninhada no coração alpino de dois contrafortes. Ovelhas pastam nas encostas mais baixas, guardadas por pastores armados com bestas, enquanto mordiscam a erva grosseira que cresce entre afloramentos rochosos. Além dos campos de pastoreio, a terra se eleva a rochedos escassamente cobertos por abetos, e depois para as montanhas cobertas de neve e neve que se erguem para o céu.

A principal característica de Neve Morta é o asilo de Marthamor, uma abadia fortificada no meio da cidade. Em torno dela erguem-se vários edifícios de madeira que compõem a cidade, e tudo fica contido dentro de uma muralha desmoronando que necessita urgente de conserto. Rosas de inverno florescem ao longo da muralha durante o ano. Dentro das muralhas, com vista para a estrada que leva à cidade, há uma torre de

de pedra. Uma bandeira tremula em sua torreta mais elevada, ilustrando o nascer do sol dourado de Lathander. Uma dúzia de adoradores do Senhor do Alvorecer (**sacerdotes** e **acólitos** de várias raças LB) trabalha na torre de vigia.

A abadia é uma fortaleza anã dedicada a Marthammor Duin, o deus anão dos viajantes. A venerável líder da abadia, Kerrilla Gema Estelar (anã do escudo **sacerdote** de Marthammor Duin NB), supervisiona uma equipe de plebeus que fizeram votos de serviço. A abadia oferece assistência a quem precisa, enquanto os clérigos da Torre de Vigília se dedicam a proteger a cidade e assegurar o bem-estar de seus moradores.

A família nobre Lança de Gelo teve muita influência em Neve Morta por muitas gerações, até que Lorde Delvon Lança de Gelo foi morto na Guerra das Fronteiras Prateadas. Ele não deixou herdeiros, e a propriedade da família está trancada desde então. Demasiadas tentativas de localizar outros membros da família Lança de Gelo se mostraram infrutíferas. A cidade tem sobrevivido por várias temporadas sem um líder – ninguém na cidade quer o poder ou o fardo.

Os visitantes que preferirem não encarar a comida sem graça e os salões frios do asilo podem encontrar uma taverna acolhedora, o Brasão, e uma estalagem decente, a Rosa e Martelo, dentro da cidade.

FENDA DA PEDRA MORTA

Um desfiladeiro enevoado nas Montanhas Picos Cinzentos chamado Fenda da Pedra Morta é o lar de um clã de gigantes de pedra sob a influência da Baronesa Kayalithica, uma devota, porém equivocada, adoradora de Skoraeus Ossos de Pedra. Consulte o Capítulo 6, “Desfiladeiro dos Gigantes de Pedra”, para mais informações sobre este local.

ESTRADA DELIMBIYR

Também chamada de Trilha Brilhante, a Estrada Delimbiyr é uma estrada de comércio que segue a costa norte do Rio Delimbiyr. Os refugiados aterrorizados que se dirigem para o oeste ao longo da estrada advertem aventureiros que gigantes de pedra infestaram o leste. Eles alegam que os gigantes destruíram propriedades e assentamentos no Vale Cinzento, e que Água Ruidosa está condenada a cair também.

VALE DO DELIMBIYR

O Vale do Delimbiyr é o vale aparentemente interminável através no qual o Rio Delimbiyr flui. Começa no sopé das Montanhas Inferiores e se estende a sudoeste por centenas de quilômetros em direção ao mar. A parte a menos povoada do vale fica entre a Floresta Alta e as Montanhas Picos Cinzentos. Conforme o vale percorre o sul da grande floresta, mais e mais assentamentos começam a aparecer ao longo do rio. O maior assentamento ao longo do vale é Vau da Adaga, perto da costa, mas mesmo assim é apenas uma aldeia. Com seu fácil acesso e água e recursos em abundância, o Vale do Delimbiyr parece estabelecido para os colonos – mas os recursos do vale também atraem monstros das florestas, colinas e montanhas vizinhas.

COLINAS DESSARIN

As colinas acidentadas e desalinhadas ao sul de Yartar oferecem um refúgio seguro para orcs, ogros, gigantes da colina, mantícoras e bárbaros Uthgardt. Dispersos por todas as Colinas Dessa-

rin existem antigas ruínas anãs, torres desmoronadas, minas perdidas e cabanas de caça abandonadas, algumas das quais podem conter monstros e outros perigos.

ESTRADA DESSARIN

A “Estrada” Dessarin não é mais do que uma glorificada trilha de carroças que serpenteia através do leste do Vale do Dessarin, conectando os assentamentos rurais de Beliard até a Estrada do Ferro, perto de Vau Wom.

VALE DO DESSARIN

As terras baixas de cada lado do Rio Dessarin constituem o Vale do Dessarin, um vasto trecho de terra fértil que se estende do norte de Águas Profundas até as Colinas Surbrin. A Grande Estrada abraça a porção ocidental do vale, que é cercada no leste pela Floresta Alta e pelas Colinas Caídas. O vale é pontilhado de assentamentos, fazendas e sítios isolados, mas a maior parte não é ocupada. A principal rota comercial do vale é o rio em si.

FLORESTA DRUAR

Consulte a seção “Floresta Cintilante”.

EVERLUND

Situada nas margens do Rio Rauvin, Everlund é uma das comunidades mercantis mais ativas do Norte. Um largo muro de pedra encerra a cidade, recortada em cinco lugares por portões. Como os raios de uma roda, avenidas largas e retas seguem de cada portão até o Mercado do Sino no centro da cidade. As ruas são limpas e largas o suficiente para acomodar grandes veículos de caravana. Soldados do exército da cidade fazem um ostensivo patrulhamento das muralhas, de forma a tranquilizar os cidadãos e visitantes, bem como para desencorajar os atacantes. Os edifícios de Everlund são imponentes e bem conservados, com telhados abruptamente inclinados e altos pináculos que ostentam estandartes coloridos. Duas pontes atravessam o rio, que possui parques e árvores ao longo de suas margens.

Até recentemente, Everlund era um membro da Aliança dos Lordes. Os cinco líderes que atualmente compõem o Conselho dos Anciões da cidade votaram três contra dois a favor da separação e, em uma demonstração simbólica de apoio a Sundabar (consulte a seção “Sundabar”), condenou a aliança por não ter enviado ajuda àquela cidade durante a Guerra das Fronteiras Prateadas. A decisão foi apresentada como uma oportunidade de Everlund traçar seu próprio curso, mas os cidadãos mais esclarecidos acreditam que o voto foi orquestrado pela família Zoar, um grupo de nobres influentes que se mudou para Everlund, vindos de Águas Profundas há mais de um século atrás em meio a algum escândalo. Os Zoars ganharam considerável influência política em Everlund, na medida em que agora possuem um representante no Conselho dos Anciões.

O Salão dos Anciões é onde o conselho se reúne para discutir assuntos que afetam a cidade. Apenas os conselheiros sabem quem votou de que maneira na decisão de deixar a Aliança dos Lordes. Os membros do Conselho de Anciões são os seguintes:

- O Alto Capitão Horix Zoar (humano Tethyriano **nobre** LN), comandante do exército de Everlund e um fanfarrão
- Alto Feiticeiro Vaeril Rhuidhen (elfo do sol **arquimago** NB), uma voz calma de moderação e razão que mantém a paz en-



MAPA 3.3: EVERLUND

tre os membros mais frágeis do conselho (e que antigamente serviu de elo com a Aliança dos Lordes)

- A Guardiã das Pontes, Kythora Shen (humana Shou veterana LN), uma soldada aposentada e burocrata qualificada encarregada de supervisionar a guarda da cidade e a conduta do comércio local
- O Mestre das Guildas, Boldor Escudo de Aço (anão do escudo nobre N), representando os comerciantes de Everlund, que é propenso a hipérboles e que, dizem os rumores, aceita subornos
- O Orador da Cidade, um cidadão eleito a cada sete anos para representar o povo comum na cidade; atualmente, o cargo é ocupado por Vatrice Tempesteiro (humana Illuskana plebeia CB), uma mulher facilmente perturbável que possui um negócio de limpeza de chaminés modestamente bem sucedido

O edifício o mais proeminente em Everlund é a Torre da Lua Cintilante, um forte de pedra negra que serve como uma fortaleza dos Harpistas no Norte. Ele se ergue de uma das colinas mais altas da cidade e consiste de quatro torres estreitas e cilíndricas unidas, cercadas por um fosso seco que pode ser rapidamente inundado através de um sistema de cisternas e bombas. Coroando o telhado há uma torre aberta, onde fica um espelho de sinalização em forma de lua crescente.

A qualquer momento, de cinco a quinze Harpistas estão no forte, atendidos por empregados leais e uma guarnição de vinte veteranos. A Lorde da Lua Daviana Yalrannis (humana Tethyriana cavaleira CB) é a mestre da torre, encarregada de sua defesa

e manutenção. Um poderoso mago Harpista chamado Krowen Valharrow (humano Turami arquimago CB com um robe dos itens úteis e um cajado do fogo) também reside na torre, juntamente com dezenas de tressym domesticados (consulte o Apêndice C) e um punhado de magos aprendizes. A despeito de sua capacidade de voar, os tressym se comportam como gatos domésticos comuns. Se um ou mais personagens mostrarem interesse nos tressym, Krowen oferece um (mas não mais) para o grupo. O tressym cria laços com o primeiro personagem a ganhar sua confiança, o que requer algum sinal óbvio de afeto acompanhado por um teste bem-sucedido de Carisma CD 17. Um personagem com proficiência em Adestrar Animais possui vantagem no teste. O tressym com laços obedece somente aos comandos do personagem, e de ninguém mais.

Perto do topo da Torre da Lua Cintilante há uma sala circular sem janelas que contém um círculo de teletransporte permanente, que os Harpistas de alto escalão usam para entrar e sair da torre sem serem vistos (consulte a seção “Círculos Internos” no final deste capítulo).

A cidade possui muitos templos, o mais proeminente dos quais são os dedicados a Helm, Miellikki e Corellon Larethian. Everlund também possui lugares muito bons para comer e descansar, o maior e mais antigo sendo a Casa de Danivar. Certa vez a mansão de um nobre, esta estalagem confusa é o lugar favorito de aventureiros. A família Zoar comprou o estabelecimento há alguns anos, mas deixa o funcionamento da Casa de Danivar nas mãos de um meio-orc caolho chamado Dral Thelev (meio-orc plebeu LB). Tanto os Harpistas quanto os Zhentarim mantêm um olhar atento sobre este lugar.

CONTINUIDADE

Se os personagens receberam uma carta de recomendação de Tamalin Zoar (consulte a seção “Trombetas do Comando”) e eles a mostrarem para Dral Thelev, o meio-orc lhes diz que a família Zoar tem influência na cidade e que os personagens podem dar a carta de recomendação a Dral em troca de um favor dos Zoars (consulte a seção “Marcas de Prestígio” no Capítulo 7 do *Guia do Mestre*). Quando os personagens decidirem invocar o favor, Dral contata seus empregadores, e o Alto Capitão Horix Zoar faz tudo que estiver ao seu alcance para dar aos personagens o que quiserem, desde que esteja dentro das suas possibilidades e que não seja algo suscetível de sobrecarregá-lo ou sobrecarregar a família Zoar. Exemplos do que ele poderia fornecer incluem uma reunião com um ou mais membros do Conselho dos Anciões, uma reunião arranjada com um representante da Aliança dos Lordes de outra cidade, e um *pergaminho de magia de reviver os mortos*.

TRILHA DOS PÂNTANOS ETERNOS

A Trilha dos Pântanos Eternos tem sido uma rota comercial vital, conectando os assentamentos do Vale do Dessarin com os das Fronteiras Prateadas. A seção entre Trijaval e Yartar é uma estrada antiga, relativamente plana e composta de pedras encaixadas. A leste de Yartar, a estrada torna-se uma trilha de cascalho e de terra batida que passa um pouco perto demais dos Pântanos Eternos para o desconforto da maioria dos comerciantes. Entre Forte de Olostin e Everlund, a trilha passa por uma área que costumava ser floresta e agora está cheia de tocos de árvores. Esforços para transformar este longo trecho em uma estrada adequada foram frustrados há muito tempo por desacordos entre os líderes de Yartar e Everlund, e a saída de Everlund da Aliança dos Lordes destruiu toda a esperança.

PÂNTANOS ETERNOS

Os Pântanos Eternos são uma vasta área não habitada repleta de colinas encobertas de neveiro, pântanos frios, cumes rochosos e picos pequenos. Os aventureiros que atravessam essa extensão podem ver a ocasional ruína de um castelo ou uma torre desmoronada – o resquício de um reino perdido. Embora a região atraia muitos garimpeiros, nenhum reino ou civilização na história recente conseguiu domesticá-lo. Selvagens gigantes da colina, ettins, ogros, orcs e trolls habitam este local em grande número. Assentamentos que ficam na beira dos Pântanos Eternos enfrentam constantes ameaças destes e de outros monstros.

Flutuando um quilômetro e meio acima dos Pântanos Eternos está Lyn Armaal, o castelo das nuvens da Condessa Sansuri (consulte o Capítulo 9, “Castelo dos Gigantes das Nuvens”). A visão do castelo a partir do solo é fugaz, conforme ele desaparece por trás do céu nublado.

OLHO DO PAI DE TODOS

Construído por gigantes há muito tempo, este templo dedicado a Annam, o Pai de Todos, fica escondido sob a Espinha do Mundo. Um passo coberto de neve que começa no Vale de Khedrun leva até o templo. Consulte o Capítulo 4, “O Caminho Escolhido”, para obter mais informações sobre esse local.

TERRAS ARRUINADAS

Inúmeras ruínas salpicam esta terra acidentada e estéril, onde antigamente existiam antigas cidades e onde grandes batalhas já aconteceram. Estranhas luzes flutuam ao redor das ruínas à noite – os vestígios persistentes de feitiços antigos, dizem alguns.

FLORESTA DISTANTE

Nomeada assim devido seu afastamento, a extensão da floresta entre Anauroch e o Vale do Delimbiyr é o lar de tribos de espíritos da floresta, dríades solitárias, sátiros irritantes e centauros territoriais. Ursos coruja também rondam a Floresta Distante em números alarmantes, enquanto suas profundezas mais escuras são o lar de horríveis ettercaps e suas aranhas gigantes como animais de estimação.

PASSAGEM PAVOROSA

Entre o talude mais setentrional das Colinas de Gelo e a Espinha do Mundo, encontra-se uma passagem alta e fria que conecta a Floresta Oculta ao Rio Surbrin. Tribos de bárbaros Uthgardt caçam na Passagem Pavorosa, ocasionalmente lutando contra outros Uthgardt sobre o território disputado.

CISALHA DE FOGO

Há muito tempo, o impacto de um meteoro abriu uma cratera na tundra congelada perto da costa do Mar Sem Rastros, cortando toneladas de rocha e expondo ricos veios de cobre e minério de prata. Nos anos que se seguiram, mineiros se estabeleceram nas proximidades, dando origem à cidade de Cisalha de Fogo. Os mineiros trabalham para um consórcio de três companhias mercantes aliadas: Casa Hammaver (com sede em Mirabar), o Triângulo de Prata (com sede em Inverno Remoto) e os Escavadores de Quebrapedra (com sede em Águas Profundas). O assentamento é composto de achatadas estruturas de pedra que se assemelham a iglus, suas cúpulas excelentes para suportar o peso da neve e desviar o vento frio. A maioria das casas são escavadas na rocha e incluem cavernas profundas carregadas de alimentos em conserva.

Os mineiros de Cisalha de Fogo ficam aqui o ano todo. Rampas esculpidas nas falésias levam até a costa, onde as docas de pedra se projetam em uma baía rasa que congela até o final do outono e não descongela até o início do verão. Cisalha de Fogo importa a maior parte de seus alimentos, roupas e outras necessidades. A pesca no gelo é um passatempo popular entre crianças, mas espera-se que todos os adultos aptos trabalhem nas minas.

A aldeia possui três líderes que formam um triunvirato governante que trata as negociações comerciais com representantes de outros assentamentos e distribui suprimentos entre os habitantes da cidade. Cada membro é um representante de uma das empresas fundadoras da aldeia. Os membros do triunvirato têm mandato vitalício ou até que renunciem, e são conhecidos por aceitar subornos, recompensando as famílias que pagam em moeda ou minério precioso, com suprimentos de maior qualidade ou em maior quantidade. Os membros atuais são Tharkus Gromm (anão do escudo **rufião** NM) da Casa Hammaver; Darva (draconata **maga** NB) do Triângulo de Prata; e Zalaron Daska (humano Tethyriano **veterano** N) dos Escavadores de Quebrapedra.

Cisalha de Fogo é também o lar de uma militar aposentada (capitã) da Cavalaria de Grifos de Águas Profundas e membro do Enclave Esmeralda chamada Dasharra Keldabar (anã do escudo **veterana** LB). Ela mora ao norte da aldeia, em um casebre parcialmente subterrâneo em um cume que tem vista para o mar. Os moradores locais sabem que Dasharra cria grifos, os treina como montarias e ensina as pessoas a montá-los. Os grifos são mantidos em um abrigo de madeira, baixo e resistente, ao lado de sua casa. A qualquer momento, Dasharra possui 1d4+6 **grifos** adultos e 1d4 ovos de grifo em seu cuidado. Dasharra emprega seis mercenários Zhentarim (humanos Te-



MAPA 3.4: ROCHA DA PEDREIRA

thyrianos **veteranos N**) como guardas, três dos quais ficam de vigia fora do abrigo de grifos, enquanto os outros descansam em um sobrado abarrotado acima do abrigo dos grifos.

Se um ou mais personagens forem membros do Enclave Esmeralda, os aventureiros podem facilmente convencer Dasharra a ajudá-los a voar para Svardborg, Lyn Armaal ou algum outro destino dentro de algumas centenas de quilômetros de Cisalha de Fogo. Caso contrário, eles devem pagar por seus serviços. Ela cobra 250 PO por pessoa por treinamento e mais 25 PO por pessoa por dia de viagem. Personagens que queiram ser treinados devem passar por três dias de aulas intensas, após os quais aprendem o suficiente sobre montaria de grifos para controlá-los. Cada grifo é capaz de transportar um cavaleiro Médio ou dois cavaleiros Pequenos (juntamente com sua armadura e equipamentos portáteis), e Dasharra possui selas e rédeas para os cavaleiros de tamanho Pequeno e Médio. O “grifo alfa” de Dasharra, Guinchador, não permite que ninguém, a não ser ela, o monte. Os outros grifos de Dasharra são treinados para seguir Guinchador onde quer que ele vá e não podem ser persuadidos a desviar-se do curso, a menos que sejam magicamente encantados.

ENCONTRO SUGERIDO

Três dias após os personagens chegarem em Cisalha de Fogo, um dracar gigante de gigantes do gelo, com asas de dragão branco como velas e presas de mamute amarradas a sua proa, emerge da espessa névoa que envolve o litoral. O dracar gigante (consulte a caixa “Svardborg – Características Gerais” no Capítulo 7, “Iceberg dos Gigantes do gelo”) corta uma faixa através da crosta de gelo sobre a baía rasa enquanto se aproxima e lentamente range com uma parada brusca. O navio carrega vinte **gigantes do gelo**. Doze deles saltam sobre os lados, andando

através do gelo ou caminhando através da água gelida na altura da cintura até as docas, ansiosos para atacar e pilhar. Os oito gigantes do gelo restantes permanecem a bordo do navio.

À medida que os moradores da cidade recuam para as minas ou fogem pela tundra aberta, os gigantes atacam, permitindo que personagens lidem com dois ou três de cada vez. Dasharra fornece o apoio aéreo, atacando gigantes no alcance com sua besta pesada ao montar sobre seu grifo. Se seis ou mais gigantes do gelo caírem durante a batalha, o resto se retira para seu navio. Deixados sozinhos, os gigantes do gelo sobreviventes (incluindo aqueles que não participaram do ataque inicial) se reagrupam e lançaram um segundo ataque 1d4+1 horas depois, desta vez não deixando nenhum gigante para trás.

A invasão dos gigantes do gelo acontece independentemente de os personagens permanecerem na cidade ou não. Se eles não estiverem presentes para defender a cidade, os invasores gigantes do gelo forçam centenas de pessoas a refugiarem-se nas minas. Os gigantes empilham pedregulhos na frente das entradas das minas para prender os cidadãos lá dentro, e então saqueiam a cidade. As pessoas da cidade que fugirem para a tundra em vez de se esconderem nas minas retornam 2d6 horas depois para encontrar suas casas reduzidas a escombros e seus suprimentos desaparecidos. Os gigantes não se importam com a cabana de Dasharra ao norte da cidade.

TESOURO

Cada gigante carrega um saco contendo 1d4 itens mundanos (jogue a tabela Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução). A bordo do dracar gigante há um baú de madeira destrancado, sua tampa fechada congelada. Causar 5 pontos de dano ou mais na tampa a força a abrir. O baú contém 1.500 PP, 450 PO e 1d3 itens mágicos, determinados jogando-se a Tabela C de Itens Mágicos no Capítulo 7 do *Guia do Mestre*.

ROCHA DA PEDREIRA

O monte espiritual da tribo Alce (consulte a seção “Bárbaros Uthgardt”, anteriormente neste capítulo) está situado no meio dos Pântanos Eternos sobre um promontório irregular de pedra perpetuamente envolta em nevoeiro. Seus anéis, menires e altar foram criados a partir das pilhas de rocha amontoadas, livres do crescimento de plantas. O altar é uma laje de pedra retangular de 3 m de comprimento, 1,8 m de largura e 1 m de altura, suas superfícies desgastadas pelo tempo. A enorme bacia que rodeia o monte do altar tem a forma da silhueta de um alce saltando, embora esta imagem não seja facilmente visível quando a área é vista do nível do solo. Enterrados sob os túmulos estão os ossos dos maiores guerreiros da tribo Alce.

No terreno mais alto do anel externo da bacia, situado para fora do altar ao longo das direções cardinais, há quatro menires de pedra cinzenta sólida que os xamãs da tribo Alce usam para medir a passagem do tempo, a mudança das estações e o movimento das estrelas.

RELÍQUIA ANCESTRAL

Conjurar *detectar magia* no altar revela uma fraca aura de magia de adivinhação originária de debaixo dele. A laje pesa várias toneladas e é muito grande para ser levantada ou movida por qualquer criatura menor e mais fraca do que um gigante de pedra, mas várias criaturas Pequenas ou Médias levantando em conjunto podem mover a pedra se pelo menos cinco delas forem bem-sucedidas em um teste de Força CD 20 (Atletismo). O altar

pode ser quebrado ao meio para se chegar ao chão embaixo; ele possui CA 17, 100 pontos de vida, um limite de dano de 10 e imunidade ao veneno e dano psíquico.

Os primeiros seguidores de Uthgar, que fundaram a tribo Alce, enterraram uma relíquia do povo gigante debaixo do altar para lhe conferir poderes: uma ponta de lança de mithral de 1,5 m de altura pesando 35 kg. A ponta da lança é a fonte da fraca aura da magia de adivinhação, embora já não tenha os poderes que uma vez teve.

ENCONTRO SUGERIDO

A primeira vez que os personagens chegam aqui, as únicas criaturas presentes são dois **alces** – um par – forrageando musgo. Os alces observam o grupo, mas não representam ameaça e fogem se forem atacados ou se detectarem um ou mais membros do grupo dentro de 18 m de qualquer um deles. Qualquer criatura que ferir ou matar um alce em Rocha da Pedreira deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Sabedoria CD 16 ou será amaldiçoado. Enquanto durar a maldição, membros da tribo Alce reconhecem a criatura amaldiçoada como um inimigo odiado e são hostis a ela. Além disso, a criatura não pode se beneficiar de cura natural até que a maldição seja removida com uma magia *remover maldição* ou similar.

FLORESTA ESQUECIDA

A Floresta Esquecida tem sido, durante muito tempo, o domínio de criaturas feéricas e de entes beligerantemente protetores. Assim, ela é melhor “esquecida”. Um druida imortal chamado Pheszeltan mora no bosque e está disposto a oferecer conselhos para aqueles com a habilidade de alcançá-lo.

ESTRADA DA BIFURCAÇÃO

A Estrada da Bifurcação é a única trilha bem explorada entre Sundabar e a Cidadela Adbar. Em um ponto comumente conhecido como “a Bifurcação”, a trilha se divide. Um caminho segue para o norte até a Cidadela Adbar (tornando-se a Estrada Adbar), enquanto o outro continua por um caminho pouco usado, para leste, em direção a Ascore.

COLINAS CAÍDAS

Uma grande floresta reivindicada pelos reinos élficos cobriu uma vez as Colinas Caídas. Quando os elfos partiram, a floresta foi limpa para abrir espaço para um império anão, que também se desvaneceu da memória. A área é lar de dezenas de gigantes da colina e ettins, enquanto as montanhas no seu centro são reivindicadas por dragões de cobre que invadiram os antigos cofres e salões do trono dos anões e transformaram essas câmaras em seus covis.

COLINAS DE GELO

O esporão mais meridional da Espinha do Mundo, as Colinas de Gelo unem-se com os Pântanos Eternos para dar forma à borda ocidental das Fronteiras Prateadas. Salão de Mithral, uma das mais resistentes fortalezas anãs no Norte, fica nas profundezas das Colinas de Gelo, assim como vários acampamentos Uthgardt.

MANOPLAUSTERA

Uma vez uma grande cidade e um bastião do império de Delzoun, esta fortaleza dos anões ficou abandonada durante séculos sob as montanhas. Recentemente, um exército de anões do escudo liderados por Bruenor Martelo de Batalha a recupe-

rou, expulsando drow invasores e enviando-os correndo de volta para Subterrâneo. Bruenor agora se senta no trono de Manoplaustera como rei.

O “coração” de Manoplaustera é a sua lendária forja, dentro da qual está aprisionado um primordial do fogo conhecido como Maegera, o Titã do Alvorecer. Para mais informações sobre Manoplaustera e seus habitantes, consulte o *Guia do Aventureiro da Costa da Espada* e a aventura *Fora do Abismo*.

ENCONTRO SUGERIDO

Drow da Casa Xorlarrin infiltram-se em Manoplaustera através de passagens secretas que nem mesmo os anões estão cientes. Levando consigo um frasco de ferro dado pelo grande chefe gigante do fogo, Duque Zalto, eles se esgueiram pela forja, assassinam alguns guardas, prendem o primordial do fogo no frasco e tentam fugir com seu prêmio. Se os personagens estiverem em Manoplaustera antes de visitar Escória de Ferro (consulte o Capítulo 8, “Forja dos Gigantes do Fogo”), eles podem tentar frustrar o roubo e manter o primordial fora das mãos de Zalto. Neste encontro, os personagens enfrentam os drow enquanto tentam escapar. O encontro começa de duas maneiras:

- Os personagens estão fazendo o seu caminho por um corredor em Manoplaustera quando se deparam com os intrusos drow.
- Os personagens estão com Bruenor Martelo de Batalha quando a notícia do roubo do primordial chega ao ouvido do rei, caso em que os personagens são convidados a ajudar a encontrar os responsáveis.

Em ambos os casos, os personagens encontram os drow em um corredor poeirento, de 6 m de largura e 9 m de altura, flanqueado com estátuas de anões de 3 m de altura. Assuma que os dois grupos estão a 18 m de distância quando se veem. Os elfos negros estão indo na direção de uma porta secreta colocada na parede atrás de uma das estátuas, além da qual há um túnel 1,5 km de comprimento com 1,5 m de largura e 2 m de altura que os drow pretendem usar como sua rota de fuga. A porta secreta está entre os dois grupos – a 6 m do grupo drow e 12 m do grupo de aventureiros no início do encontro – e os personagens não têm conhecimento prévio disso. A porta secreta é tão magistralmente esculpida que notá-la requer uma busca cuidadosa na parede e um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 25 (Percepção). Os drow já estão cientes da porta secreta, tendo usado-a para se esgueirar em Manoplaustera sem serem detectados.

O líder do grupo drow é um elfo negro traíçoeiro e indomável chamado Draac Xorlarrin. Taal, seu primo mais novo, acompanha-o. Ambos são **magos drow**. Sua escolta é composta por seis **guerreiros de elite drow** e dois **demônios das sombras** (um invocado por Draac e o outro por Taal).

Draac e Taal usaram sua habilidade de Invocar Demônio, bem como todos os seus espaços de magia de nível 5. Eles sabem que não podem enfrentar aventureiros ou arriscarem-se a ser pegos. Em suas primeiras rodadas de combate, Draac e Taal conjuram magias de *tentáculos negros de Evard*. Os tentáculos irrompem do chão diante dos personagens, enchendo os dois quadrados de 6 m entre eles e a porta secreta. Confiantes de que os tentáculos vão manter seus inimigos afastados, os drow, então, dirigem-se à porta secreta e tentam escapar. Os guerreiros de elite drow e os demônios da sombra seguem os magos, servindo como guarda-costas pessoais. Uma vez dentro do túnel

secreto, os magos usam magias de *teia* para obstruir a passagem atrás de seu grupo, esperando prender ou retardar seus perseguidores.

TESOURO

Draac Xorlarrin carrega o *frasco de ferro* que prende **Maegera, o Titã do Alvorecer** (consulte o Apêndice C). Ele também carrega um cajado coberto com padrões de teia na empunhadura e uma aranha de obsidiana esculpida com pequenos diamantes como olhos no topo (no valor de 1.500 PO). O cajado é ornamentado, mas não é mágico. Taal carrega uma bolsa com quatro gemas no valor de 100 PO e usa um fino manto preto bordado com teias feitas de fio de platina (no valor de 750 PO).

CONTINUIDADE

Se os drow escaparem, os personagens podem encontrá-los novamente em Escória de Ferro (consulte a seção “Entrega Especial” no final do Capítulo 8). Maegera, o Titã do Alvorecer, pode ser libertado com segurança do frasco em um dos dois locais. Se for libertado dentro da forja de Manoplaustera, Maegera fica preso lá mais uma vez. Se for libertado dentro da forja adamantina em Escória de Ferro (consulte o Capítulo 8, “Forja dos Gigantes do Fogo”, Área 29), o primordial do fogo fica aprisionado dentro dessa forja e igualmente contido. Se o primordial for libertado em qualquer outro lugar, ele entra em fúria, atacando qualquer criatura que aviste, até que seja novamente contido dentro de um *frasco de ferro* ou algum outro recipiente.

FLORESTA CINTILANTE

Três florestas cresceram junto para formar a Floresta Cintilante: a Floresta da Lua a oeste, a Floresta Fria a leste, e a Floresta Druar entre elas. As árvores de pinheiro, cedro e abeto da Floresta Cintilante crescem no topo dos montes rochosos e escarpas de duas cadeias de montanhas convergentes: a Espinha do Mundo e os Pináculos de Gelo. As árvores são mais atrofiadas e escassas à medida que a altitude aumenta para o norte.

FLORESTA DA LUA

Esta densa floresta de coníferas ao norte dos Pântanos Eternos parece muito calma e imóvel. As fronteiras meridionais da Floresta da Lua são lar de pequenos grupos de elfos da lua e de elfos da floresta, bem como de casas rústicas de alguns lenhadores e caçadores. Bárbaros Uthgardt e licantropos rondam suas profundezas ao norte.

FLORESTA DRUAR

Os bárbaros Uthgardt do Leão Negro e do Tigre Vermelho vivem e caçam aqui. As duas tribos compartilham um monte espiritual nas partes mais geladas do norte da floresta (consulte a seção “Poço de Beorunna”).

FLORESTA FRIA

Afluentes do Rio Lança de Gelo emergem do coração da Floresta Fria, correndo para o sul em direção às Fronteiras Prateadas. A Floresta Cintilante é tão gelada que o chão é coberto com vários centímetros de neve, mesmo durante o verão. No inverno, as árvores são dobradas sob vários metros de neve e gelo, enquanto o chão permanece transitável por causa da proteção que a folhagem densa fornece. Os gigantes do fogo usaram o fogo e suas espadas grandes para limpar largas faixas através dos bosques orientais, acelerando as viagens terrestres de e para Escória de Ferro.

Nessas áreas, o cheiro de madeira queimada paira no ar acima de fileiras de árvores incineradas.

CAMPOS DOURADOS

Campos Dourados é um complexo agrícola murado dedicado a Chauntea, a deusa da agricultura. Também serve como base para o Enclave Esmeralda. Suas colheitas são cruciais para as cidades em todo o Norte, Águas Profundas em particular. Consulte o Capítulo 2 para obter mais informações sobre esse local.

ENCONTRO SUGERIDO

Se a aventura não começar em Campos Dourados, você pode narrar o encontro “Ataque em Campos Dourados” (consulte o Capítulo 2) quando os personagens visitarem o local.

FLORESTA CINTILANTE

Nas profundezas da Floresta Alta existe um carvalho de tamanho imenso, com uma base que mede 15 m de diâmetro e uma copa que sobe a uma altura de mais de 100 m. Ao redor desta árvore antiga existem dois anéis de terra levantada. O anel mais interno possui quatro carvalhos de tamanho normal (saudáveis e adultos) crescendo. Enterrados sob o anel mais externo estão os ossos mofados de bárbaros Uthgardt mortos há muito tempo, a maioria deles da tribo Árvore Fantasma.

Árvores Fantasma patrulham as árvores que cercam a Árvore Anciã. Personagens que se aventurem na floresta a pé em busca da árvore devem encontrar uma ou mais patrulhas, cada uma consistindo em 3d6 **guerreiros tribais** Árvore Fantasma e um **xamã Uthgardt** (consulte o Apêndice C). Há uma chance de 25% que o grupo inclua um dos filhos adultos do Grande Chefe Boorvald Ruína dos Orcs, que lidera a patrulha. Este bárbaro Uthgardt líder é um **furioso**, com as seguintes alterações:

- O líder é caótico e neutro.
- Ele possui um valor de Destreza de 15 (+2) e CA 14.
- Ele fala Bothii (o idioma Uthgardt), Comum e Élfico.
- O líder carrega um *arco do juramento* e possui um bônus de +5 para acertar com a arma, causando 7 (1d8+3) pontos de dano perfurante com um acerto, além de um dano perfurante extra de 10 (3d6) contra um inimigo jurado (consulte o Capítulo 7 do *Guia do Mestre* para outras propriedades do *arco do juramento*).

Personagens que viajem pelo ar possuem um momento tranquilo para detectar a árvore, podendo alcançar o perímetro desta área sem encontrar nenhuma patrulha terrestre.

A Árvore Anciã possui CA 15, 500 pontos de vida, um limite de dano de 15 e imunidade a fogo e danos psíquicos. Enquanto permanecer com 1 ponto de vida restante, ela regenera 50 pontos de vida na contagem de iniciativa 0. Embora seja uma criatura viva como qualquer planta, a Árvore Anciã não é autoconsciente e não pode se mover nem realizar ações. As criaturas encarregadas de proteger a árvore ganham o efeito de uma magia benção enquanto estiverem abaixo de seus grandes ramos. Além disso, qualquer criatura que termine um descanso longo sob seus ramos recebe o benefício da magia *restauração maior*.

RELÍQUIA ANCESTRAL

Muitas câmaras pequenas estão escondidas entre as raízes expostas da Árvore Anciã. Uma criatura Média ou menor pode alcançar essas câmaras rastejando entre as raízes.

Semienterrada no ramo mais profundo da rede de raízes há uma relíquia do povo gigante deixada aqui há muito tempo por um enlouquecido xamã Árvore Fantasma: um torc (uma espécie de colar) não mágico feito de eléctrum entalhado com runas do povo gigante. Antigamente o anel de narina de um poderoso chefe gigante da colina, esta peça de joalheria em forma de “U” vale 250 PO como um objeto de arte e pesa 11 kg. Pode ser usado ao redor do pescoço por um humanoide Médio; embora pesado, não prejudica seu portador de nenhuma maneira.

ENCONTRO SUGERIDO

Sete **centauros** vieram até a Árvore Anciã por causa de seus poderes restauradores. Os centauros foram vítimas de uma maldição enquanto exploravam algumas ruínas antigas na Floresta Alta. Até que a maldição seja removida, os centauros exalam um terrível mau cheiro, não conseguem recuperar pontos de vida e não podem comer ou beber nada sem se sentir enjoados. Os centauros não estão procurando por uma briga e preferem ficar sozinhos.

Quatro **dríades** vivem nos carvalhos menores que circundam a Árvore Anciã. Elas emergem de suas árvores quando um ou mais personagens se aproximam a menos de 15 m da base da Árvore Anciã, exigindo, em Élfico, que os personagens partam imediatamente. As dríades não sabem nada sobre a relíquia do povo gigante escondida entre as raízes da Árvore Anciã e não têm apego a ela. Com um teste bem-sucedido de Carisma CD 14 (Intimidação ou Persuasão), um personagem pode convencer as dríades a deixar o grupo procurar a relíquia e levá-la embora. O teste é feito com desvantagem se as dríades não conseguirem entender as palavras do personagem. Se o grupo conduzir uma busca sem o consentimento das dríades, elas tentam encantar os personagens e ordená-los a retornar por onde vieram. As dríades atacam os intrusos que resistirem aos encantamentos

ou se recusarem a sair, apelando aos centauros para ajudá-las (o que os centauros ficam mais do que felizes em fazer).

Sempre que uma dríade for morta, um ou mais animais evocados se levantam do chão a 9 m dela e se juntam à batalha, agindo com base na iniciativa da dríade. Jogue a tabela Animais Vingadores para determinar qual animal aparece. Um animal conjurado pode distinguir os inimigos dos aliados, e ganha o benefício da magia bênção dada pela Árvore Anciã. O animal desaparece após 1 hora, ou quando tiver seus pontos de vida reduzidos a 0 ou quando for dissipado (CD 15).

ANIMAIS VINGADORES

d4	Animais
1	2 ursos marrons
2	2 lobos atroxes
3	1 javali gigante
4	1 alce gigante

MONTANHAS PICOS CINZENTOS

Um intervalo intermitente de montanhas correndo de norte a sul separa o Vale do Delimbiyr das Terras Arruinadas e do deserto de Anauroch. As Montanhas Picos Cinzentos são nomeadas assim devido às tribos de gigantes de pedra com a pele cinzenta que moram aqui. A extensão da cordilheira está cheia de minas abandonadas de origem anã e Netherese.

VALE CINZENTO

Aninhado na parte sul das Montanhas Picos Cinzentos, um vale bonito e fértil fica entre os assentamentos de Água Ruidosa e Llorckh. O Rio Corrente Cinzenta flui



MAPA 3.5: ÁRVORE ANCIÃ

através do meio do Vale Cinzento, que é pontilhado com fazendas, cabanas de caça, antigas minas dos anões e as ruínas de reinos élficos passados. Agora, muitas das chácaras e aldeias de Vale Cinzento estão em ruínas, depois de terem sido recentemente destruídas por gigantes de pedra desenfreados. O vale foi evacuado na maior parte, à exceção de algumas fazendas dispersas cujos habitantes se recusam a sair.

ENCONTRO SUGERIDO

À medida que os personagens exploram o Vale Cinzento, uma **dragão de latão jovem** chamada Silixia os vê de cima de uma colina próxima. A dragão amigável oferece seus cumprimentos e adverte o grupo de que os gigantes de pedra estão destruindo as fazendas, os sítios e as ruínas por todo o Vale Cinzento. Ela passou as últimas semanas ajudando fazendeiros e outros habitantes locais a fugir do vale. Ela não sabe por que os gigantes, normalmente reclusos, estão subitamente destruindo tudo. Se os personagens perguntarem a Silixia onde vivem os gigantes de pedra, ela se oferece para levá-los para Fenda da Pedra Morta e os avisa que os gigantes possuem um pássaro roca de “estimação” que protege a entrada de seu covil no desfiladeiro. Silixia não tem interesse em lutar contra os gigantes, mas pode ser subornada a atrair o pássaro roca ou fornecer alguma outra forma de assistência. Um item mágico raro ou uma coleção de gemas no valor de, pelo menos, 5.000 PO é suficiente para satisfazê-la. Um personagem que negocie com a dragão pode, com um teste bem-sucedido de Carisma CD 17 (Persuasão), convencer Silixia a aceitar um item mágico incomum ou 2.500 PO como pagamento.

TRILHA VALE CINZENTO

A trilha conhecida como Trilha Vale Cinzento estende-se de Água Ruidosa até o leste, seguindo o Rio Corrente Cinzenta, até Llorkh e além. O nome da trilha muda para Passagem da Aurora onde ela cruza as Montanhas Picos Cinzentos. Ao longo da Trilha Vale Cinzento existem carroças, cercas e casas de campo que os gigantes de pedra de Fenda da Pedra Morta destruíram e despedaçaram com pedras.

ENCONTRO SUGERIDO

Os personagens observam três **gigantes de pedra** em silêncio, quase reverentemente, desmantelando uma antiga casa de pedra. Um gigante reúne as pedras enquanto um segundo as rearranja em pilhas decorativas. O terceiro gigante escava buracos com as mãos e enterra os outros conteúdos da casa. Personagens que sejam bem-sucedidos em um teste de Inteligência CD 10 (Percepção) notam que os gigantes estão apagando todas as evidências da casa e usando suas pedras para criar algo artístico e duradouro em seu lugar. Uma vez que terminam, os gigantes movem-se para o próximo sítio que encontrarem. Os gigantes estão muito distraídos para notar que alguém os observa à distância. Se os personagens confrontarem os gigantes ou os antagonizarem, os gigantes lançam pedras contra eles. Se os personagens fugirem, os gigantes não os perseguem, optando, em vez disso, continuar seu trabalho. Os gigantes não carregam nenhum tesouro.

CAVERNA DO GRANDE VERME

O monte espiritual da tribo Grande Verme de bárbaros Uthgardt fica dentro de uma caverna espaçosa no extremo nordeste do Vale de Khedrun, nas profundezas da Espinha do Mundo. Gelo espesso pendura-se acima da entrada cheia de pilares da Caverna do Grande Verme, e as paredes internas do lugar são cober-

tas por gelo polido e revestidas por maciços pingentes de gelo que brilham e cintilam com a luz refletida. As paredes são escorregadias demais para serem escaladas sem equipamento adequado ou magia.

O pavimento da caverna é uma camada de gelo escorregadio (consulte a seção “Perigos no Ambiente Selvagem” no Capítulo 5 do *Guia do Mestre*) flanqueado por bordas de rocha de 21 m de altura, em cima das quais se erguem dois totens de gelo esculpido com gravuras que se assemelham a serpentes aladas. As paredes dessas bordas estão cheias de cavernas nas quais vivem os membros da tribo Grande Verme. Aberturas na rocha que expõem vapor natural mantêm as cavernas aquecidas durante todo o ano. Acima das bordas, escavadas nas paredes da caverna, existem estreitas criptas onde os mortos honrados são colocados, seus cadáveres congelados apoiados em pé.

ALTAR

Erguendo-se no fundo da caverna há um promontório triangular de rocha coberta de gelo, 36 m do chão da caverna até seu pico. Sobre ele há um altar de pedra coberta de gelo esculpido na forma de uma serpente enrolada com grandes asas. O altar representa Elrem, o Grande Verme. Aqui, os guerreiros tribais fazem sacrifícios ao Grande Verme em honra a Uthgar. Fazer isso, eles acreditam, garante que Elrem não volte para devorá-los.

Ligado ao altar há um **couatl**. Ele pode entrar e sair do altar à vontade. Enquanto dentro do altar, o couatl é indetectável e pode sentir criaturas a 36 m dele. A primeira vez que um personagem de bom coração se aproxime a 6 m do altar, o couatl entra em contato telepaticamente com esse personagem sem divulgar sua localização ou identidade. Comunicando-se em um idioma que o personagem entenda, o couatl o adverte que a tribo Grande Verme caiu sob o domínio de um líder maligno chamado Sangue de Verme. Ele pede ao personagem para caçar e matar Sangue de Verme, prometendo uma recompensa por esta boa ação. O couatl sabe que Sangue de Verme está ausente, à procura de uma concubina desaparecida. Se os personagens apresentarem a prova da morte de Sangue de Verme como uma oferenda ao altar, consulte a seção “Continuidade”.

Se alguém danificar o altar, o couatl emerge e tenta assustá-los, atacando apenas como último recurso.

RELÍQUIA ANCESTRAL

Na parte de trás da caverna está pendurada uma relíquia do povo gigante: um gongo em forma de lua crescente em uma armação de pedra bruta. O gongo, um disco circular de 4 m de diâmetro, foi, uma vez, o escudo de um campeão gigante do gelo, mas foi quebrado em combate e agora lhe falta uma grande peça. O que resta dele pesa 113 kg. O escudo é feito de escamas de dragão vermelho chumbadas a uma armação de cobre batido. Suas alças de couro se perderam há muito tempo. As cordas que sustentam o gongo podem ser cortadas com dois golpes de uma espada.

Se o gongo for soado dentro da caverna, seu tom profundo ecoa por toda a estrutura e faz com que alguns grandes sinelos se soltem do teto e caiam no chão gelado. O gelo quebrando desperta três **remorhazes jovens** que hibernam em um cisto sob o gelo. Os remorhazes irrompem através do gelo e atacam todas as criaturas que enxergarem. Os membros da tribo do Grande Verme não tem ciência da existência dos remorhazes e não têm nenhuma maneira de controlá-los uma vez que eles surjam.



MAPA 3.6: CAVERNA DO GRANDE VERME

ENCONTRO SUGERIDO

A maioria dos membros da tribo Grande Verme é de nômades que caçam e forrageiam nos ermos. Aqueles que moram aqui são tipicamente idosos, mães e crianças. Cada pequena caverna na base da caverna maior abriga 1d4+4 não-combatentes, e, de pé sobre as bordas, observando a entrada, existem quatro **guerreiros tribais** (dois por borda). Eles possuem uma pilha de lanças para atirar para baixo contra intrusos.

TESOURO

O covil dos remorhazes pode ser explorado e saqueado se as criaturas forem mortas. A área é uma câmara oval de 6 m de diâmetro com paredes de gelo polido. Estão espalhadas pelo chão três pedras preciosas no valor de 500 PO, quinze pedras preciosas no valor de 100 PO e um item mágico determinado ao se jogar a Tabela C de Itens Mágicos no Capítulo 7 do *Guia do Mestre*.

Se os personagens matarem Sangue de Verme e trouxerem a prova de sua morte, o couatl emerge do altar e concede a cada um deles um *fetichismo da restauração* (consulte a seção “Dons Sobrenaturais” no Capítulo 7 do *Guia do Mestre*). Então, o couatl retorna ao altar e não faz mais nenhuma tentativa de se comunicar com eles.

NINHO DO GRIFO

Uma paliçada de madeira coberta com as cabeças podres de orcs mortos circunda uma aldeia no topo de uma colina cheia de cabanas e casas rústicas na parte norte das Colinas Surbrin. Aproximadamente trezentos bárbaros Uthgardt da tribo Grifo moram aqui. Empoleirado sobre a crista rochosa do Ninho do Grifo fica a cabana do grande chefe, Halric Esfolador. Este edi-

fício é onde Halric se reúne com os outros chefes tribais para resolver assuntos importantes e planejar o futuro da tribo. Enquanto Halric goza do conforto de um rei, o resto da tribo vive na miséria.

Em vários momentos do passado, os visitantes eram bem-vindos para se encontrar e negociar com os chefes, mas a tribo Grifo já não abre mais seus portões para estranhos e, de fato, tenta ativamente matá-los. A maioria dos moradores de Ninho do Grifo é de **guerreiros tribais**, com algumas dúzias de **furiosos**. Um **xamã Uthgardt** (consulte o Apêndice C) percorre o assentamento, certificando-se de que ninguém fale mal do grande chefe. Se os personagens se aproximarem do Ninho do Grifo, o assentamento lhes abre as portas, convidando-os a entrar. Este é um estratagemas. Se os personagens entrarem no assentamento, os bárbaros tentam abatê-los e banquetear-se com seus restos mortais.

O Grande Chefe Halric Esfolador é um **furioso**, com as seguintes alterações:

- Halric é caótico e mau e fala Bothii (o idioma Uthgardt) e Comum.
- Ele possui 99 pontos de vida e usa um *machado grande* +1. Ele possui um bônus de +6 para acertar com esta arma e causa 10 (1d12+4) pontos de dano cortante com um acerto.

GRUDD HAUG

Construído em um ramo do Rio Dessarin, Grudd Haug é o covil da Chefe Guh e de seus descendentes gigantes da colina. Consulte o Capítulo 5, “Covil dos Gigantes da Colina”, para mais informações deste local.

GUNDARLUN

A nação insular de Gundarlun (consulte o mapa 3.10)

é uma sequência de montanhas estéreis que se erguem do fundo do Mar Sem Rastros. Ondas poderosas quebram contra suas costas rochosas. Penduradas nas montanhas acima da água existem fortes de pedra com aldeias de pescadores amontoadas em torno deles, cada um governado por um líder implacável que responde ao Rei de Gundarlun, Olgrave Machado Vermelho (humano Illuskano **furioso** CN com 90 pontos de vida). O rei vive em uma fortaleza decrépita que dá vista para Gundbarg, o único porto da ilha.

GUNDBARG

Uma cidade do severo Povo do Norte, Gundbarg tolera os visitantes apenas porque depende do comércio para a sua sobrevivência. O que os Nortenhos não podem comprar, eles saqueiam. Os visitantes normalmente ficam na Estalagem Tartaruga Dragão, um edifício de pedra incrustado de sal perto das docas. As altas paredes de pedra encerram o porto de Gundbarg, que contém a Frota do Rei, composta por quase duzentas galeras.

NINHO DO FALCÃO

Ninho do Falcão é um assentamento fortificado que tem vista para a Passagem de Lua Argêntea, construído para defender o passo contra hordas de orcs e outras ameaças, protegendo, assim, o flanco oriental de Lua Argêntea. Empoleirado no topo de um penhasco rochoso e rodeado por altas ameias, Ninho do Falcão está sob a proteção da Ordem da Manopla. Os altos muros de pedra encerram uma fortaleza e uma aldeia densamente povoada, que inclui três pequenos templos (dedicados a Helm, Torm e Tyr), um ferreiro, um coureiro, um fornecedor de caravanas, uma taverna bagunçada (a Manopla Espinhosa) e duas aconchegantes, ainda que espaçosas, estalagens (Poleiro do Falcão e a Estalagem da Espada Prateada).

O Lorde de Ninho do Falcão é Arthus Cavilos (humano Damarano **cavaleiro** de Tyr LB), um membro da Ordem da Manopla. Sua esposa, a senhora Fenris Agathonn (humana Damarana **maga** LB), é a sobrinha bisneta do Lorde Taern Chifre-Lâmina de Lua Argêntea. Arthus e Fenris têm duas filhas espirituosas, Lavencia e Eryl; uma está treinando para ser maga, a outra para cavaleira de Tyr, como seu pai.

Lorde Cavilos cria **hipogrifos**, que os cavaleiros de Ninho do Falcão treinam como montarias e usam para patrulhar a estrada de comércio entre Lua Argêntea e Sundabar. Os personagens que procurarem um meio rápido de viajar, podem pedir a Lorde Cavilos que os transporte até seu destino nas costas dos hipogrifos. Se os personagens explicarem para ele a urgência de sua missão, Lorde Cavilos manda seus colegas cavaleiros voar com os personagens até onde eles precisam ir, e então voltam para Ninho do Falcão com os hipogrifos. Um hipogrifo carregando um cavaleiro e outro passageiro deve descansar por 1 hora a cada 3 horas de voo, e pode viajar cerca de 87 km por dia.

ENCONTRO SUGERIDO

Quando gigantes do fogo atacam uma carroça encouraçada indo para leste de Sundabar, cavaleiros em hipogrifos são forçados a descer, resgatar os sobreviventes e entregá-los de volta a Ninho do Falcão. Os personagens descobrem sobre o ataque quando os cavaleiros retornam com os sobreviventes. Eles também descobrem que a carroça encouraçada estava transportando o salário dos trabalhadores que estão reconstruindo as defesas de Sundabar, que foram destruídas durante a Guerra das Fronteiras Prateadas. Os personagens podem mostrar seu valor em

preendendo uma missão para recuperar os salários roubados, que foram mantidos em duas caixas fortes de ferro, trancadas. Ao viajar para o leste ao longo da estrada de comércio, os personagens se deparam com os destroços da carroça encouraçada. A partir daí, eles podem seguir as trilhas dos gigantes do fogo indo para o norte na direção das montanhas. Várias horas depois, eles se deparam com dois **gigantes do fogo** e dois **cães do inferno**. Cada gigante carrega um saco que contém uma das caixas fortes de ferro. Os gigantes quebraram as fechaduras, deixando-as destrancadas.

Se os personagens retornarem as caixas fortes para Ninho do Falcão ou entregá-las em Sundabar, Lorde Cavilos fica impressionado. Se o grupo incluir um paladino ou um clérigo de tendência boa e que não seja um membro da Ordem da Manopla, Lorde Cavilos oferece ao personagem a qualidade de membro na ordem. Se o grupo já incluir qualquer membro da ordem, Lorde Cavilos oferece a cada um deles um título de cavaleiro e um hipogrifo de montaria. Ele também convida todos os membros do grupo a participar de um jantar com sua família, durante o qual Lorde Cavilos regala seus convidados de honra com histórias não exageradas de batalhas vitoriosas nas quais ele lutou durante a Guerra das Fronteiras Prateadas.

TESOURO

Cada caixa forte contém 500 PO. Cada gigante também carrega consigo 1d4 itens mundanos, determinados ao se jogar a tabela Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução.

FORTE DE HELM

Localizado a uma curta distância a sudeste de Inverno Remoto, Forte de Helm é um mosteiro fortificado cercado por todos os lados por muros de pedra patrulhados dia e noite por membros da Ordem do Olho Dourado, uma divisão religiosa da Ordem da Manopla. Forte de Helm está firmemente sob o controle do Olho Dourado, e seus membros levam a doutrina protetiva de Helm ao extremo. Os inquisidores exultantes do Olho Dourado estão convencidos de que o mal é desenfreado. Eles estão determinados a erradicar aqueles sob “influência demoníaca” e são rápidos em perseguir qualquer um que não aja de acordo com suas crenças.

Dentro das paredes de Forte de Helm encontram-se numerosas residências em torno de um bairro central chamado Distrito Central, onde os personagens podem encontrar uma taverna espaçosa (chamada Anão Velho e Sujo), várias estalagens tranquilas e um mercado movimentado. Uma força de madeira fica no centro do mercado, e em certas noites, quando as nuvens obscurecem a lua minguante, fantasmas luminosos vagam ao redor dela, pairando sobre os negócios dos vivos. Vendedores fantasmas vendem maçãs efêmeras em estandes vazios, crianças fantasmas brincam nas ruas e espíritos enforcam-se uns aos outros na plataforma da força. Algumas das cenas parecem ser encenações de eventos passados, enquanto outros nunca ocorreram – pelo menos, ainda não. Os fantasmas falam na maioria das vezes, absurdos, mas alguns dizeres podem oferecer pistas aos acontecimentos passados ou futuros.

Dominando o horizonte fica a Catedral de Helm, um edifício de pedra cinzenta pálida, imponente e inspirador, que é visível a quilômetros ao redor. Tanto fortaleza quanto templo, a catedral contém um orfanato, um hospital, um asilo e campos de treinamento para iniciantes do Olho Dourado. A Sacra Vigilante Qerria (humana Tethyriana **sacerdote** de Helm LB), que preside a catedral, está determinada a erradicar a corrupção onde quer que a encontre. Poucos duvidam de que suas palavras tenham o

peso da sabedoria divina de Helm. Ela é servida por dezenas de inquisidores do Olho Dourado (**cultistas fanáticos** de várias etnias e tendências) que empregam uma série de **acólitos, assassinos, guardas, cavaleiros, espiões e veteranos**. Os malfeitores e inimigos do Olho Dourado são amarrados e levados para Forte de Helm para enfrentar julgamento. Aqueles considerados sob “influência demoníaca” ou aqueles que ameaçam O Olho Dourado são enforcados, seus corpos queimados até virar cinzas para impedir que sejam ressuscitados dos mortos.

ENCONTRO SUGERIDO

Aventureiros que entram em Forte de Helm são observados de perto pelo Olho Dourado. No entanto, enquanto não causarem problemas, eles têm pouco a temer a ordem, que se orgulha de fazer os visitantes se sentirem seguros e protegidos. O Olho Dourado confia no comércio para financiar suas atividades, e os aventureiros são geralmente bons para a economia do assentamento. O Olho Dourado também é conhecido por usar aventureiros para fazer seu trabalho sujo.

Os líderes do Olho Dourado receberam relatórios de gigantes saqueadores na região. Treinados para lidar com ameaças demoníacas, a ordem está menos interessada em enfrentar gigantes em batalha. Zara Dalkor (humana Illuskana **cavaleira** de Helm LB) e sua escudeira, Thora Tamlarrin (meio-elfa Thethyriana **guarda** LN), aproximam-se dos personagens e oferecem-lhes a oportunidade de ajudar O Olho Dourado e o povo de Forte de Helm, prometendo nada em troca, além da gratidão da ordem. Se os personagens se recusarem a ajudar, Zara pede desculpas por ocupar o seu tempo e volta para informar seus superiores.

Se os personagens expressarem qualquer interesse em ajudar O Olho Dourado, Zara compartilha as seguintes informações:

- Batedores de Forte de Helm encontraram gigantes do gelo vagando pelas terras ao sul.
- Os gigantes do gelo atacaram e saquearam várias casas e caravanas ao longo da Estrada Alta.
- O Olho Dourado quer que os personagens descubram de onde estão vindo os gigantes.

Personagens que aceitem a missão e sigam para o sul por 16 km, observam um **gigante do gelo** caminhando em direção à costa. O gigante recentemente atacou uma caravana que viajava para o norte ao longo da Estrada Alta e possui 88 pontos de vida restantes. Ele carrega um saco recheado com a comida saqueada, bem como com 1d4 itens mundanos (jogue a tabela Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução). O gigante luta até a morte se for atacado. Se os personagens seguirem o gigante enquanto mantêm distância, ele os leva até uma faixa de quilômetros de penhascos de 30 m de altura. Ancorado a 800 m da costa há um dracar gigante (consulte a caixa “Svardborg: Características Gerais” no Capítulo 7, “Iceberg dos Gigantes do Gelo”) com duas barcas de tamanho gigante amarradas a ele. Três **gigante do gelo** estão a bordo do navio. Quando o gigante que carrega o saco de comida acena do topo das falésias, um dos gigantes a bordo do navio sobe em uma barcaça e rema até a costa, enquanto o primeiro gigante desce o penhasco para encontrá-lo. A maioria da tripulação do navio ainda está saqueando o continente, de modo que o navio não partirá tão cedo.

Dezesseis gigantes do gelo ainda não voltaram para o navio, vindos de suas invasões no interior. Se os personagens que pa-

ssar. Em uma jogada de 17 ou mais, 1d4 **gigantes do gelo** retornam e sinalizam ao navio para enviar uma barcaça até a terra. Se nenhuma barcaça estiver disponível, os gigantes nadam até o navio para descobrir o que aconteceu.

TESOURO

Personagens que embarquem no dracar e derrotem os gigantes encontram uma tonelada de alimentos roubados, junto com uma dúzia de barris de cerveja barata de pouco valor, doze barris de conhaque caro (no valor de 300 PO cada), 10.000 PO em cunhagem mista e 2d4 obras de arte roubadas no valor de 750 PO cada (jogue a tabela apropriada no Capítulo 7 do *Guia do Mestre* para determinar cada objeto de arte).

Cada gigante que retorna carrega um saco recheado com suprimentos saqueados, bem como um item mundano, determinado ao se jogar a tabela Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução. Há também uma chance de 25% de um saco conter 1d10x100 PO em cunhagem mista.

FLORESTA ALTA

Embora muito menos extensa do que nos tempos antigos, a Floresta Alta ainda é vasta e misteriosa. Maior do que a maioria dos reinos, ela engloba montanhas. A Floresta Alta é o lar de ents gigantescos, cervos com galhadas tão largas quanto uma carroça, ursos marrons maiores do que galpões grandes, corujas, lobos, unicórnios e muitas outras criaturas, incluindo os ferozes e territoriais elfos da floresta e bárbaros Uthgardt da tribo Árvore Fantasma. A floresta possui muitos assentamentos escondidos, ruínas assombradas, encruzilhadas feéricas e antigas proteções mágicas.

Nas fronteiras mais afastadas da floresta, os lenhadores exercem o seu comércio, e os fora da lei em fuga podem encontrar refúgio. Mas como todos sabem, aqueles que se aventuram muito para dentro da Floresta Alta muitas vezes não são vistos novamente.

CHARCOS ELEVADOS

Os Charcos Elevados não fazem parte do Norte em si. Um grande cataclismo ocorreu aqui há muito tempo, eliminando um reino élfico inteiro, mas pouca evidência deste evento permanece agora, exceto por algumas ruínas assombradas, túmulos e masmorras envoltas em uma espessa neblina. Muitos aventureiros pereceram em busca desses locais antigos, pois os Charcos Elevados é o lar de muitos monstros.

ESTRADA ALTA

Esta estrada bem utilizada segue a costa de Luskan até Águas Profundas, conectando-se com Inverno Remoto ao longo do caminho. Durante anos, o trecho da Estrada Alta entre Inverno Remoto e Águas Profundas caiu em desuso e abandono devido a frequentes ataques de monstros. Quando era o Lorde Protetor de Inverno Remoto e Lorde Conhecido de Águas Profundas, Lorde Dagult Brasa Remota contratou aventureiros para tornar a velha estrada segura e gastou uma considerável fortuna para repará-la. Muitos consideram agora a Estrada Alta um meio de transporte mais seguro do que uma viagem por mar.

PEDRA HUNDEL

Nas maiores alturas ao longo da Dez Trilhas, apenas alguns arbustos agarram-se à vida em meio a remendos de rochas cobertas de musgo. Viajantes nesta rota eventualmente vêm para Pedra Hundel, encarapitada nas encostas da montanha, assim

como a flora circundante. Os edifícios da cidade são baixos, com a maioria de seus quartos cortados diretamente do solo duro e da rocha abaixo do nível do solo, e seus telhados abruptamente montados para melhor derramar as neves que cobrem as montanhas no inverno. Os anões do escudo e os gnomos das rochas de Pedra Hundel dão palavras de aviso aos visitantes, advertindo-os a agacharem-se enquanto andam pela cidade, a fim de que não sejam soprados para longe pelo vento.

Para a maioria das pessoas, Pedra Hundel é tanto o último posto avançado da civilização antes de passar para o norte, até Vale do Vento Gélido, quanto o primeiro sinal de boas-vindas e refúgio após fazer a cansativa viagem de volta. Muitos dos anões e gnomos daqui passam seus dias escavando túneis, explorando minérios ou fundindo e moldando o ferro e o estanho locais (aventureiros que se arrisquem nesses túneis podem se surpreender ao descobrir que alguns deles descem por quilômetros, em alguns casos até o Subterrâneo). Os poucos residentes humanos de Pedra Hundel são, em sua maioria, mercenários ou pretensos aventureiros que ganham a vida como guardas de caravanas ou caçadores de animais nos penhascos.

Um residente notável de Pedra Hundel é um inventor chamado Thwip Leito de Ferro (gnomo das rochas **plebeu** CB). Um espião para os Harpistas, Thwip mantém um olho em estranhos passando pela cidade e usa uma pedra de mensagem para ficar em contato com Beldora, uma espiã Harpista em Vale do Vento Gélido (consulte a seção “Missão de Beldora” no Capítulo 2 para mais informações sobre Thwip).

PICO DE GELO

A ilha congelada que fica a sudeste do Mar do Gelo em Movimento é chamada assim devido o promontório coberto de neve que domina sua porção norte. A maioria dos habitantes vive em alguns assentamentos agrupados em torno das baías gêmeas na costa sul. As grutas no pico da montanha servem como um covil para Arveiatrace, a dragão branca conhecida dos marinheiros como Garras de Gelo por causa de seu hábito de mergulhar contra navios infelizes e de rasgá-los no meio com suas garras.

Galeras se aglomeram nas docas de Aurilssbarg, a maior comunidade da ilha. Típico dos assentamentos no Pico de Gelo, as ruas de Aurilssbarg são pavimentadas com toras colocadas lado a lado, e seus edifícios são estruturas de madeira baixas cujos telhados inclinados são cobertos de musgo. O centro de Aurilssbarg é Salão Verde, uma taverna espaçosa com uma fogueira longa que pode assar seis cabras de cada vez para alimentar as tripulações enregeladas e famintas que chegam depois de descarregar seus navios nas docas. Os moradores vêm aqui também para ouvir as últimas notícias do continente, embora no momento em que chegam ao Pico de Gelo, tais notícias muitas vezes já estão desatualizadas e exageradamente aumentadas, pouco melhor do que um rumor ocioso. Ainda assim, os habitantes isolados de Aurilssbarg acreditam em tudo isso mesmo assim.

Os pequenos assentamentos costeiros da ilha incluem as aldeias de pesca e caça de Forte de Bjorn e Lobo de Gelo. Os nativos de Pico de Gelo sobrevivem da pesca e da caça de cabras montesas, focas e baleias. A ilha possui uma grande população Yeti. Eles se alimentam de cabras montesas, evitando Nortenhos a menos que a comida seja escassa.

MONTANHAS E PINÁCULOS DE GELO

As Montanhas de Gelo e os Pináculos de Gelo (Ice Spires) são considerados por alguns como a extensão mais oriental da Espinha do Mundo, ao invés de serem cadeias de montanhas

por si próprias. A diferença é acadêmica, uma vez que todas as três áreas têm picos elevados, neve permanente, exceto nas elevações mais baixas, e são infestadas de monstros. Os dragões brancos competem geralmente pelo domínio nesta região.

TERRAS ESCUDO DE GELO

Onde um ramo do Vale do Dessarin encontra-se com a porção ocidental da Floresta Alta, existem colinas cobertas de grama, recentemente reivindicadas pelos orcs da tribo Escudo de Gelo. Eles moram em casas de campo rústicas feitas da madeira cortada da floresta. Elfos e centauros regularmente emergem da Floresta Alta para atacar e incendiar essas choupanas, mas os orcs continuam cortando árvores e reconstruindo-as.

VALE DO VENTO GÉLIDO

O Vale do Vento Gélido possui neve, gelo e temperaturas de congelamento em abundância. O sol nunca se eleva muito acima do horizonte, mesmo no auge do verão – e o ápice do verão é uma coisa fugaz. O inverno aqui é longo e implacável.

O Vale do Vento Gélido é cercado por terreno perigoso. Os penhascos de gelo da Geleira Reghed se erguem no leste como as paredes de uma prisão. Os altos picos nevados da Espinha do Mundo se aproximam ao sul. Ao norte e ao oeste, o Mar de Gelo em Movimento é um fluxo constante de icebergs se chocando em um tumulto infinito, como se o próprio inverno batesse seus dentes na antecipação de sua seguinte frente fria. Entre esses formidáveis obstáculos existe uma tundra varrida pelo vento, pontilhada de assentamentos e por ocasionais pequenas florestas ou bosques de árvores.

Uma montanha singular chamada Sepulcro de Kelvin ergue-se do centro de Vale do Vento Gélido. Durante o verão, a neve de Sepulcro de Kelvin flui para três lagos ricos em minerais: Maer Dualdon, Lac Dineshere e Marerrubra. No verão, o Vale do Vento Gélido sacode o torpor do inverno e floresce. Gramíneas crescem de 60 a 90 cm de altura no intervalo de semanas. Os pássaros reúnem-se nos pântanos formados pelo solo descongelado, e os filhotes de renas renovam os rebanhos que diminuíram no inverno.

Os bárbaros Reghed seguem os rebanhos de renas enquanto migram através do Vale do Vento Gélido, e os anões mineiros habitam as cavernas e os túneis sob o Sepulcro de Kelvin, emergindo raramente, a não ser para negociar o minério em troca de alimento. Entretanto, a maioria dos habitantes do Vale do Vento Gélido vive em dez assentamentos permanentes conhecidos coletivamente como Dez-Burgos:

- A aldeia murada de Brin Shander, que fica no extremo norte das Dez Trilhas, é a primeira parada para a maioria dos mercadores e comerciantes visitantes e, de longe, a maior das dez comunidades.
- As aldeias de caça e pesca de Bremen, Targos, Termalaine e Bosquesó acompanham as margens de Maer Dualdon, que alimenta o Rio Shaengarne e detém, aparentemente, um número incontável de trutas cabeçudas.
- As aldeias de Toca de Dougan e Bom Prado estão a poucos quilômetros de distância da costa norte de Marerrubra que, ao contrário do seu nome, possui um brilho verde esmeralda durante o dia e prateado à noite.
- A aldeia de Angraleste e, situadas entre os contrafortes do Sepulcro de Kelvin, as aldeias de Caer-Dineval e Caer-Konig abraçam as costas do Lac Dineshere, que congela no inverno.

A população de Dez-Burgos é composta principalmente de humanos e anões, com os humanos superando o número de anões

em cerca de vinte para um. Em tempos de grande perigo, os líderes de Dez-Burgos, conhecidos como oradores da cidade, se encontram em Brin Shander para discutir soluções para seus problemas. Se um dos assentamentos menores for atacado por uma ameaça grande demais para ser superada, seus habitantes são treinados para fugir para Brin Shander e se refugiarem atrás de suas muralhas.

ENCONTROS ALEATÓRIOS

Quando estiver nesta região, use a tabela de Encontros Aleatórios no Vale do Vento Gélido em vez da tabela Encontros Aleatórios nos Ermos, apresentada anteriormente neste capítulo.

ENCONTROS ALEATORIOS NO VALE DO VENTO GELIDO

d4	Animais
1	1 Dragão branco ancião
2-5	1d4+2 Gatos do desfiladeiro (consulte o Apêndice C)
6-8	1d3 Gigantes do gelo
9-12	Bárbaros Reghed
13-15	3d8 Renas
16-17	Decaburguenses
18-19	1d6 Yeti
20	1 Remorhaz jovem

Dragão Branco Ancião. Arveiatrace, mais conhecida pelo Povo do Norte como Garras de Gelo, reivindica o Vale do Vento Gélido como parte de seu domínio. Os personagens a veem no céu. Raramente ela condescende a intrrometer-se nos assuntos dos moradores da terra; no entanto, se um ou mais personagens negligenciarem a cobertura, ela mergulha para baixo para um olhar mais atento para eles (e deles para ela).

A dragão é completamente insana, e usa uma sela a qual fica preso o cadáver seco de um mago que uma vez considerou como um grande amigo. Ela ocasionalmente chama o cadáver em Dracônico, como se o mago ainda estivesse vivo. Arveiatrace não está com fome ou procurando por uma briga. Mas se um ou mais personagens se recusarem a se encolher diante dela, Arveiatrace pode bombardeá-los com seu sopro ou tentar agarrá-los com suas garras, prendendo a vítima em vez de causar dano com um golpe, apenas para largar o pobre infeliz de uma altura perigosa, várias rodadas mais tarde.

Gatos do Desfiladeiro. Os gatos do desfiladeiro se escondem na neve e tentam surpreender o grupo.

Gigantes do Gelo. Se um gigante solitário for encontrado, ele tem como companhia um **lobo invernal**. Os gigantes do gelo estão à procura de comida. Eles não têm nenhum tesouro consigo, embora cada um carregue um saco contendo 1d4 itens mundanos, determinados ao se jogar a tabela Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução.

Bárbaros Reghed. Os personagens encontram um Reghed furioso liderando um bando de 2d4+2 **guerreiros tribais**, ou seu acampamento. Determine a tribo aleatoriamente jogando um d4: 1, Urso; 2, Alce; 3, Tigre; 4, Lobo. Se os bárbaros pertencerem à Tribo do Urso ou à Tribo do Alce, eles mantêm distância do grupo e atacam apenas se ameaçados (qualquer um que se aproxime deles com as armas sacadas é considerado uma ameaça). Os bárbaros pertencentes à Tribo do Tigre ou à Tribo do Lobo atacam o grupo à primeira vista. Os bárbaros do Tigre querem as rações do grupo, e os famintos bárbaros do Lobo querem assassinar os personagens, escalpelá-los e comê-los.

Renas. Use as estatísticas do **alce** para representar as renas. As renas não são uma ameaça.

Decaburguenses. Existe a chance dos personagens encontrarem 1d4+1 **batedores** (caçadores) de um dos pequenos povoados de Dez-Burgos. Há uma chance de 50% de que eles estejam indo para casa com 2d6 peles de animais no valor de 5 PO cada. Eles conhecem bem os ermos e podem acompanhar ou guiar personagens para o assentamento mais próximo. Se os personagens perguntarem sobre avistamentos de gigantes, há 25% de chance dos caçadores terem encontrado rastros de gigantes nas últimas doze horas, caso em que podem orientar os personagens naquela direção.

Yeti. Se os personagens encontrarem apenas um Yeti, ele é um **abominável Yeti**. Os yetis usam o vento uivante e a neve soprando para esconder sua aproximação, dando-lhes a vantagem em seus testes de Destreza (Furtividade).

Remorhaz Jovem. A rachadura no gelo e um leve tremor prenunciam a chegada deste monstro faminto. Personagens que tenham uma pontuação de Sabedoria passiva (Percepção) 11 ou mais não ficam surpresos quando o remorhaz jovem irrompe da neve e do gelo nas proximidades.

ESTRADA DO FERRO

Uma vez uma via proeminente construída pelos anões de Besilmer, a Estrada do Ferro permanece uma das poucas relíquias visíveis desse reino antigo. A maioria de suas pedras foram roubadas ou enterradas sob o mato, ervas daninhas e terra. Hoje, a Estrada do Ferro é nada mais do que uma trilha de carroças com pequenos remendos de pedras entrelaçadas aqui e acolá. A rota começa a alguns quilômetros a leste de Vau Wom e abraça a borda do norte das Colinas Caídas enquanto segue para o sudeste através de Ulugin, cruza o Vale do Delimbiyr, e termina na cidade de Secomber. Os anões de Secomber afirmam que seus antepassados usaram a Estrada do Ferro para transportar minério de ferro das Colinas Caídas para forjas em vários assentamentos periféricos – daí o nome da estrada.

TRILHA DE FERRO

Uma rota terrestre chamada de Trilha de Ferro conecta Mestre de Ferro às Dez Trilhas, mas ela praticamente desaparece no inverno, enterrada sob a neve. A trilha atravessa colinas assoladas pelo vento e tundra, oferecendo pouco, porém precioso abrigo. Os personagens que viajam pela Trilha de Ferro no inverno estão sujeitos a temperaturas extremas (consulte a seção “Sobrevivendo no Ambiente Selvagem” no Capítulo 5 do *Guia do Mestre*).

MESTRE DE FERRO

A cidade anã de Mestre de Ferro fica encarapitada na borda ocidental do Vale do Vento Gélido, onde o Rio Shaengarne flui para o Mar do Gelo em Movimento. A cidade fica aninhada em uma grande fenda onde o Shaengarne corre para o mar. Suas torres de pedra se erguem como pontas do fundo do vale, e os corredores e passagens de Mestre de Ferro percorrem por dentro e por fora do Gelo Que Nunca Derrete e das pedras das paredes do vale. Os túneis de mineração estendem-se das paredes do vale bem abaixo da tundra, fornecendo aos anões uma fonte aparentemente ilimitada de ferro.

Mestre de Ferro é povoada exclusivamente por anões. Membrs de outras raças são proibidos de pôr os pés no Vale Mestre



de Ferro. Grandes menires de pedra marcados com as armas da cidade – uma bigorna vermelha sobre um diamante cinzento de pé sobre a superfície – estão dispostos num perímetro ao redor do vale para avisar os viajantes que se aproximarem demais.

ESCÓRIA DE FERRO

Milênios atrás, os gigantes de Ostoria usaram esta grande forja para fabricar armas e armaduras. Quando o império dos gigantes caiu, Escória de Ferro foi abandonada. Um gigante do fogo chefe chamado Duque Zalto recentemente reocupou Escória de Ferro e pretende relançar sua forja de adamantina. Consulte o Capítulo 8, “Forja dos Gigantes do Fogo”, para mais informações sobre este local.

COVIL DE IYMRITH

A dragão azul Iymrith reclamou uma ruína Netherese em Anau-roch como seu covil. A ruína jaz semienterrada no deserto a nordeste de Ascore. Consulte o Capítulo 12, “Ruína do Deserto”, para mais informações sobre este local.

JALANTHAR

A aldeia de Jalandhar é uma parada no barranco do rio para barcaças que viajam para cima e para baixo no Rio Rauvin. Os intrépidos residentes, que se chamam Jalandharren, vivem em casas de pedra com telhados de madeira selados por lama e que são cobertos com relva para resistir a incêndios. As casas são semienterradas no chão e de uma distância podem ser facilmente confundidas com pequenas colinas gramadas. As colinas ao norte de Jalandhar estão cheias de cavernas onde os nativos se refugiam se a aldeia for atacada. As cavernas são decoradas e bem abastecidas com conservas.

Jalandhar possui apenas uma comodidade para os viajantes. A Estalagem da Cocatriz Cantarolante é um edifício de pedra oval,

de paredes baixas e mal construído no coração da aldeia.

Possui um pátio central coberto por um telhado rachado feito de escudos velhos e de pedaços de armaduras oxidadas, achatados e sustentados por uma profusão de suportes e estacas entrelaçadas, para formar um estábulo. O estalajadeiro, Myles Heldruin (humano Damarano **plebeu** LB), é um jovem simpático e falante, ansioso para agradar aqueles com moedas para gastar.

A lei da aldeia é aquela que o Conselho de Anciões local diz que é. O atual chefe do conselho é um patrulheiro aposentado e membro ativo do Enclave Esmeralda chamado Quinn Nardrosz (humano Damarano **batedor** NB). Muitos anos atrás, um bárbaro Uthgardt da tribo Tigre Vermelho arrancou a orelha esquerda de Quinn com uma mordida, mas Quinn prefere falar sobre a parte da história onde ele abriu o crânio do bárbaro com uma pedra.

JULKOUN

Uma aldeia estilo castelo de mota chamada Julkoun marca a extremidade ocidental da velha Estrada Delimbiyr e termina na costa norte do Rio Delimbiyr (que os locais chamam “o Rio Brilhante”). Um fosso cerca a aldeia, que é circundada ainda por paliçadas de madeira. Algumas casas queimadas ficam do lado de fora, seus restos enegrecidos um testemunho dos bandidos e outros perigos que assombram os ermos. Os visitantes são bem-vindos na taverna Orgulho do Bobo, que serve cerveja anã robusta.

PASSAGEM DE JUNDAR

Esta trilha de carroças atravessa as Colinas Dessarin entre Beliard e Trombetas do Comando, cruzando o Rio Dessarin em um local conhecido Vau do Cavalo Morto.

KHELDELL

Kheldell é uma aldeia fortificada de exploradores de madeira que fica na borda norte de Floresta Ocidental, na sombra das Montanhas da Espada. As pessoas aqui estão comprometidas com o misterioso Círculo do Crepúsculo, um grupo de druidas que reside em eremitérios nas montanhas e florestas circundantes. As pessoas em Kheldell lenham, caçam, plantam e colhem quando e onde são ditos para fazer.

VEREDA KHELDELL

Carros de bois carregados com madeira cortada vinda de Kheldell usam uma trilha bem frequentada, chamada Vereda Kheldell, para chegar a Lariço Vermelho e, a partir daí, até as comunidades ao norte e ao sul ao longo da Grande Estrada.

VALE KLAUTHEN

O Vale Klauthen é um vale estreito e sinuoso nas montanhas a oeste de Mirabar. Graças à magia antiga e poderosa, o vale é quente durante todo o ano, um oásis no norte frio e gélido. Vagando por toda esta extensão existem centenas de ovelhas, cabras e gado extraídos de outras regiões do norte pelo temível senhor supremo do vale, o dragão vermelho Klauth. Espalhados aqui e ali estão os ossos esmagados ou carbonizados de poderosos aventureiros e hordas de orcs inteiras que ousaram entrar no vale.

“Velho Rosnado”, como Klauth também é conhecido, gosta de se deitar em uma borda alta de um dos paredões do vale e observar seu domínio, descendo ocasionalmente para pegar um animal ou intruso. Os paredões ao redor do vale contêm numerosas cavernas, duas delas grandes o suficiente para Klauth se abrigar. Ele mantém seu tesouro lendário em túneis debaixo de uma das cavernas, que só pode ser acessado ao se levantar ou empurrar uma enorme laje de pedra – uma tarefa impossível para qualquer um que não seja tão grande e forte como um dragão ancião.

Klauth é um dos maiores e mais temíveis dragões vermelhos já conhecidos em Faerûn. Enorme, porém gracioso, ele é tão ágil quanto um gato. Seu corpo está coberto de velhas cicatrizes de aparência perversa, onde escamas foram arrancadas e nunca cresceram de volta. Ele ataca brutalmente outros dragões, procurando matar qualquer dragão que possa rivalizar com ele em poder, fazendo uso de um estilo de luta marcado por ataques repentinos e desaparecimentos súbitos.

Klauth passa muitas horas escrutinando Faerûn com seus feitiços, e, provavelmente, sabe mais sobre os atos e paradeiro de criaturas do mundo da superfície no Norte e ao longo da Costa da Espada do que qualquer outro ser vivo nos dias de hoje. O Velho Rosnado obedece a estranhos caprichos que o levam a realizar atos de bondade para criaturas que ele crê que não podem prejudicá-lo. Tal capricho leva-o a dar aos aventureiros um presente para agilizar suas viagens pelo Norte (consulte a seção “Dirigível de um Culto” no Capítulo 4, “O Caminho Escolhido”).

ENCONTRO SUGERIDO

Klauth espia intrusos de longe. Se os personagens machucarem seus animais ou ficarem muito intrometidos, uma raiva súbita o domina, e ele lança uma série de ataques repentinos. Jatos de fogo e relâmpago brotam quando ele se abate sobre os inimigos – as descargas de varinhas que ele aprendeu a controlar. Todo o Vale Klauthen é considerado seu covil, e ele pode usar suas ações de covil em qualquer lugar dentro dele.

Klauth é um **dragão vermelho ancião**, com as seguintes características adicionais que aumentam seu nível de desafio para 25 (75.000 XP):

Usuário de Duas Varinhas. Se Klauth estiver carregando duas varinhas, ele pode usar uma ação para gastar a carga de cada varinha, disparando os efeitos de ambas simultaneamente.

Equipamento Especial. Klauth carrega uma *varinha de bola de fogo* e uma *varinha de relâmpago*, e ele usa um *anel de resistência ao frio*.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de Klauth é o Carisma (resistência à magia CD 22). Ele pode conjurar as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

1/dia cada: *banimento*, *criar passagem*, *forma etérea*, *localizar objeto*, *rajada prismática*, *sugestão*

Conjuração. Klauth é um conjurador de nível 14. Sua habilidade de conjuração é a Inteligência (resistência à magia CD 20; +12 para acertar com ataques de magia). Ele possui as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *consertar*, *ilusão menor*, *mãos mágicas*, *prestidigitação*

1º nível (4 espaços): *compreender idiomas*, *detectar magia*, *identificação*, *recuo acelerado*

2º nível (3 espaços): *detectar pensamentos*, *escuridão*, *flecha ácida de Melf*

3º nível (3 espaços): *clarividência*, *dificultar detecção*, *velocidade*

4º nível (3 espaços): *invisibilidade maior*, *pele de pedra*, *tempestade de gelo*

5º nível (2 espaços): *mão de Bigby*, *névoa mortal*, *vidência*

6º nível (1 espaço): *desintegrar*, *sugestão em massa*

7º nível (1 espaço): *miragem*

ARQUIPÉLAGO DE KORINN

Centenas de ilhas rochosas formam este arquipélago ao norte das maiores Ilhas Moonshae. As tartarugas-dragão e os bárbaros marítimos rondam as águas ao redor dessas ilhas, que são o lar de grifos, harpias, wyverns, dragões, goblinóides e antigas ruínas assombradas por magos malignos, gárgulas e outras criaturas esquecidas.

FLORESTA JARDIM DA CRIPTA

Uma pequena região arborizada perto de Ponte Ocidental esconde muitas antigas ruínas anãs e a extensa cidade subterrânea conhecida como Cripta Meridional. Durante séculos, Floresta Jardim da Cripta tem sido a casa e o terreno de caça da dragão verde anciã Claugyliamatar, mais conhecida por muitos como “Velha Morde-Ossos”. Ela ganhou seu apelido devido seu hábito de morder antigos cadáveres, e é vista frequentemente com um cadáver mutilado pendurado em sua boca. Outros dragões raramente permanecem na Floresta Jardim da Cripta por muito tempo, porque Claugyliamatar os expulsa.

ENCONTROS ALEATÓRIOS

Claugyliamatar raramente se intromete nos assuntos das pessoas pequenas. Mesmo assim, sua coleção de *bolas de cristal* permite que ela fique a par dos acontecimentos no mundo. Ela está ciente de que os gigantes tornaram-se incômodos mais uma vez, e que os aventureiros têm seu trabalho relacionado a eles. Enquanto os personagens viajam através de sua floresta, os espiões florestais da Velha Morde-Ossos (pássaros, roedores e outras criaturas inofensivas da floresta) a advertem de sua presença. Ela decide, por um capricho, deixar seu covil e confrontá-los. Os personagens ouvem algo enorme se aproximando através dos bosques escuros e arbustos emaranhados, e podem se assustar quando a cabeça de um enorme dragão verde irrompe adiante

dos bosques escuros e arbustos emaranhados, e podem se assustar quando a cabeça de um enorme dragão verde irrompe adiante com o corpo mastigado de um bárbaro Uthgardt pendurado em sua boca.

Se os personagens atacarem Claugiyliamatar, ela sopra gás venenoso na direção deles, alça vôo e retorna ao seu covil escondido. Se os personagens se contiverem, ela lhes diz (em Comum) para viajar para o norte até o Vale de Khedrun e procurarem um templo gigante chamado o Olho do Pai de Todos. “Lá”, ela diz, “vocês descobrirão o que deve ser feito para acabar com a ameaça dos gigantes”. Ela também lhes diz para manter um olho aberto para um gigante do gelo usando um elmo feito do crânio de um dragão branco, já que ele pode ajudá-los (consulte a seção “Harshnag” mais adiante neste capítulo). Uma vez que ela tenha dado essa informação, a Velha Morde-Ossos alça vôo e retorna ao seu covil para terminar sua refeição.

Claugiyliamatar é uma **dragão verde anciã**, com as seguintes características adicionais que aumentam seu nível de desafio para 23 (50.000 XP).

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de Claugiyliamatar é o Carisma (resistência à magia CD 19). Ela pode conjurar as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

1/dia cada: *conhecimento lendário, invisibilidade, proteção contra energia, visão da verdade*

Conjuração. Claugiyliamatar é uma conjuradora de nível 8. Sua habilidade de conjuração é a Sabedoria (resistência à magia CD 18; +10 para acertar com ataques de magia). Ela possui as seguintes magias de druida preparadas:

Truques (à vontade): *consertar, criar chamas, druidismo*

1º nível (4 espaços): *construção, curar ferimentos, detectar magia, falar com animais*

2º nível (3 espaços): *mensageiro animal, passos sem pegadas*

3º nível (3 espaços): *ampliar plantas, dissipar magia*

4º nível (2 espaços): *localizar criatura, malogro, pele de pedra*

LEILON

Leilon era uma pequena cidade perto da Estrada Alta, a uma curta distância entre as minas nas montanhas e os mangues na costa, as quais seu povo enviava balsas cheias de minério para os navios esperando no oceano. Por muitos anos, a cidade ficou abandonada porque a magia protetora em torno da torre de um mago chamada Casa de Thalivar deu errado, fazendo com que qualquer um que olhasse para ela fosse paralisado. Os poucos viajantes que ainda seguiam pela Estrada Alta e se aventuravam nas extensões do Lagoa dos Cadáveres tinham que desviar quilômetros ao redor de Leilon ou passá-la à noite para evitar o misterioso poder da torre. Quando Lorde Brasa Remota decidiu reabrir a Estrada Alta para viagens, derrubar a torre tornou-se uma prioridade. Agora é seguro passar por Leilon, e ela é mais uma vez uma cidade trabalhadora, mas todos os que ali vivem devem lealdade ao Lorde Brasa Remota.

PÂNTONO DOS LAGARTOS

Em vez de fluir livremente para o mar, o Rio Delimbiyr dissolve-se em um pântano de cursos de água que se enroscam ao redor e debaixo de árvores cobertas de musgo, formando um vasto pântano. Pântano dos Lagartos é conhecido por duas coisas: insetos sanguinários e monstros perigosos. No caso de os personagens se encontrarem aqui, use a tabela de Monstros de Pântano no Apêndice B do *Guia do Mestre* para inspirar ideias de encontro.

Perto da borda nordeste do Pântano dos Lagartos ergue-se o Forte de Cromm, um fortaleza de pedra cercada por uma mura-

lha. A Baronesa Wynne Cromm (humana Illuskana **nobre** LM) e sua guarnição de dezoito soldados (humanos e humanas de várias etnias **veteranos**) vigiam o Pântano dos Lagartos por sinais de ataques de homens-lagarto. Wynne também abriga um segredo sombrio: ela possui a Duquesa de Vau da Adaga, a Senhora Morwen (humana Tethyriana **veterana** LN), trancada em sua masmorra. Uma súcubo chamada Pencheska usurpou a identidade de Morwen, e uma vez que seu trabalho esteja concluído, ela planeja instalar Wynne como sua sucessora. A baronesa está impaciente esperando por este dia.

LLORKH

Garimpeiros humanos e anões fundaram a cidade mineira de Llorkh, na margem oriental do Rio Corrente Cinzenta. Quando os Zhents começaram a operar ao longo da Estrada Negra através do Anauroch, conquistaram Llorkh, usando-a como um ponto de apoio no norte. Os Zhentarim também reivindicaram as minas de ouro e prata nas colinas próximas e as esgotaram totalmente, lutando contra as milícias do Vale Cinzento enquanto estas tentavam recapturar a cidade.

Depois que as minas foram esauridas, os Zhents partiram e deixaram a cidade em ruínas. Llorkh tornou-se, mais tarde, uma fortaleza de um senhor dos bandidos até que o vilão foi finalmente expulso. Mais recentemente, uma tentativa de reconstruir Llorkh acabou de entrar em curso quando os gigantes de pedra de Fenda da Pedra Morta atacaram. Os residentes foram expulsos e os gigantes começaram a desmantelar a cidade, pedra por pedra, em um esforço de apagá-la do mundo da superfície.

ENCONTROS SUGERIDO

Seis **gigantes de pedra** estão vasculhando as ruínas de Llorkh, separando rochas, lápides, telhas de barro e outros pedaços de pedra das madeiras enegrecidas, móveis esmagados, ferramentas de madeira e ferro e outros detritos. Eles jogam a pedra e a argila no rio enquanto enterram os outros destroços. Os gigantes lançam pedras e lápides em quaisquer “pequenininhos” que vejam. Os gigantes estão espalhados de tal forma que os personagens podem combatê-los em três grupos, cada grupo composto por dois gigantes de pedra. Os aventureiros também podem manter distância e deixar os gigantes sozinhos.

TESOURO

Cada gigante de pedra carrega uma sacola contendo 1d6x100 PO em cunhagem mista, 1d6x100 PO em gemas e um item mundano, determinado ao se jogar a tabela Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução.

CHARNECA SOLITÁRIA

A apropriadamente chamada Charneca Solitária é um matagal deserto, empoeirado e cheio de rochas que se estende do deserto de Anauroch até a Floresta Esquecida e os contrafortes das Montanhas Picos Cinzentos.

GRANDE ESTRADA

A Grande Estrada, uma das rotas de comércio mais movimentadas do Norte, começa nos portões de Mirabar e continua por centenas de quilômetros para o sul através do Vale do Dessarin, encontrando-se com a Estrada Alta, ao norte de Vau d'Água. Muitas cidades e aldeias situam-se ao longo da rota e dependem da segurança relativa que a Grande Estrada oferece para caravanas

e outros viajantes. Infelizmente para os viajantes, a estrada é muito longa para ser defendida adequadamente ao longo de todo o seu comprimento, e ataques de bandidos, bárbaros e monstros são muito frequentes em algumas áreas.

SELA LONGA

Esta apática aldeia de fronteira, e membro da Aliança dos Lorde, acompanha a Grande Estrada, com fileiras de casas e lojas de cada lado da rota de comércio. Os estabelecimentos notáveis incluem uma estalagem rústica chamada Ferradura Dourada e um amigável salão de festas chamado Golem Apostador, onde os jogos de carta e um jogo local de bolas de gude conhecido como espalha escudos são populares. À distância, é possível se ver cavalos e rebanhos de gado em fazendas espalhadas.

Monstros ou bandidos, por vezes, confundem Sela Longa com ganhos fáceis – sem saber que uma família de poderosos magos humanos, os Harpells, vivem nas proximidades. Sua grande casa, Mansão de Hera, fica a oeste de Sela Longa, no final de um longo e sinuoso caminho. Os Harpells fundaram a aldeia, mas não tomam parte no seu governo, preferindo viver em silêncio em sua propriedade. As proteções mágicas colocadas em Sela Longa e na Mansão de Hera alertam os Harpells quando problemas acontecem.

Enquanto os personagens passam por Sela Longa, eles veem um cartaz de “procura-se” com um esboço em carvão de um anão com cabelos escuros e um olhar louco, sob o qual estão escritas as palavras em Comum: “Que a justiça seja feita! O Marquês de Mirabar oferece 5.000 peças de ouro pela a captura do bandido Worvil Barba Forcada, conhecido de Luskan a Mirabar como o Malvadinho. Visto pela última vez ao redor das Minas de Mirabar, Malvadinho é procurado por roubo e assassinato. Ele está armado e é perigoso. Entregue-o para o Machado de Mirabar para receber o pagamento”. Os personagens que fizerem perguntas em Sela Longa não encontram pistas, mas podem encontrar o bandido na Forte de Xantharl, ao norte, se a visitarem (consulte a seção “Forte de Xantharl”).

PICOS PERDIDOS

Estas montanhas florestais erguem-se acima na parte noroeste da Floresta Alta. Muitos feéricos moram ao redor desses picos, bem como uma grande tribo de centauros que mantêm um olho atento sobre os caçadores e lenhadores humanos que operam fora de Forte de Olostin.

AGUAS RUIDOSA

Com Zebross, Orlbar e Llorck em ruínas, Água Ruidosa é o último bastião da civilização no Vale do Delimbiyr a leste de Secomber. Se a cidade está preocupada, não aparenta. Água Ruidosa fornece um refúgio bem-vindo para caravanas cansadas e barqueiros, para não mencionar aventureiros. Encontra-se em ambos os lados do Rio Delimbiyr, as duas metades ligadas por uma ponte de pedra arqueada construída por anões, para honrar os elfos. Antigas proteções colocadas na ponte para preservá-la tiveram um efeito mágico secundário involuntário: as frutas do rio que tentam nadar sob a ponte são, em vez disso, propelidas sobre ela, por isso os locais referem-se a ela como a ponte dos peixes voadores. As pessoas que atravessam a ponte são ocasionalmente atingidas por esses peixes, que não causam danos. Sempre que um peixe atinge um viajante e cai sobre a

ponte, é um costume local (e considerado de boa sorte) devolver o peixe para o rio.

Uma vez um lar para os elfos, Água Ruidosa, hoje, é uma cidade de humanos. Seus grandes edifícios de madeira e pedra são cobertos por videiras e adornados com plantas cheias de flores. As ruas ondulam e serpenteiam. Enormes árvores antigas acompanham as margens do rio, e jardins e floreiras estão em todos os lugares. A cidade substituiu seu talude de terra por uma muralha anos atrás, mas a muralha possui flores crescendo ao longo de suas fundações, tanto dentro quanto fora do assentamento. O rio é excepcionalmente largo aqui, fornecendo à cidade espaço para um porto modesto.

O Salão do Alto Lorde é uma mansão no lado norte do rio. O atual alto lorde da cidade é Telbor Zazrek (humano Damarano **mag** N), um aventureiro aposentado e marionete bem paga dos Zhentarim, que goza do poder que lhe foi entregue. Através de Zazrek, a Rede Negra mantém uma rédea invisível na cidade. Todos os bens que não são fornecidos pelos Zhentarim são fortemente tributados, e o custo de vida em Água Ruidosa é tão alto que todos os seus estabelecimentos são forçados a cobrar preços exorbitantes.

Somando-se aos problemas de Água Ruidosa estão os gigantes de pedra das Montanhas Picos Cinzentos (consulte o Capítulo 6, “A Caverna dos Gigantes de Pedra”), que começaram a devastar Llorck, Orlbar e nas aldeias de Vale Cinzento. Os refugiados estão enchendo Água Ruidosa, e aqueles que não têm recursos para permanecer nas estalagens locais estão sendo empilhados como gado em armazéns que dão vista para o porto. Como se isso não fosse ruim o suficiente, gigantes de pedra foram vistos espionando a cidade de longe, sem dúvida tentando determinar suas capacidades defensivas. Já que a Rede Negra mantém suas forças bem escondidas em Água Ruidosa e a milícia da cidade é uma força pequena, Água Ruidosa pode aparentar ser um alvo fácil.

FLORESTA OCULTA

A borda sul da Floresta Oculta é segura o suficiente para atrair lenhadores, armadilheiros e caçadores de Mirabar, Forte de Xantharl e Sela Longa, mas não há realmente nenhum canto seguro das tribos Uthgardt que caçam aqui (principalmente bárbaros Corvo Negro e Besta Trovão). Goblinoides, lobos e lobos atroz também rondam estes bosques.

LUSKAN

A Cidade das Velas frequentemente evoca imagens românticas de uma magnífica metrópole portuária, majestosos galeões mercantes com velas brilhantes e espadachins arrojados que cumprimentam seus inimigos com uma piscadela brincalhona e um toque na ponta do chapéu.

Na verdade, Luskan é tudo menos isso. É um mergulho nojento em ruas sujas, edifícios baixos, docas decrepitas, velhas galeras rangendo e piratas grosseiramente disfarçados de comerciantes do mar. Levantando-se acima do nevoeiro e do fedor fica a Torre das Hostes Arcanas, lar de uma liga de magos gananciosos, e famintos por poder chamado a Irmandade Arcana. Sua tortuosa torre se ramifica em múltiplos pináculos que vão afinando no topo. De longe, a Torre das Hostes Arcanas pode ser confundida com uma árvore gigante e sem folhas. Para aqueles que têm o desprazer de vê-la de perto, parece uma mão com garras irrompendo do chão, cada um dos seus dedos uma torre com muitas janelas de vigia.

Cinco Altos Capitães governam a cidade. Cada um é um senhor pirata glorificado que controla uma frota de dracares. As cinco frotas servem a muitos propósitos: defender Luskan contra os bárbaros marítimos e outros inimigos, conduzir o comércio marítimo legítimo para cima e para baixo da Costa da Espada, e atacar e pilhar os reinos insulares a oeste (e ocasionais assentamentos na Costa da Espada). Os altos capitães não possuem influência sobre as ações da Irmandade Arcana, nem é evidente que os magos possuem alguma lealdade a Luskan.

O segredo mais bem guardado de Luskan é que os Altos Capitães estão sob o domínio de Jarlaxle Baenre, líder de uma irmandade clandestina de drow mercenários e ladinos chamada Bregan D'aerthe. Jarlaxle é um mestre das intrigas (e um mestre do disfarce) que gostaria de trazer Luskan para a Aliança dos Lordes, mas a Cidade das Velas possui uma reputação tão desagradável e tão pouco a oferecer, que a maioria dos membros da aliança não aprovarão. Isso não impede Jarlaxle de tentar, especialmente agora que a aliança perdeu dois membros: Everlund e Sundabar.

Personagens se aproximando de Luskan pela primeira vez notam uma espessa nuvem negra de fumaça subindo do porto. A fumaça vem de um dracar gigante dos gigantes do gelo (consulte a caixa "Svardborg: Características Gerais" no Capítulo 7, "Iceberg dos Gigantes do Gelo") que invadiu o porto e atingiu várias galeras, afundando-as antes que um grupo de magos emergisse da Torre das Hostes Arcanas e se dirigissem para o navio em chamas com uma enxurrada de magias de bola de fogo. Os magos voltaram para sua monstruosa torre, e os Altos Capitães esperam que o navio pare de queimar antes de embarcarem e revistarem-no (dado o tamanho do navio, isso poderia levar algum tempo). Vários corpos carbonizados de gigantes flutuam de bruços na água gelada ao redor do naufrágio em chamas, e o convés do dracar gigante está repleto de outros gigantes mortos.

Para um mapa de Luskan e mais informações sobre ela, consulte o *Guia do Aventureiro da Costa da Espada*.

TURBILHÃO

As filhas do Rei Hekaton residem nesta fortaleza submarina, que fica em meio a recifes e naufrágios cobertos de cracas nas profundezas do Mar Sem Rastros. Consulte o Capítulo 10, "Forte dos Gigantes da Tempestade", para mais informações sobre esse local.

LAGOA DOS CADÁVERES

Um reino que ficava aqui há muito tempo foi erradicado quando um lich chamado Iniarv fez o mar fluir para o continente. O pântano recebe seu nome dos milhares que morreram no dilúvio. Viajantes na Estrada Alta, que contorna a Lagoa pelo leste, devem resistir ao desejo de serem atraídos para o pântano por fogos fátuos piscantes. Inúmeros aventureiros pereceram na Lagoa, atraídos por verdadeiros contos de castelos arruinados semiafundados na lama. Estas propriedades que já foram nobres uma vez são agora o lar de homens-lagartos, mortos-vivos e coisas piores. As maiores ameaças aos aspirantes a caçadores de tesouros são os dragões negros ancestrais gêmeos Voaraghamanther e Waervaerendor. Enquanto o primeiro é considerado o senhor incontestável da Lagoa, o segundo é pouco conhecido em absoluto – e os dois dragões gostam dessa forma.

Se os personagens explorarem a Lagoa, use a tabela de Monstro do Pântano no Apêndice B do Guia do Mestre para inspirar ideias de encontro.

MINAS DE MIRABAR

A terra acidentada ao redor de Mirabar está cheia de minas, pedreiras abertas e montes de escória e entulho. As minas de Mirabar rendem grandes quantidades dos metais e das pedras preciosas mais conhecidas. Minas em funcionamento de qualquer significância são intensamente fortificadas. Todos os mineiros que entram – anões e humanos – são revistados antes e depois de seus turnos, garantindo a segurança. É um inconveniente que os mineiros aceitam porque, ao contrário de muitos outros lugares no Norte, Mirabar paga bem e cuida dos trabalhadores.

MIRABAR

Mirabar é de longe a cidade mais rica do Norte. Ela fica no topo de uma colina no lado norte do Rio Mirar como uma fortaleza inexpugnável, fechada em todos os lados por muralhas externas, tão larga em sua base quanto muitos distritos da cidade de Águas Profundas. Defensores podem disparar flechas para baixo a partir do topo da muralha, ou, no inverno, despejar água para baixo para tornar as muralhas congeladas e escorregadias. Não há escassez de pedra e armamento. Até mesmo as docas possuem ameias e fortificações.

Visitantes de Mirabar muitas vezes se perguntam por que não veem mais anões, já que os humanos compõem a maioria dos habitantes da superfície da cidade. Outra cidade fica logo abaixo da superfície, e esse lugar é dominado por anões. O subterrâneo de Mirabar é uma cidade de cavernas residenciais iluminadas, forjas superaquecidas, fundições que operam dia e noite, e túneis que conduzem às minas.

O marquês de Mirabar, Selin Ramur (humano Damarano nobre LN), encontra-se com os outros membros da Aliança dos Lordes para garantir que os interesses de Mirabar não sejam ignorados. Enquanto o marquês trata da política externa, o verdadeiro poder dentro da cidade repousa no Conselho das Pedras Brilhantes, um grupo de anões anciãos que gerencia a segurança da cidade e decide onde a produção das minas de Mirabar será vendida. A defesa da cidade recai sobre o Machado de Mirabar, uma guarnição bem armada. Todos os membros do Machado de Mirabar são anões do escudo. Um membro típico é um veterano, com as seguintes alterações:

- Um membro do Machado de Mirabar possui CA 18 (placas), 67 (9d8+27) pontos de vida e um deslocamento de 7,5 m.
- Possui um valor de Constituição de 16 (+3) e visão no escuro com alcance de 18 m.
- Fala Anão e Comum.
- Possui vantagem em testes de resistência contra veneno e resistência a dano de veneno.
- Empunha um machado de batalha em vez de uma espada longa, e uma machadinha em vez de uma espada curta.

FLORESTA DAS BRUMAS

Esta floresta verdejante ganhou seu nome devido a névoa que se alastra vinda dos Charcos Elevados e a encobre, tornando a navegação difícil, mesmo no melhor dos dias. A floresta é patrulhada por elfos da floresta, que defendem a floresta de caçadores furtivos. Os visitantes que deixam os habitantes da Floresta das Brumas em paz, e que constroem suas fogueiras pequenas e unicamente feitas de ramos caídos, geralmente não são perturbados.

SALÃO DE MITRAL

A casa ancestral do clã Martelo de Batalha, composta de anões do escudo, é uma câmara quase inexpugnável abaixo das Colinas de Gelo, com portas maciças de granito que selam sua entrada e uma hoste de defensores preparados para a batalha, que espera além. Apesar de sua reputação quase mítica, Salão de Mitral é mais um reduto do que uma cidade, com túneis para outras fortalezas dos anões escondidos profundamente abaixo de suas minas.

Bruenor Martelo de Batalha desistiu do título de Rei do Salão de Mitral pela terceira e última vez quando começou a recuperar a cidade perdida dos anões de Manoplaustera. Sua sucessora escolhida a dedo, Dagnabbet Barba Longa, agora rege Salão de Mitral como rainha. Uma líder ousada e uma guerreira feroz, a rainha Dagnabbet apoia firmemente Salão de Mitral na Aliança dos Lordes.

FLORESTA DA LUA

Consulte a seção “Floresta Cintilante”.

MONTE DE MORGUR

O monte espiritual da perdida tribo Besta Trovão (consulte a seção “Bárbaros Uthgardt”, anteriormente neste capítulo), o Monte de Morgur fica nos Penhascos e recebeu o nome do irmão de Uthgar. O monte (consulte o mapa 3.7) tem a forma de um dragão rústico, de pescoço longo e sem asas – a impressão que Uthgardt tinha de uma Besta Trovão. Uma crista de ossos de dragão se projeta na cabeça, pescoço, costas e cauda do monte. Enormes menires circundam o monte a uma distância de 400 m. Debaixo deles jazem os ossos dos reverenciados guerreiros tribais Besta Trovão.

A tribo Besta Trovão não visitou seu monte espiritual em anos, deixando-o pronto para saqueadores. Vários locais de escavação deixados por expedições anteriores atestam a popularidade do monte entre os caçadores de tesouros.

TESOURO

Membros supersticiosos da tribo Besta Trovão enterraram muitos itens mágicos em seu monte espiritual para que pudessem ser vigiados pelos mortos. Saqueadores desenterraram quase todos estes itens, deixando muito pouco para intrépidos aventureiros encontrar. Se os personagens montarem sua própria escavação arqueológica, eles podem descobrir algo se forem pacientes. Eles podem cavar mais fundo em uma escavação existente ou iniciar seu próprio trabalho.

Um membro do grupo que passe 8 horas escavando sob o Monte de Morgur pode fazer um teste de Inteligência CD 20 (Investigação). Em cada teste bem-sucedido, jogue uma vez a Tabela B de Itens Mágicos no Capítulo 7 do *Guia do Mestre* para determinar o que foi encontrado. Apenas dois desses tesouros podem ser desenterrados. O próximo membro do grupo a ser bem-sucedido no teste encontra um dente de tamanho gigante (consulte “Relíquia Ancestral”). Uma vez que o grupo encontre a relíquia, outras escavações não produzem nada de consequência ou valor.

RELÍQUIA ANCESTRAL

O personagem desenterra um dente de gigante do fogo banhado a ouro, que é uma antiga relíquia do povo gigante. O dente não é mágico e é pequeno o suficiente para caber na mão de um humano.



MAPA 3.7: MONTE MORGUR

ENCONTRO SUGERIDO

Quando o dente é levantado do buraco, o solo treme assim que quatro esqueletos animados de bestas trovão irrompem do monte e lutam até serem expulsos ou destruídos. Eles concentram seus ataques sobre quem segura o dente do gigante do fogo. Cada um tem as estatísticas de um anquilossauro, com as seguintes alterações:

- Um esqueleto besta trovão pode atacar com sua mordida em vez de sua cauda. Seu ataque de mordida possui um bônus de +7 para acertar; tem um alcance de 1,5 m e causa 18 (4d6+4) pontos de dano perfurante em um acerto. Ao contrário de seu ataque de cauda, seu ataque de mordida não pode deixar um alvo caído.
- Possui vulnerabilidade a dano de concussão.
- É morto-vivo e possui imunidade a dano de veneno, à condição de envenenado e à exaustão.
- Possui visão no escuro com alcance de 18 m.

ESCUDO DE MORNBYRN

Escudo de Mornbryn, uma aldeia na fronteira ocidental dos Pântanos Eternos, leva o seu nome devido ao cume rochoso em forma de ferradura que molda uma muralha natural ao longo dos lados oeste e sul do assentamento, protegendo-o contra inundações quando o Rio Surbrin aumenta de nível na primavera. No extremo nordeste de Escudo de Mornbryn fica uma pequena torre de pedra com catapultas que arremessam fogo, voltadas para os Pântanos Eternos. Mornbryn era um ranger de alguma fama no Norte séculos atrás, e a lenda diz que seu túmulo cheio de tesouros fica escondido em algum lugar próximo.

Os aldeões estão acostumados a enfrentar as ameaças dos Pântanos Eternos, mas nada tão formidável quanto gigantes do fogo. Três semanas atrás, um quarteto de gigantes do fogo atravessou a aldeia, escalou a crista a oeste da cidade, percorreu o rio e desapareceu nas Colinas Surbrin sem sequer olhar de lado. Os moradores ficaram intocados, e os danos materiais foram mínimos. Ficou claro para os moradores do Escudo que os gigantes não tinham interesse na aldeia. Ela simplesmente ficava no seu caminho.

ENCONTRO SUGERIDO

Depois de ouvir sobre o “ataque” dos gigantes do fogo em Escudo de Mornbryn, os agentes Zhentarim em Yartar despacharam mercenários para a aldeia, oferecendo proteção. Os mercenários entraram na cidade com cavalos de guerra, agindo como cavaleiros brilhantes. Os aldeões os receberam no início, mas os mercenários estão se provando serem mais problemas do que valeria a pena. Eles parecem mais interessados em encontrar o túmulo perdido de Mornbryn do que proteger a aldeia. O líder mercenário, Oboth Aço Espinhoso (humano Damarano **veterano** NM, com 90 pontos de vida), transformou o Troll em Chamas – a estalagem local – em seu quartel-general pessoal, com seis mercenários (**veteranos** de várias raças e etnias NM) postados do lado de fora e mais seis do lado de dentro. Durante o dia, os doze mercenários restantes cercam aldeões de vez em quando e os levam para a estalagem para serem interrogados, enquanto Oboth toma notas em um grande livro revestido de couro preto com o símbolo dos Zhentarim impresso na capa. Oboth suspeita que alguém na cidade saiba onde o túmulo fica escondido, ou saiba algo que indique sua localização.

Não muito tempo depois que os personagens chegam, os mercenários alertam Oboth, que insiste em falar com os recém-chegados. Se Oboth achar que os personagens são perturbadores, ele insiste que procurem abrigo em outro lugar. Se desafiarem sua autoridade, ele promete-lhes acomodações silenciosas no cemitério local, a menos que façam como ele ordena. Oboth gosta de intimidar os outros, mas não gosta de ser intimidado. Ele tem pouco respeito pelos aventureiros, mas tolera sua presença se um ou mais deles forem membros ou aliados da Rede Negra.

TESOURO

Cada mercenário carrega 2d10 PO em uma bolsa. Oboth também usa um anel de sinete de elétrum (no valor de 50 PO) que ostenta o símbolo dos Zhentarim: uma serpente alada negra.

NESMÉ

Apesar de um esforço heroico para salvar a aldeia, Nesme caiu durante a Guerra das Fronteiras Prateadas perante uma horda de orcs auxiliada por um dragão branco ancestral chamado Arauthator. Ela foi, então, conquistada por drow até que também foram forçados a abandoná-la. Hoje, Nesmé está em ruínas, e monstros dos Pântanos Eternos frustram os esforços para reconstruí-la.

A aldeia ficava no lado leste do Rio Surbrin, cercada por uma muralha circular equipada com balistas e catapultas, e conectada por uma ponte fortificada a um formidável castelo no lado oeste do rio. Este bastião ocidental incluía as docas, os estábulos e os poleiros, e também oferecia à população e à milícia um lugar para buscar caso a aldeia fosse invadida. Embora a milícia tenha feito uma boa luta contra os orcs, a aldeia não pode supor-

tar aos ataques do dragão. O castelo na costa ocidental desmoronou parcialmente, a ponte foi destruída, e as defesas da aldeia foram colocadas para baixo. Dentro das muralhas da aldeia, agora quebrada em vários lugares, há pilhas de detritos que antes eram lojas, tavernas, estalagens e salões de festa. Crânios, ossos, armaduras enferrujadas e armas quebradas são tudo o que resta dos que caíram perante os machados dos orcs e do sopro gélido do dragão.

ENCONTRO SUGERIDO

Oito **rufiões** Zhentarim (humanos e humanas de várias etnias LM) em **cavalos de montaria** estão vigiando a Trilha Surbrin. Eles interceptam personagens andando ou viajando para o norte em direção a Nesmé, ameaçando matá-los a menos que voltem imediatamente. Se os personagens derrotarem ou contornarem esses guardas, eles chegam a Nesmé para encontrar representantes Zhentarim aguardando a chegada de uma gigante do fogo que representa o Duque Zalto (consulte o Capítulo 8, “Forja dos Gigantes do Fogo”). Os personagens podem testemunhar este evento prestes a se desenrolar escondendo-se atrás de alguns escombros. Eles devem ser bem sucedidos em um teste de Destreza CD 10 (Furtividade) para passar despercebidos.

A força Zhentarim consiste de um negociador chamado Fylo Nelgorn (humano Damarano **sacerdote** de Bane LM, com uma **serpente alada** enrolada ao redor de seu braço esquerdo) e vinte **rufiões** Zhentarim (humanos e humanas de várias etnias LM). Os **cavalos de montaria** dos Zhents estão amarrados em algumas ruínas por toda a aldeia. A **gigante do fogo**, Gundahella, e seu séquito de vinte **hobgoblins** aproximam-se pelo norte e entram na área de reunião através de um corte na parede externa. A negociação dura apenas alguns minutos.

Fylo promete a ajuda dos Zhentarim para evitar que a Aliança dos Lordes e outros grupos interferiram na busca dos gigantes do fogo pelos fragmentos de Vonindod, sob a condição de que o colosso de adamantina não seja usado para atacar assentamentos, ou partes deles, sem o consentimento da Rede Negra. Fylo menciona a Torre da Lua Cintilante em Everlund como um alvo provável para ilustrar seu argumento.

Gundahella concorda com os termos de Fylo e lhe diz que Duque Zalto vai libertar um prisioneiro Zhentarim que atualmente está sendo mantido em Escória de Ferro, como uma prova de boa fé; Ela não conhece o Zhent pelo nome, só sabe que ele é um anão.

Se os personagens não fizerem nada além de observar, a reunião termina com Gundahella e sua força partindo pelo caminho que vieram, e Fylo despachando sua serpente alada com um pergaminho para seus superiores em Yartar, informando-os que a reunião foi tão bem quanto se poderia esperar. Ele e seus rufiões levantam um acampamento em meio às ruínas e esperam que a serpente alada volte com mais instruções.

Se os personagens interromperem as negociações, ambas as forças malignas os atacam. Independentemente do resultado do conflito, Gundahella fica furiosa pelos Zhentarim não garantirem a segurança do local da reunião. Ela termina a negociação sem um acordo.

MONTANHAS INFERIORES

Os picos nebulosos das Montanhas Inferiores são a fonte de muitas lendas sobre a perdida magia Netherese, bem como um repositório de riquezas tangíveis, tais como granito. As montanhas também são cheias de tribos de orcs, enquanto os picos do leste são o lar de vários dragões azuis que foram expulsos do

norte do deserto de Anauroch por Iymrith e sua ninhada (consulte a seção “Anauroch”).

INVERNO REMOTO

Uma vez conhecida como a Joia do Norte, a cidade de Inverno Remoto foi gravemente danificada quando o Monte Hotenow (consulte a seção “Floresta Inverno Remoto”), nas proximidades, entrou em erupção cerca de cinquenta anos atrás. Agora, a Cidade das Mãos Hábeis trabalha furiosamente para se reconstruir. Entretanto, a reconstrução de Inverno Remoto está longe de estar completa. Algumas de suas muralhas externas ainda estão em ruínas, e vários de seus bairros permanecem abandonados. Mesmo assim, o grande abismo para o Subterrâneo que se abriu dentro da cidade foi magicamente selado (com grande custo), e essa conquista é um bom augúrio para o futuro de Inverno Remoto.

Dagult Brasa Remota é o Lorde Protetor de Inverno Remoto, governando na ausência de um verdadeiro herdeiro da coroa de Inverno Remoto. Atualmente, não se conhece a existência de nenhum herdeiro legítimo, e muitos acreditam que a linhagem real está extinta. Entretanto, Lord Brasa Remota não está arriscando. Ele silenciosamente suborna ou descarta qualquer pessoa que afirme ser membro da linhagem Alagondar.

Brasa Remota foi anteriormente o Lorde Conhecido de Águas Profundas, mantendo residências e escritórios em ambas as cidades. Na sequência de vários escândalos políticos, Brasa Remota foi deposto como Lorde Conhecido e forçado a fugir de Águas Profundas. Agora ele vive em Inverno Remoto o ano todo e se esforça para ver a cidade eclipsar Águas Profundas em riqueza e prosperidade. Brasa Remota, que foi cortejado e, finalmente, traído por nobres e mestres de guilda em Águas Profundas, não quer uma repetição desses eventos em Inverno Remoto. Assim, ele passou a cobrar pesados impostos contra os ricos, impedindo famílias nobres de ganhar apoio político na cidade, e promulgou duras leis que impedem a formação de guildas.

Inverno Remoto é membro da Aliança dos Lordes, e Brasa Remota apoia os esforços da organização para espalhar a civilização por todo o Norte e contrata aventureiros para ajudar a proteger a cidade e seus interesses. Ainda assim, sua principal preocupação é reconstruir Inverno Remoto e sua economia, mantendo as rédeas justas do poder.

A Ordem da Manopla tem uma forte presença em Inverno Remoto. A maioria de seus membros residentes são sacerdotes e cavaleiros de Helm, Torm e Tyr, juntamente com seus acólitos e escudeiros.

Para um mapa de Inverno Remoto e mais informações sobre a cidade, consulte o *Guia do Aventureiro da Costa da Espada*.

FLORESTA INVERNO REMOTO

A floresta a leste de Inverno Remoto parece ter uma qualidade mágica, ou pelo menos um ar de segredo místico. A Floresta Inverno Remoto contém inúmeras ruínas e mais de alguns castelos arruinados. O sempre quente Rio Inverno Remoto, que flui para fora da floresta, tem sua fonte nas profundezas do Monte Hotenow, um vulcão ativo no norte da floresta. A última erupção do vulcão foi há cerca de cinquenta anos. A lava derramada da montanha queimou uma faixa larga através da Floresta Inverno Remoto, destruindo tudo que tocava. As árvores novas começaram a crescer onde as antigas uma vez estiveram, embora o efeito da catástrofe ainda esteja à vista para todos.

FORTE NOVO

Forte novo é uma paliçada de mota no lado sul da Estrada da Bifurcação, a leste de Sundabar, nos contrafortes das Montanhas Rauvin. Algumas dezenas de casebres de madeira ficam do lado de fora da paliçada, assim como uma taverna acolhedora chamada Recompensa do Heroi, administrada por um meio-elfo amável e falante chamado Delf Dereldar (meio-elfo **plebeu** LB). Delf passa o tempo ocioso olhando para um tabuleiro de xadrez no bar; ele disputa jogos regulares com o condestável da aldeia, Jorok Narm (meio-orc **veterano** N), que aparece após horas de trabalho para uma bebida ou duas antes de se retirar para dormir.

Dois membros aposentados dos Zhentarim fundaram Forte novo. Eles morreram há muito tempo, e ao longo dos anos o assentamento tornou-se cada vez menos uma fortaleza da Rede Negra e mais de uma parada aberta a qualquer pessoa que precise de um lugar seguro para passar a noite. O condestável Narm e sua milícia de vinte **guardas** (humanos e humans de várias etnias N) mantêm a paz.

PEDRA NOTURNA

Este assentamento de mota fica ao sul da Floresta Ardeep, entre Águas Profundas e Vau da Adaga. Consulte o Capítulo 1, “Uma Grande Perturbação”, para mais informações sobre Pedra Noturna.

FORTE NOANAR

Esta aldeia na borda da Floresta Alta cresceu em torno de uma famosa cabana de caça construída há mais de duzentos anos. Em seu auge, Forte de Noanar organizou caçadas selvagens que atraíram os nobres mais ricos e comerciantes do Norte. Alguns que se aventuraram em Forte de Noanar nunca voltaram, estimulando rumores obscuros de que os cinco Senhores da Caça que governavam Forte de Noanar estavam organizando abates intencionais para divertir seus convidados e até mesmo permitir que seus hóspedes caçassem uns aos outros. O lugar foi evitado, e a aldeia caiu em tempos difíceis. Qualquer personagem que tenha proficiência na perícia História pode se lembrar desses rumores obscuros com um teste bem sucedido de Inteligência CD 15 (História). Um teste bem sucedido confirma também que os Senhores da Caça eram humanos.

Acontece que os rumores são verdadeiros. Os Senhores da Caça disputavam todos os tipos de jogos terríveis à custa de seus empregadores ricos. Há um século e meio atrás, para escapar de suas inevitáveis mortes, os Senhores da Caça fizeram um pacto com Orcus, que os transformou em cinco **inumanos**. Necromantes a serviço do lorde demônio ajudaram os Senhores da Caça a transformar os ossos inanimados de seus cavalos mortos em cinco esqueletos de **cavalos de guerra**. Todas as noites, após o pôr-do-sol, os Senhores da Caça cavalgam em seus corcéis esqueléticos para patrulhar as terras ao redor de Forte de Noanar, procurando por presas dignas de caçar. Eles sempre retornam da sua vigília antes do nascer do sol da manhã seguinte. Eles não têm interesse em prejudicar os aldeões locais, que veem como seus súditos. Os aldeões estão bem cientes das incursões dos Senhores da Caça, mas Forte de Noanar é tão isolado que poucos sabem que eles ainda existem. Um punhado de moradores se afastou de Forte de Noanar ao longo dos anos, mas a maioria está muito assustada para fugir, acreditando nos rumores (embora sejam falsos) de que os Senhores da Caça ras-

treiam e matam os moradores que tentam sair. Hoje, os residentes de Forte de Noanar raramente se afastam de suas casas. Eles não falam dos Senhores da Caça, nem advertem os visitantes. Temendo a ira dos Senhores da Caça, eles guardam para si e dizem pouco ou nada sobre seus mestres mortos-vivos.

A antiga cabana de caça da vila, a Estalagem do Cervo Branco, fica entre casas de pedra e estábulos baixos. O prédio rangente é bem cuidado no interior, oferecendo um pouco de grandiosidade em um ambiente rústico. O estalajadeiro é um homem pequeno e cortês chamado Avgar Filroy (humano Chondathano **plebeu** N), que possui servos invisíveis permanentes para ajudar com a limpeza. Ele é um pouco delirante e fala dos Senhores da Caça como se eles ainda estivessem vivos, embora ele tenha visto provas do contrário. Ele diz que os Senhores da Caça estão aposentados e não desejam ser perturbados, e adverte os convidados a ficar no alojamentos durante a noite, alegando que a terra em torno Forte de Noanar é assombrada pelos espíritos de caçadores mortos.

Personagens que procuram uma audiência com os Senhores da Caça devem primeiro falar com Amrath Mulnobar (anão do escudo **veterano** NM), o castelão da fortaleza dos Senhores da Caça. Amrath serviu os Senhores da Caça por mais de dois séculos, datando de quando eles ainda estavam vivos. Agora ele é um barbudo grisalho, mal cheiroso e ranzinza que vaga pelos salões escuros da fortaleza. A fortaleza tinha uma pequena guarnição, mas apenas Amrath permanece por lá.

A fortaleza está aninhada entre pinheiros velhos em uma colina com vista para a sonolenta aldeia. O edifício possui três andares, torretas de canto e ameias no último piso. O telhado de uma das torretas desabou, deixando um buraco aberto através do qual as aves e outras criaturas podem entrar. Todas as janelas foram fechadas com tijolos, e as pesadas portas de carvalho no térreo foram barradas por dentro. Forçá-las a abrir requer um teste bem-sucedido de Força CD 27. Se os personagens baterem nessas portas, Amrath chega um minuto depois, abre uma fenda de ferro na porta, na altura dos anões, e exige saber o que desejam. O anão não abre as portas a menos que os personagens estejam entregando selas novas para os corcéis de seus mestres (consulte a seção “A Busca de NARTH Tezrin” no Capítulo 2). Amrath permite que os personagens coloquem as selas no hall de entrada, em seguida, rapidamente tenta levá-los para fora.

Os Senhores da Caça escondem-se em um salão de banquete empoeirado no térreo, largados sobre cadeiras ao redor de uma mesa de jantar coberta de teias de aranha. Eles passam seus dias relembando os “bons e velhos tempos” e atacam qualquer outra criatura além de Amrath que os perturbe. Atrás de suas cadeiras há pilhas de ossos de cavalo. Como uma ação de bônus em seu turno, um Senhor da Caça pode comandar a pilha de ossos mais próxima a se levantar e se tornar um esqueleto de cavalo de guerra sob seu comando.

TESOURO

Na parte de trás do salão de banquetes dos Senhores da Caça há um baú de tesouros trancado. Amrath carrega a chave para ele ao redor de seu pescoço, mas um personagem pode abrir a fechadura usando as ferramentas de ladrão com um teste bem-sucedido de Destreza CD 20. O baú contém 600 PO em um saco cinzento feito de pele de orc costurada, uma bolsa de couro que contém seis gemas de 50 PO cada e 1d3 itens mágicos, determinados jogando a Tabela B de Itens Mágicos no Capítulo 7 do *Guia do Mestre*.

MEANDROS SETENTRIONAIS

Os Meandros Setentrionais são uma trilha coberta de neve e varrida pelo vento que liga a cidade de Luskan às terras congeladas do extremo norte. A trilha quase desaparece durante o inverno, enterrada sob neve profunda. Além disso, a área possui poucas árvores ou colinas para fornecer abrigo.

TRILHA SETENTRIONAL

A Trilha Setentrional é uma trilha coberta de neve e varrida pelo vento que liga a cidade de Luskan às terras congeladas do extremo norte. A trilha quase desaparece durante o inverno, enterrada sob neve profunda. Além disso, a área possui poucas árvores ou colinas para fornecer abrigo.

FORTE DE OLOSTIN

Uma fortaleza fica no lado norte do Trilha dos Pântanos Eternos entre Yartar e Everlund. Encerrada dentro das altas muralhas de Forte de Olostin fica uma pequena aldeia com um mercado, uma forja, um fornecedor para caravanas, uma estalagem chamada Troll Decapitado e uma taverna conhecida como Jarra Flamejante. A estalagem recebe o seu nome devido um incidente envolvendo um troll decapitado que vagueou pela aldeia, pegou fogo e quase queimou o estabelecimento. A taverna recebeu o nome devido uma jarra comum que foi encantada durante um duelo de magos há muito tempo e agora flutua e lança luz no meio do salão.

PEDRA ÚNICA

O monte espiritual da tribo Pônei Celeste de bárbaros Uthgardt encontra-se em um bosque de carvalhos cercado pelos pinheiros altos da Floresta da Lua, a oeste do Rio Vermelho. O monte espiritual dos Pônei Celeste é um platô de dois andares. Na camada inferior, menires cobrem os restos enterrados dos mortos honoráveis da tribo. A camada superior possui a forma de um Pônei Celeste (um pégaso), embora a forma desta característica seja prontamente aparente apenas a partir de cima. Uma pedra redonda de 4,5 m de diâmetro presa firmemente ao chão na parte nordeste da área representa o olho do Pônei Celeste. O pedregulho é coberto com gravuras cinzeladas por uma mão desconhecida, e é a esta pedra que o nome do monte espiritual se refere. Os Pônei Celeste usam a pedra como um altar, e os xamãs Pônei Celeste acreditam que podem comungar com Uthgar simplesmente tocando o pedregulho quando sua superfície é banhada pela luz da lua cheia.

Um riacho rápido, mas superficial, de água espumante e fresca circunda o monte espiritual como um fosso, embora não seja de modo algum de natureza defensiva. Com vista para o riacho, no nordeste e sudoeste do planalto, erguem-se totems não pintados, o topo dos quais são esculpidos para se parecer com Pôneis Celestes com asas abertas. Os cadáveres de intrusos, ressequidos e cheios de mofo, estão amarrados a estes totems como advertência a outros.

Os guerreiros Pônei Celeste patrulham os bosques que cercam o monte espiritual. É possível que aventureiros encontrem um ou mais deles assim que atravessarem o bosque (consulte a seção “Floresta da Lua”).

RELÍQUIA ANCESTRAL

Conjurar um feitiço de *detectar magia* no pedregulho revela que ele emana uma aura de magia de transmutação. A rocha em si é uma relíquia do povo gigante que foi moldada, esculpida e abandonada há muito tempo por um gigante de pedra xamã da terra. Uthgar e seus seguidores a encontraram em sua forma encolhida e a trouxeram para cá. Qualquer personagem que seja bem-sucedido em um teste de Inteligência CD 15 (Arcanismo) pode dizer que as linhas gravadas que adornam sua superfície externa foram cuidadosamente projetadas para canalizar energia mágica. Conjurar um feitiço de identificar no pedregulho permite aprender suas propriedades mágicas, cada uma das quais é ativada pelo traçar específico de linhas em sua superfície:

- Uma criatura pode usar uma ação para conjurar a magia *controlar o clima* ou a magia *adivinhação* a partir da pedra. Uma vez que a magia seja conjurada, esta propriedade não pode ser usada novamente por 7 dias.
- Uma criatura pode usar uma ação para encolher a pedra até o tamanho de um orbe de 38 cm de diâmetro, pesando 11 kg, ou ampliar o pedregulho para seu tamanho (4,5 m de diâmetro) e peso (12 toneladas) normais. Em qualquer coisa que a pedra ampliada caia, recebe 55 (10d10) pontos de dano de concussão. Uma criatura pode evitar receber este dano saindo do caminho com um teste bem-sucedido de resistência de Destreza CD 15. Uma vez que o efeito de redução ou ampliação seja usado, esta propriedade não pode ser usada novamente por 24 horas.

ENCONTRO SUGERIDO

Quando os personagens atingem a camada mais alta do platô, o solo sob seus pés começa a tremer. Segundos mais tarde, um **bulette** irrompe do solo a 15 m de distância deles. Montado em suas costas está um membro do Culto da Terra Negra chamado Tau (humano Shou NM). Ele conhece as propriedades da Pedra Única e procura reivindicar a relíquia em nome de Ogrémoch, o Príncipe Elemental da Terra. Ele não quer nenhuma testemunha e ataca os personagens à vista. Duas rodadas mais tarde, na contagem da iniciativa do **bulette**, um segundo bulette montado por uma Cultista da Terra Negra chamada Sharda (humana Illuskana NM) irrompe da terra e se junta à batalha. Tau e Sharda possuem as estatísticas de **cultistas fanáticos**, com as seguintes alterações:

- Esses cultistas fanáticos são neutros e maus.
- Eles falam Comum e Terran.
- Eles usam peitorais de pedra em vez de corselete de couro, o que lhes confere CA 16.
- Eles empunham porretes de pedra em vez de adagas, causando 4 (1d4+2) pontos de dano de concussão em um acerto.

Os cultistas não são facilmente assustados ou intimidados, mas personagens que capturem um deles podem tentar um interrogatório. Qualquer personagem que seja bem-sucedido em um teste de Carisma CD 15 (Intimidação) convence um cultista capturado a revelar que ele é membro do Culto da Terra Negra, que opera em e ao redor das Colinas Sumber, e que o culto adora Ogrémoch. Estes cultistas não têm ligação com os gigantes; seus líderes são descritos em *Príncipes do Apocalipse* (consulte essa aventura para mais informações).

À medida que a batalha termina, antes que os personagens tenham tempo de descansar um pouco, vinte **guerreiros tribais** e um **xamã Uthgardt** (consulte o Apêndice C) da tribo Pônei Ce-



MAPA 3.8: PEDRA ÚNICA

leste emergem da borda noroeste do bosque, tendo sido atraídos até aqui pelos sons de combate. Eles se adiantam e atacam.

TESOURO

Os peitorais de pedra dos cultistas são cuidados com óleo mágico e pesam o mesmo que peitorais de metal. Eles valem 250 PO cada.

ORLBAR

Muito longe da civilização, a antiga aldeia de Orlbar tem vista para a confluência dos rios Loagrann e Corrente Cinzenta e atrai apenas aqueles com espírito aventureiro. O lugar está quase abandonado agora, seus poucos pastores restantes foram expulsos pelos gigantes de pedra de Fenda da Pedra Morta (consulte o Capítulo 6, "O Desfiladeiro dos Gigantes de Pedra").

ENCONTRO SUGERIDO

Os gigantes de pedra da Baronesa Kayalithica derrubaram todos os edifícios de Orlbar, enterraram a sucata e a madeira e deixaram para trás pilhas de pedras. Em sua vigília, um gigante de pedra mudo chamado Zorkh, começou a empilhar as pedras de forma ordenada, criando uma verdadeira floresta de pedras empilhadas, algumas de até 6 m de altura, nas encostas onde costumava ficar Orlbar. Seis cabras seguem Zorkh onde quer que ele vá, comendo a grama em torno dele enquanto o gigante classifica as pedras e as empilha. Zorkh, que vive como um eremita nas Montanhas Picos Cinzentos, entende Gigante, mas não pode falar. Se os personagens lhe perguntarem como chegar a Fenda da Pedra Morta, ele os leva para a margem do Rio Loagrann, e em seguida aponta na direção de Fenda da Pedra Morta.

Qualquer personagem que seja bem-sucedido em um teste de Sabedoria CD 15 (Intuição) percebe que o gigante está sugerindo que o grupo siga o rio. Zorkh não acompanhará os personagens, pois acredita que Fenda da Pedra Morta é amaldiçoada. Zorkh não tem nenhum tesouro, mas carrega um saco que contém 2d4 itens mundanos, determinado ao se jogar a tabela Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução.

PARNAST

Parnast é um simples vilarejo entre os contrafortes das Montanhas Picos Cinzentos e a Floresta da Jaula do Clima. Um mapa e descrição de Parnast aparecem na Aventura *Tesouro da Rainha Dragão*.

PHANDALIN

No sopé setentrional das Montanhas da Espada fica o indescritível assentamento de mineração de Phandalin. Embora a vila possa não parecer muita coisa, ela fornece abrigo seguro para os aventureiros ansiosos por explorar a região selvagem circunvizinha, que é lar de muitas ruínas antigas e minas abandonadas dos anões.

Um mapa de Phandalin aparece na aventura *Mina Perdida de Phandelver* no Conjunto de Iniciante de D&D.

PORTO LLAST

Esta cidade costeira foi, em vários pontos de sua violenta história, saqueada por piratas, escravizada por cultos malignos, incendiada, invadida por sahuagin e, até mesmo, invadida por drow – contudo, resistiu a todas as tempestades e, até recentemente, mostrou relances de renovada prosperidade uma vez mais. É o único porto entre Luskan e Inverno Remoto, e o único lugar entre as duas cidades onde falésias altas dão lugar a praias arenosas. O porto de Porto Llast está repleto de naufrágios – os túmulos de marinheiros que lutaram pelos espólios da cidade e perderam.

ENCONTRO SUGERIDO

Porto Llast caiu mais uma vez, desta vez para um grupo de gigantes do gelo cujo dracar gigante encalhou em dois pequenos navios naufragados no porto, a cerca de 18 m da costa. Os gigantes do gelo já atacaram a cidade uma vez no mês passado; esta é sua segunda incursão. Vinte **gigantes do gelo** avançaram sobre a cidade coberta de neveiro e a saquearam para obter comida, cerveja e outros suprimentos. As ruas estão repletas de corpos de aldeões esmagados e despedaçados que ficaram para tentar resistir.

O neveiro pesado torna ligeiramente mais fácil lidar com os gigantes do gelo, permitindo que os personagens ataquem um ou dois de cada vez. Uma criatura pode enxergar a até um alcance de 18 m na névoa. A área além é muito obscura.

Os gigantes deixaram dois **lobos invernais** a bordo do barco para protegê-lo (consulte a caixa “Svardborg: Características Gerais” no Capítulo 7, “Iceberg dos Gigantes do Gelo”). Os lobos atacam qualquer personagem que embarque. Se um lobo morrer, o outro lobo usa sua próxima ação para uivar em aviso para os gigantes do gelo. Se houver algum gigante do gelo ainda vivo na cidade, eles retornam rapidamente ao navio. Metade dos gigantes leva 5 rodadas para chegar ao navio; os gigantes restantes levam 10 rodadas.

TESOURO

Personagens que derrotem os lobos invernais e procurem no dracar gigante, encontram seis caixas com alimentos saqueados, quinze barris de cerveja vazios, um baú de madeira sem tampa contendo 3.000 PP, um trenó carregado de peles de animais (no valor de 300 PO) e vinte sacolas gigantes, cada uma contendo 1d6x100 PO e um item mundano. Você pode jogar a tabela Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução, para cada item mundano, ou renunciar as jogadas e escolher vinte itens da tabela. O saco mais cheio também contém um item mágico, determinado ao se jogar na Tabela F de Itens Mágicos no Capítulo 7 do *Guia do Mestre*.

ROCHAS PÚRPURAS

Um conjunto de ilhas rochosas distantes a oeste no Mar Sem Rastros é chamado assim devido à cor roxa escura que assume sob céus tempestuosos. As duas maiores ilhas entre as Rochas Púrpura (consulte mapa 3.13) possuem um assentamento: a cidade de Vilkstead, na ilha oriental de Utheraal, e uma cidade ligeiramente menor chamada Ulf de Thuger, na ilha de Thris, a oeste. Cada ilha também tem seu próprio rei: Rei-Marinho Frannis de Utheraal e Rei-Marinho Krulk de Trisk (humanos Illuskanos **gladiadores** CN).

Os Nortenhos de Utheraal e de Trisk estão sob o controle do kraken Slarkrethel. Eles mostram sua devoção, entre outras coisas, jogando seus filhos recém-nascidos ao mar. Os isleiros usam tatuagens de krakens feitos com tinta de lula e constroem galeras que possuem figuras de proa na forma de kraken. Eles saúdam os visitantes com comida e abrigo, mas não falam de Slarkrethel ou da ausência das crianças de suas comunidades.

Os visitantes que tentam investigar os mistérios das Rochas Púrpura são convidados a sair. Aqueles que se recusam a fazê-lo são capturados e sacrificados ao mar.

RASSALANTAR

Muitos viajantes vieram para a tranquila aldeia de Rassalantar e descansaram nas camas macias e beberam as excelentes cervejas da Dragão Adormecido, uma estalagem aconchegante à beira da estrada. Poucos prestam muita atenção às fazendas muradas e às ovelhas pastando ao redor da cidade, e menos ainda tomam conhecimento do forte em ruínas escondido entre o bosque a oeste da aldeia. No entanto, Águas Profundas tem mantido por muito tempo um grande contingente de sua Guarda da Cidade aqui, usando um quartel próximo como base para os cavaleiros que patrulham eventualmente o norte da estrada até Amphail ao sul de Águas Profundas.

Yondral Trombeta (anão do escudo **espião**, N), um aventureiro aposentado na folha de pagamento da Rede Negra, gerencia o Dragão Adormecido e mantém um olho nas atividades da Guarda da Cidade e de todos os membros da Aliança dos Lordes que aparecem por ali constantemente. Qualquer um que seja um membro da Aliança dos Lordes recebe as melhores acomodações, que possuem paredes finas para que Yondral possa espionar seus convidados.

A fortaleza de Rassalantar teve suas pedras extensamente roubadas para se construir outras estruturas na aldeia, e suas adegas e masmorras estão inundadas. Uma câmara escondida na masmorra contém um círculo de teletransporte permanente usado pelo Cajado Negro (o mago de maior escalão de Águas Profundas) para enviar mensagens e ajuda a Rassalantar.

MONTANHAS RAUVIN

Esta cordilheira de tonalidade púrpura possui picos que sobem a alturas de 2.100 a 2.400 m. Orcs vivem aqui em números aparentemente infinitos, se agitando a cada década para invadir as terras ao redor.

ESTRADA RAUVIN

A levemente patrulhada Estrada Rauvin, segue o Rio Rauvin desde Encontro dos Rios até Jalandar, passando por Lua Argêntea, Everlund e numerosos outros assentamentos menores ao longo do caminho.

ROCHEDO DO CORVO

Nas encostas geladas da Espinha do Mundo fica o monte espiritual das tribos Corvo Negro e Lobo Cinzento de bárbaros Uthgardt. Pedra do Corvo recebe seu nome devido uma pedra de 30 m de altura esculpida para se parecer um corvo empoleirado, sentado no centro do platô mais alto do monte e voltado para oeste. Os Corvo Negro deixam carcaças aos pés do corvo de pedra como oferendas. Ao anoitecer, corvos gigantes se reúnem para se banquetear dos restos mortais. Depois de devorar a carniça, os corvos gigantes pousam nos poleiros de madeira e gritam uns com os outros até o anoitecer, quando alçam voo. Guerreiros da tribo Corvo Negro às vezes montam nesses corvos gigantes em batalha.

Cercando a Pedra do Corvo existem quatro menieres de 15 m de altura que os xamãs Uthgardt usam para acompanhar a mudança das estações e o movimento das estrelas.

Os Lobo Cinzento não são permitidos sobre o platô mais alto. Em vez disso, eles se reúnem em torno de um monte altar no entro de uma depressão em forma de lobo a sudoeste de Pedra do Corvo. Seu altar é uma laje de pedra retangular com as fases da lua esculpidas em seus lados.

No inverno, tudo fica sob 30 cm ou mais de neve.

RELÍQUIAS ANCESTRAIS

Duas relíquias ancestrais do povo gigante estão enterradas aqui – uma no chão diante do corvo de pedra gigante, e outra sob o altar dos Lobo Cinzento. Os primeiros seguidores de Uthgar enterraram esses objetos aqui para fortalecer e defender seu monte espiritual. Um feitiço de *detectar magia* revela uma aura de magia de conjuração que emana do chão diante do corvo de pedra gigante e uma aura de magia de transmutação debaixo do altar. O solo em ambos os locais fica congelado durante todo o ano.

Sem a ajuda da magia, demora 5 horas para um personagem desenterrar a relíquia escondida no chão diante do corvo de pedra gigante; reduza a quantidade de tempo proporcionalmente se outros membros do grupo ajudarem. A relíquia é um anel de magma endurecido dimensionado para o dedo de um gigante do fogo. Quando uma criatura se sintoniza com o anel, ele encolhe magicamente para se encaixar no dedo indicador daquela criatura, e uma morna luz laranja derrama-se de minúsculas rachaduras que se formam em sua superfície externa. O anel possui 6 cargas restantes. Enquanto sintonizada com o anel, uma criatura pode gastar 1 carga para lançar *conjurar elementais menores* (invocando tanto quatro **mefits de magma** quanto quatro **magmins**, como o usuário desejar) ou *escudo de fogo* (apenas a versão do escudo quente) a partir do anel. Uma vez que todas as cargas forem gastas, o anel perde suas propriedades de conjuração, mas mantém sua propriedade de redimensionamento.



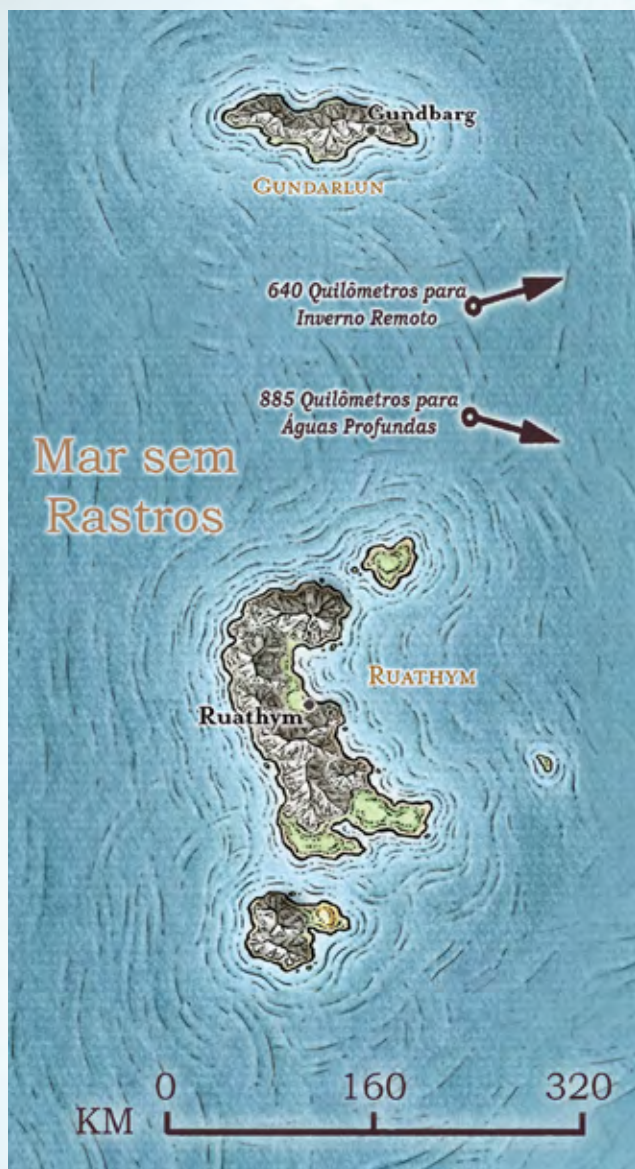
MAPA 3.9: ROCHEDO DO CORVO

Para alcançar a relíquia enterrada debaixo do altar dos Lobo Cinzento, os personagens devem quebrar o altar ou escavar embaixo dele. Um personagem pode realizar qualquer dessas tarefas em 10 horas; reduza a quantidade de tempo proporcionalmente se outros membros do grupo ajudarem. A relíquia enterrada é um fêmur de um dragão vermelho de 4 m de comprimento e 110 kg. Parte do osso está envolto em couro velho, sugerindo que ele já foi usado como um porrete gigante. Se uma criatura se sintonizar com o porrete gigante, ele magicamente encolhe para um tamanho que a criatura pode manejar com eficiência. O porrete é considerado uma arma mágica que causa um dano extra de 2d8 quando atinge um dragão (incluindo qualquer criatura do tipo dragão).

ENCONTRO SUGERIDO (DIA)

Se os personagens chegarem a Pedra do Corvo pela manhã ou à tarde, eles veem 2d4 corvos gigantes (use as estatísticas do **abutre gigante**) voando em círculos preguiçosos a uma altura de 90 m acima do monte espiritual. Se os personagens chegarem ao entardecer, os corvos gigantes estão empoleirados em silêncio em seus poleiros de madeira. Os corvos não estão presentes à noite. Os corvos gigantes não atacam intrusos ou gritam com eles, mas se lembram com perfeita clareza de quaisquer intrusos que vejam e descrevem para o próximo grupo de bárbaros Corvo Negro que encontrarem.

Se os corvos gigantes notarem os personagens pegarem o anel de magma, os bárbaros Corvo Negro ficarão sabendo sobre o roubo 1d4 dias depois. Após esse tempo, há uma chance cumulativa de 5% por dia que os Corvo Negro localizem os personagens (ou alguns deles, se o grupo se dividir). Alternativamente, você pode fazer com que eles encontrem o grupo em um



MAPA 3.10: GUNDARLUN E RUATHYM

momento dramático de sua escolha. Onde quer que os personagens estejam, um **xamã Uthgardt** (consulte Apêndice C) e seis **guerreiros tribais**, cada um montado em um corvo gigante, atacam os personagens. Regras para o combate montado aparecem no Capítulo 9 do *Livro do Jogador*.

ENCONTRO SUGERIDO (NOITE)

Personagens que explorem Pedra do Corvo no meio da noite encontram 2d4 **lobos** e 1d4+1 **lobisomens** em forma de lobo. Os lobisomens são membros da tribo Lobo Cinzento.

LARIÇO VERMELHO

Nomeada assim devido um característico bosque de lariços vermelhos que foram derrubados quando a vila foi fundada, Lariço Vermelho situa-se em um trecho fértil de terras nos arredores ocidentais das Colinas Sumber, em um lugar onde a Vereda Kheldell e a Estrada do Sepulcro encontram a Grande Estrada. Apesar de seu tamanho pequeno, Lariço Vermelho oferece muitas amenidades de qualidade, incluindo o Altar de Todas as Fés, um lugar de adoração que atende a várias fés; a Espada Oscilan-

te, uma respeitável estalagem de pedra com três andares e um telhado alto; e o Elmo a Sol a Pino, uma taverna caindo aos pedaços, mas ainda ruidosa e animada.

Um mapa de Lariço Vermelho e uma descrição detalhada da vila e de seus habitantes podem ser encontrados na aventura *Príncipes do Apocalipse*.

ROCHAS VERMELHAS

Ao largo da costa encontra-se uma coleção de pequenas ilhotas conhecidas coletivamente como Rochas Vermelhas. A maioria destas formações são montes marinhos cinzelados pelas ondas do Mar das Espadas, mas algumas são pouco mais do que pedregulhos que espreitam acima das ondas. As Rochas Vermelhas afundaram inúmeros navios ao longo dos séculos, de modo que os marinheiros tendem a dar uma grande volta por elas. No entanto, pescadores em pequenos navios frequentam essas águas, uma vez que a área é o lar de uma enorme variedade de peixes e mariscos, muitos dos quais são apreciados em Águas Profundas.

GELEIRA REGHED

Os ventos frios que dão ao Vale do Vento Gélido seu nome, sopram a partir desta paisagem alta e congelada. Poucos se atrevem a aventurar-se perto das altas muralhas de sua borda oriental, e pouco se sabe do que poderia viver na ou dentro da geleira.

ENCONTRO DOS RIOS

Esta pequena aldeia fica no extremo oeste da Estrada Rauvin, onde os rios Rauvin e Surbrin se encontram. As habitações em madeira de Encontro dos Rios são construídas sobre palafitas, porque os rios inundam durante a primavera e alagam o solo à sua volta. Os aldeões amarram canoas a suas casas de modo que possam se mover durante a cheia dos rios.

RUATHYM

Os bárbaros de Ruathym (consulte o mapa 3.10) estão em guerra com Luskan desde que se lembram por gente. Os invasores de Luskan saquearam e arrasaram os assentamentos da ilha mais de uma vez, mas os nativos continuam a reconstruir suas aldeias e seus navios enquanto cantam canções de vingança sangrenta.

O rei de Ruathym é o Primeiro Machado Vok Dorr (humano Illuskano **sacerdote** CM), um velho cego e vingativo que adora Valkur, um deus menor do mar. O rei rege a partir do Salão das Ondas Negras, um templo na cidade à beira-mar de Ruathym. Embora seja velho demais para empunhar armas, Vok Dorr tem muitos filhos, filhas e netos ferozes para capitanearem seus navios e aterrorizar seus inimigos.

MAR DO GELO EM MOVIMENTO

O mar a oeste de Vale do Vento Gélido é um labirinto de folhas de gelo e icebergs em constante movimento. Algumas ilhas congeladas são habitadas por tribos de Caçadores do Gelo, um grupo de humanos que os Nortenhos empurraram para o polo há muito tempo. Uma armada de dracares gigantes dos gigantes do gelo, sob o comando de Jarl Storvald, caça baleias, morsas e focas nestas águas.

O Mar de Gelo em Movimento é tanto o domínio de diversos dragões brancos, os maiores e os mais poderosos dos quais são dois dragões brancos anciões chamados Arauthator e Arveiatrace. Cada dragão faz seu covil dentro de um iceberg esvaziado. O iceberg de Arauthator, Oyaviggaton, possui bárbaros do Povo do Norte vivendo nele e é descrito na aventura *A Ascensão de Tiamat*. Arveiatrace é conhecida por caçar em Vale do Vento

Gélido e pode ser encontrada lá (consulte a seção “Vale do Vento Gélido”).

Os personagens que exploram o Mar de Gelo em Movimento no inverno estão sujeitos a temperaturas frias extremas (consulte a seção “Sobrevivência na Vastidão” no Capítulo 5 do *Guia do Mestre*).

SECOMBER

Esta aldeia de fazendeiros, pescadores, cervejeiros e pedreiros fica empoleirada em três colinas situadas perto da confluência da Corredeira do Unicórnio e do Rio Delimbiyr. Debaxo destas colinas encontram-se ruínas que já foram parte de Athalantar, um reino antigo. Os habitantes da cidade transformaram as ruínas enterradas em adegas, despensas e abrigos.

Os hobgoblins Urshani, que moram nos Charcos Elevados estão no calcanhar de Secomber, exigindo tributo várias vezes por ano. Secomber não possui defesa contra os Urshani. Seus residentes dão aos hobgoblins comida, cerveja caseira e minérios para manter sua liberdade. As exigências dos hobgoblins deixaram a comunidade empobrecida.

ENCONTRO SUGERIDO

Os personagens chegam para encontrar dois **gigantes das nuvens** chamados Nirva e Jaral sentados no meio da aldeia, ouvindo os habitantes falarem sobre a fundação de Secomber e do antigo reino de Athalantar, sob cujos ossos a aldeia foi construída. Apesar de seu tamanho intimidante, os gigantes (que são de tendência neutra boa) não significam nenhum perigo. Eles encontraram recentemente um artefato – metade de um vaso de tamanho gigante – nos Charcos Elevados, e estão ampliando sua busca por outras evidências de um castelo das nuvens gigante que caiu nesta área há milhares de anos. Nirva e Jaral são irmãos em uma missão. Eles querem elevar os gigantes das nuvens (e eles próprios) ao topo do regime ao encontrar os mapas para antigas ruínas de Ostoria e para os tesouros abrigados lá há muito tempo. Existem rumores de que o castelo que procuram guarda os mapas que poderiam provar-se úteis para sua busca.

Nirva e Jaral tentam não estender sua visita. Depois de ouvir calmamente as histórias dos habitantes locais, eles despedem-se dos aldeões e voltam para seu castelo, que pousou nos Charcos Elevados (e está escondido pela névoa). O castelo possui mais dez **gigantes das nuvens** a bordo – guardas leais a Nirva e Jaral. Se os personagens questionarem os gigantes das nuvens sobre seus motivos, eles resumem as informações nas seções “O Ordenamento” e “Rei Hekaton e Suas Filhas”, na Introdução. Eles também dizem que os personagens devem ter cuidado com a Condessa Sansuri, uma gigante das nuvens maligna que equipara os “pequeninos” com vermes. No entanto, eles não sabem a localização do castelo dela.

CATEDRAL DA COPA SOMBRIA

Um bosque compacto de árvores altas de copa sombria encontra-se na Floresta Alta. As copas escuras das árvores formam um telhado alto que permite que apenas pequenos fachos da luz solar toquem o solo abaixo. Catedral da Copa Sombria é um importante local de encontro para o Enclave Esmeralda. A floresta dentro de 80 km do local é semeada com **árvores despertas** e **arbustos despertos** que são leais ao enclave. Estas plantas escondem as trilhas que levam à Catedral da Copa Sombria. Se as plantas despertas localizarem uma criatura vestindo ou carregando o símbolo do Enclave Esmeralda, as plantas se afastam para revelar trilhas escondidas.

Outras criaturas que buscam trilhas na floresta têm desvantagem nos testes de habilidade feitos para encontrá-las e evitar perder-se.

Quando os personagens chegam pela primeira vez à Catedral da Copa Sombria, ninguém está presente, e não há trilhas no chão. A cada dia na madrugada, ao meio-dia e no crepúsculo, há uma probabilidade cumulativa de 10% de que um **druida** amigável (elfo da lua NB) visite o local. O druida não fica muito tempo, mas pede que os personagens procurem ajuda para esperar que o zelador da catedral retorne. Se eles prestarem atenção ao conselho do druida, assuma que o zelador retorna no próximo amanhecer.

O principal zelador da Catedral da Copa Sombria é um ente xenófobo e coberto de musgo chamado Turlang. Ele visita o local apenas ocasionalmente. Quando não está na catedral, Turlang vagueia pela floresta, assustando os intrusos. Ele possui as estatísticas de um **ente**, com 200 pontos de vida e o seguinte recurso adicional.

Conjuração. Turlang é um conjurador de 9º nível. Sua habilidade de conjuração é a Sabedoria (resistência à magia CD 15; +7 para acertar com ataques de magia). Ele possui as seguintes magias de druida preparadas:

Truques (à vontade): *druidismo, orientação, resistência*

1º nível (4 espaços): *bom fruto, constrição, detectar magia, falar com animais*

2º nível (3 espaços): *lufada de vento, mensageiro animal, passos sem pegadas*

3º nível (3 espaços): *ampliar plantas, falar com plantas*

4º nível (3 espaços): *conjurar seres da floresta, terreno alucinógeno*

5º nível (1 espaço): *comunhão com a natureza*

QUEDAS RELUZENTES

O tráfego no Rio Delimbiyr é interrompido por uma cachoeira espetacularmente bonita situada onde o rio flui através de uma passagem da montanha. O antigo reino élfico de Eaelrann possuiu certa vez um posto avançado nas Quedas Reluzentes, mas nenhum vestígio dele permanece. Mesmo uma antiga trilha movimentada que certa vez contornava as quedas, hoje é pouco mais do que uma trilha de cervos agora.

BRANCO RELUZENTE

O monte espiritual da tribo Grifo de bárbaros Uthgardt fica no topo de uma colina rochosa com vista para um afluente do Rio Surbrin, ao sul da Floresta Oculta. Durante o inverno, a maior parte de Branco Reluzente fica enterrado sob a neve. Durante o verão, a grama acima do monte cresce alta.

Dois anéis elevados de terra coberta de relva formam o Branco Reluzente, que recebe o nome devido uma torre de calcário branco com 85m de altura que se ergue no topo da colina. Este marco é visível por quilômetros. Os menires e o altar que uma vez estiveram sobre o monte espiritual foram esculpidos em mármore opalescente. Três gigantes de pedra recentemente profanaram o monte, derrubando todos os menires e marcos de pedras. Eles também desenterraram e pulverizaram o altar central. Os Uthgardt que reivindicam este monte ainda não ficaram sabendo da profanação (mas consulte “Encontro Sugerido”).

RELÍQUIA ANCESTRAL

No meio do Branco Reluzente fica um monte-altar rodeado por uma endentação na terra em forma de grifo, a forma do qual não é prontamente aparente até que alguém se eleve para o ar ou suba o topo do pináculo rochoso. Os gigantes de pedra quebraram o altar de mármore em escombros, mas não cavaram embaixo dele. Lá, os seguidores de Uthgar enterraram as duas



MAPA 3.11: BRANCO RELUZENTE

mármore em escombros, mas não cavaram embaixo dele. Lá, os seguidores de Uthgar enterraram as duas metades de uma relíquia do povo gigante: uma máscara de porcelana colorida pintada há muito tempo para um gigante das nuvens. A máscara não é mágica, e cada metade pesa 9 kg. Se as metades forem reunidas, elas exibem a imagem de um rosto que exprime uma temível carranca. A máscara é muito grande para ser reparada com uma magia de *consertar*.

ENCONTRO SUGERIDO

Se os personagens permanecerem aqui por uma hora ou mais, quatro **grifos** descem do céu e atacam. Os grifos miram cavalos e pôneis primeiro, depois mulas, e então humanoides. Eles estão famintos e lutam até a morte. Qualquer criatura que mate um grifo no Branco Reluzente é amaldiçoada. A criatura amaldiçoada ganha a seguinte falha: “Eu tenho um desejo insaciável por carne de cavalo”. Além disso, as bestas com uma classificação de desafio de 2 ou menor tratam a criatura amaldiçoada como hostil e fazem tudo o que puderem para evitá-la. Uma magia de *remover maldição* ou similar põe fim na maldição.

FRONTEIRAS PRATEADAS

Também conhecida como Luruar, esta região do Norte é cercada pelos Pináculos de Gelo (Ice Spires) ao norte, pelo Rio Rauvin ao sul, pelas Colinas de Gelo a oeste e pelo deserto de Anauroch a leste. Montanhas ricas em minerais, belas encostas e vales alpinos e terras férteis fazem das Fronteiras Prateadas um lugar tentador para se viver. Ao mesmo tempo, os monstros abundam aqui. Orcs e gigantes habitam as montanhas, os bárbaros Uthgardt assombram as florestas do norte, e a cidade drow de Men-

berranzan encontra-se no Subterrâneo abaixo. Os dragões também atacam fazendas e assentamentos de tempos em tempos.

A Guerra das Fronteiras Prateadas cobrou um preço tão alto – incluindo a destruição e a ocupação de Sundabar – que a vitória final sobre os orcs pareceu vazia. Não se pode deixar de notar os campos de batalha cheios de cadáveres espalhados, as terras devastadas e os soldados e cidadãos mutilados que são lembranças duradouras da selvageria dos orcs.

FLORESTA DE PRATA

Crescendo sobre o terreno irregular e acidentado entre os Pântanos Eternos e as Montanhas Inferiores, a Floresta de Prata foi certa vez parte da Floresta Alta, mas ao longo dos séculos, lenhadores trabalhando as florestas de cada lado da Trilha dos Pântanos Eternos esculpiram uma grande ferida através do terreno. Colinas desnudas repletas de cepas pontilham esta lacuna.

LUA ARGÊNTEA

A Gema do Norte é um epíteto apropriado para Lua Argêntea: uma bela e tranquila cidade onde árvores e jardins vivem em harmonia com edifícios, pontes e esculturas. Lua Argêntea é um lugar iluminado, com uma grande biblioteca, templos e santuários de tirar o fôlego, e respeitadas escolas de magia, arte e música. Sua beleza admira os visitantes e é o tema de muitas canções e contos de bardos.

O Alto Marechal Methrammar Aerasume, o senhor da cidade, reside em um palácio alto e esbelto no lado leste da cidade e comanda os cavaleiros defensores de Lua Argêntea. As defesas mágicas da cidade são ainda mais formidáveis do que os cavaleiros e têm servido a cidade há anos. Lua Argêntea é também um refúgio para Harpistas – não é surpreendente, já que muitos deles são magos e bardos.

Tão grande e iluminada quanto a cidade, a reputação de Lua Argêntea foi manchada por seus hesitantes esforços na ajuda de Sundabar durante a Guerra das Fronteiras Prateadas. No entanto, a cidade continua a ser um membro poderoso e influente da Aliança dos Lordes.

Para mais informações sobre Lua Argêntea, consulte o *Guia do Aventureiro da Costa da Espada*.

PASSAGEM DE LUA ARGÊNTEA

Uma estrada atravessa as colinas a nordeste de Lua Argêntea, proporcionando passagem entre duas cordilheiras e depois para sul até Sundabar. A Passagem de Lua Argêntea tem visto pouco tráfego desde que Sundabar foi invadida durante a Guerra das Fronteiras Prateadas. Os cadáveres podres de centenas de orcs jazem espalhados de ambos os lados da estrada – evidência terrível de quão próximo Lua Argêntea esteve de chegar a sofrer o mesmo destino que Sundabar.

FLORESTA SUL

Cercada pelo Vale do Delimbiyr ao norte e oeste, pelo Charcos Elevados ao sul e pelas Montanhas Picos Cinzentos a leste, o Floresta Sul tem a mesma variedade de árvores encontradas na Floresta Alta, mas sem a misteriosa reputação desta. Caçadores e patrulheiros do Vale Cinzento gostam de viajar por estes bosques.

ESPINHA DO MUNDO

Montanhas de gelo e rochas negras formam um paredão de picos cobertos de gelo por todo extremo norte que poucas cria-

turas têm a capacidade de superar. Ventos brutais, avalanches e fendas geladas são o menor dos problemas de um viajante na Espinha do Mundo. Tribos de gigantes, goblinoides e orcs habitam lá, ocupando cada caverna ou escavação dos anões abandonada, exceto aquelas reivindicadas por dragões.

MONTES ESTELARES

Cobertas por nuvens e vagamente ameaçadoras, essas montanhas se erguem do coração da Floresta Alta e são altas o suficiente para serem vistas de qualquer lado da floresta. Os Montes Estelares são o local de luzes estranhas e brilhantes em noites claras, e dragões às vezes são vistos voando indo e vindo dos picos. Ventos ferozes assolam as montanhas e ao redor delas, forçando criaturas voadoras afastarem-se ou fazendo com que sejam desviadas repentinamente e batam de encontro às rochas.

COLINAS METAL ESTELAR

As Colinas Metal Estelar são uma extensão de encostas rochosas entre a Floresta Inverno Remoto e a Grande Estrada. Elas são chamadas assim porque a área tem sido alvo de várias chuvas de meteoro ao longo dos milênios. As colinas são assombradas por várias tribos Uthgardt, dando poucos outros motivos para visitar a área.

No fundo das Colinas Metal Estelar, um grupo de anões dedicados a Marthammor Duin (o deus dos exploradores, viajantes e proscritos) estabeleceu a aldeia de Outeiro do Crepúsculo, nas margens de um lago frio e cristalino conhecido como Lago Glorfindar. Poucos além dos anões sabem deste lugar. Viajantes de boa vontade são bem-vindos, e a observação das estrelas é excelente.

PONTE DE PEDRA

Um gigantesco arco de pedra de três quilômetros de ponta a ponta e cento e vinte metros de altura no seu ápice, atravessa com folgas o Rio Dessarin e a planície ao seu redor, permanecendo alto e seco mesmo durante as piores inundações da primavera. A Ponte de Pedra é um local sagrado de peregrinação para muitos anões. Há muito tempo, o deus anão Moradin apareceu no topo da ponte para reunir anões do clã Ferro Estelar contra uma horda de orcs e o fundador do antigo reino anão de Besilmer, Torhild Língua Flamejante, morreu lutando contra um gigante da colina no mesmo local.

A ponte de pedra é feita de granito liso fundido. Possui apenas 4,5 m de largura e carece de corrimãos ou para-peitos, de modo que qualquer um que a atravessasse estará à mercê do vento.

ENCONTRO SUGERIDO

A primeira vez que os aventureiros se aproximam do meio da ponte, eles vêem um **gigante do fogo** e um **cão do inferno** se aproximando, vindos da direção oposta. O gigante do fogo, Stolvor, não carrega rochas ou objetos de valor, mas empunha uma espada larga e possui um *bastão de Vonindod* (consulte Apêndice B) enfiado no cinto. Ele e seu cão de caça foram à procura de fragmentos do Vonindod (mas sem sorte) e estão procurando por uma briga. Eles investem em batalha, o cão do inferno se adiantando. Se os seus inimigos fugirem, eles os perseguem.

Uma criatura pode tentar derrubar outra da ponte empurrando-a, use as regras de “Empurrando uma Criatura” no Capítulo 9 do *Livro do Jogador*. Qualquer criatura que seja empurrada com êxito desta maneira deve ser

bem-sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 15 ou cairá no rio abaixo, recebendo 70 (20d6) pontos de dano de concussão.

ESCUDO PÉTREO

Pensava-se que a tribo de bárbaros Uthgardt Urso Azul estava extinta e que seu monte espiritual é um lugar assombrado que é melhor ser evitado. Na verdade, os Urso Azul rondam a Floresta Alta e o leste do Vale do Delimbiyr, tornando possível que permaneçam escondidos. Seus membros visitam o Escudo Pétreo raramente, e apenas sob a cobertura da noite.

Escudo Pétreo (consulte o mapa 3.12) está situado em uma colina solitária ao norte da Floresta Alta. Em cima desta colina, os Urso Azul construíram um monte sobre o qual plantaram um ramo da Árvore Anciã. Deste ramo cresceu um carvalho imponente, que hoje é cercado por um anel interno de menires e por um anel externo de montículos interrompidos cheios de mais menires. Debaixo destes menires encontram-se os ossos mofados dos antigos mortos da tribo.

RELÍQUIA ANCESTRAL

Os primeiros seguidores de Uthgar enterraram uma relíquia do povo gigante sob o monte central, acreditando que sua magia empoderaria e protegeria o carvalho. As raízes da árvore envolvem a antiga relíquia, que é, na verdade, uma fonte de inquietação para os fantasmas Uthgardt que vagam aqui (consulte “Encontro Sugerido”). Um feitiço de detectar magia conjurada dentro do alcance da árvore revela uma aura de magia de necromancia que emana de debaixo dela. Para alcançar a relíquia, os personagens devem cavar sob a árvore e cortar suas raízes. Este exercício leva 40 horas para um único personagem realizar; vários membros do grupo trabalhando juntos podem reduzir a quantidade de tempo proporcionalmente. A relíquia enterrada é o crânio de Gurt, Lorde dos Gigantes Pálidos, um gigante do gelo que Uthgar derrotou em combate único no local do Monte de Morgur. O crânio pesa 45 kg. Se ele for tirado de Escudo Pétreo, os fantasmas que assombram o monte espiritual são finalmente postos para descansar.

ENCONTRO SUGERIDO

A presença de uma criatura viva dentro de 9 m do carvalho faz com que o **fantasma** de um chefe Uthgardt apareça ao lado da árvore. Ele entra no mundo a partir da Borda Etérea e ataca qualquer intruso que veja, usando primeiro sua ação Aspecto Horripilante, e, em seguida, sua Possessão e Toque Degradante. Se for bem-sucedido em possuir uma criatura, o fantasma usa o corpo do hospedeiro para atacar outros invasores. Se o fantasma tiver seus pontos de vida reduzidos para 0, ele desaparece com um grito furioso.

Na rodada seguinte ao fantasma ser derrotado, no que seria sua contagem de iniciativa, o **fantasma** de outro chefe aparece ao lado da árvore. Este processo continua até que quatro fantasmas Uthgardt sejam derrotados.

Os fantasmas não atacam membros da tribo Urso Azul. Qualquer personagem vestido como um guerreiro ou xamã Urso Azul pode enganar um fantasma com um teste bem-sucedido de Carisma CD 12 (Enganação). Embora possam falar Bothii (o idioma Uthgardt), os chefes Uthgardt mortos não têm nenhuma inclinação para se comunicar com intrusos, e não sabem por que lhes foi negado um lugar ao lado de Uthgar no pós-vida. Todos os fantasmas que são derrotados reformam-se à meia-noite e podem reaparecer depois disso. Se o crânio do gigante do gelo for removido de seu lugar de descanso sob a árvore, os espíritos



MAPA 3.12: ESCUDO PETREO

Uthgardt são postos para descansar e os fantasmas não reaparecem.

O carvalho possui CA 15, 100 pontos de vida, um limiar de dano de 10 e imunidade a danos psíquicos. Atacar ou destruí-lo não surte efeito sobre um fantasma que já se manifestou. Mesmo se a árvore tiver seus pontos de vida reduzidos a 0, ela cresce de volta ao longo dos anos, a menos que seja desenraizada.

TRILHA DE PEDRA

Esta estrada de terra corre ao norte das Colinas Sumber e conecta Ponte Ocidental a Beliard. Um marco principal, a Ponte de Pedra, encontra-se ao longo desta rota.

COLINAS SUMBER

As Colinas Sumber são um ermo varrido pelo vento e esparsamente coberto de grama seca. Grande parte do terreno apresenta faces rochosas expostas ou escarpas íngremes. Embora o solo das colinas seja árido, inúmeros pequenos riachos surgem de nascentes ocultas (geralmente água potável e limpa), e então correm através de fendas nas encostas para se juntar ao Rio Dessarin, que corta as colinas.

A maioria dos habitantes locais pensa somente nas colinas maiores e mais elevadas a oeste do rio quando ouvem “Colinas Sumber” porque aquela área abrigou certa vez pedreiras ricas e boa caça. Algumas cabanas de caça e fortes que eram de propriedade de Aguaprofundenses e aventureiros ricos permaneceram – e em anos recentes se tornaram lar para bandidos e monstros. Aqueles que escavam as Colinas Sumber atrás de pedras de construção e cascalho, muitas vezes relatam ter encontrado pedras preciosas e ricos veios de minério nas colinas, mas para a maior

a maior parte destes contos recorrentes nunca foram nada além de ficção.

Para um mapa das Colinas Sumber e descrições de vários locais e em torno da área, consulte a aventura *Príncipes do Apocalipse*.

SUNDABAR

A cidade-irmã de Mirabar é uma ruína destruída. Uma horda de orcs destruiu esta cidade, certa vez uma poderosa fortaleza, durante a Guerra das Fronteiras Prateadas, eliminou sua população humana, levou a população de anões para o subterrâneo, matou o rei anão da cidade e, talvez o pior, rompeu a longa aliança de Sundabar com seus vizinhos humanos e elfos.

Os anões restantes de Sundabar viraram suas costas para aqueles que ofereceram pouca ou nenhuma ajuda no tempo de necessidade da cidade. Eles já não se consideram parte da Aliança dos Lordes. Os anões têm voltado sua atenção para reconstruir o que puderem. Agora, embora a cidade da superfície permaneça uma ruína esvaziada, suas muralhas externas quase que inteiramente intactas, seus edifícios internos reduzidos às pilhas de escombros, as ferrarias e as fundições subterrâneas estão operacionais uma vez mais. A cidade está atualmente fora dos limites de não anões.

COLINAS SURBRIN

Pessoas sábias ficam longe das Colinas Surbrin a leste de Sela Longa, pois são as terras de caça da tribo Grifo de bárbaros Uthgardt. Gigantes da colina, orcs e outros monstros também rondam esta área.

TRILHA SURBRIN

Uma trilha se estende para o norte da cidade de Yartar, através de terras agrícolas patrulhadas por soldados Yartarranos a cavalo. Uma vez que a Trilha Surbrin alcança as colinas no outro lado do Vale do Dessarin, as fazendas desaparecem gradualmente, junto com as patrulhas, e a trilha abraça a costa oriental do Rio Surbrin afastando-se dos Pântanos Eternos. No extremo norte da trilha, além de Escudo de Mornbryn, fica Nesmé.

SVARDBORG

No centro do Mar de Gelo em Movimento flutua Svardborg, a fortaleza iceberg do Jarl Storvald e seus gigantes do gelo. Consulte o Capítulo 7, “Iceberg dos Gigantes do Gelo”, para mais informações sobre este local.

MONTANHAS DA ESPADA

As montanhas íngremes e escarpadas ao norte de Águas Profundas são o lar de algumas tribos espalhadas de orcs e goblinoides. As colinas em torno das Montanhas da Espada são repletas das ruínas de reinos antigos e de mais do que algumas masmorras e de túmulos meio esquecidos.

DEZ TRILHAS

Uma passagem leva através das montanhas ocidentais até a Espinha do Mundo, embora a rota seja intransitável no inverno devido à neve e ao gelo. Caravanas bem armadas usam as Dez Trilhas para mover mercadorias de e para os assentamentos de Vale do Vento Gélido. Embora seja a rota mais segura entre Va-

le do Vento Gélido e as terras ao sul, os viajantes estão ainda sob o risco de ataques dos gatos do desfiladeiro, Yetis, orcs, bandidos e até mesmo de um ocasional dragão branco.

A trilha se estende tão ao sul quanto Cisalha de Fogo. Os personagens que viajam pelas Dez Trilhas no inverno estão sujeitos a temperaturas frias extremas (consulte a seção “Sobrevivência na Vastidão” no Capítulo 5 do *Guia do Mestre*).

FORTE DOS ESPINHOS

Forte dos Espinhos é uma fortaleza costeira, um castelo de pedra cinzenta com uma parede grossa e curvada e um forte central com duas torres na ponta do sul da Lagoa dos Cadáveres. O penhasco de frente para o mar é tão íngreme e liso que nenhuma muralha precisa ser construída no lado da colina onde Forte dos Espinhos situa-se. O castelo não possui adornos; apenas ameias e seteiras quebram sua sólida face de pedra. Dentro das paredes, cercando a muralha, ficam os pequenos edifícios de madeira e estuque que alojam animais e são usados para ferraria, candearia, joalheria, para reparo de artigos de madeira (incluindo carroças e similares) e fabricação de cerveja.

Forte dos Espinhos já foi a propriedade da família Margaster de Águas Profundas e foi mantida pelos Cavaleiros de Samular (paladinos de Tyr) e pelos Zhentarim, no passado. Seus ocupantes atuais são os anões do escudo do clã Eixo Pétreo. Eles se referem ao castelo como Forte Eixo Pétreo. Os anões Eixo Pétreo são reclusos e reservados, mas estão interessados em ouvir o que está acontecendo em Águas Profundas, pois suspeitam que a família Margaster planeja atacar a fortaleza e recuperar sua propriedade ancestral.

Viajantes são livres para visitar Forte dos Espinhos, até um ponto. Os anões Eixo Pétreo permitem que os aventureiros e as caravanas façam acampamento dentro de suas paredes, mas proíbem o acesso ao forte e às extensas cavernas abaixo. Diz-se que Forte dos Espinhos contém uma passagem para Subterrâneo – uma afirmação que os anões não confirmam nem negam.

Para mais informações sobre Forte dos Espinhos, consulte o *Guia do Aventureiro da Costa da Espada*.

CAMINHO DO COMÉRCIO

O Caminho do Comércio começa em Águas Profundas e segue para o sul, embora apenas o trecho entre Águas Profundas e Vau da Adaga seja bem percorrido. Comerciantes que não podem se dar ao luxo de transportar seus produtos por navio usam o Caminho do Comércio, contratando guardas para afastar os bandidos e monstros que vivem nos ermos circundantes.

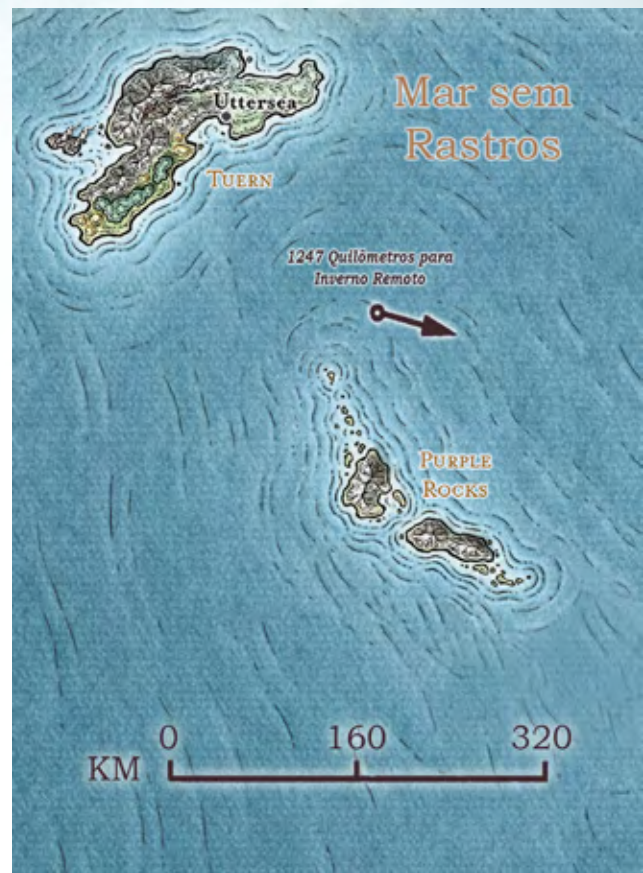
TRIJAVALI

Trijavalí, uma aldeia de fronteira no fértil Vale do Dessarin, fica na encruzilhada de duas rotas comerciais importantes: a Grande Estrada e o Trilha dos Pântanos Eternos. É uma estação de parada popular para caravanas e patrulheiros. Consulte o Capítulo 2 para obter mais informações sobre esse local.

Se a aventura não começou em Trijavalí, você pode narrar o encontro “Ataque em Trijavalí” (consulte o Capítulo 2) quando os personagens visitarem a cidade.

TRILHA TRIJAVALI

Este caminho serpenteia ao sul de Floresta Inverno Remoto, conectando a Estrada Alta à Grande Estrada. É a rota terrestre mais segura entre o Vale do Dessarin e Inverno Remoto. Orcs e goblinoides predam os viajantes de vez em quando, mas dragões



MAPA 3.13: TUERN E ROCHAS PURPURAS

de cobre no sopé norte das Montanhas da Espada ajudam a diminuir as fileiras de monstros.

TUERN

O implacável Povo do Norte de Tuern (consulte mapa 3.13) paga tributo a três dragões vermelhos adultos que vivem dentro e por baixo dos vulcões ativos da ilha – uma cadeia de caldeirões negros, murmurantes e cheios de lava que lançam fumaça e cinzas aos céus. Cinco tribos do Povo do Norte vivem na ilha, cada um com seu próprio assentamento, rei e frota de galeras com cabeças de dragão em suas proas. Quatro dos reis reconhecem o quinto, o Alto Rei Ossul Haarn de Mar Absoluto (humano Illuskano **gladiador** CM, com 90 pontos de vida e um *anel de resistência ao fogo*), como seu soberano. Mar Absoluto é a maior cidade da ilha e tem um porto para a armada de galeras do Alto Rei. A ilha é também o lar de pequenas famílias de gigantes do fogo que se esforçam para derrubar os senhores dracônicos da ilha e escravizar o Povo do Norte.

PASSAGEM DA PEDRA VIRADA

Uma trilha angustiante atravessa as frias e varridas pelo vento Montanhas Inferiores. Gigantes da colina, orcs, wyverns, grifos, gárgulas e outros monstros viajam através do perigoso Passo da Pedra Virada. Somente os viajantes fortemente armados têm alguma esperança de fazer a viagem de um lado para o outro.

ULUVIN

Esta aldeia seca e empoeirada está localizada ao sul da Floresta Alta, na antiga Estrada do Ferro entre Vau Wom e Seomber. Um ramo da estrada vira para nordeste e dirige-se para as Co-

redeiras do Unicórnio, um rio que flui suavemente e que nasce na Floresta Alta.

ENCONTRO SUGERIDO

Dois criadores de gado adolescentes, chamados Albie Grizlow e Leshonna Daar (humanos Tethyrianos **plebeus** CM), montados em **cavalos de montaria**, interceptam os personagens quando eles se aproximam a oito quilômetros de Uluvin. Os jovens dizem ao grupo que a aldeia caiu diante de gigantes da colina e goblins, e que muitos moradores se refugiaram na floresta próxima.

Os personagens podem dar a volta pela aldeia ou podem lidar com a ameaça. Se chegarem a cinco quilômetros da aldeia, eles começam a ver fazendas dispersas cercadas por campos secos. Em cada fazenda há 3d6 **goblins**; eles tanto estão procurando por tesouro nas casas de campo e celeiros, quanto perseguindo galinhas e suínos nos campos, ou dançando em torno de 1d4 prisioneiros amarrados (**plebeus**). Os goblins cobriram as cabeças dos seus prisioneiros com baldes velhos, vasos de flores e sacos de comida para que não possam enxergar. Há uma chance de 50% de que um **ogro** também esteja presente, tentando pegar um porco ou levantar uma vaca e levá-la para Grudd Haug (consulte o Capítulo 5, “Covil dos Gigantes da Colina”). Os goblins e o ogro estão muito distraídos para notar os aventureiros, se eles permanecerem na estrada. O ogro e a maioria dos goblins não possuem tesouro, mas o líder goblin em cada fazenda carrega uma bugiganga (jogue a tabela Bugigangas no Capítulo 5 do *Livro do Jogador*).

Se os personagens entrarem na aldeia, verão edifícios empoeirados de madeira com fachadas altas que acompanham a Estrada do Ferro. Três **gigantes da colina** estão lá fora à vista, tombando carroças, esmagando telhados de barro com seus grandes porretes e enchendo suas sacolas com qualquer coisa que lhes chame a atenção. Os personagens podem facilmente pegar esses gigantes da colina de surpresa. Uma estalagem e taverna chamada a Cauda do Boi Preto está na interseção onde a estrada se ramifica. Mais dois **gigantes da colina** destruíram a fachada da estalagem e destruíram a maioria dos móveis, incluindo as escadas que levam ao segundo andar, e estão no meio de se entupir de comida e cerveja. Se ouvirem sons de combate lá fora, eles investigam, arremessando bancos, barris de chuva e tudo o mais que possam encontrar, em vez de pedras.

TESOURO

Cada gigante de colina possui uma sacola contendo 2d6x100 PC e 1d4 itens mundanos, determinados ao se jogar a tabela Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução.

Uma vez que os monstros sejam expulsos, os personagens podem viajar para o norte até a borda da Floresta Alta e deixar os moradores saberem que é seguro retornar. Se o fizerem, uma velha viúva grata chamada Zoranda Heller (humana Chondathana **plebeia** LB,) lhes dá um *anel de proteção* que seu falecido marido, um fazendeiro, encontrou em um campo.

MAR ABSOLUTO

Consulte a seção “Tuern”.

VALE DE KHENDRUN

O vale congelado na fronteira sul da Espinha do Mundo é chamado assim devido um lendário herói anão que usou seu machado para esculpir a pátria dos anões no norte, em terras

escuras com lobos, orcs e goblinoides. O Vale de Khedrun é assombrado pela tribo Grande Verme de bárbaros Uthgardt.

FLORESTA VORDRORN

A floresta de pinheiros ao sul da Cidadela Adbar às vezes é chamada Floresta Fantasma por duas razões. Em primeiro lugar, a sua proximidade com as Montanhas de Gelo a deixa constantemente envolta em névoas frias. Em segundo lugar, mortos-vivos são conhecidos por assombrar a Floresta Vordrorn, particularmente os tipos incorpóreos, como aparições, espectros e fantasmas. Esses espíritos inquietos parecem satisfeitos em permanecer na floresta e dificilmente dificultam os viajantes que ficam longe de seu território.

AGUAS PROFUNDAS

A Cidade dos Esplendores é uma cidade movimentada e murada na Costa da Espada. Alguns comerciantes têm se referido a Águas Profundas como o melhor centro de abastecimento do mundo, com a maior coleção de supremos artesãos, especialistas, contatos úteis e potenciais locatários a serem encontrados em qualquer lugar. Outros advertem que a cidade abriga um verdadeiro exército de inimigos em potencial para aqueles que não têm cuidado – e todos concordam que suas ruas, cheias de gente, estão cheias de espiões.

As famílias e as guildas nobres de Águas Profundas detêm um tremendo domínio político e econômico por toda Costa da Espada, mas dentro da própria cidade, o verdadeiro poder reside nos Lordes Secretos de Águas Profundas – regentes que se reúnem em segredo e cuja identidade é amplamente desconhecida. O rosto público deste corpo governante é o Lorde Conhecido de Águas Profundas. O atual Lorde Conhecido, a Senhora Laeral Mão Argêntea, ocupou o cargo por apenas alguns meses. Muitos dos nobres e mestres de guilda da cidade competem pela sua atenção ao mesmo tempo em que conspiram para arrancar o poder para longe de seu gabinete. Também há problemas entre os Zhentarim, que ganharam um ponto de apoio econômico na cidade, e a Guilda de Ladrões de Xanathar, que controla grande parte do submundo criminoso da cidade.

Personagens que pertencem aos Harpistas, a Ordem da Manopla, a Aliança dos Lordes ou aos Zhentarim podem encontrar representantes dessas facções em Águas Profundas. Para obter um mapa de Águas Profundas e mais informações sobre suas características e habitantes, consulte o *Guia do Aventureiro da Costa da Espada*.

ENCONTRO SUGERIDO

Pouco depois de os personagens chegarem em Águas Profundas, um castelo das nuvens gigante emerge das nuvens acima e sobre a cidade, sua sombra sinistra causando pânico generalizado. A Senhora Laeral Mão Argêntea despacha arautos para acalmar as pessoas e assegurar-lhes que nenhum dano acontecerá na cidade. Se os aventureiros decidirem investigar, eles devem elaborar um método de alcançar o castelo gigante, que está a 300 m no ar. O castelo tem uma configuração semelhante à de Lyn Armaal (consulte o Capítulo 9, “Castelo dos Gigantes das Nuvens”) e é o lar de um clã bom e neutro composto por quatro gigantes das nuvens adultos, três **gigantes das nuvens** jovens, quatro **grifos** de estimação, e oito **gigantes de pedra** que servem como guardas. Os gigantes das nuvens jovens usam as estatísticas de **gigante da colina**, com as seguintes alterações:

- Os gigantes das nuvens jovens possuem um valor de Inteligência 10 (+0) e valor de Sabedoria e Carisma 12 (+1).



- Eles possuem as seguintes habilidades: Intuição +4, Percepção +4. Eles têm pontuação de Sabedoria passiva (Percepção) 14.
- Eles falam Comum e Gigante.
- Eles possuem conjuração inata de gigante das nuvens e a característica sentido aguçado para olfato.

Estes gigantes das nuvens são cartógrafos envolvidos no remapeamento da Costa da Espada, buscando campos de batalha antigos e relíquias de Ostoria há muito perdidas. Eles não apresentam nenhum perigo para Águas Profundas, mas a cidade os intriga, pois acreditam que ela foi construída sobre um antigo assentamento gigante que foi destruído por dragões dezenas de milhares de anos atrás. Os gigantes das nuvens pretendem reunir-se com líderes da cidade para aprender mais sobre a história de Águas Profundas e determinar se quaisquer vestígios de Ostoria sobrevivem até hoje. O nobre patriarca da família é um gigante das nuvens acadêmico e cauteloso chamado Conde Nimbolo. Sua esposa, a Condessa Mulara, desconfia dos “pequeninos” e não permite que os personagens se movam pela sua casa sem escolta.

Embora esses gigantes não representem nenhuma ameaça para Águas Profundas, eles sabem de pelo menos uma gigante das nuvens maligna que está empenhada em conquistar as terras dos pequeninos uma vez que o ordenamento seja reformulado a seu favor: a Condessa Sansuri. Eles dizem aos personagens que Sansuri está procurando um tesouro perdido de magia draconica, mas não sabem onde está localizado o castelo das nuvens dela.

TESOURO

Se os personagens derrotarem os gigantes, eles podem saquear suas posses. A Condessa Mulara veste dois colares de joias (cada no valor de 7.500 PO e pesando 57 kg). Tanto ela quanto o conde possuem uma coleção de vinte máscaras ornamentadas

pintadas de ouro (cada uma no valor de 750 PO e pesando 23 kg). Entre os móveis em seu quarto há um baú de alabastro contendo 800 PP e 1d3 itens mágicos, determinados a se jogar a Tabela F de Itens Mágicos no Capítulo 7 do *Guia do Mestre*. O baú pesa 227 kg e possui uma magia de *tranca arcana* conjurada sobre ele.

TAVERNA DO CAMINHO

A sudeste de Vau da Adaga, o Caminho do Comércio corre através da Taverna do Caminho, uma pequena aldeia cercada por uma muralha de granito reforçada com 6 m de altura e portões de madeira ao norte e ao sul, ao longo da estrada. A enorme estalagem de dois andares, chamada também de Taverna do Caminho, domina a aldeia e tem sido uma parada popular para viajantes cansados. Comerciantes ricos e nobres ficam aqui enquanto fazem incursões de caça na Floresta das Brumas. O estalajadeiro, Cross Wheeler (humano Tethyriano **batedor** NB) é um patrulheiro aposentado que conhece bem a floresta e tem amigos entre os elfos que vivem lá.

FLORESTA DA JAULA DO CLIMA

Por razões desconhecidas, nenhuma magia de adivinhação ou escrutinação mágica pode penetrar o remendo seco de vegetação na borda do deserto de Anauroch. Lenhadores de Parnast advertem aventureiros para não entrarem muito profundamente na Floresta da Jaula do Clima, já que a antiga magia élfica tem modos de fazer as pessoas desaparecerem para sempre.

PONTE OCIDENTAL

Uma vila acompanha a Grande Estrada entre Lariço Vermelho e Trijavalí, Ponte Ocidental (assim chamada porque fica a oeste da Ponte de Pedra) é o lar da Estalagem da Colheita, no lado oeste

da Grande Estrada, em frente à Trilha de Pedra. O proprietário da estalagem é o afável Herivin Dardragão (halfling áustero **plebeu** CB), um halfling de cabelos encaracolados, colecionador e revendedor de pinturas e estatuetas de gosto questionável.

FLORESTA OCIDENTAL

Uma floresta emaranhada que encobre os contrafortes orientais das Montanhas da Espada, a Floresta Ocidental é o lar de um santuário de Mielikki, de vários acampamentos de lenhadores que são frequentemente tomados à força por uma temporada ou alguns meses por vez por bandidos ou bárbaros Uthgardt, e por alguns remanescentes do antigo reino élfico de Rilithar.

OSSOS DE BALEIA

Reis insignificantes e fomentadores de guerra dominam as pequenas ilhas conhecidas como Ossos de Baleia, assim chamadas por causa dos esqueletos de baleias que se empilham nas praias das ilhas. Várias das ilhas maiores são o lar de pássaros roca que os gigantes da tempestade de Turbilhão usam como montarias. Os isleiros deixam tesouro para os gigantes e alimento para os pássaros como o tributo.

VAU WOM

Uma pequena aldeia ao longo da Estrada do Ferro era conhecida como Vau do Ferro até pouco depois de um dragão ter sido assassinado nas proximidades. Viajantes começaram a chamar o assentamento Vau do Ancião – um nome subsequentemente corrompido, graças ao carregado sotaque local, para Vau Wom. A vila tem uma doca no Rio Dessarin para o transporte de grãos de seu moinho de grãos. É também o mercado e a fonte de suprimentos para as fazendas vizinhas de onde vem o grão. Além do moinho, a vila tem um punhado de celeiros e um punhado maior de cabanas, várias das quais abrigam pequenas lojas. A oeste da aldeia fica a Ponte de Vau do Ferro, uma longa, estreita e desgrehada ponte de madeira que atravessa o Rio Dessarin e leva até a Taverna do Construtor de Barcaças, que se ergue no topo de uma colina.

Vauwomenses trancam e barram suas portas e fecham as janelas à noite, por medo do chamado Morcego de Vau Wom, um predador noturno que arrebatava as pessoas que conseguir pegar depois de escurecer; Consulte a seção “Taverna do Construtor de Barcaças” para obter mais informações sobre esta criatura.

FORTE DE XANTHARL

Xantharl era um patrulheiro e explorador bem conhecido do Norte. A aldeia fortificada que leva seu nome fica no meio do nada, no lado oeste de um trecho notoriamente perigoso e acidentado da Grande Estrada. Uma parede externa com arcos pesados montados em suas ameias encerra um forte protegido por um telhado íngreme para derramar neve. Em torno do forte existem dúzias de estreitas casas de pedra com persianas pesadas e seus próprios telhados íngremes. A estalagem e taverna Orc Caído, uma estrutura de madeira construída sobre os restos de um prédio de pedra mais antigo que pegou fogo e foi queimado, fica perto dos portões principais ao lado dos estábulos. A ardilosa e simpática proprietária, Arzastra (**meio-ogro** LB), recentemente teve pena de um anão do escudo aventureiro sem moedas chamado Larg, e está pagando a ele alguns cobs para limpar os estábulos.

“Larg” disse a Arzastra que ele e seus companheiros aventureiros foram apanhados em uma avalanche en-

quanto caçavam um dragão vermelho no Vale de Khedrun, e só ele sobreviveu. A história é uma invenção, mas Arzastra acreditou. O mentiroso anão é, na verdade, um criminoso procurado chamado Worvil “Malvadinho” Barba Forcada. Os personagens podem descobri-lo ao falar com certos PdMs (como Sor Barie Nylef em Brin Shander ou Darz Helgar em Trijavali), ou de um cartaz de procurado em Sela Longa. Malvadinho pode ser encontrado limpando os estábulos da estalagem durante o dia ou bebendo em um quarto de hóspedes privado e devidamente mobiliado no andar superior da estalagem, durante a noite. Malvadinho evita fazer contato visual com estranhos. Ele possui as estatísticas de um **bandido capitão** com as seguintes alterações:

- Malvadinho é neutro e mau.
- Seu deslocamento é de 7,5m.
- Ele possui vantagem em testes de resistência contra veneno e resistência a dano de veneno.
- Ele possui visão de escuro com alcance de 18 m, e ele fala Anão, Comum e Dracônico.
- Em vez de uma cimitarra e um punhal, ele empunha um par de *machadinhas +1* (+5 para acertar com cada uma). Como uma ação, ele pode fazer três ataques corpo a corpo, dois ataques com uma machadinha e um ataque com a outra machadinha. Cada machadinha causa 6 (1d6+3) pontos de dano cortante em um acerto.

O Lorde do Forte de Xantharl é Narbeck Trombeta (anão do escudo **cavaleiro** N, armado com um machado grande em vez de uma espada larga), que reporta ao marquês de Mirabar. Narbeck possui uma *pedra de mensagem* que lhe permite falar diretamente com o marquês, assegurando que a notícia de qualquer ameaça a Mirabar vinda do sul seja rapidamente retransmitida. Narbeck comanda uma guarnição de cento e cinquenta veteranos, que é mais do que o dobro da população da própria aldeia.

ENCONTRO SUGERIDO

Guardas no telhado do forte notam um **gigante do gelo** que aproxima do oeste com um pequeno exército de cinquenta **goblins** e de dez **hobgoblins**, mais cinco **ogros** equipados com goblins arremessadores (consulte a seção “Goblins Arremessadores” no Capítulo 2). Os hobgoblins formam uma falange na frente do grupo, com o gigante do gelo atrás deles e a turba desordenada de ogros e goblins na retaguarda.

Mesmo sem a ajuda dos personagens, o forte pode sobrepujar os atacantes com poucas baixas. Durante o tumulto, qualquer personagem que for bem-sucedido em um teste de Sabedoria da CD 20 (Intuição) percebe que o cerco é um truque para desviar a atenção do leste da vila, onde o verdadeiro ataque está acontecendo.

Um tempo atrás, Worvil Barba Forcada disse a alguns amigos que precisava de um lugar para se esconder e planejava ficar discreto no Forte de Xantharl. Um de seus amigos entregou aquela informação para o gigante do gelo que agora ataca o forte, que é chamado Kaltivar. O gigante pretende coletar a recompensa de 5.000 PO oferecida pela captura do anão e está usando os goblinoídes e ogros como uma distração para ajudá-lo a capturar o anão. Enquanto a guarnição está ocupada no lado oeste da cidade, dez **bugbears** furtivos escalam a muralha oriental e tentam capturar Worvil. Se os personagens já tiverem o anão em custódia, os bugbears tentam tirar Worvil deles. Se Worvil estiver morto e os bugbears notarem seu cadáver, eles imediatamente tentam fugir do forte e relatar o fato a Kaltivar. Personagens

gens que desconheçam a presença do Malvadinho ou sua verdadeira identidade, podem ouvir o anão e os bugbears lutando nos estábulos com um teste bem-sucedido de Sabedoria da DC 15 (Percepção), e Malvadinho consegue matar um par de bugbears antes de ser arrastado em um saco.

TESOURO

Kaltivar, o gigante do gelo, carrega uma sacola contendo 2d6x100 PO, 1d4 itens mundanos (determinados ao se jogar a tabela Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução) e um item mágico, determinado ao se jogar a Tabela C de Itens Mágicos no Capítulo 7 do *Guia do Mestre*. Os goblinoides não possuem tesouro.

YARTAR

A cidade fortificada de Yartar fica na margem leste do Rio Des-sarin. Na margem ocidental há uma cidadela murada sob o controle da cidade. Entre eles estende-se uma larga ponte de pedra. Os viajantes devem passar pela cidadela e passar pela inspeção antes de continuar para o oeste, para Trijavali, ou atravessar a ponte para o portão oeste da cidade. A Trilha dos Pântanos Eternos corta o coração de Yartar, conectando os portões ocidentais e orientais da cidade. A leste da cidade, a estrada comercial torna-se uma trilha de cascalho.

Yartar é próspera e está cada vez mais lotada. Alguns de seus edifícios antigos foram demolidos e edifícios mais altos construídos em seu lugar – de até quatro andares de altura, em alguns casos.

Pelo fato de a cidade ser um porto principal no rio, o líder eleito de Yartar é chamado Barão das Águas. A atual Barão das Águas é Nestra Ruthiol (humana Tethyriana **nobre** LM), uma mulher astuta e vingativa na casa de seus cinquenta anos. Yartar é membro da Aliança dos Lordes, e Ruthiol considera essa relação vital para a sobrevivência e prosperidade de sua cidade. Ela sabe que os Harpistas e os Zhentarim estão bem estabelecidos na cidade, mas seu caminho cruza com o deles somente quando o bem-estar dos Yartarranos está ameaçado. Ambas as facções infiltraram-se na guilda de ladrões local, a Mão de Yartar, composta somente por mulheres.

Personagens que consigam a carta de recomendação de Tamalin Zoar (consulte a seção “Trombetas do Comando”) podem apresentar-se para um membro da Mão de Yartar e obter a ajuda da guilda de qualquer das seguintes maneiras:

- Se os personagens estiverem procurando um indivíduo na cidade cuja localização não seja bem conhecida, a Mão de Yartar pode rastrear essa pessoa em 4d6 horas.
- Se os personagens precisarem vender saque, a Mão de Yartar pode encontrar compradores para eles (não necessariamente honestos).
- Se os personagens vierem a Yartar procurando um meio rápido de viajar, a Mão de Yartar conta para eles sobre um *círculo de teletransporte* não tão secreto guardado por um mago chamado Kolbaz (consulte a seção “Círculos Internos” no final deste capítulo).

A maior ameaça que Yartar enfrenta é a Sociedade Kraken (consulte a seção “Facções no Norte”, na Introdução), que está tentando tomar o controle da cidade de dentro e transformá-la em uma fortaleza. Um dos nobres de Yartar é um membro da Sociedade Kraken chamado Khaspere Drylund. Lorde Drylund está ansioso para tirar Ruthiol do cargo de Barão das Águas da cidade. Entretanto, ele não pode eliminar Ruthiol até que tenha reunido apoio suficiente para garantir a vitória na eleição para determinar seu sucessor.

Ele espera ganhar votos identificando e subornando (ou chantageando) os funcionários mais corruptos de Yartar, e oferecendo festas extravagantes a bordo de seu barco privado esplendidamente decorado. Para mais informações sobre Lorde Drylund e seu barco, consulte o Capítulo 11.

ZELBROSS

A meio caminho entre Secomber e Água Ruidosa, na antiga Estrada Delimbiyr, estão os restos de madeira carbonizada e a chaminé de pedra desintegrada de uma estalagem que foi incendiada por bandidos há muitos anos. Um pedaço de madeira queimado na forma de uma cabeça de raposa ainda está pendurado acima de uma porta enegrecida, com o nome da estalagem – a Raposa Astuta – a única coisa que não foi obliterada pelo fogo. Uma estrada de terra coberta pelo mato ramifica-se para o sul após a estalagem.

Personagens que sigam pela estrada de terra descobrem as ruínas de uma vila agrícola na costa norte do Rio Delimbiyr. Apenas algumas docas raquíticas de madeira restaram para lembrar o que costumava ser a aldeia de Zelbross. O local abandonado tem uma bela vista da Floresta Sul, do outro lado do rio, por isso é fácil imaginar por que os colonos escolheram este local, mas não há nenhuma evidência do que aconteceu com os moradores ou o que os atacou. Zelbross foi abandonada há mais de dez anos.

ENCONTRO SUGERIDO

Se os personagens procurarem nas ruínas da Raposa Astuta, eles encontrarão um menino que fugiu da tribo Urso Azul (consulte a seção “Bárbaros Uthgardt” neste capítulo). Ele está se escondendo na lareira da estalagem, e os personagens que têm uma pontuação de Sabedoria passiva (Percepção) de 12 ou maior o notam enquanto procuram por entre as ruínas. Orok é um menino de nove anos de idade, armado com uma adaga enferrujada e uma funda caseira. Ele está coberto da cabeça aos pés com fuligem e cinzas, e possui galhos emaranhados em seu cabelo negro desgrenhado e cheio de piolhos. Ele é inteligente o suficiente para não atacar aventureiros bem armados, mas não tem escrúpulos em tentar machucar qualquer um que o antagonize. Orok possui as estatísticas de um **kobold**, com as seguintes alterações:

- Orok é caótico e neutro.
- Ele não possui visão no escuro.
- Ele fala Bothii (o idioma Uthgardt) e algo de Comum.
- Ele não possui a característica de sensibilidade solar do kobold (mas mantém a característica de táticas de bando).

Os irmãos de Orok o intimidavam impiedosamente, então ele fugiu de sua tribo. Embora seja claramente um filho de Uthgardt, ele não carrega nada que o identifique como um membro da tribo Urso Azul, tampouco divulga sua afiliação tribal por medo de ser entregue de volta à tribo. Se os personagens oferecerem comida a Orok, ele a pega e retorna para o seu “covil” para devorá-la. Ele também foge para a lareira se ver alguma mágica. Assim como a maioria dos Uthgardt, ele teme a magia e desconfia dos conjuradores.

Orok tem afinidade por tipos rústicos, como bárbaros e patrulheiros. Se tal personagem for amigável com ele, ele cria laços com aquele personagem e passa a segui-lo. De outra forma, Orok não acompanha de bom grado o grupo, preferindo permanecer em seu covil e viver pegando peixes no rio nas proximidades.

SALÃO ZYMORVEN

Encarapitada no alto de um penhasco com vista para a Estrada Rauvin, com uma visão clara dos Pântanos Eternos ao sul e da Floresta da Lua ao norte, há uma torre de pedra revestida por argamassa com um telhado inclinado que possui estátuas de madeira de lobos uivando erguendo-se de seus picos. Uma ramificação na estrada serpenteia até o portão e a muralha do forte. A partir do forte, a família Zymorven de Lua Argêntea tem cuidado das terras vizinhas por quatro gerações.

Lorde Harthos Zymorven (humano Chondathano **cavaleiro** CB) comanda Salão Zymorven, que parece não ter guardas para defendê-la. Muitas das salas e quartos, no entanto, possuem conjuntos de armadura em cantos escuros, espadas exibidas em paredes de painéis de carvalho e tapetes empoeirados espalhados por pisos de pedra. Estes são na verdade conjuntos de **armaduras animadas, espadas voadoras e tapetes sufocadores** que obedecem aos comandos de Lorde Zymorven. Lorde Zymorven mantém os serviços de um escriba, de um cavaliço, de um cozinheiro e de um músico (todos **plebeus**), assim como de uma velha bruxa (use as estatísticas do **druida**) que é hábil para fazer remédios herbais e cataplasmas.

O dever de Lorde Zymorven é estar vigilante e cuidar dos problemas, que podem vir de qualquer direção. Os soldados que patrulham a estrada de Rauvin montados em cavalos são bem-vindos a usar o forte como um lugar onde possam descansar, bem como conseguir alimento, bebida, e alojamento para seus cavalos. Personagens que assumam a missão de Urgala Meltimer (consulte o Capítulo 2) podem ter motivos para visitar o Salão Zymorven.

ENCONTROS EM DESTAQUE

Os encontros a seguir funcionam melhor se ocorrerem antes que os personagens estejam prontos para passar para o Capítulo 4, “O Caminho Escolhido”. Algumas das missões especiais dadas no Capítulo 2 podem indicar uma trilha que leva a um desses encontros; o mesmo pode ser dito para alguns dos encontros sugeridos apresentados anteriormente neste capítulo.

TORRE ANTIGA

Você pode usar este encontro sempre que os personagens estiverem viajando por terra. A localização não é importante, mas algum lugar no Vale do Dessarin seria ideal.

Vocês avistam uma torre desmoronando em cima de uma colina a menos de 400 m de distância. Partes de seu telhado cônico e parede externa caíram para dentro, deixando um buraco escancarado acima do qual quatro falcões circundam.

Se os personagens se aproximarem a algumas centenas de metros da torre (consulte o mapa 3.14), acrescente:

Uma grande rocha bloqueia a entrada da torre no térreo, e um ruído horrível vem de dentro – um lamento profundo e gutural proferido pelos lábios de algo grande e terrível.

Uma gigante da colina chamada Moog barricou-se nesta torre solitária de modo que possa afundar-se em auto piedade sem ser perturbada.

Chefe Guh tomou o marido de Moog, Hruk, para si, deixando Moog sem ninguém para abusar diariamente. Moog está cantando uma melancólica melodia, que é amplificada pela acústica da torre.

Moog está sentada no andar superior da torre (Área 2), suas panturrilhas e pés descalços balançando através de um buraco no chão. A partir desta posição, ela pode ver qualquer um que entre na torre através da porta da frente, pelo buraco na parede do andar de cima ou pela janela acima da porta. Ela está de costas para a janela do andar de cima, que está virado para o leste, portanto não consegue ver ninguém se aproximando dessa direção. Seu canto incessante é tão alto que ela não pode ouvir nada de fora da torre, exceto os ruídos mais altos.

Os falcões que circundam acima da torre são quatro **falcões de sangue**. Qualquer personagem que preste atenção aos falcões pode discernir as suas penas vermelhas com um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 10 (Percepção) ou recordar de sua natureza agressiva com um teste bem-sucedido de Inteligência CD 10 (Natureza). Os falcões de sangue atacam qualquer criatura que tente entrar na torre através da parede quebrada ou do telhado, mas caso contrário eles mantêm distância. Uma vez que os falcões ataquem, Moog não pode mais ser surpreendida.

1. ANDAR TÉRREO

Moog colocou um enorme pedregulho na frente da porta. Um personagem Pequeno pode se espremer através de uma estreita abertura para entrar na torre. Caso contrário, o pedregulho pode ser rolado de lado com um teste bem-sucedido de Força CD 25 (Atletismo). Uma escada de pedra abraça a parede interna, em espiral para cima no sentido horário, formando plataformas em vários pontos. Situado ao lado de cada plataforma há uma seteira de 2,7 m de altura que afina até uma largura de 13 cm. Grande parte do pavimento da torre e da escada está repleta de pedras dos escombros das paredes em ruínas e da madeira do telhado parcialmente desmoronado. Os entulhos contam como terreno difícil.

Tesouro. Qualquer personagem que procure através dos escombros encontra um pedaço de chão rachado com o que parece ser um compartimento embaixo dele. Anos atrás, um aventureiro halfling chamado Keltar Dardragão enterrou um baú debaixo do chão aqui, e nunca teve a chance de recuperá-lo antes de morrer. Moog não notou o baú, que está trancado, mas em mau estado. Um personagem pode facilmente quebrar ou abrir a fechadura (nenhum teste de habilidade é necessário). O baú possui 300 PP e dois itens mágicos, determinados ao se jogar a Tabela B de Itens Mágicos no Capítulo 7 do *Guia do Mestre*.

2. ANDAR SUPERIOR

Não há nada de valor a ser encontrado neste nível da torre, exceto uma grande sacola deitada no chão. Determine o seu conteúdo jogando três vezes a tabela Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução.

Moog está aqui, a menos que tenha sido atraída para outro lugar. Se os personagens esperarem ela sair, Moog fica com fome e para o cântico triste após 2d20 minutos. A gigante faminta salta para o piso térreo, empurra o pedregulho para o lado e sai da torre em busca de comida. Se os personagens se esconderem e a deixarem ir, ela retornará à torre 3d10 horas mais tarde com um javali guinchando enfiado debaixo do braço.

Moog teve algumas experiências ruins com pequeninos no passado. Sua inclinação é atacar se confrontada.

Torre Antiga

1 Quadrado = 3 Metros



Pedregulho

Vista Lateral



Pedregulho

Buraco no Chão

Gigante da Colina

Andar Superior



Andar Térreo

Gigante da Colina

MAPA 3.1 4: TORRE ANTIGA

Sua torre contém escombros suficientes para que ela não fique tão cedo sem pedras para arremessar. Qualquer personagem que tente aliviar as preocupações de Moog, falando com ela calma e sutilmente em Gigante, pode fazer um teste de Carisma CD 12 (Persuasão). Se Moog também for subornada com comida ou tesouro, este teste é feito com vantagem.

Se o teste for bem-sucedido, Moog para de atacar por tempo suficiente para ouvir o que o personagem tem a dizer. Ela também revela por que está tão infeliz. Se os personagens prometerem reunir Moog com seu marido, ela fica encantada e faz o seu melhor para ajudá-los em troca. Moog sabe onde vive a Chefe Guh e pode levar o grupo para Grudd Haug (consulte o Capítulo 5, “Covil dos Gigantes da Colina”). Ela também sabe que Grudd Haug está cheia de orcs, goblins, hobgoblins e ogros. Moog tem mais medo da Chefe Guh do que dos personagens e não vai ajudá-los voluntariamente a atacar Haug. Ela prefere ficar a uma distância segura do covil dos gigantes da colina (pelo menos 600 m), mas os personagens podem convencer Moog a acompanhá-los alegando que precisam de sua ajuda para identificar Hruk e resgatá-lo da chefe dos gigante da colina. Mesmo quando persuadida a unir-se ao ataque a Grudd Haug, Moog não atacará outros gigantes da colina. Se ela se deparar com seu marido, ela agarra o cabelo dele e o leva para longe de Grudd Haug.

Moog é caótica e má e, portanto, propensa a mudanças bruscas de humor. Ela perde a paciência com os personagens e os ataca se eles não renovarem continuamente sua promessa de ajudá-la e lhe dar comida. Sempre que Moog acorda depois de um descanso longo, ela esquece quem são os personagens e os ataca, fato pelo qual um personagem deve repetir o teste de Carisma (Persuasão) para recuperar sua confiança.

CÍRCULOS INTERNOS

Várias missões especiais no Capítulo 2 podem levar os aventureiros à Torre da Lua Cintilante na cidade de Everlund. Se os personagens não receberem nenhuma dessas missões, você ainda pode usar esse encontro ao colocar um agente dos Harpistas se aproximando do grupo e sugerindo que eles visitem a Torre da Lua Cintilante, especialmente se estiverem procurando um modo de viagem mais rápido.

A Torre da Lua Cintilante é descrita mais detalhadamente na seção “Everlund” deste capítulo. Seu arqui-mago residente, Krowen Valharrow, está bem ciente do “problema gigante”. Se os personagens se aproximarem dele, Krowen os adverte de que a revolta dos gigantes representa uma grave ameaça ao equilíbrio de poder no Norte. Ele tem ciência de que os Harpistas, a Aliança dos Lordes, o Enclave Esmeralda, a Ordem da Manopla e os Zhentarim estão tomando medidas para proteger a civilização contra as depredações dos gigantes. Krowen sabe que gigantes e dragões têm uma longa história de conflito, e suspeita que os dragões poderiam, de alguma, forma ser responsáveis (direta ou indiretamente) pelo levante dos gigantes.

Krowen não é muito aventureiro, mas gosta de aventureiros e os usa para fazer seu trabalho sujo. Se os personagens explicarem que estão tentando frustrar os gigantes, Krowen concede ao grupo acesso gratuito a uma rede secreta de círculos de teletransporte que ele e seus companheiros magos Harpistas usam para viajar. Ele também dá aos personagens uma folha de pergaminho que mostra todos os seis círculos e seus endereços secretos (mostre aos jogadores a figura 3.1). Os círculos estão localizados em Everlund, Água Ruidosa, Mirabar,

Inverno Remoto, Águas Profundas e Yartar. As localizações específicas destes círculos são brevemente descritas abaixo, e um conjurador Harpista está pronto em cada local para conjurar a magia *círculo de teletransporte* se o grupo necessitar. Cada conjurador tem as estatísticas de um **mag**o, com as seguintes alterações:

- Cada conjurador fala Anão, Comum, Dracônico e Élfico. Cada conjurador possui a magia *círculo de teletransporte*
- preparado em vez de *cone de frio*.

CÍRCULO DE EVERLUND

O *círculo de teletransporte* em Everlund está localizado dentro de uma câmara circular na Torre da Lua Cintilante. Uma magia de *tranca arcana* foi conjurada na porta da câmara, embora os magos da torre possam contorná-la. Krowen designou um aprendiz brusco, mas confiável, chamado Nespril Menk (humano Damarano **mag**o LB) para vigiar este círculo durante o dia, e um aprendiz preguiçoso e privado do sono chamado Flewen Aldhark (humano Chondatano **mag**o NB). Se os personagens chegarem enquanto Flewen estiver de serviço, há uma chance de 90% de ele estar encostado em uma cadeira, profundamente adormecido.

CÍRCULO DE ÁGUA RUIDOSA

O círculo de teletransporte de Água Ruidosa está localizado em uma adega de 9 m quadrados sob uma taverna chamada Sático Sorridente. Escondido embaixo de uma escada de madeira há uma cama desfeita onde o mago operador do círculo dorme. Seu nome é Revil Slombarr (humano Chondathano **mag**o CB). É um homem jovem e pesado que se esquia de seus deveres de vez em quando para visitar salões de festa nas proximidades. Existe uma chance de 50% de Revil estar ausente quando os personagens chegarem, caso em que ele retorna após 1d4 horas. A escada leva a uma porta secreta que se abre dentro de um grande baú de madeira aparafusado ao chão acima. Os personagens que saem do baú encontram-se em uma sala coberta de cortinas perto da sala do bar. Um simpatizante dos Harpistas chamado Gharwin Umbryl (humano **plebeu** LB) gerencia o Sático Sorridente e faz o seu melhor para cobrir Revil em suas ausências.

CÍRCULO DE MIRABAR

As autoridades de Mirabar ficariam furiosas se soubessem que os Harpistas comprometeram a segurança da cidade construindo um *círculo de teletransporte* permanente dentro das paredes de Mirabar. O círculo está inscrito no sótão de um estábulo e pode ser rapidamente escondido sob o feno. O operador do círculo, Zazspar Bronzefogo (anão do escudo **mag**o LB), se apresenta como um cavaliário, com macacão de couro e palha na barba.

CÍRCULO DE INVERNO REMOTO

O círculo em Inverno Remoto é desenhado no assoalho de um sótão, em uma velha e rangente casa de campo de três andares que os Harpistas usam como um local de reunião. Operando o círculo está uma jovem confiante, mas socialmente inábil, chamada Sandyse Pena-Trovão (humana Tethyriana **maga** NB), que os Harpistas estão treinando para infiltrar-se na Irmandade Arcana. Escadas levam do sótão para um escritório, onde Sandyse cerca-se de velas acesas e pilhas de livros abertos.

CÍRCULO DE ÁGUAS PROFUNDAS

O círculo de Águas Profundas está localizado dentro de uma cripta no cemitério murado da cidade, a Cidade dos Mortos. A cripta possui dois andares, e o nome MYRNA está inscrito acima de sua entrada (que é selada com uma magia de tranca arcana). O andar mais alto é a cripta em si, que contém um sarcófago de pedra vigiado por um **escudo guardião** que é treinado para levantar a tampa sempre que alguém falar o nome “Myrna” em voz alta. O sarcófago contém uma escada de pedra que conduz a uma sala magicamente iluminada. O círculo está no chão desta câmara, que também inclui uma pequena alcova de estudo e uma cama para o seu mago operador, um garota pálida e magra chamada Thestryl Mellardin (humana Chondatana **maga** LB). Ela usa o amuleto de controle do escudo guardião em volta do pescoço.

CÍRCULO DE YARTAR

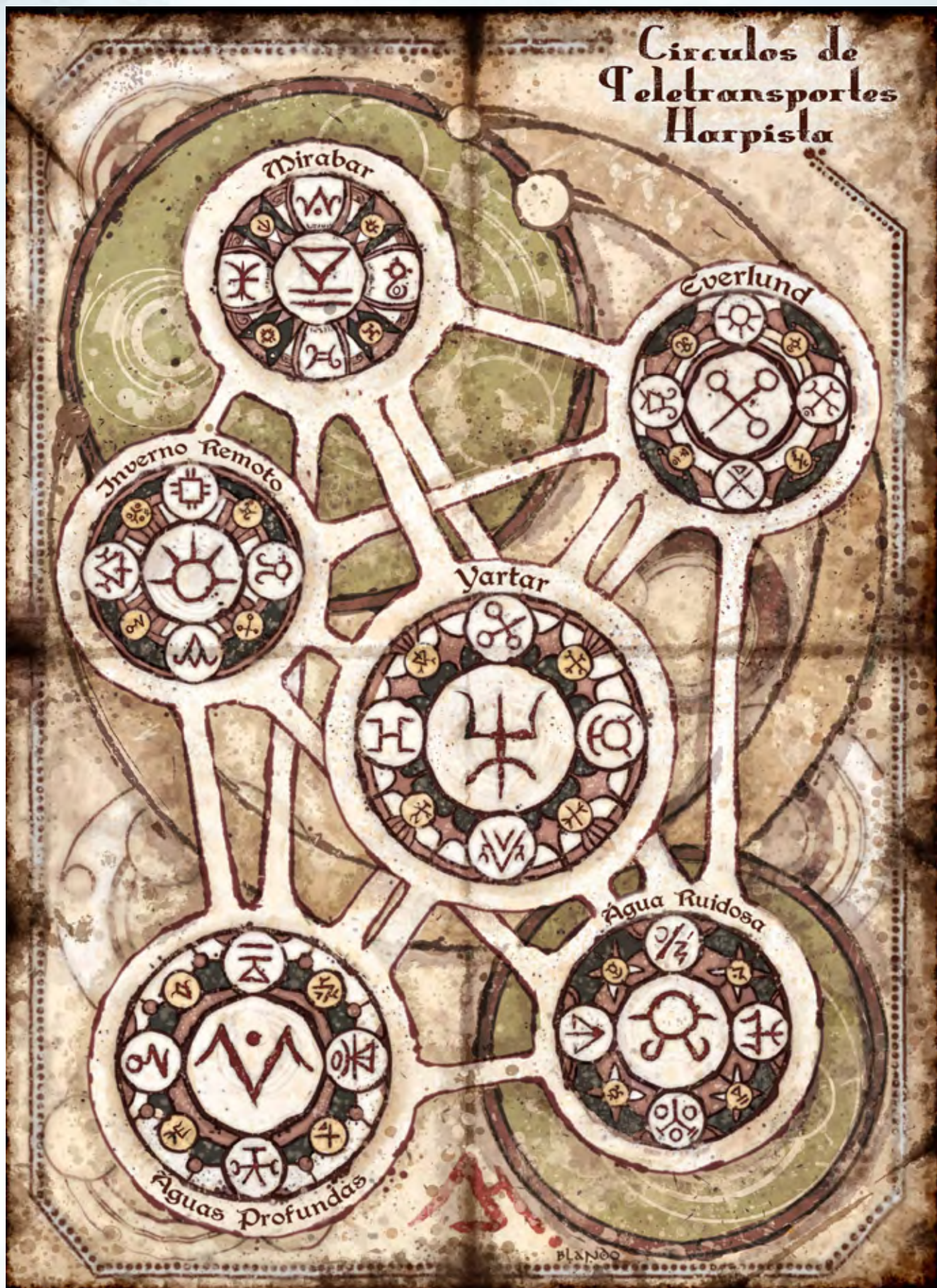
Os Harpistas compraram uma mansão que estava prestes a ser derrubada no centro de Yartar. Atrás do prédio em ruínas há um pátio de jardim de 12 m quadrados cercado por uma parede de pedra coberta de hera com 2,4 m de altura. Uma magia de *terreno alucinógeno* oculta não apenas o *círculo de teletransporte* inscrito no meio do pátio, mas também os bancos quebrados, camas de flores infestadas de ervas daninhas e estátuas quebrada que circundam o círculo. Enquanto a magia de *terreno alucinógeno* estiver em vigor, o jardim parece estar em seu auge, com estátuas de dríades fazendo travessuras e sátiros situados entre as flores e bancos de pedra. Um velho e arrogante Harpista, chamado Kolbaz, mora na mansão e renova a magia de *terreno alucinógeno* todos os dias ao meio-dia (ele possui essa magia preparada em vez de *tempestade de gelo*). Ele usa seus truques para assustar xeretas e outros invasores indesejados.

HARSHNAG

Este encontro pode ocorrer em qualquer lugar do Norte e é projetado para levar os personagens ao Capítulo 4 da aventura, “O Caminho Escolhido”. Depois de brincar ao redor do Norte por um tempo, os personagens podem chegar a um ponto onde não podem decidir aonde ir em seguida. Esse é o melhor momento para usar esse encontro.

O destino leva os personagens ao encontro de Harshnag, o Sombrio, um lendário gigante do gelo de tendência boa. Em tavernas por todo o Norte, ele é conhecido como um monstro por alguns e um herói para outros. Em Águas Profundas, ele é lembrado como o maior membro da Força Cinzenta, uma companhia de aventureiros notoriamente destrutiva que veio em defesa da cidade em mais de uma ocasião. Acredita-se que Harshnag possua centenas de anos de idade, e ele vagueia pelos ermos com um machado grande na mão, tentando derrubar seus irmãos gigantes malignos.

A história de Harshnag não é importante para esta aventura, e ele não gosta de falar sobre seu passado. O que é importante é que ele sabe que o ordenamento foi quebrado, que os gigantes da tempestade já não têm o poder de manter os gigantes menores sob controle, e que o Rei Hekaton desapareceu. Ele pretende proteger o Norte das depredações de gigantes malignos ao procurar por aventureiros que compartilhem esse objetivo. Quando os personagens o conhecerem, ele já matou alguns gigantes.



MAPA 3.1: CÍRCULOS DE TELETRANSPORTES HARPISTA

Harshnag se parece com um gigante do gelo típico, exceto que ele traça uma armadura de placas e veste o crânio de um dragão branco como um elmo. Seu machado dentado também parece bastante formidável. Ele é um gigante de poucas palavras que prefere deixar suas ações falarem por si. Quando fala fora do combate, ele parece surpreendentemente calmo e de fala suave. No entanto, enquanto balança seu machado em batalha, ele grita e ri como um furioso. Na companhia de aventureiros pequeninos, ele tenta não dominar situações sociais ou tomar decisões demais por eles, porque sabe quão frágeis e inflados seus egos podem ser.

Harshnag conhece bem o Norte e não há chance de se perder em seus ermos. Ele é sensível ao fato de que muitos pequeninos estão com um medo renovado pelo fato dos gigantes caminharem em seus assentamentos. Como resultado, se os personagens visitarem um assentamento enquanto Harshnag estiver com eles, ele prefere permanecer invisível nos arredores. A exceção é Águas Profundas; ele considera que a cidade é sua casa e não tem escrúpulos em entrar nela, sutilmente afastando os guardas que se colocam em seu caminho.

Harshnag é um **gigante do gelo**, com as seguintes alterações:

- Sua tendência é caótica e boa.
- Ele possui 204 pontos de vida e veste um conjunto de *armadura de placas* +3 que se redimensiona para servir em seu portador. Esta armadura lhe concede CA 21.
- Ele fala Comum e Gigante.
- Harshnag possui resistência lendária. Uma vez por dia, quando ele falha um teste de resistência, ele pode escolher ter um sucesso em seu lugar.
- Ele maneja o *grande machado de Gurt*, que possui uma longa história, além de algumas propriedades relacionadas ao frio (consulte o Apêndice B). Ele possui um bônus de +11 para acertar com o machado, que causa 26 (3d12+7) pontos de dano cortante em um acerto, ou 39 (5d12+7) pontos de dano cortante se o alvo for humano.
- Seu nível de desafio é 9 (5.000 XP).

A IDÉIA DE HARSHNAG

Embora ele tenha sido feliz em vagar pelo Norte matando seus companheiros gigantes em cada canto, Harshnag agora acha que pode ser hora de consultar uma autoridade maior. Ele conhece a localização de um templo nas montanhas construído por seus ancestrais sob a Espinha do Mundo. Ele o chama de Olho do Pai de Todos. De acordo com a lenda gigante, o templo contém um oráculo divino. Harshnag se oferece para levar os personagens até o templo para que eles possam consultar com este oráculo e aprender qual a melhor maneira de enfrentar a ameaça dos gigantes no Norte.

Se os personagens concordarem em seguir Harshnag, ele os conduzirá de sua localização atual até o Vale de Khedrun. De lá, ele os guiará ao longo de um caminho coberto de neve que sobe pelas montanhas congeladas até a entrada do templo (consulte a seção “Jornada até o Olho”, no início do Capítulo 4). Dependendo de onde os personagens estiverem quando Harshnag os encontrar, a jornada para o templo pode ser longa e perigosa; use a tabela Encontros Aleatórios nos Ermos para tornar a viagem memorável.

INTERPRETANDO HARSHNAG

Harshnag tenta não dominar o combate se isso fizer com que seus companheiros menores se sintam inferiores. Ele não quer ser visto como um exibido. Ele pode reduzir sua eficácia de combate das seguintes maneiras:

- Ele realiza apenas um ataque em vez de dois.
- Ele usa a ação de Ajuda para ajudar o próximo ataque de um personagem contra um inimigo (consulte a descrição da ação no Capítulo 9 do *Livro do Jogador*).
- Ele não faz nada em seu turno, exceto provocar um inimigo que de outra forma poderia atacar um personagem. Suponha que o esforço é bem sucedido e o alvo muda sua atenção para Harshnag, a menos que o personagem insista em ser o alvo dessa ameaça.





CAPÍTULO 4: O CAMINHO ESCOLHIDO

Guiados por Harshnag, o gigante do gelo, os aventureiros viajam para a Espinha do Mundo, escalando montanhas geladas para chegar até um templo construído pelos senhores gigantes de Ostoria. Dentro deste complexo, eles encontram o Olho do Pai de Todos, uma câmara que os antigos gigantes usavam como um oráculo.

Aqui os personagens eventualmente escolhem um caminho que os conduz aos gigantes da tempestade de Maelstrom, que detêm a chave para restaurar a ordem entre os gigantes.

Depois de receber a direção do oráculo, os personagens embarcam na próxima etapa de sua missão, mas um encontro surpresa com lymrith ameaça acabar com o seus esforços antes que ele comece. Percebendo que os aventureiros não são páreo para a dragão azul anciã, Harshnag desafia lymrith, distraíndo-a de modo que os personagens possam fugir. As pedras do templo tremem e caem quando o gigante do gelo e a dragão azul se chocam, aprisionando-os sob a montanha, enquanto os personagens fazem uma boa fuga.

VIAGEM PARA O OLHO

Harshnag se oferece para levar os personagens até o Olho do Pai de Todos. Ele não se intimida de usar estradas e trilhas, nem se acovarda em atravessar ermos inexplorados ou atravessar rios gelados. Ele espera que os personagens acompanhem, mas viaja em um ritmo normal para que eles não sofram os efeitos da exaustão.

O Olho do Pai de Todos está escondido sob os picos gelados da Espinha do Mundo e pode ser alcançado por meio de uma

passagem na montanha que começa no vale de Khedrun.

Depois de dois dias atravessando o vale desolado, Harshnag encontra a passagem. Os personagens devem estar no 7º nível quando estiverem prontos para explorar o Olho do Pai de Todos.

Uma viagem por terra até o Olho pode incluir um ou mais encontros aleatórios, ao seu critério. Consulte a seção “Encontros Aleatórios nos Ermos” no Capítulo 3 Para maiores informações. Os personagens também estão sujeitos a temperaturas extremamente baixas(consulte a seção “Sobrevivência no Ambiente Selvagem” no Capítulo 5 do *Guia do Mestre*).

OLHO DO PAI DE TODOS

O Olho do Pai de Todos é um complexo subterrâneo construído por gigantes (consulte o Mapa 4.1), que sobreviveu por dezenas de milhares de anos. Os senhores gigantes de Ostoria vinham aqui atrás de sabedoria divina e também para se refugiar. Harshnag é apenas um de um punhado de gigantes que sabem sobre o templo. Alguns antigos dragões - incluindo lymrith, Claugiylia-matar e Klauth - também sabem da sua localização.

Tudo dentro da masmorra é construído em escala gigante. Harshnag está familiarizado com as características gerais e o formato do complexo (exceto a Área 9), mas não sobre suas armadilhas ou habitantes atuais.

1. ENTRADA ABOBADADA

Uma passarela de pedra de 12m de largura, naturalmente formada, leva à entrada do Olho do Pai de Todos. Penhascos bruscos mergulham centenas de metros em ambos os lados da rota. A passarela é coberta por 30 cm de neve, onde os persona-

gens podem ver rastros frescos em direção à encosta da montanha. Com um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 15 (Sobrevivência), um personagem pode determinar que aquelas trilhas são de oito humanos. Estes rastros foram feitos pelos bárbaros Uthgardt na Área 4.

A passarela termina antes de uma cúpula de pedra esculpida na lateral da montanha. Seis colunas de pedra com 9 m de altura suportam a cúpula, que não está em perigo de colapso, mesmo que os pilares fossem derrubados. Cada pilar é esculpido com um baixo-relevo envolvente. De norte a sul, os pilares retratam as seguintes cenas:

- Um gigante da colina erguendo uma rocha acima de sua cabeça
- Um gigante do gelo derrubando um grande pinheiro
- Um gigante das nuvens voando entre pássaros no céu
- Um gigante da tempestade lançando relâmpagos em um navio
- Um gigante de pedra escalando uma montanha
- Um gigante do fogo com prisioneiros anões acorrentados em uma caverna

Na parte de trás da cúpula, um corredor de 12 m de largura e 12 m de altura leva até o interior da montanha. O vento soprou a neve para o corredor. A neve diminui e desaparece após cerca de 30 m. As trilhas dos humanos continuam para o leste, no complexo de calabouço adentro.

2. BLOCOS DE PEDRA

Se os personagens não tiverem confrontado os bárbaros de Uthgardt na Área 4, eles ouvem os grunhidos dos bárbaros quando chegam a esse ponto. O túnel possui 12 m de largura, 12 m de altura, e é plano. Os personagens que têm um valor de Sabedoria passiva (Percepção) 14 ou mais notam vãos no teto, sugerindo

O OLHO DO PAI DE TODOS: CARACTERÍSTICAS GERAIS

Os seguintes recursos são comuns em todo o templo.

Tetos. Os interiores possuem tetos de 18 m de altura.

Portas. As portas duplas localizadas por todo o complexo são feitas de granito adornado em baixo relevo que retratam gigantes magníficos lutando e matando dragões. As dobradiças e maçanetas das portas são feitas de ferro forjado, e as maçanetas estão a 3,6 m do chão. Um gigante Enorme não tem problemas em abrir portas que não estejam congeladas. Uma criatura menor pode tentar abrir uma porta se puder alcançar a maçaneta da porta e destravá-la. Enquanto a maçaneta é destravada, a criatura deve usar uma ação para empurrar ou puxar a pesada porta, abrindo-a com um teste bem-sucedido de Força CD 12 (Atletismo). Consulte a Área 6 para as regras sobre como lidar com portas gigantes que estão congeladas.

Gelo. Uma camada de gelo cobre os pisos, paredes, tetos e mobiliário em todos os lugares, exceto na Área 7. O gelo torna escalar as paredes uma tarefa impossível sem equipamento de escalada ou magia.

Iluminação. As áreas internas estão apagadas, exceto as Áreas 6, 7 e 11 (consulte essas áreas para obter mais detalhes).

Móveis e Objetos de Tamanho Gigante. O mobiliário e outros itens no templo são dimensionados para gigantes Enormes. Exceções são indicadas no texto. Mesas, bancos e outros acessórios são tipicamente três vezes mais altos do que seus equivalentes de tamanho humano e cerca de vinte e sete vezes mais pesados. Criaturas Pequenas e Médias podem passar por baixo ou escalar os móveis de tamanho gigante, tratando-os como terreno difícil.

Escadas. Escadarias dentro do templo são dimensionadas para gigantes. Cada degrau possui 1,5 m de altura e 1,5 m de largura. Criaturas de tamanho Grande e menores tratam as escadas como terreno difícil.

do a presença de dois blocos de pedra suspensos. Personagens que procurem por armadilhas e sejam bem-sucedidos em um teste de Sabedoria CD 14 (Percepção) também observam esses blocos, que constituem as defesas externas do templo.

Cada bloco é uma laje que possui 12 m de altura, 12 m de largura e 6 m de espessura suspensa por mecanismos enterrados na encosta da montanha. Quando a alavanca na área 2A é movida para baixo, o bloco de pedra mais próximo da entrada (Área 1) cai, selando o túnel. Quando a alavanca na área 2B é movida para baixo, o bloco interno faz a mesma coisa. Cada bloco leva cerca de 6 segundos para cair ao chão, permitindo tempo para criaturas saírem do caminho. Qualquer criatura que não saia do caminho recebe 132 (24d10) pontos de dano de concussão e fica caído e preso debaixo do bloco, ou esmagado até virar uma polpa se o dano reduzir seus pontos de vida a 0. Uma criatura presa sob um bloco está contida até que o bloco seja levantado (erguendo a alavanca apropriada). *Magia arrombar* e semelhantes não têm efeito sobre essas gigantescas barricadas.

2A. CÂMARA DE VIGÍLIA NOROESTE

Esta câmara quadrada de 18 m de lado é inexpressiva, exceto por uma grande alavanca de ferro na parede sul. A alavanca está a 3,6 m do chão e congelada na posição para cima. Puxá-la para baixo exige um teste bem-sucedido de Força CD 24 (Atletismo). Criaturas Médias e menores têm desvantagem no teste porque não podem colocar muito peso para trás com seus esforços, embora possam compensar a desvantagem ajudando uns aos outros (usando a ação Ajuda). Usar uma tocha ou outra chama aberta para descongelar o gelo em torno da alavanca (o que leva pelo menos 1 minuto) reduz a CD do teste para a 20.

Mover a alavanca para baixo faz com que o bloco externo de pedra na Área 2 caia, selando a entrada do templo.

2B. CÂMARA DE VIGÍLIA SUDOESTE

Esta câmara é como a Área 2A, mas a alavanca está na parede norte e controla o bloco de pedra interno na Área 2.

3. SALÃO QUEDAPEDREGULHOS

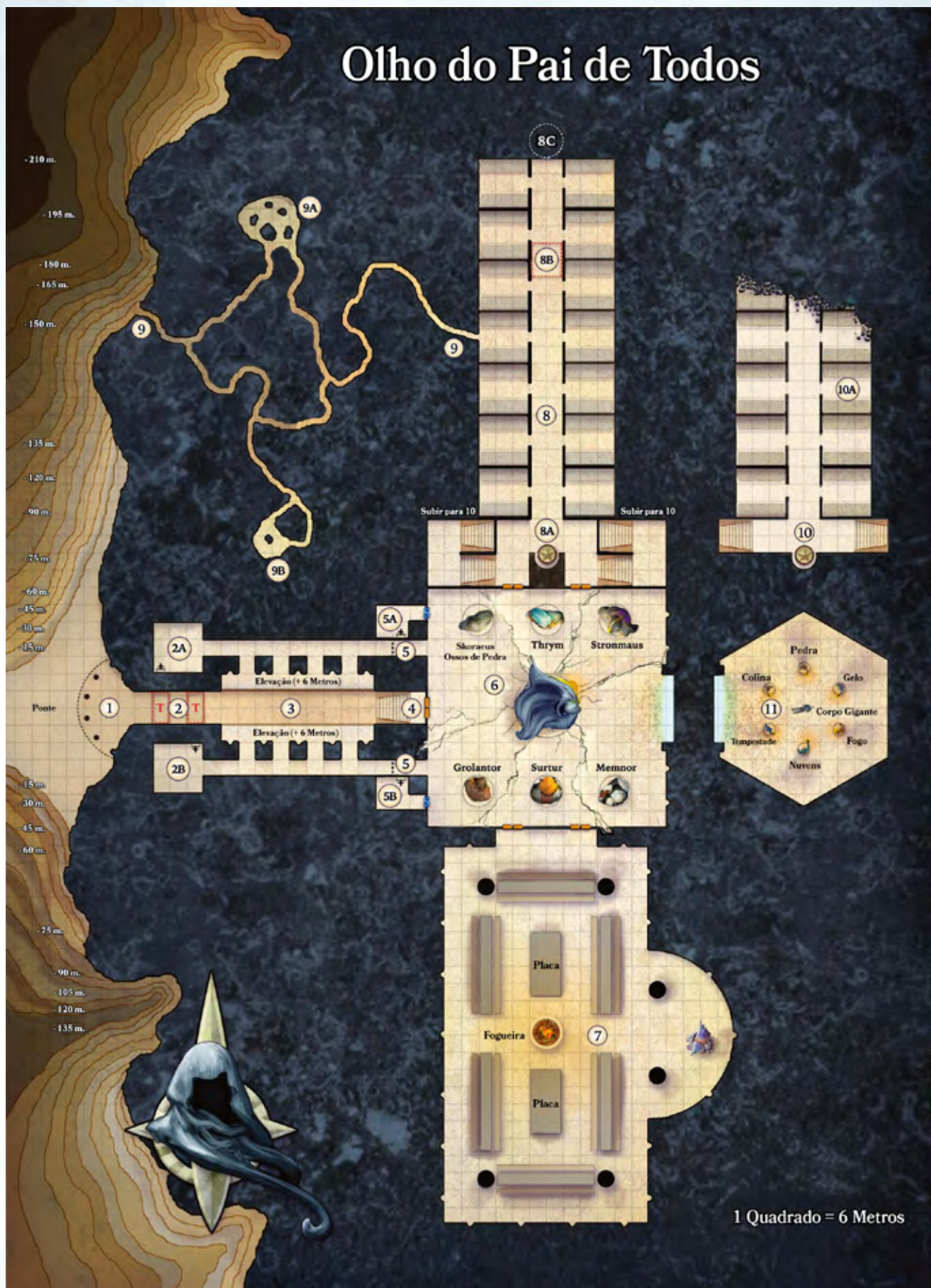
O teto deste corredor possui 18 m de altura, inclinando-se conforme avança em direção a Área 2. Embora o teto permaneça nivelado em direção a leste, sua distância do chão diminui para 12 m no patamar diante da Área 4 por causa da escadaria que conduz àquele local.

Com vista para o corredor, ao norte e ao sul, existem bordas sem proteção a 6 m de altura que não têm grades ou ameias. Gigantes certa vez ficavam no topo dessas saliências, prontos para atirar pedras nos intrusos que passavam por baixo.

Cinco nichos estão entalhados na parede dos fundos de cada borda. Cada um contém um candeeiro de ferro que irradia uma fraca aura de magia de conjuração sob o escrutínio de um feitiço de *detectar magia*. Tocar um candeeiro com uma chama aberta faz com que um fogo espectral se materialize acima do candeeiro. Esta chama lança luz e calor como uma tocha normal, e queima até se extinguir. Se um candeeiro for tirado de seu nicho, ele perde a sua magia para sempre. Iluminar um candeeiro neste salão alerta os furiosos na Área 4, que vêm investigar.

BÁRBAROS NO PORTÃO

Se os personagens atravessam este corredor de oeste para leste, eles veem a luz cintilante de uma única tocha e podem ouvir grunhidos humanos e gemidos à frente. Personagens carregando



MAPA 4.1: OLHO DO PAI DE TODOS

luz não podem surpreender os bárbaros Uthgardt na Área 4. Se a grupo avançar calmamente sem fontes de luz, os personagens podem surpreender os Uthgardt com um teste bem-sucedido de Destreza CD 14 (Furtividade).

4. PORTAS GIGANTES

Um lance de degraus com 12 m de comprimento que levam para leste, sobem 6 m até um patamar, ao lado do qual se ergue um par de portas de granito trancadas com 9 m de altura, entalhadas com imagens de deuses gigantes em batalha contra dragões. As portas são imunes a todos os tipos de dano e revestidas com gelo por dentro. Qualquer criatura Enorme ou Grande com Força igual ou superior a 23 pode lançar seu peso contra as portas e forçá-las a abrir. Se Harshnag estiver com o grupo, ele faz exatamente isso se lhe for dada a chance. Criaturas menores não podem abrir as portas até que o gelo do outro lado seja quebrado ou derretido (consulte a Área 6). Magia arrombar e semelhantes são igualmente ineficazes até que o gelo seja removido.

Empurrando as portas estão seis **furiosos** (humanos e humanas Uthgardt CM) da tribo Grande Verme. Supervisionando-os está Wormblod, um sanguinário **furioso** (humano Uthgardt CM com 90 pontos de vida) que também é o Grande Chefe da tribo Grande Verme. Ele mantém um **dragão branco escravizado** como animal de estimação e uma **Xamã Uthgardt** (consulte o Apêndice C) da tribo Grande Verme como um conselheiro. Ela carrega uma tocha iluminada em uma mão e tem um pacote sagrado pendurado sobre suas costas.

Wormblod e seus bárbaros chegaram ao Olho do Pai de Todos para encontrar um membro perdido de sua tribo (consulte a Área 9A). O chefe está secretamente esperando usar esta oportunidade como desculpa para saquear os tesouros do templo, mas seus furiosos foram incapazes de passar por essas portas. Os Uthgardt e seu líder são hostis com qualquer um que não seja um membro de sua tribo, e lutam até a morte. Isso acontece mesmo se os personagens abrirem as portas ou se oferecerem para fazê-lo.

TESOURO

Wormblod usa um *amuleto contra detecção e localização*. Amarrado em seu cinto há um saco contendo sete gemas de 100 PO.

CONTINUIDADE

Se os personagens matarem Wormblod, eles podem usar sua cabeça cortada ou uma de suas posses (como o seu amuleto mágico ou seu machado grande) para influenciar futuras negociações com a tribo Grande Verme. Outros membros da tribo Grande Verme ficam horrorizados ao saber que seu chefe está morto. Até que um novo grande chefe seja escolhido, eles fogem dos personagens ou permitem que eles atravessem seu território sem serem molestados. Eles até permitirão que os personagens peguem a relíquia gigante de seu monte espiritual. Matar Wormblod também permite que os personagens ganhem um dom sobrenatural do couatl na Caverna do Grande Verme (consulte a seção “Caverna do Grande Verme” no Capítulo 3 para mais detalhes).

5. PORTAS LEVADIÇAS

Uma pesada porta de ferro de 6 m de largura por 9 m de altura, com uma parede de 9 m de altura acima dela, bloqueia esta passagem de 18 m de altura. O portão pode ser levantado com um teste bem-sucedido de Força CD 25 (Atletismo). Também pode ser levantado com uma magia arrombar ou ao se mover uma

alavanca de ferro escondida em uma das duas salas secretas (Área 5A ou 5B, a que estiver mais próxima). As barras do portão são geladas ao toque e espaçadas o suficiente para que uma criatura Pequena possa se espremer entre elas.

5A. CÂMARA DE VIGÍLIA NORDESTE

Esta câmara quadrada está escondida atrás de uma porta secreta (consulte a Área 6 para mais detalhes) e é inexpressiva, exceto por uma alavanca de ferro colocada na parede sul. A alavanca está a 3,6 m do chão e congelada para baixo. Puxá-la exige um teste bem-sucedido de Força CD 24 (Atletismo). Criaturas Médias e menores têm desvantagem no teste porque não podem colocar muito peso para trás com seus esforços, embora possam compensar a desvantagem ajudando uns aos outros (usando a ação Ajuda). Usar uma tocha ou outra chama aberta para descongelar o gelo em torno da alavanca (o que leva pelo menos 1 minuto) reduz a CD do teste para a 20.

Mover a alavanca para cima faz com que a porta na Área 5 suba até o teto, deixando uma passagem aberta de 9 m de altura. Empurrar a alavanca para baixo faz com que o portão desça para baixo para trás no lugar. Demora cerca de 6 segundos para a porta cair, permitindo que as criaturas que estejam embaixo dela tenham tempo de fugir. Se uma criatura for incapaz de mover-se para fora do caminho, ela considerada caída e contida sob o portão.

5B. CÂMARA DE VIGÍLIA SUDESTE

Esta sala é semelhante à Área 5A, exceto que a alavanca está localizada na parede norte.

6. O TEMPLO DE ANNAM

Quando os personagens entrarem ou observarem para dentro deste templo, leia ou parafraseie:

Uma grossa camada de gelo adere-se a cada superfície desta câmara abobadada de 30 m de altura. Sete enormes estátuas dominam a sala. A maior delas é um gigante trajando um robe com 24 m de altura, seus braços estendidos e seu rosto escondido sob uma capa de pedra, de frente para um arco brilhante na parede leste. Ajoelhadas em filas de cada lado desta estátua são seis estátuas com metade do seu tamanho, cada uma impressionante à sua maneira e retratando um modelo de um tipo de gigante: da colina, da pedra, do gelo, do fogo, das nuvens e da tempestade. Essas estátuas menores encaram a maior no centro da sala. Em seus braços estendidos, cinco dos gigantes possuem armas - presentes do Pai de Todos. Somente a estátua do gigante do gelo está desarmada.

O arco pode ser descrito da seguinte forma:

O arco possui 12 m de largura e 12 m de altura. Nele estão esculpidas seis diferentes runas, cada uma incrustada com mitral, e uma névoa brilhante o preenchendo. Espaços nas paredes de cada lado contêm candeeiros de ferro vazios, cobertos de gelo.

As portas duplas que levam até esta câmara possuem 9 m de altura e abrem para dentro da câmara. As portas duplas que conduzem às Áreas 4 e 7 estão cobertas com uma camada de gelo de 10 cm de espessura que devem ser quebrada ou derretida antes das portas serem abertas a partir deste lado (seja fisicamente ou com a ajuda da magia arrombar ou um carrilhão de abertura).

ESTÁTUAS GIGANTES E SUAS ARMAS

FILHO DE ANNAM	DEUS DOS ...	ARMA	ARMA	RUNA CORRESPONDENTE
Grolantor	Gigantes da Colina	Clava grande de osso	227 kg	Haug
Skoraeus Pedraosso	Gigantes de Pedra	Pedregulho	340 kg	Stein
Thyrm	Gigantes de Gelo	Machado grande de aço (desaparecido)	340 kg	Ise
Surtur	Gigantes do Fogo	Espada grande de ferro	363 kg	Ild
Memnor	Gigantes das Nuvens	Lança de mitral	272 kg	Skye
Stronmaus	Gigantes da Tempestade	Tridente de adamantina	363 kg	Uvar

Uma magia de *bola de fogo* produz calor suficiente para derreter o gelo em um conjunto de portas. Caso contrário, é necessário um personagem usando uma arma, uma picareta ou uma ferramenta similar por 1 hora para quebrar o gelo que esta cobrindo o conjunto de portas, ou 1 hora para derreter o gelo com uma tocha. Múltiplos personagens trabalhando juntos para remover o gelo encurtam o tempo proporcionalmente.

Os personagens que procuram por portas secretas no templo conseguem com um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 20 (Percepção) e encontram duas portas secretas atrás do gelo que cobre a parede ocidental. Estas lajes de pedra possuem 12 m de altura por 6 m de largura, e são abertas ao se empurrá-las para revelar uma câmara além (Área 5A ou 5B). Cada porta secreta requer um teste bem-sucedido de Força CD 20 (Atletismo) para ser aberta ou fechada.

Os candeeiros de ferro estão aparafusados em seus nichos e irradiam auras fracas da magia de encantamento detectadas pelo feitiço *detectar magia*. Tocando um candeeiro com uma chama acende um fogo espectral que aparece acima do candeeiro. Esta chama lança luz e calor como uma tocha normal, e queima até se extinguir. Se um candeeiro for tirado de sua cavidade, ele perde sua magia para sempre.

ESTÁTUAS

A grande estátua no meio do templo retrata Annam, o Pai de Todos. O rosto da estátua é uma máscara de rocha nua, desprovida de traços faciais. Os gigantes que esculpiram a estátua não tinham ideia de como Annam se parecia, e não se atreveram a deturpá-lo.

As seis estátuas menores retratam os filhos de Annam, que estão listados na tabela Estátuas Gigantes e Suas Armas. Cinco dessas estátuas possuem armas gigantes que podem ser removidas. A arma de Thyrm está perdida e pode ser encontrada na Área 7. A remoção de qualquer uma dessas armas de dentro da masmorra faz com que ela desapareça e reapareça na posse da estátua apropriada. Se a estátua for destruída, a arma não tem para onde voltar e desaparece. A tabela mostra que estátua detém a arma, bem como o peso de cada arma e a runa no arco associada a cada arma (consulte “Arco e Runas”).

Cada estátua possui CA 20, um limiar de dano de 10 e imunidade a veneno e dano psíquico. A estátua de Annam tem 750 pontos de vida; as outras estátuas têm 250 pontos de vida, cada. Causar 50 pontos de dano ou mais na estátua de Annam a derruba e desencadeia um colapso do teto, conforme descrito na seção “Encontro com Iymrith”, mais adiante neste capítulo.

ARCO E RUNAS

Seis runas de incrustadas de mitral fortalecem o arco. Arrancar o mitral ou desfigurar as runas faz com que a névoa do arco desapareça e torne o arco inoperante.

As runas estão dispostas em arco ao redor da abertura, como mostrado na Figura 4.1.

As seis runas incluem uma runa haug (montanha), uma runa stein (pedra), uma runa ise (gelo), uma runa ild (fogo), uma runa skye (nuvem) e uma runa uvar (tempestade). Os personagens têm que descobrir qual runa é qual por tentativa e erro, ou com o auxílio de magia, tal como adivinhação. Um personagem que tenha proficiência na perícia Arcanismo pode dizer que as runas são mágicas, mas não o que elas significam. Harshnag está familiarizado com a runa ise e pode identificá-la; as outras runas são desconhecidas para ele. Iymrith, Klauth, Claugyliamatar, e a maioria dos outros dragões antigos conhecem todas estas runas pelo nome e aparência.

A névoa no arco mal ilumina o templo. Um feitiço de detectar magia revela uma aura de magia de conjuração em torno do arco de runas, mas nada acontece quando algo entra na névoa. Embora o arco esteja inativo, a parede de pedra fria pode ser sentida além da névoa agitada.

O arco é um portal que conecta o templo ao oráculo divino (Área 11), permitindo a viagem instantânea de duas vias uma vez que seja ativado. Para ativar o portal, um gigante da colina, da pedra, do gelo, do fogo, das nuvens ou da tempestade (ou uma criatura polimorfada em uma dessas formas) deve pegar a arma de uma das estátuas dos seis deuses gigantes menores e tocar a runa apropriada no arco. O portador deve usar a arma pertencente ao deus que corresponde à forma física do portador; por exemplo, Harshnag (um gigante do gelo) pode ativar o portal somente usando o machado grande de aço de Thyrm, e somente tocando a runa ise (gelo). Assim que o arco de runas se ativar, a arma desaparece e reaparece



MAPA 4.1: ARCO DE RUNAS

ARMADILHA DE RUNAS

RUNAS	TIPOS DE GIGANTES	EFEITO DA MAGIA
Haug	Colina	Múltiplas magias de <i>confusão</i> são ativadas (resistência CD 15), de modo que cada criatura na sala é atingida uma vez.
Stein	Pedra	Quatro magias conjurar elemental são conjuradas, fazendo com que quatro elementais da terra se levantem do chão um em cada quadrante da câmara. Eles atacam todas as outras criaturas que detectarem, mas não podem deixar o tempo ao qual estão confinados. Eles desaparecem quando destruídos, ou após 1 hora.
Ise	Gelo	Cada criatura na sala está dentro da área de uma magia de tempestade de gelo (resistência CD 15).
Ild	Fogo	Uma magia chuva de meteoro é ativada. Cada criatura na sala está sujeita ao efeito da magia (resistência CD 15).
Skye	Nuvens	Uma magia gravidade reversa é ativada (resistência CD 15), afetando toda a sala. Criaturas e objetos que não estejam ancorados caem para cima. A Magia permanece em atividade durante 1 minuto, após o qual as criaturas e objetos no teto caem de volta ao chão. As estátuas gigantes e suas armas são consideradas ancoradas.
Uvar	Tempestade	Uma magia tempestade de vingança é ativada, afetando toda a sala (resistência CD 15). Nenhuma outra área é afetada. A Tempestade dura 10 rodadas.

nas mãos da estátua de origem, a não ser que a estátua tenha sido destruída, caso em que a arma desaparece.

Tocar uma runa com a arma errada desencadeia um efeito mágico, conforme descrito na tabela Armadilha de Runas. O efeito também ocorre quando um não-gigante toca uma runa.

Quando o portal se ativa, a névoa brilhante se transforma em nuvens de tempestade, iluminadas por relâmpagos reluzentes, porém inofensivos, e as criaturas podem ver a outra sala (Área 11) além das nuvens. O som dos trovões estrondando enche o templo, alto o suficiente para ser ouvido em todo o complexo. Qualquer criatura que entre no arco aparece na Área 11. O arco permanece ativo durante 1 hora. Qualquer criatura que esteja na Área 11 quando o arco ficar inativo novamente fica preso lá, a menos que tenha algum meio de escapar (como uma *magia de teletransporte*). Se o portal se fechar, ele pode ser reaberto do lado do templo.

CONTINUIDADE

Lymrith, a dragão azul, chega ao templo assim que os personagens retornam do oráculo divino depois de escolher qual senhor gigante eles pretendem combater (consulte a Área 11). Consulte a seção “Encontro com lymrith”, mais adiante neste capítulo, para obter mais informações.

7. SALÃO DE FESTAS

As portas duplas que conduzem a esta sala são revestidas com gelo e não podem ser abertas até que este seja quebrado ou derretido (consulte a Área 6 para mais detalhes). A câmara possui 72 m de largura por 132 m de profundidade, com uma alcova de 60 m de largura no centro da parede leste. Seis pilares, cada um com 6 m de diâmetro e 18 m de altura, apoiam o teto abobadado. As paredes são revestidas com nichos e apliques idênticos aos das Áreas 3 e 6.

Um **remorhaz** faminto está enrolado na alcova até que um ou mais membros do grupo entrem na sala, momento em que ele se desenrola e avança para atacar.

O quarto é quente, seco e iluminado. A fonte da luz e do calor é um fogo furioso contido dentro de uma bacia no centro da câmara. O gás natural que escapa através dos furos da bacia alimenta o fogo, sustentando-o indefinidamente. Qualquer criatura que entrar no fogo ou começar seu turno nele, recebe 10 (3d6) pontos de dano de fogo.

Arranjadas ao redor do poço de fogo estão seis mesas de granito cinzento, com bancos combinando e duas lajes de pedras com 2,7 m de altura, manchadas com sangue e banha. Em cima da laje mais meridional estão pilhas ordenadas de pratos e taças feitas de cobre batido, todas esverdeadas e enegrecidas com a idade.

As pilhas de pratos e taças na laje mais setentrional foram derrubadas, criando uma bagunça.

MACHADO DE THRYM

Encostado contra a laje mais meridional há um machado grande de aço pesando 340 kg, dimensionado para um gigante do gelo. Um gigante distraído retirou-o do templo (Área 6) e deixou-o aqui. Assim como as outras armas na Área 6, ela pode ser usada para ativar o portal que conduz ao oráculo divino (Área 11).

8. SALA DA ARMADILHA

Esta parte do templo contém quartos onde gigantes visitantes costumavam descansar, com dois conjuntos de escadas que levam a um nível superior (Área 10).

Um corredor de 18 m de altura se estende para o norte. O salão é inclinado em um ângulo sutil, de modo que o chão na extremidade norte da sala mais elevado do que na extremidade sul. A inclinação não é tão grande a ponto do gelo no chão representar um perigo. Quatorze arcos de 9 m de altura, espaçados ao longo das paredes oeste e leste, levam a câmaras quadradas de 18 m de lado, equipadas com sofás de pedra cobertos de gelo que servem como camas. Algumas dessas camas possuem peles esfarrapadas sobre si. Uma fissura na parede de trás da câmara central no lado oeste leva a uma rede de túneis naturais (Área 9).

Este corredor contém uma armadilha mágica, e uma magia de *detectar magia* pode revelar certas pistas, como descrito nas Áreas 8A e 8B. A armadilha é disparada quando uma ou mais criaturas que não são gigantes entram na Área 8B, em uma seção quadrada de 12 m no corredor. Ela aciona mesmo se voarem ou se deslocarem invisivelmente através dessa área. Harshnag não tem conhecimento desta armadilha e não pode avisar ao grupo sobre isso. Quando a armadilha se ativa, as paredes de pedra (criadas por *magias de muralha de pedra*) selam os arcos ao longo das paredes oeste e leste.

Quando isso acontece, todas as criaturas no corredor ou nos quartos adjacentes devem jogar a iniciativa. Na contagem de iniciativa 15, uma esfera de 12 m de diâmetro de granito sólido sai da parede norte na Área 8C e rola para o sul, corredor abaixo. Ele rola 60 m em cada um de seus turnos até chegar ao final do corredor. A esfera pode mover-se através dos espaços das criaturas, e as criaturas podem mover-se através de seu espaço, tratando-o como terreno difícil. Sempre que a esfera entrar no espaço de uma criatura ou uma criatura entra em seu espaço enquanto está rolando, aquela criatura deve ser bem-sucedida em um teste de Destreza CD 12 ou receberá 55 (10d10) pontos de dano de concussão e ficará caída. A esfera não pode prejudicar criaturas acima dela.

Quando a esfera alcança a extremidade sul do corredor, a estátua gigante de pedra (Área 8A) se anima e usa seus braços estendidos para parar a esfera antes dela bater contra a parede ao redor da alcova. A cada rodada, depois da contagem de iniciativa 15, a estátua se move 6 m para o norte, rolando a esfera diante dela. A estátua e a esfera movem-se lentamente o suficiente para que as criaturas possam facilmente sair do caminho. Quando a estátua atinge a extremidade norte do corredor, ela empurra a esfera de volta para a parede (a esfera funde-se com a pedra quando entra em contato com a parede). A estátua, em seguida, vira-se e volta para sua alcova, deslocando-se 18 m em cada uma de seus turnos. Enquanto a estátua gigante está fora de sua alcova, a armadilha mágica fica desativada. A armadilha se restabelece quando a estátua retorna à sua alcova. As paredes de pedra desaparecem quando a armadilha se restabelece.

8A. ESTATUA GIGANTE DE PEDRA

De pé em uma alcova na extremidade oriental da sala existe uma estátua de tamanho natural de um gigante da pedra que irradia uma aura de magia de transmutação sob o escrutínio de um feitiço de *detectar magia*. Seus braços estão levantados com as mãos estendidas e as palmas voltadas para o lado oeste do corredor.

A estátua fica imóvel até ser ativada e possui as estatísticas de um **golem de pedra**, com as seguintes alterações:

- A estátua é Enorme e tem 195 (17d12+85) pontos de vida.
- A estátua não conhece nenhum idioma e ignora a comunicação.
- A estátua não possui as ações Ataques Múltiplos, Pancada e Lentidão.
- A estátua tem uma classificação de desafio de 0 (0 XP).

8B. ARMADILHA MÁGICA

Um feitiço de detectar magia revela magia de conjuração enchendo esta seção quadrada de 12 m do corredor: Conjurar dissipar magia (CD 18) com sucesso na área desativa a armadilha.

8C. ESFERA DE PEDRA

Quando está totalmente dentro da parede, esta esfera de pedra de 12 m de diâmetro é indetectável, mesmo com o auxílio de magia.

9. TÚNEIS DAS ARANHAS DE GELO

Harshnag não sabe sobre esses túneis e cavernas, que foram formadas por tremores de terra e não fazem parte da construção original da masmorra. Nos últimos anos, eles se tornaram uma moradia para as aranhas do gelo. As aranhas do gelo têm os olhos vermelhos e uma pele branca que cobre seus corpos, e tecem teias líquidas que cristalizam-se rapidamente, formando lâminas e casulos de gelo.

Os túneis são fissuras de 3 m de altura e 1,5 m de largura na rocha da montanha (demasiado estreitas para Harshnag). Devido aos pisos gelados e irregulares, os túneis são considerados terreno difícil. As criaturas que têm a característica Escalada da Aranha (ou que estejam sob o efeito de uma magia de patas de aranha) podem se mover através dos túneis em um ritmo normal. Uma fina camada de gelo está presente nas paredes, no chão e teto, em todo o lugar.

O ramo mais ocidental do túnel se abre no alto da encosta da montanha. A inclinação é tão íngreme que uma criatura que cair desta altura despencaria quase 120 m montanha abaixo antes de parar em qualquer tipo de borda. Embora existam abundantes apoios, a inclinação está congelada e traiçoeira, exigindo um teste bem-sucedido de Força CD 15 (Atletismo) para subir sem problemas. Não há visão da entrada (Área 1) a partir deste túnel de saída.

O ramo mais oriental do túnel se abre na parede de trás de um dormitório gigante (Área 8).

Interseções de Túnel. A primeira vez que um ou mais membros do grupo chegam a um cruzamento de túnel, quatro aranhas do gelo vêm rastejando para fora da escuridão e atacam. Use as estatísticas da **aranha gigante**, com as seguintes alterações:

- As aranhas do gelo têm resistência ao dano de frio.
- Enquanto está contida na teia de uma aranha do gelo, uma criatura recebe 1 ponto de dano de frio no início de cada um de seus turnos.
- A teia não tem imunidade a danos de concussão.

9A. DESPENSA

Esta caverna natural tem um teto de 9 m de altura apoiado por cinco colunas rochosas. O piso é plano e considerado terreno normal. A caverna está cheia de teias translúcidas das aranhas do gelo, bloqueando a linha de visão. Os personagens que forem bem-sucedidos em um teste de Sabedoria CD 15 (Percepção) podem notar um conjunto de casulos no chão, na parte de trás da caverna.

Embora sejam feitas de gelo, as teias são pegajosas (como o metal congelado). Eles usam as mesmas regras que as teias normais (consulte a seção “Perigos na Masmorra” no Capítulo 5 do *Guia do Mestre*), exceto que são frágeis e, portanto, sem imunidade a dano de concussão.

Os personagens que abrem seu caminho quebrando ou derretendo as teias podem chegar até os casulos, que são três. O primeiro contém o cadáver ensanguentado de uma cabra montesa. O segundo tem um anão do escudo mineiro, vestindo armadura e um manto esfarrapado de peles, segurando uma picareta de mineiro perto de seu peito. O terceiro contém uma bárbara Uthgardt da tribo Grande Verme, viva, chamada Noori, uma **furiosa** com as seguintes alterações:

- Sua tendência é caótica e má.
- Ela tem 0 pontos de vida e esta inconsciente, mas estável. Ela tem as seguintes habilidades: Furtividade +3, Sobrevivência +2.
- Ela fala Bothii (o idioma Uthgardt) e Comum.
- Ela está desarmada, pois perdeu seu machado grande. Se conseguir uma arma não-mágica, Noori tem um bônus de +5
- nas jogadas de ataque feitas com ela e adiciona seu bônus de Força (+3) ao dano da arma em um acerto.

Se Noori for revivida, ela fica assustada e confusa com o que a rodeia. Como a maioria dos Uthgardt, ela desconfia da magia e se ressentida dos magos. Se os personagens mataram Wormblod (consulte a Área 4) e Noori souber disso, ela os ataca com qualquer arma que tenha na mão, lutando até a morte. Caso contrário, ela permanece com o grupo até que haja uma oportunidade de escapar do complexo e retornar para a Caverna do Grande Verme se apresentar.

Se Noori voltar para sua tribo, ela compartilha o conto de sua provação. O ato de heroísmo dos personagens pode afetar suas relações com a tribo Grande Verme, na medida em que a tribo pensa duas vezes antes de atacá-los. Se Wormblod souber de sua ação, ele lhes dá seu amuleto mágico como um sinal de respeito, então os adverte para deixar o território do Grande Verme ou enfrentarão sua ira. Ele não tem interesse em forjar uma aliança com “pessoas civilizadas”.

9B. NINHO

Esta câmara em forma de ovo tem um piso plano, que é considerado terreno normal. Uma única coluna suporta

um teto abobadado 6 m acima. As cortinas de teia congelada se estendem da coluna até as paredes, criando um recinto que mantém uma aranha do gelo rainha, uma aranha gigante com as seguintes alterações:

- Ela possui 44 pontos de vida e classificação de desafio 2 (450 XP).
- Ela possui resistência a dano de frio.
- Qualquer criatura que começa seu turno dentro de 1,5 m da rainha recebe 5 (2d4) pontos de dano de frio.
- Enquanto estiver contida na teia da aranha do gelo rainha, uma criatura recebe 2 (1d4) pontos de dano de frio no início de cada uma de seus turnos. A teia de gelo da aranha não tem imunidade a dano de concussão.

A rainha senta-se sobre um conjunto de trinta e dois ovos de aranha do gelo, cada um tão grande quanto um pequeno melão. Se a rainha morrer, os ovos eclodem imediatamente e as aranhas recém-nascidas formam um **enxame de insetos (aranhas)** que atua com base na iniciativa da rainha. O enxame tem resistência a dano de frio. Se não houverem inimigos para o enxame atacar, ele começa a devorar o cadáver de sua mãe.

Tesouro. Deitado ao lado dos ovos da aranha do gelo existe uma *poção de escalada*, congelada, e um martelo de guerra com uma safira (no valor de 1.000 PO) do tamanho de um punho fechado. A poção deve ser descongelada antes que possa ser bebida. Demora 1 minuto para descongelar a poção sobre uma tocha ou fogueira. Um personagem pode renunciar ao processo de descongelamento ao quebrar o frasco de poção e comer a poção em forma de gelo.

10. ALOJAMENTOS SUPERIORES

Este corredor no pavimento superior é estruturalmente semelhante à Área 8, exceto que boa parte desmoronou, deixando alguns quartos a leste e oeste para os personagens explorarem. De pé em uma alcova na extremidade sul do corredor existe uma estátua de tamanho natural de uma gigante da nuvem vestindo uma máscara irritada, seus braços posicionados de uma forma que sugere que ela esteja conjurando uma magia. A estátua é inanimada e inofensiva.

10A. SACOLA GIGANTE

Este aposento contém um par de sofás duplos de pedra esculpida que funcionam como cama. Gelo cobre tudo.

Tesouro. Os personagens que vasculhem esta sala encontram uma sacola de couro costurada em uma das camas. A sacola está aqui há meses, deixada por um velho e esquecido gigante do gelo. Ela contém 1d4 itens mundanos determinados ao se jogar a tabela Itens na Sacola de um Gigante, na introdução. A sacola também contém um *fragmento da runa Ise* (consulte o Apêndice B) e três cabeças decepadas de anões, todas congeladas (dois anões e uma anã). Uma das cabeças tem dez dentes de ouro (no valor de 1 PO cada).

11. O OLHO DE ANNAM

Esta câmara encontra-se profundamente dentro da montanha, muito mais longe do templo do que o mapa sugere. O conteúdo desta câmara - incluindo quaisquer criaturas dentro dela - está oculto da magia adivinhação. Eles não podem ser alvo de tal magia ou percebidos através de sensores mágicos de detecção. Não existe portas ou passagens que levem para dentro ou para fora da câmara. Os personagens chegam aqui por meio do arco de teletransporte no templo. Eles podem sair da mesma maneira, desde que o arco ainda esteja ativo (consulte a Área 6). Caso contrário, eles estão presos aqui, a menos que tenham alguma maneira de se teletransportar.

Quando os personagens passam pelo arco, leia:

Além do arco trovejante encontra-se uma câmara hexagonal cujas paredes se elevam 15 m antes de se afilar até um ápice de 27 m de altura. De pé em cada canto da sala existe uma estátua de tamanho natural de um gigante segurando uma pesada lanterna de ferro com um braço levantado. Cada tipo de gigante é representado: da colina, da pedra, do gelo, do fogo, das nuvens e da tempestade. Uma luz fria e mágica irradia de cada lanterna, iluminando o cadáver de um gigante deitado no chão debaixo de uma mortalha de gelo no meio da sala. O cadáver parece ter estar aqui há algum tempo, preservado pelo frio. Ao lado do corpo do gigante descansa uma grande maçã, coberta de gelo.

Esta câmara permite a comunhão com um representante divino de Annam, o Pai de Todos. É chamado de O Olho de Annam porque os gigantes antigos pensaram que a câmara lhes permitia ganhar a sabedoria dele diretamente. Conjurar detectar magia revela uma aura *mágica de adivinhação* na sala.

O cadáver pertence a um jovem gigante das nuvens chamado Eigeron, cujo pai, Blagothkus, o traiu e o assassinou. Se os personagens perturbarem o corpo de Eigeron ou chegarem a 3 m dele, o fantasma do gigante sobe do cadáver (consulte “O Fantasma de Eigeron”).

O gigante morto usa um peitoral dourado (consulte “Tesouro”). Sua maçã estrela não é mágica e é feita para uma criatura Enorme. Personagens próximos o suficiente para tocar o cadáver do gigante das nuvens ou a maçã, percebem um círculo de runas esculpido no chão, obscurecido pelo gelo (consulte a seção “Palavras do Oráculo Divino”).

O arco de teletransporte parece em muito com o visto na Área 6, exceto que não tem runas e não pode ser ativado deste lado. Os personagens que estudam o arco e são bem-sucedidos em um teste de Inteligência CD 17 (Arcanismo) podem sentir que o arco permanecerá aberto apenas por um curto período de tempo, talvez até uma hora.

As estátuas são impressionantes e inofensivas. As luzes em suas lanternas são criadas por *magias de chama contínua*.

O FANTASMA DE EIGERON

Como muitos gigantes antes deles, Eigeron e seu pai, Blagothkus, vieram até o Olho de Annam procurando sabedoria. O oráculo divino disse-lhes que uma grande perturbação tiraria o equilíbrio de poder no mundo, dando a todos os gigantes a oportunidade de ganhar o respeito de seus deuses e trazer glória à sua raça. O oráculo disse abertamente a Blagothkus que ele nunca poderia impressionar os deuses o suficiente para ganhar o seu favor, então exortou Eigeron a sair da sombra escura de seu pai. Blagothkus foi dominado pelo desespero e pela inveja. Seguiu-se uma terrível batalha entre pai e filho, na qual Blagothkus matou Eigeron. Blagothkus, então, se retirou em seu castelo para chorar.

Eigeron se manifesta como o espírito de um gigante das nuvens. Ele quer saber por que os personagens vieram e tenta ser útil. Ele sabe como funciona o oráculo e pode explicar como os personagens devem dizer para contatá-lo (consulte “Palavras do Oráculo Divino”). Depois de dar esta informação, ele pede aos personagens para vingar sua morte, matando seu maligno pai, Blagothkus (consulte “Continuidade”).



Se o grupo atacar o fantasma, ele luta de volta. O espírito de Eigeron é um **fantasma**, com as seguintes alterações:

- Ele é bom e neutro.
- Ele é Enorme e tem 65 (10d12) pontos de vida.
- Ele fala Comum e Gigante.
- Falta-lhe a opção de ação Visão Horripilante.
- Ele pode possuir gigantes, bem como humanoides, embora sua habilidade seja limitada; ele Não pode sair desta câmara. Se uma criatura possuída pelo fantasma for removida d'O Olho de Annam, o fantasma é expulso de seu anfitrião e reforma-se no meio desta câmara.
- Se for destruído, ele volta a se formar após 24 horas. Para realmente destruir o fantasma, os personagens devem colocar o espírito de Eigeron para descansar, matando Blagothkus.

TESOURO

O gigante das nuvens morto usa um *peitoral +2* que se redimensiona para ajustar-se ao seu usuário, e tem uma *opala da runa Ild* (consulte o Apêndice B) presa em sua mão direita congelada. O fantasma não se opõe se um dos personagens pegar para si a armadura ou a opala.

CONTINUIDADE

Se os personagens quiserem tentar ajudar Eigeron matando Blagothkus, eles devem primeiro descobrir onde Blagothkus está. Eles podem pedir ao oráculo, mas sua resposta é vaga (consulte “Palavras do Oráculo”). Nem Harshnag, nem o espírito de Eigeron sabem o que é “Parnast”, embora os personagens possam supor que seja um lugar.

Parnast é uma aldeia que aparece em poucos mapas, e poucas pessoas sabem disto. Personagens que se consultem com um membro da Guilda dos Restauradores, Mapeadores & Cartógrafos em Águas Profundas ou qualquer sábio em Everlund ou Lua Argêntea pode adquirir um mapa por 100 PO que mostra a localização de Parnast. A aldeia situa-se entre as Montanhas Picos Cinzentos e a Floresta Abrigo do Clima, perto da borda ocidental do deserto de Anauroch. Se viajarem para Parnast, os personagens veem o castelo voador de Blagothkus pairando nas proximidades, suas torres lançando longas sombras sobre a aldeia.

O que acontece se os personagens decidirem perseguir Blagothkus está além do escopo desta aventura. As estatísticas para o maligno gigante das nuvens e os planos detalhados de seu castelo voador são fornecidos na aventura *Tesouro da Rainha Dragão*. Se os personagens tiverem a intenção de matar Blagothkus, você pode narrar o capítulo final daquela aventura, que é um desafio apropriado para um grupo de aventureiros de 7º nível. Consulte também as informações sobre Blagothkus apresentadas na seção “*Tesouro da Rainha Dragão*” no Apêndice A deste livro.

VIAGEM PARA O OLHO

Gravado no chão da Área 11 e escondido debaixo de uma camada fina de gelo existe um círculo de mitral embutido, com 6 m de diâmetro, inscrito com a runa kong (rei) (consulte o Apêndice E) e com as palavras “Faça sua pergunta e saiba a verdade” em De-thek, a escrita Anã. A runa kong, que é quase tão grande quanto o círculo que a encerra, é frequentemente associada a Annam, o Pai de Todos. Os personagens notam o círculo e a runa assim

que chegam a 1,5 m destes. Caso contrário, o gelo deve ser limpo para revelar a presença do círculo e sua runa.

O oráculo tem 6 cargas. Qualquer criatura no círculo que fizer uma pergunta recebe uma resposta verdadeira e trovejante, no idioma Gigante (mesmo que a pergunta tenha sido feita em outro idioma). Cada resposta que o oráculo custa uma carga e faz com que um das seis lanternas na sala apaguem. O oráculo recupera todas as cargas gastas ao amanhecer, depois do que as lanternas recarregarem. Se uma pergunta for feita e o oráculo carecer de cargas, não há resposta.

O poder do oráculo é semelhante a uma magia de adivinhação. Se as criaturas fizerem diferentes perguntas simultaneamente, o oráculo escolhe uma delas ao acaso para responder.

Respostas a várias prováveis perguntas são apresentadas aqui, embora você possa ajustar essas respostas para torná-las mais claras ou enigmáticas, como você preferir.

Por que os gigantes ameaçam o Norte? “O ordenamento entre eles foi quebrado”.

Quem quebrou o ordenamento? “Annam o Pai de Todos, o maior dos deuses”.

Por que Annam quebrou o ordenamento? “Para despertar seus filhos de sua complacência”.

O que deve ser feito para deter os gigantes? “Encontre uma concha mágica do rei dos gigantes da tempestade, Hekaton, use-a para visitar a corte de Hekaton e arraigue o mal nela”. Se os personagens já tiverem uma concha de teletransporte em sua posse, o oráculo diz: “Use a concha para visitar a corte de Hekaton, erradi que o mal nela”.

Onde está a concha? “Nas garras de um senhor gigante”. Se for pedido ao oráculo o nome do gigante, ele dá uma missão especial (consulte “Busca Pelas Relíquias dos Gigantes”).

O que os gigantes malignos querem? “Poder, glória e o favor de seus deuses, de modo que quando o ordenamento for refeito, eles serão elevados ao topo”.

Qual é o plano de Guh? “Se tornar a maior gigante que o mundo já viu”.

Qual é o plano de Kayalithica? “Obliterar as obras dos mundanos da superfície”.

Qual é o plano de Storvald? “Trazer a Era do Gelo Eterno”.

Qual é o plano do Zalto? “Reconstruir um colosso matador de dragões”.

Qual é o plano de Sansuri? “Encontrar um tesouro perdido de magia dracônica”.

Onde está o [nome do senhor gigante]? O oráculo responde com uma missão especial (consulte “Busca Pelas Relíquias dos Gigantes”).

Onde está Blagothkus? “Sua sombra recai sobre Parnast”.

Klauth pode ser de confiança? “Nenhum dragão ancião é de confiança, especialmente ele”.

O que está havendo com os gigantes da tempestade?

“O tribunal dos gigantes da tempestade está em caos após o desaparecimento do Rei Hekaton”.

Onde está o rei Hekaton? “Seu paradeiro é desconhecido do” (O rei dos gigantes da tempestade está sendo mantido em um lugar imune à adivinhação mágica; consulte o Capítulo 11, “Pegos Pelos Tentáculos”).

Como podemos encontrar Hekaton? “Fale com Serisa, sua filha mais nova. Ela tem uma pista para o paradeiro dele, e ela precisa de sua ajuda”.

Quem governa no lugar de Hekaton? “Sua filha, Serissa”.

O que aconteceu com Hekaton? “Ele foi enganado por suas filhas mais velhas, Mirran e Nym, que cobiçam seu trono”.

Mirran e Nym estão agindo sozinhas? “Não. Elas são peões de um mal muito maior chamado lymrith - uma dragão azul sob a aparência de uma gigante da tempestade”.

Onde está lymrith agora? “Turbilhão” (a resposta do oráculo muda para “Próximo” se lymrith tiver deixado Turbilhão para se consultar com o oráculo; consulte a seção “Encontro com lymrith”, mais adiante neste capítulo).

Como chegamos a Turbilhão? “A concha do Rei Hekaton o levará até lá. O caminho que você escolher aqui o levará até lá”. Se os personagens já tiverem uma concha de teletransporte em sua posse, o oráculo diz: “Use a concha para visitar a corte de Hekaton”.

A BUSCA PELAS RELÍQUIAS DOS GIGANTES

A primeira vez que Harshnag ou um membro do grupo perguntar ao oráculo para divulgar a localização da concha de Hekaton ou de qualquer um dos senhores gigantes malignos, o oráculo responde da seguinte forma:

“Primeiro, você devem provar-se digno! Quando os bárbaros humanos chegaram a estas terras, lutaram contra nós e roubaram nossas relíquias, enterrando-as no chão, e os humanos construíram altares para Uthgar, seu deus-rei, sobre essas relíquias e cercaram seus altares com montes sepulcrais. Dirija-se até estes montes, recupere uma ou mais das nossas relíquias perdidas e traga-as aqui como tributo. Faça isso e seu caminho será claro. Existem muitos caminhos que você pode tomar. Quanto mais relíquias você entregar, mais caminhos você terá para escolher. Vários senhores gigantes malignos estão prontos para se opor a você. Você pode arruinar todos os seus planos, derrotando apenas um deles. Qual é ainda está para ser visto.”

Os personagens não têm nenhuma obrigação de completar as missões do oráculo se já tiverem uma concha de teletransporte ou um meio de determinar o paradeiro de uma.

A tabela Relíquias Perdidas dos Gigantes resume onde cada relíquia foi enterrada e qual inimigo os personagens podem escolher derrotar se certa relíquia for oferecida como tributo ao oráculo. Os montes espirituais dos Uthgardt são descritos no Capítulo 3, e suas localizações são marcadas nos mapas do Norte nesse capítulo.

RELÍQUIAS PERDIDAS DOS GIGANTES

Monte Espiritual	Relíquia	Senhor Gigante
Poço de Beorunna	Trombeta quebrada	Kayalithica
Rocha da Pedreira	Ponta de lança de mitral	Sansuri
Árvore do Anciã	Anel de narina de Elétrum	Guh
Caverna do Grande Verme	Escudo quebrado	Storvald
Monte de Morgul	Dente banhado a ouro	Zalto
Pedra Única	Pedregulho mágico	Kayalithica
Rocha do Corvo	Anel de magma Clava grande de osso	Zalto Guh
Escudo Pétreo	Escudo Pétreo	Sansuri
Branco Reluzente	Branco Reluzente	Storvald

CONCHAS DE HEKATON

O Rei Hekaton criou conchas mágicas e as deu a vários senhores gigantes para que pudessem aparecer diante dele em sua convocação imperial. Quando queria chamar os senhores para sua fortaleza, ele transmitia através das conchas o som de ondas quebrando. Esperava-se, então, que os senhores usassem o poder de teletransporte de suas conchas para viajar até Turbilhão. Cada senhor que aparece nesta aventura tem uma concha de teletransporte (consulte o Apêndice B). Os personagens só precisam de uma delas para chegar até Turbilham.

O MAPA DE HARSHNAG

Harshnag sabe os nomes e locais de todos os nove montes espirituais. Ele pode levar uma hora para desenhar um esboço de mapa que mostra onde os montes espirituais estão localizados com postos-chave e características do terreno. Ele não sabe quais relíquias estão enterradas em cada monte ou qual senhor gigante está associado a cada relíquia. Se os personagens pegarem o mapa de Harshnag, dê aos jogadores uma cópia do Mapa 4.2 para referência.

Harshnag declina acompanhar os personagens em sua busca para recuperar as relíquias dos gigantes, optando, em vez disso, esperar por eles no templo de Annam (Área 6) e guardar o portal. Antes que os personagens partam, ele os adverte de que profanar os montes espirituais de Uthgardt provavelmente trará ao grupo algum conflito com uma ou mais tribos de bárbaros.

RETORNANDO COM AS RELÍQUIAS

Para oferecer uma relíquia como tributo, ela deve ser colocada dentro do círculo de mitral no chão da câmara do oráculo. O fantasma de Eigeron sabe disso, e Harshnag pode descobrir se os personagens ficarem presos nisso. Quando isso é feito, a relíquia desaparece para sempre. Quando uma relíquia desaparece, o oráculo diz em uma voz crescente, “Você fez uma grande ação para todos os gigantes! Um novo caminho está diante de você!”. Para cada relíquia que os personagens oferecerem como tributo, um baixo relevo de pedra que descreve o senhor gigante associado com aquela relíquia (consulte a tabela Relíquias Perdidas dos Gigantes) se sobressai de uma das cinco paredes nuas da câmara. Por exemplo, se os personagens oferecerem a trombeta rachada encontrado sob o altar no Poço de Beorunna e a ponta de lança de mitral encontrada sob o altar em Rocha da Pedreira, aparecerão baixos relevos da Baronesa Kayalithica e da Condessa Sansuri, deixando três paredes nuas. Os baixos relevos dos gigantes permanecem até que um ou mais personagens estejam dentro do círculo de mitral no meio da Área 11 e declarem qual senhor gigante querem enfrentar. A maioria dos votos vence. Se os personagens não fizerem tal declaração antes de deixar a câmara do oráculo, os baixos relevos desaparecem e reaparecem quando um ou mais personagens retornarem. Depois de fazer sua escolha, os personagens da câmara do oráculo ganham a habilidade mágica de conhecer a rota física mais curta e direta para o covil do senhor gigante escolhido. Esta habilidade dura até chegarem ao seu destino.

Se os personagens tiverem um concha de teletransporte em sua posse, os baixos relevos não se formam quando eles pagam o tributo ao oráculo. Ao receber uma ou mais relíquias dos gigantes, o oráculo diz, em Gigante: “Seu caminho é claro, use a concha para alcançar a corte do Rei Hekaton!”

O Oponente Escolhido

O oráculo proferirá algo baseado no inimigo escolhido:

CHEFE GUH

“Vá para o sul, sobre árvore, colina e vale. Deixe o grande rio ser o seu guia. Lá, em um de seus braços orientais, você encontrará Grudd Haug – o covil ga chefe dos gigantes da colina. A concha que você procura está perto dela.”

“O grande rio” refere-se ao Rio Dessarin. O covil dos gigantes da colina encontra-se ao longo de um de seus afluentes orientais. Quando os personagens estiverem prontos para ir para lá, continue com o Capítulo 5, “Covil dos Gigantes da Colina”.

BARONESA KAYALITHICA

“Vá para o sudeste, por sobre as terras altas e baixas. Atravesse a grande floresta até os picos cinzentos, e procure pela Fenda da Pedra Morta, o desfiladeiro da baronesa dos gigante da pedra. A concha que procura está na posse dela”.

“A grande floresta” refere-se à Floresta Alta, “os picos cinzentos” às Montanhas Picos Cinzentos. Quando os personagens estiverem prontos para ir para lá, continue com o Capítulo 6, “Desfiladeiro dos Gigantes de Pedra”.

JARL STORVALD

“Vá para o oeste, por sobre as montanhas, até o Mar do Gelo em Movimento, lá, entre as geleiras, você encontrará Svardsborg - o iceberg do barão dos gigantes do gelo. A concha que procuram está sobre seu trono de gelo.”

“Quando os personagens estiverem prontos para ir para lá, continue com o Capítulo 7, “Iceberg dos Gigantes do Gelo”.

DUQUE ZALTO

“Vá para o leste, por sobre montanhas e neve, até pináculos distantes. Lá, em uma montanha fria, você encontrará uma aldeia do povo iaque, e abaixo disso, Escória de Ferro - a forja do duque dos gigantes do fogo. A concha que procuram está em seus aposentos.”

“Pináculos distantes” refere-se à cordilheira dos Pináculos de Gelo (Ice Spires). Quando os personagens estiverem prontos para ir para lá, continue com o Capítulo 8, “Forja dos Gigantes do Fogo”.

CONDESSA SANSURI

“Vá para o sudeste até os mouros selvagens e olhe para o céu para Lyn Armaal - o castelo da condessa gigante da nuvem A concha que você procura está em um baú secreto.”

O castelo de Sansuri atualmente flutua acima dos Pântanos Eternos. Quando os personagens estiverem prontos para ir para lá, continue com o capítulo 9, “Castelo dos Gigantes das Nuvens”.



MAPA 4.2: MAPA DE HARSHNAG

DIRIGÍVEL DE UM CULTO

Este encontro introduz os personagens a um bando improvável de aliados, e ocorre quando o grupo deixa O Olho do Pai de Todos em busca dos montes espirituais dos Uthgardt para realizar o saque (consulte a seção “A Busca Pelas Relíquias dos Gigantes”).

Klauth, um dos maiores e mais aterrorizantes dragões vermelhos em Faerûn, tem espionado os gigantes. Diverte-o ver os seus velhos inimigos ao capricho de seus deuses. O “Velho Rosnado” sabe que as civilizações do Norte não vão tolerar as depredações dos gigantes por muito tempo. O dragão espera totalmente que os aventureiros se mobilizem e levem a luta até os senhores gigantes. Não surpreendentemente, Klauth tem mantido um olho em Harshnag e, mais recentemente, nos personagens dos jogadores.

Klauth trouxe membros do Culto do Dragão ao seu vale (para mais informações sobre o covil de Klauth, consulte a entrada “Vale Klauthen”, no Capítulo 3). Os cultistas temem o grande dragão e seguem suas ordens sem questionar. Nesta ocasião, Klauth ordenou que os cultistas entreguem um presente especial aos personagens: um dirigível para ajudar a acelerar suas viagens.

PRECISA DE UMA CARONA?

O dirigível dos cultistas do dragão voa do Vale Klauthen até O Olho do Pai de Todos, chegando assim que os personagens emergem do templo dos gigante. Leia ou parafraseie o texto para os jogadores quando o dirigível aparecer.

Um estranho veículo aparece no céu acima, se aproximando vagarosamente. Parece um pequeno navio com trilhos de trenó, pendurado no alto por um enorme balão vermelho.

O dirigível desce duas escadas de corda de 15 m de comprimento sobre as laterais da nau para que os personagens possam subir a bordo sem que seja necessário pousar o veículo. Os personagens podem voar até a nau se tiverem os meios para fazê-lo. Se se recusarem a embarcar na nau, a tripulação pede para que eles subam a bordo. Se ainda recusarem, o dirigível aterrissará para que os cultistas do dragão possa revelar quem os enviou e por quê.

A tripulação do navio é constituída por oito membros do Culto do Dragão (humanos e humanas cultistas de várias etnias NM), todos vestindo armadura de couro preto e máscaras de couro preto. Os cultistas são um grupo sem humor, mas resolutos. Seus nomes são Delsephine, Nyzroth, Brassik, Laz, Oriskus, Perella, Trait e Zalthia. Delsephine é seu líder. Quatro estão em serviço a qualquer momento (dois tripulando o navio e dois de vigia) enquanto os outros descansam. Um membro do grupo que observe um ou mais cultistas operando o dirigível por um dia inteiro pode, com um teste bem-sucedido de Inteligência CD 15, aprender o suficiente sobre a operação da nau para tomar o lugar de um cultista na tripulação. Por sua vez, os cultistas estão dispostos a tripular do navio para que os personagens possam se concentrar na navegação, bem como na carga, mira e disparo das armas a bordo.

As ordens dos cultistas são de conduzir a nau enquanto os personagens direcionam e ajudam os personagens a defendê-la. Eles não ajudam os personagens de outra forma e evitam colocar-se no caminho do dano. Os personagens podem deixar os cultistas para trás, se quiserem, mas eles são rápidos em argumentar que os personagens acharão impossível operar a nau por conta própria. Klauth não se importa com o que aconteça com os cultistas uma vez que o dirigível é entregue ao grupo, e ele nem mesmo se preocupa com o que exatamente os personagens vão fazer com o dirigível, uma vez que esteja na posse deles. Ele, entretanto, espera que os cultistas transmitam a seguinte mensagem aos personagens quando os dois grupos se encontrarem pela primeira vez.

“Nós viemos até vocês em nome de Klauth, o Grande Dragão do Norte! Klauth oferece-lhes esta embarcação e nossos serviços como um presente, para que vocês possam atravessar seus vastos domínios, evitando os muitos perigos da terra abaixo. A guerra dos gigantes é inevitável, mas o Grande Dragão ordena que vocês avancem e enfrentem o seu destino. O ordenamento dos gigantes está quebrado e eles não estão unidos. Matem seus líderes e vocês ainda podem prevalecer. Se conseguirem eliminar a ameaça dos gigantes, Klauth pede que vocês cheguem até seu vale escondido, para que ele possa recompensar sua coragem.”

Os cultistas nunca visitaram O Olho do Pai de Todos antes e não sabem nada sobre sua configuração ou seu conteúdo. Entretanto, eles sabem algo sobre o ordenamento:

- O ordenamento ditava a hierarquia da sociedade gigante, mas os deuses gigantes aparentemente o dissolveram.
- Antes da dissolução do ordenamento, os gigantes da tempestade estavam no topo, os gigantes da colina na base.
- O desaparecimento de Hekaton, o rei dos gigantes da tempestade, levou vários outros gigantes a se comportarem mal. Os esforços destes gigantes para subir ao topo do ordenamento leva há um mal presságio para os impérios em ascensão no Norte.

Os cultistas conhecem o caminho para o Vale Klauthen, mas eles não levarão os personagens lá de bom grado até que o Rei Hekaton seja libertado. Embora os cultistas não saibam, a promessa de recompensa de Klauth é falsa. Se os personagens aceitarem sua oferta e o visitarem na hora marcada, ele os ataca quando entram no Vale Klauthen, não vendo mais uso para eles. O Velho Rosnado não tem intenção de lhes dar nem uma moeda de seu tesouro.

DESCRIÇÃO DO DIRIGÍVEL

O balão enorme do dirigível é feito de couro de dragão que foi tingido de vermelho brilhante. Acima do balão existe um ninho do corvo que é alcançado ao se escalar as cordas na parte externa do balão. Escalar pelas cordas requer um teste bem-sucedido de Força CD 10 (Atletismo) ou Destreza CD 10 (Acrobacia). Se o teste falhar, nenhum progresso é feito; se o teste falhar por 5 ou mais, a criatura cai.

O balão é amarrado a uma gôndola que foi equipada com correias de aço. O dirigível tem um deslocamento de 12,8 km/h enquanto estiver esquiando no gelo ou neve ou voando. Um vento forte de frente reduz a velocidade da nau a 6,4 km/h, enquanto um vento forte a favor aumenta sua velocidade para 19,2 km/h. Ao se mudar a altitude, a nau pode usar correntes de ar para mover-se em uma determinada direção. Uma hélice na gôndola empurra o navio adiante e também pode ser girada. O casco da gôndola é a prova d'água e flutuante, e a hélice pode empurrá-la através da água também.

O dirigível pode estocar até 1 tonelada de carga e requer uma tripulação de dois, um para operar a hélice e um para operar o forno. Se o navio tiver menos de dois tripulantes em serviço, sua velocidade não pode ser controlada, e ele se move em uma direção aleatória, levado pelo vento, até que o controle seja recuperado ou até que colida com algo. A gôndola e o balão são alvos separados.

A gôndola tem CA 13, 250 pontos de vida, e um limiar de dano de 10. O balão tem CA 11 e 50 pontos de vida.

Ambos têm imunidade a veneno e dano psíquico. Se o balão cair para 0 pontos de vida, ele explode e a nau perde a capacidade de voar. Enquanto o balão ou a gôndola tiverem pelo menos 1 ponto de vida, eles podem ser reparados. Reparar 1 ponto de vida de dano do balão ou da gôndola requer 1 dia e custa 20 PO (magias de consertar podem reparar danos superficiais, mas não podem restaurar pontos de vida).

LOCAIS NO DIRIGÍVEL

Os seguintes locais são identificados no Mapa 4.3.

1. FORNALHA

No meio do convés superior existe uma fornalha cilíndrica feita de bronze com 3 m de altura com um **elemental de fogo** magicamente aprisionado dentro dela. Uma escotilha estreita na parte dianteira da fornalha apresenta uma pequena grade através da qual o elemental pode ser visto, e o calor que derrama para fora através da grade ajuda a manter a equipe da plataforma quente em dias e noites frias. Uma roda de ferro no lado de estibordo da fornalha abre e fecha uma válvula de bronze no topo do cilindro, que tem o efeito de aumentar ou reduzir o tamanho do fogo que se espalha para fora dela. Quanto mais calor é liberado para encher o balão, mais alto a nau pode subir.

Abrir a escotilha ou a válvula não libera o elemental do fogo, mas a destruição da fornalha o liberta, assim como conjurar com sucesso *dissipar a magia* (CD 19) nele. A fornalha tem CA 15, 30 pontos de vida, limiar de dano de 10 e imunidade a fogo, veneno e danos psíquicos. O elemental do fogo fica furioso se libertado, atacando todas as outras criaturas que ver. Dentro ou fora da fornalha, ele pode ser banido usando uma *magia banimento* ou similar, ou se for preso dentro de um frasco de ferro ou de dispositivo similar. Se a fornalha for destruída ou o elemental liberado de dentro dela, o ar dentro do balão esfria, fazendo com que o dirigível desça a uma taxa de 3 m por rodada.

Enquanto a câmara da fornalha estiver intacta, um elemental do fogo sob o controle de outra criatura pode ser preso nela, até ser libertado como descrito acima. A fornalha pode conter apenas um elemental do fogo por vez.

2. ARMA DE ARPÃO

Uma arma de arpão com mola, feita de bronze polido com açosórios de ferro, está aparafusada ao convés superior dianteiro. Ela possui um arco de fogo de 90 graus (de lado a lado, bem como para cima e para baixo). A arma vem com um molinete, uma bobina de 150 m de corda e dez arpões com ponta de aço. Embora ela dispare arpões em vez de setas, a arma é considerada uma balista (consulte a seção “Equipamento de Cerco” no Capítulo 8 do *Guia do Mestre*).

Amarrar uma corda a um arpão, se desejado, gasta uma ação. Além de causar 16 (3d10) pontos de dano perfurante em um acerto, um arpão empala seu alvo. Enquanto empalado, o alvo não pode realizar qualquer ação em seu turno que não seja tentar libertar-se do arpão, o que requer um teste de Força CD 15. Se o teste for bem-sucedido, o alvo recebe 5 (1d10) pontos de dano penetrante quando o arpão é puxado e não está mais empalado. Se um arpão estiver preso à arma por uma corda, uma criatura empalada com aquele arpão não pode se afastar da arma ou aumentar sua altitude até libertar-se. Uma criatura dentro do alcance do molinete da arma pode usar sua ação para puxar uma criatura empalada, arrastando-a mais 6 m para perto da arma.

3. BALISTA

Uma balista de madeira está montada em um suporte giratório de ferro no castelo de popa. Ela tem um arco de fogo de 90 graus (de lado a lado, e para cima e para baixo). Atrás dela repousa uma caixa que contém uma dúzia de setas. Para regras de balista, consulte a seção “Equipamento de Cerco” no Capítulo 8 do *Guia do Mestre*.

4. ESCOTILHA DA HÉLICE

Uma porta de madeira atrás da fornalha (Área 1) no convés superior pode ser aberta para revelar escadas que conduzem ao convés inferior. Vigias na altura dos degraus dão vista para fora para bombordo e estibordo. As janelas das vigias estão trancadas por dentro e cada vigia é grande o suficiente para uma criatura Média espremer-se através dela.

Ao pé das escadas existe uma escotilha de aço aparafusada pelo lado de fora, com duas alavancas de ferro deslizantes horizontais na parede adjacente. Uma alavanca está rotulada Acelerar, a outra como Direção (em Comum). Atrás da escotilha há um compartimento de paredes de aço que contém um **elemental do ar** magicamente conectado. Os poderes do elemental do ar movem a hélice traseira. Mover a alavanca de Acelerar para a esquerda abre as válvulas que permitem que o vento do elemental gire a hélice. Mover a alavanca para a direita fecha as válvulas, e a hélice para de girar. Mover a alavanca de Direção para a esquerda ou para a direita faz com que a hélice mova-se nessa direção, permitindo que o navio rode enquanto a hélice está funcionando. Quando a alavanca de Direção está centrada, a hélice move a embarcação para a frente. Abrir a escotilha liberta o elemental, que ataca qualquer criatura que ver. Sem o elemental do ar para impulsiná-la, a nau não pode ser empurrada através do gelo ou neve e, se estiver no ar, move-se de acordo com o vento predominante.

Qualquer elemental do ar sob o controle de outra criatura pode ser comandado a entrar no compartimento. Se a escotilha do compartimento for, então, fechada e trancada, o elemental fica aprisionado lá dentro.

5. ALOJAMENTOS DA TRIPULAÇÃO

Cada uma dessas cabines tem uma porta que pode ser fechada por dentro, embora nenhuma das portas esteja trancada normalmente. Uma porta pode ser quebrada e aberta com um teste bem-sucedido de Força CD 13 (Atletismo). Cada cabine contém duas redes (uma acima da outra), uma escrivaninha, uma cadeira, um baú e uma vigia. As janelas das vigias são trancadas por dentro, cada conjunto possui uma moldura ampla o suficiente para uma criatura Média espremer-se através dela.

Cada baú tem uma divisão que reparte seu espaço interior ao meio, com espaço em cada lado para o vestuário e objetos pessoais de alguém. Em cima de cada mesa existe uma lamparina resistente, um jogo de Xadrez do Dragão e cartas de jogar.

6. DEPÓSITO

Esta sala está cheia até o teto com caixas de rações, barris de água doce e barris de cerveja anã e vinho élfico fino - comida suficiente para alimentar dez pessoas por 100 dias. As redes fixadas aos anéis de ferro aparafusados nas paredes evitam que os recipientes se movam.

Klauth saqueou estas mercadorias de várias caravanas, e muitos dos recipientes carregam os nomes e os emblemas de seus proprietários anteriores.

VIAGEM AÉREA

A tabela Distância de Viagem em Quilômetros mostra as distâncias entre os vários montes espirituais dos Uthgardt, em linha reta. Use-a para rastrear a viagem do dirigível do grupo, lembrando que a velocidade da nau é de 12,8 km/h, não contabilizando ventos fortes contra ou a favor (consulte a seção “Descrição do Dirigível”).

Embora os personagens não tenham encontros planejados no ar, você pode adicionar um encontro sempre que servir a você. Jogue um d20 e consulte a tabela Encontros Aleatórios Aéreos. Você também pode usar a tabela Clima no Capítulo 5 do *Guia do Mestre* para determinar as condições meteorológicas predominantes. Sob céus claros, os personagens no convés ou no ninho do corvo, percebem automaticamente criaturas aproximando-se, dando tempo à tripulação para carregar e apontar as armas da nau antes que as criaturas se aproximem.

Uma desvantagem de viajar pelo dirigível é que a nau é facilmente vista. Os personagens não podem surpreender criaturas hostis enquanto viajam no dirigível, a menos que estejam guiando a nau através de nevoeiro espesso ou nevasca pesada.

ENCONTROS ALEATORIOS AEREOS

d20	Encontros
1-5	2d6 aarakocras
6-9	1d4+1 mantícoras
10-11	Gigante da tempestade montado
12-13	Uthgardt montado
14-17	Ventos fortes
18-19	1 dragão verde jovem
20	1 dragão de prata jovem

DISTANCIA DE VIAGEM EM QUILOMETROS

DE / PARA	OLHO	PB	PB	RP	AA	GV	MM	PU	RC	EP	BR
Olho do Pai de Todos	—	480	480	416	616	72	304	432	336	624	240
Poço de Beorunna (PB)	480	—	—	520	416	400	720	96	816	320	480
Rocha de Pedreira (RP)	416	520	520	—	320	384	360	416	560	400	176
Árvore Anciã (AA)	616	416	416	320	—	560	664	336	848	128	432
Caverna do Grande Verme (GV)	72	400	400	384	560	—	352	360	400	560	224
Monte de Morgul (MM)	304	720	720	360	664	352	—	640	224	736	256
Pedra Única (PU)	432	96	96	416	336	360	640	—	760	264	392
Rocha do Corvo (RC)	336	816	816	560	848	400	224	760	—	896	424
Escudo Pétreo (EP)	624	320	320	400	128	560	736	264	896	—	480
Branco Reluzente (BR)	240	480	480	176	432	224	256	392	424	480	—



MAPA 4.3: DIRIGÍVEL DO CULTO DOS DRAGÕES

AARAKOCRA

Estas aves inteligentes voam perto do dirigível para obter uma vista melhor. Elas tiveram vários encontros mortíferos com o Culto do Dragão e reconhecem os cultistas pelo seu vestuário. Se avistarem um ou mais cultistas uniformizados no convés do dirigível ou no ninho do corvo, elas atacam. Caso contrário, as aarakocra luta apenas em autodefesa. Se pelo menos cinco aarakocra estiverem presentes, elas tentam realizar uma dança aérea para invocar um elemental do ar para ajudá-las. Os personagens podem negociar uma trégua com as aarakocra ao serem bem-sucedidos em um teste Carisma CD (Persuasão), mas apenas se se absterem de atacar e se comunicar em um idioma que as aarakocra entendam.

MANTÍCORAS

Uma mantícora arremessa seus espinhos da cauda contra as criaturas no convés ou no ninho do corvo. Se ela não ver ninguém, ele lança seus espinhos da cauda no balão, na esperança de derrubar o dirigível.

GIGANTE DA TEMPESTADE MONTADO

Os personagens encontram um **gigante da tempestade** montando um pássaro roca. Os dois estão procurando pistas sobre o paradeiro do Rei Hekaton. O gigante conclui que a nau não contém nada de interesse e afasta-se com o pássaro roca, ficando, pelo menos, a 400 m de distância. O gigante não tem interesse em envolver “pequeninos” em sua investigação. Ele evita o combate e ignora os sinais vindos do dirigível.

UTHGARDT MONTADO

Personagens no convés superior ou no ninho do corvo avistam 1d4+2 **fúriosos** (humanos e humanas Uthgardt CM) que pertencem

à tribo do Corvo Negro ou a tribo Grifo. Cada furioso cavalga um corvo gigante treinado (use as estatísticas do **abutre gigante**) ou um **grifo**, conforme apropriado.

Os bárbaros guiam suas montarias ao lado do dirigível. Em seguida, saltam para o convés e atacam todos a bordo. As montarias retiram-se do campo de batalha imediatamente.

VENTOS FORTES

A nau está à mercê de ventos fortes por 1d4 horas. No final desse tempo, ela é soprada para fora do curso o suficiente para adicionar 2d4x10 quilômetros à viagem atual.

DRAGÃO VERDE JOVEM

Este dragão quer o dirigível. Ele circunda a nau e bombardeia o convés com o seu sopro gasoso, mantendo-se fora do alcance do combate corpo a corpo, na esperança de matar a tripulação. Se seus pontos de vida forem reduzidos pela metade ou menos, ele foge. Entretanto, o dragão não desiste de seu prêmio facilmente. Se ele se retirar e este encontro ocorrer novamente, o mesmo dragão retornará, tendo recuperado seus pontos de vida e rastreado o dirigível.

DRAGÃO DE PRATA JOVEM

Dalanyrr, um dragão fêmea de prata de apenas vinte anos, está voando entre as nuvens quando avista o dirigível. Sua curiosidade aflora, e ela tenta aterrissar no convés e falar com a tripulação. Apesar de amigável, Dalanyrr não tem nenhuma informação útil para transmitir e não tem interesse em juntar-se ao grupo. Se os personagens lhe pedirem para realizar uma tarefa para eles, ela concorda em fazê-lo mediante um pagamento, desde que a tarefa não seja muito difícil ou perigosa. Ela não os ajudará na pilhagem dos montes espirituais dos Uthgardt ou atacará fortalezas dos gigantes, mas ela pode ser persuadida a patrulhar ou escoltar o dirigível por um dia ou dois.

O encontro com o dragão de prata ocorre apenas uma vez. Se você jogar novamente, escolha um encontro diferente.

ENCONTRO COM IYMRITH

Este encontro ocorre depois que os aventureiros retornam para a Área 6 vindos da Área 11, tendo entregue uma ou mais relíquias dos gigantes e escolhido um senhor gigante para derrotar. Iymrith aparece quando eles se preparam para sair do templo pela última vez.

O dragão azul chega ao Olho do Pai de Todos para fazer uma consulta com o oráculo e saber em que ponto estão as tramas dos senhores gigantes. Ela chega na forma de dragão e entra no templo através das portas gigantes (Área 4). Se os personagens tiverem um dirigível lá fora, ela o ignora e faz seu caminho para dentro, esperando se deparar com problemas. Se a tripulação do dirigível causar dano a ela, ela destrói o balão do dirigível com a sua arma de sopro e conjura tempestade de gelo na tripulação. Os cultistas do dragão, se ainda a bordo do dirigível, a reconhecem e ficam fora do seu caminho. Eles sabem as seguintes informações sobre ela:

- Iymrith vive no deserto de Anauroch e é conhecida como a Perdição do Deserto.
- O dragão é uma conjuradora e um transmorfa.
- Ela e Klauth se conhecem, mas raramente se encontram. Sua presença no domínio de Klauth é provocativa.

A ANCIÃ AZUL

Quando Iymrith confronta os personagens na área 6, leia:

Vocês ouvem a crosta de gelo sob pés pesados, enquanto um enorme dragão azul arrebenta as portas principais do templo. A grande anciã não se importa com as estátuas aqui. Em vez disso, ela fixa seu olhar de ódio em vocês.

Iymrith é uma **dragão azul anciã** (consulte o Apêndice C). Se os personagens não estiverem com Harshnag quando ela aparecer, eles devem enfrentar o dragão por si mesmos. A avaliação inicial dela é que eles não representam nenhuma ameaça. Se eles negociarem uma a passagem segura, ela os deixa sair se o fizerem imediatamente. Se eles a contrariarem ou lhe causarem dano, ela tenta matá-los, ignorando aqueles que escapam e aqueles que se refugiarem nos estreitos túneis das aranhas do gelo (Área 9). Para alcançar o Olho de Annam, ela assume a forma de uma gigante da tempestade e usa o tridente de Stronmaus para ativar o portal do templo (consulte a Área 6).

Se Harshnag estiver com o grupo, ele ataca o dragão. Ele espera distraí-la o suficiente para que os personagens possam escapar. Idealmente, esta cena se desenrola na Área 6.

O SACRIFÍCIO DE HARSHNAG

Se Harshnag encontrar Iymrith na Área 6, ele investe contra o dragão e grita para os personagens fugirem enquanto ele a mantém distraída. Se os personagens prestarem atenção ao gigante de gelo, eles podem escapar. Se ele se juntarem à batalha, Iymrith usa sua fúria aterradora. Se um ou mais personagens continuarem a atormentá-la, ela foca sua atenção em Harshnag enquanto usa suas ações lendárias (especificamente seu ataque de cauda e ataque de asa) contra os personagens.

Harshnag se irritado com os aventureiros que se recusam a sair. Se eles permanecerem na Área 6 por mais de 2 rodadas,

Harshnag apela para medidas extremas em seu próximo turno para assustá-los. Leia ou parafraseie:

“Vendo suas advertências caírem em ouvidos surdos, Harshnag balança seu machado grande contra a estátua de Annam, o Pai de Todos e a acerta. Todo o templo estremece. O gigante do gelo franze a testa, esquivando-se do dragão e ataca a estátua mais uma vez, desta vez cortando um pedaço grande. Esse ato de profanação faz com que rachaduras se formem no teto, e a montanha começa a cair ao seu redor. “Fujam!”, grita Harshnag. “O destino de vocês está em outro lugar!”

A profanação de Harshnag contra a estátua de Annam condena o templo. Na contagem de iniciativa 0, cada criatura na Área 6 deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 20, recebendo 21 (6d6) pontos de dano de concussão causado pela queda dos escombros em uma falha ou metade do dano em um sucesso.

Harshnag recusa-se a sair e faz o seu melhor para impedir que Iymrith fuja, tentando agarrá-la em turnos posteriores. Depois da queda dos escombros causar dano por 2 rodadas, o teto desmorona na próxima vez que a iniciativa chegar a 0, matando e enterrando qualquer pessoa dentro do templo.

Iymrith escapa da caverna com a ajuda de sua magia de teletransporte. O destino de Harshnag é incerto. Ou ele está morto devido ao colapso ou conseguiu recuar para um local seguro (como a Área 11) no último momento possível. Em ambos os casos, é improvável que os personagens o encontrem novamente, a menos que ele faça um reaparecimento surpresa (consulte a barra lateral “Hekaton Retorna”, no Capítulo 12).

Se os esforços de Iymrith para alcançar o oráculo tiveram êxito ou não, os aventureiros a encontrarão de novo em Turbilhão (consulte o Capítulo 10, “Fortaleza dos Gigantes da Tempestade”).

SOLUÇÃO DOS PROBLEMAS

Se tudo correr de acordo com o plano, os personagens visitarão o Olho do Pai de Todos duas vezes. Durante a primeira visita dos personagens, o oráculo os exorta a recuperar uma ou mais relíquias enterradas sob montes espirituais dos Uthgardt. Harshnag permanece no templo até que eles voltem, e Klauth lhes envia um dirigível para agilizar suas viagens. Durante sua segunda visita, o oráculo revela o paradeiro de um senhor gigante com uma concha de teletransporte. Enquanto os personagens se preparam para deixar o templo pela segunda vez, Iymrith aparece e desencadeia uma luta com Harshnag que força os personagens a saírem sem ele.

Entretanto, as coisas nem sempre saem de acordo com o planejado. Os personagens podem ignorar a busca do oráculo e levar a aventura em uma direção diferente. Se não retornarem ao Olho do Pai de Todos, seu encontro com Iymrith não ocorre (e está tudo bem). Se os personagens tentarem persuadir Harshnag a ficar com eles, ele declina educadamente, preferindo seguir seu próprio caminho.

AVANÇO DE PERSONAGEM

No final deste capítulo, os personagens devem saber a localização de um dos cinco senhores gigantes malignos. Continue com o Capítulo 5, 6, 7, 8 ou 9, dependendo de qual senhor gigante eles escolherem. Permita que os personagens avancem para o 8º nível antes de chegarem à fortaleza do senhor gigante escolhido.



CAPÍTULO 5: O COVIL DOS GIGANTES DA COLINA

Neste capítulo os aventureiros competem com Guh, uma chefe dos gigantes da colina monstruosamente gorda, cujo antro fica em um ramo do Rio Dessarin, nas colinas a nordeste de Campos Dourados. Se os personagens derrotarem Guh e obtiverem sua concha de teletransporte, eles podem

usá-la para se teletransportar para Turbilhão, a cidadela submarina do Rei Hekaton (consulte o capítulo 10, “Fortal dos Gigantes da Tempestade”). Obter a concha é o principal objetivo deles aqui. Eles devem ter cuidado para não colocar o covil em alerta antes de eliminar as principais ameaças, do contrário estarão cercados pelos habitantes de Grudd Haug.

GIGANTES DA COLINA

Antes de narrar esta parte da aventura, leia as Informações sobre gigantes da colina no *Manual dos Monstros*. Ajudará você a interpretar os gigantes neste capítulo.

A GULA DE GUH

A Chefe Guh gostaria de tornar os gigantes da colina melhores, fazer com que tivessem mais importância, porém, ela não é mais brilhante do que uma típica gigante das colinas, então seu plano é qualquer coisa menos que engenhoso. Ela planeja comer até se tornar tão enorme que os deuses tomariam conhecimento de seu valor. Para ela, o maior gigante é o gigante que comanda.

A gula de Guh não conhece limites. Ela tem se refestelado por vários meses e cresceu ao ponto que não pode mais andar sozinha. Ela passa seu tempo jogada em uma carroça com eixos quebrados, cercada por montes de pilhagem e clamando por mais comida.

A CAÇA POR COMIDA

A Chefe Guh expulsou todas as outras gigantes fêmeas de sua tribo e tomou seus maridos para si. Ela ordena seus muitos maridos que lhe tragam comida e não se importa como eles a conseguem. Alguns de seus companheiros formam gangues saqueadoras. Outros saem por conta própria, pilhando o campo por qualquer coisa comestível.

Os agricultores que vivem rio abaixo de Grudd Haug são os que mais sofrem com as depredações dos gigantes. O primeiro sinal de problemas foi uma queda repentina no nível da água, causada pela estrutura do covil dos gigantes. Não muito tempo depois, os maridos de Guh e seus seguidores começaram a pilhar animais de fazendas, roubar árvores de pomares, derrubar cabanas e sequestrar as pessoas que não correm rápido o suficiente.

Até agora, a maioria das atividades dos gigantes se mantém na região do Vale do Dessarin, mais próxima de sua fortaleza, mas conforme o alimento se torna escasso, os maridos de Guh são forçados a expandir suas atividades. As aldeias de Beliard, Vau Wom e Uluvin, assim como caravanas que passam pela Estrada do Ferro entre Vau Wom e Uluvin, estão todos dentro do raio de ameaça dos gigantes da colina. Enquanto isso, as gigantes exiladas por Guh foram levadas para as colinas e aguardam o retorno de seus maridos, mas eles não são suficientemente fortes nem astutos para se libertar de Guh. Elas podem ser convencidas a ajudar os aventureiros a derrubar a Chefe Guh se isso significar que elas podem espancar seus maridos até a submissão, mais uma vez consulte a seção “Torre Antiga” no Capítulo 3 para um exemplo de uma gigante da colina exilada.

GRUDD HAUG

O covil dos gigantes da colina é chamado de Grudd Haug, que significa “monte do rio” em Gigante. Assemelhando-se a uma represa de castor, o covil atravessa o rio. O nível mais baixo do covil está alojado entre dois afloramentos rochosos e é feito de madeira empilhada, argila e lama, com cavidades ocas que se assemelham a cavernas. Acima desta fundação de madeira empilhada há uma estrutura de lama (uma casa feita na escala gigante) com um telhado de troncos. A estrutura é um feito impressionante de engenharia, muito além da capacidade dos gigantes da colina. Na verdade, o projeto de Grudd Haug é o trabalho de engenheiros hobgoblins e goblins, construída com a força dos trabalhadores gigantes da colina e ogros. O leste da estrutura é um pátio fechado por uma parede de paliçada de 6 m de altura, feita de toras amarradas juntas com juta grossa.

CHEGANDO A GRUDD HAUG

Os personagens podem viajar até Grudd Haug (mostrado no mapa 5.1) a pé ou a cavalo e também podem guiar uma jangada rio acima ou rio abaixo. Em ambos os casos, você pode tornar a viagem mais interessante adicionando um ou mais encontros de natureza selvagem apropriados para o terreno montanhoso (consulte a tabela Encontros Aleatórios nos Ermos no Capítulo 3). Se Moog, a gigante da colina, estiver com o grupo consulte a seção “Torre Antiga” no Capítulo 3 para obter dicas sobre como interpretá-la uma vez que chegarem a Grudd Haug.

Se os personagens tiverem uma aeronave (consulte a seção “Aeronave de um Culto” no Capítulo 4), eles podem pousá-la tranquilamente em qualquer lugar fora de Grudd Haug. Os hobgoblins na torre do gongo (consulte “Aproximando-se do Covil”) avistam a aeronave se ela se aproximar de menos de 1,5 km da fortaleza e soarão o alarme, colocando o covil inteiro em alerta (consulte “Habitantes”). Se os personagens usarem o armamento da aeronave para atacar Grudd Haug, os defensores do covil

GRUDD HAUG: CARACTERÍSTICAS GERAIS

As seguintes características são comuns em todo o covil dos gigantes da colina, que cheira a sujeira.

Tetos. A menos que indicado o contrário, as câmaras interiores possuem tetos de 9 m de altura, com passagens de 6 m de altura e portas conectando-as.

Escalada. Paredes de madeira empilhada têm muitas ranhuras e pontos de apoio e podem ser escaladas com um teste bem-sucedido de Força CD 10 (Atletismo). Outras superfícies inclinadas e verticais em Grudd Haug, incluindo paredes de barro e telhados, exigem um teste bem-sucedido de Força CD 15 (Atletismo).

Cortinas. Várias portas possuem penduradas em si cortinas feitas de peles de animais costuradas, presas com pinos de ferro. As cortinas são grossas o bastante para interceptar flechas e virotes de besta disparadas contra elas. Uma cortina pode ser puxada para baixo com um teste bem-sucedido de Força CD 13 (Atletismo).

Iluminação. A torre do gongo (Área 8) e o pátio de estocagem (Área 9) possuem muita luz natural. Lamparinas a óleo fornecem pouca iluminação aos quartos e cavernas que não possuem janelas.

Móveis e Objetos de Tamanho Aumentado. A maioria dos móveis e outros itens em Grudd Haug são dimensionados para gigantes da colina. Exceções são indicadas no texto. Mesas, bancos e outras luminárias são tipicamente duas vezes mais altas e longas que seus equivalentes de tamanho humano e tem cerca de oito vezes o peso. Criaturas Pequenas e Médias podem entrar debaixo e escalar mobília de tamanho gigante, tratando o espaço que ocupam como terreno difícil.

serão inteligentes o suficiente para se esconder atrás das paredes. Defensores armados com armas que causam dano perfurante, miram o balão; aqueles que arremessam pedras e usam armas que causam dano de concussão miram na tripulação.

Em vez disso, os personagens podem se aproximar em montarias aladas. Eles podem obter grifos em Cisalha de Fogo ou hipogrifos em Ninho do Falcão. Ambos estão distantes de Grudd Haug, exigindo que os personagens e suas montarias parem para descansar entre os vôos. Personagens montados em hipogrifos podem viajar a 86 km por dia (três voos de 3 horas com 1 hora de descanso entre eles). Aqueles montados em grifos podem viajar 115 km na mesma quantidade de tempo. Os hobgoblins na torre do gongo (consulte “Aproximando-se do Covil”) avistam montarias voadoras que se aproximam a 400 m da fortaleza e soarão o alarme, colocando todo o covil em alerta (consulte “Habitantes”).

APROXIMANDO-SE DO COVIL

Os aventureiros podem se aproximar de Grudd Haug de qualquer direção. Aqueles que chegam perto do covil sem se esforçar para se esconder serão vistos pelos hobgoblins na torre do gongo (Área 8), que soam o alarme. Personagens têm uma melhor chance de infiltrar-se no covil caso se aproximarem com cautela, explorando as vantagens do terreno e usando a escuridão, neblina, camuflagem ou magia para esconder seu movimento. Independentemente de como os personagens se aproximam do covil, peça um teste de Destreza (Furtividade) em grupo resistido pelo teste de Sabedoria (Percepção) dos hobgoblins (jogue uma vez para todos os hobgoblins na torre). Se os personagens tomarem precauções, dê-lhes vantagem em seus testes; se não tomarem nenhuma precaução, imponha desvantagem nos seus testes.

HABITANTES

A tabela de Registro de Grudd Haug resume as localizações dos habitantes do covil e indica como essas criaturas reagem quando os intrusos são detectados.

Assim que os intrusos são avistados ou o combate acontecer, o covil inteiro entra em alerta. Como consequência, os aventureiros podem se encontrar lutando vários encontros ao mesmo tempo. Os defensores de Grudd Haug não possuem uma estratégia de defesa coesa, mas são muitos em número.

Se Guh morrer, a moral dos outros habitantes de Grudd Haug quebra, e eles fogem para os ermos.

Todos os gigantes da colina em Grudd Haug, com a exceção de Guh, são homens escravizados. Os ogros servem a Guh porque estão impressionados com seu tamanho e sua determinação para subir ao topo da hierarquia (e, assim esperam, os carreguem com ela). Aos goblinoides foram prometidos parte nos despojos. Os orcs Escudo de Gelo assombram as colinas e pastagens ao norte de Grudd Haug, perto do limite oeste da Floresta Alta, e têm forjado uma tênue aliança com Guh. Eles são os menos leais de seus apoiadores e não se dão bem com os goblinoides.

REFORÇOS

Aventureiros podem usar táticas de “bater e correr” para enfraquecer as defesas de Grudd Haug. Dependendo de quanto tempo passar entre as incursões dos aventureiros o covil pode ganhar reforços das colinas nas proximidades.

REGISTRO DE GRUDD HAUG

ÁREA	CRIATURA	NOTAS
1	1 Gigante das Colinas	Por ordem de Guh, o gigante move o pedregulho para a entrada e fica de guarda do lado de fora.
2	Chefe Guh, 5 Gigantes da Colina, 4 Ogros e 6 Goblins	Guh não se move. Os gigantes e os ogros a defendem, enquanto os goblins atiram de suas elevações
3	4 Lobos	Um portão de madeira mantém os lobos em seus cercados.
4	5 Orcs Escudo de Gelo	Os orcs se unem aos seus companheiros na Área 9, passando pela Área 2.
5	6 Goblins	Os goblins recuam para a Área 14, passando pela Área 6.
7	1 Hobgoblin	O hobgoblin investiga barulhos altos na Área 5, do contrário guarda as docas do norte.
8	4 Hobgoblins	Os hobgoblins permanecem na torre até que invasores alcancem o covil e então seguem para a Área 2, passando pela Área 5.
9	10 Orcs Escudo de Gelo	Os orcs se mantêm aqui para guardar os animais.
10	2 Gigantes da Colina	Um gigante move o pedregulho para fora da Área 9 para selar o armazém, parando para lutar com inimigos em seu caminho. O outro gigante reforça os orcs na Área 9.
12	1 Ettin e 7 Bugbears	O ettin e os bugbears permanecem aqui.
13	2 Bugbears	Os bugbears permanecem aqui até ouvir combate na Área 12, então vão investigar aquela área.
14	1 Gigante da Colina e 1 Otyugh	O gigante e o otyugh permanecem aqui
16	1 Hobgoblin e 2 Goblins	O hobgoblin sobe as escadas atrás da forja e segue para Área 7. Os goblins ficam aqui e tentam se esconder.

REFORÇOS DE GRUDD HAUG

d100	CRIATURA
01-50	Nenhuma
51-60	1 gigante da colina levando um porco, ovelha, bode, vaca, pônei ou mula, vivos.
61-70	2d4 bugbears, cada um levando uma cesta de maçãs, cenouras ou batatas.
71-80	1 hobgoblin senhor da guerra montado em um wyvern, que pousa em um afloramento próximo a Área 1.
81-90	3d6 orcs Escudo de Gelo e 1 orc chefe de guerra Escudo de Gelo, vindo do rio abaixo em jangadas.
91-00	1d4+1 gigantes da colina, cada um levando uma cesta de peixes, um barril de pickles ou um bloco de açúcar.

No final de cada hora, role os dados de porcentagem e consulte a tabela Reforços de Grudd Haug para determinar quais criaturas, se houverem, aparecerão. Salvo indicado o contrário, essas criaturas entram pelo pátio de estocagem (Área 9) e seguem para o salão de festas (Área 2), para prestar homenagem ou entregar comida para a Chefe Guh. Há uma chance de 25% de que as criaturas tragam 1d4 prisioneiros (**plebeus** desarmados) consigo. Se Guh ordenar que os reforços fiquem, eles assumirão posições defensivas dentro e ao redor do pátio de estocagem depois de confinar seus prisioneiros na Área 13. Caso contrário, eles saem pelo caminho que vieram depois de aproximadamente 20 minutos.

1. ENTRADA PRINCIPAL

Uma trilha enlameada conduz a uma entrada aberta de 12 m de largura, bloqueada por fora por um pedregulho de 9 m de diâmetro. Ao norte do pedregulho fica um afloramento rochoso com 18 m de altura, com um pico plano e cortado. Este afloramento pode ser escalado com um teste bem-sucedido de Força CD 15 (Atletismo). Parado nas sombras dentro da entrada está Hruk, um **gigante da colina** que fede a esterco. Um enxame de moscas zumbe em torno dele. Hruk carrega um saco que contém 1d4+1 itens mundanos, determinados ao se jogar a tabela Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução.

Quando Guh se sente ameaçada, ela grita para que Hruk mova a rocha e bloqueie a entrada. A rocha, no entanto, é menor do que a entrada. Criaturas Pequenas e Médias podem se mover em torno dela sem problemas, enquanto criaturas Grandes podem se espremer e passar com um teste bem-sucedido de

Destreza CD 10 (Acrobacia). Um personagem pode empurrar o pedregulho por 3 m em terra plana usando uma ação e sendo bem-sucedido em um teste de Força CD 22 (Atletismo). Um gigante da colina pode fazê-lo sem o teste.

CONTINUIDADE

Hruk é o companheiro de Moog (consulte a seção “Torre Antiga” no Capítulo 3). Ele anseia por se reunir com Moog, mas não se atreve a desafiar a poderosa Guh. Os orcs na Área 4 investigam qualquer perturbação aqui caso não estejam em outro lugar.

2. SALÃO DE FESTAS

A Chefe Guh é encontrada aqui, juntamente com cinco **gigantes da colina**, quatro **ogros** e seis **goblins**. Lamparinas a óleo em baluartes de ferro estão presas em grossas colunas de madeira que suportam vigas 9 m acima do chão e do telhado, que eleva-se 19,5 m. Salientando-se das paredes norte, oeste e sul há uma borda de madeira de 3 m de largura e 6 m de altura na qual os goblins usam para contornar a sala (a borda foi instalada depois que vários goblins foram esmagados por gigantes da colina e ogros descuidados). Uma escada de madeira sobe até a borda, e janelas alguns metros acima da saliência deixam facho de luz natural entrar no salão.

Oito mesas de madeira robustas, mas maltratadas, cobertas de gordura, ossos roídos, barris vazios e pedaços de comida ficam perto das paredes norte e sul, enquanto barris de cerveja vazios se encontram ao redor e embaixo delas. Restos cobrem o chão de lama seca, no meio do qual estão dois buracos circula-

res de 6 m de diâmetro com vigas de madeira entrecruzadas mantidas no lugar por lama endurecida. As vigas estão suficientemente afastadas para que uma criatura Média ou menor possa escorregar entre elas sem ter de se espremer. Um fedor horrível sobe dos buracos, acompanhado do guinchar de porcos (consulte a Área 12).

Chefe Guh fica no extremo oeste da sala, jogada em cima de uma carroça de quatro rodas que enverga e range sob seu grande volume. Os eixos da carroça estão rachados e curvados, suas rodas inclinadas para dentro. Empilhado ao redor da carroça estão ossos e outros restos de refeições recentes de Guh, assim como os tesouros que ela tem (consulte “Tesouro”). Guh pesa mais do que 9.000 kg. Ela não pode se mover, então mantém o seu grande porrete por perto para que possa bater na cabeça das criaturas. Ela é uma **gigante da colina** com as seguintes alterações:

- Ela tem 160 pontos de vida e deslocamento de 0 m.
- Sua Destreza é 1 (-5), o que lhe confere CA 9.
- Ela fala Comum, Gigante e Goblin, embora possua um vocabulário limitado a palavras monossilábicas.

Um **goblin** desarmado, Snert, está preso nas dobras de Guh. Enquanto preso, o goblin está contido e é incapaz de falar, e possui cobertura total. Quando os pontos de vida de Guh caem para 0, Snert não fica mais contido e cai em um espaço desocupado ao lado dela, ofegante por ar. Ele não é um dos seis goblins que guardam a sala.

Se os personagens chegarem até aqui sem soar o alarme e apresentarem-se a Guh, ela inicialmente não saberá o que fazer com eles. São servos enviados por um de seus aliados? Eles são comida? A menos que os personagens convençam Guh de que são mais valiosos vivos, ela assume o último e ordena que seus companheiros os matem para poder se deleitar com sua carne e roer seus ossos.

Se os personagens contarem a Guh uma história que explique por que precisam de sua *concha do teletransporte*, ela se agita desconfortavelmente, mas se recusa a entregar o item, em vez disso ordenando que seus servos ataquem. Se seus subordinados forem derrotados, ela troca a concha por sua vida.

Os gigantes da colina estão escorados nas mesas e paredes, cansados de ter percorrido o campo atrás de comida para Guh. Os ogros estão prontos para servir refeições para Guh assim que são trazidas para diante dela. Enquanto os ogros e os gigantes se envolvem em combate corpo a corpo, os goblins espalhados no topo da borda de madeira cobrem os intrusos com flechas. Enquanto isso, os lobos na Área 3 começam a latir e uivar, o que coloca o resto do covil em alerta. Se os personagens fugirem, Guh ordena que seus companheiros gigantes da colina fiquem e protejam-na enquanto qualquer ogro sobrevivente persegue os personagens.

O TRONO-CARROÇA DE GUH

Qualquer personagem que investigar o “trono” de Guh pode, com um teste bem-sucedido de Inteligência CD 10, descobrir como cortar um eixo da carroça com um único golpe, fazendo com que o veículo caia e derrube Guh no chão. Quebrar o eixo corretamente requer um ataque corpo a corpo ou a distância bem-sucedido contra CA 15 e que cause 7 ou mais pontos de dano. Isso não só faz Guh cair rolando no chão, bem como em seu próximo turno, quando ela tentar se levantar, ela rolará para o poço mais próximo, atravessando as vigas de madeira. Ela cai 9 m em direção ao chão da Área 12, recebendo 10 (3d6) pontos de dano de concussão.

Ela também fica caída e não consegue se levantar sem auxílio. Qualquer criatura infeliz o suficiente para estar abaixo de Guh quando ela cair deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 10 ou receberá 21 (6d6) pontos de dano de concussão; a criatura também fica caída e contida enquanto presa desse jeito. Uma criatura pode usar uma ação para tentar sair com um teste de Força CD 15 (Atletismo) no seu turno, arrastando-se ou sendo puxada por outra criatura que não esteja sob Guh, com um sucesso.

Uma vez que Guh seja derrubada de seu “trono”, os personagens podem ver os objetos de valor escondidos nele (consulte “Tesouro”).

TESOURO

A concha de teletransporte de Guh (consulte o Apêndice B) está na carroça, escondida debaixo de seu volume, junto com 1d4+1 itens mágicos. Jogue a Tabela F de Itens Mágicos no Capítulo 7 do *Guia do Mestre* para determinar o primeiro item, e a Tabela B para quaisquer outros itens. Os personagens não podem ver ou alcançar estes itens até que Guh seja derrubada de seu trono.

O resto do tesouro de Guh encontra-se entre o lixo de suas refeições passadas e consiste de 5.600 PC, 2.200 PP, 630 PE e 150 PO; um cavalo de balanço de madeira com detalhes em prata e olhos de quartzo azul (no valor de 25 PO); um pequeno baú de madeira contendo um kit de disfarce (no valor de 25 PO); uma caixa de madeira contendo seis frascos de água benta (no valor de 25 PO cada); uma estátua de madeira em tamanho natural de um halfling fumando um cachimbo de ouro (no valor de 25 PO), um chapéu maltratado com cinco cornalinas costuradas nele (no valor de 50 PO cada); uma flauta de ouro (no valor de 250 PO); um vaso esculpido de jade com imagens de dragões verdes (no valor de 750 PO); e um teatro de marionetes de madeira com guarnição de ouro, juntamente com fantoches com vestes adornadas por joias, presos por cordões de ouro (no valor 2.500 PO).

CONTINUIDADE

Combate e outros distúrbios barulhentos nesta sala podem ser ouvidos em toda Grudd Haug, colocando todo o covil em alerta; consulte a tabela Registro de Grudd Haug para sobre como os ocupantes do covil reagem.

Com a concha, os personagens podem tentar escapar do covil. Os habitantes sobreviventes perseguem os personagens até que estejam fora de vista.

Um personagem deve se sintonizar com a concha antes que sua propriedade possa ser usada, e fazê-lo requer um descanso curto. Ao invés de fugir, os personagens podem barricar-se dentro do covil, usando móveis ou magia para selar as entradas até que um personagem se sintonize com a concha.

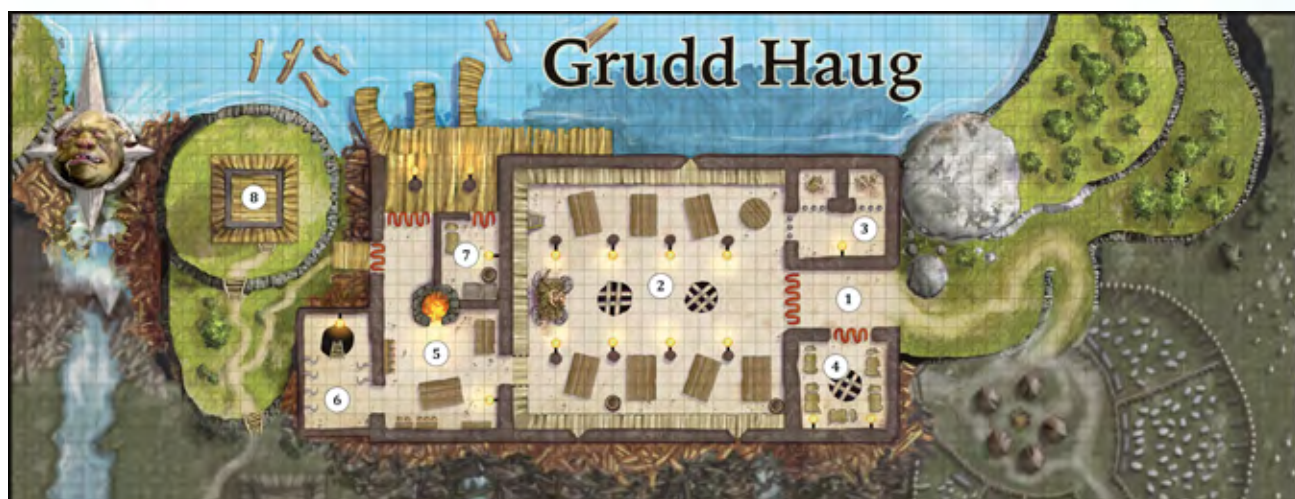
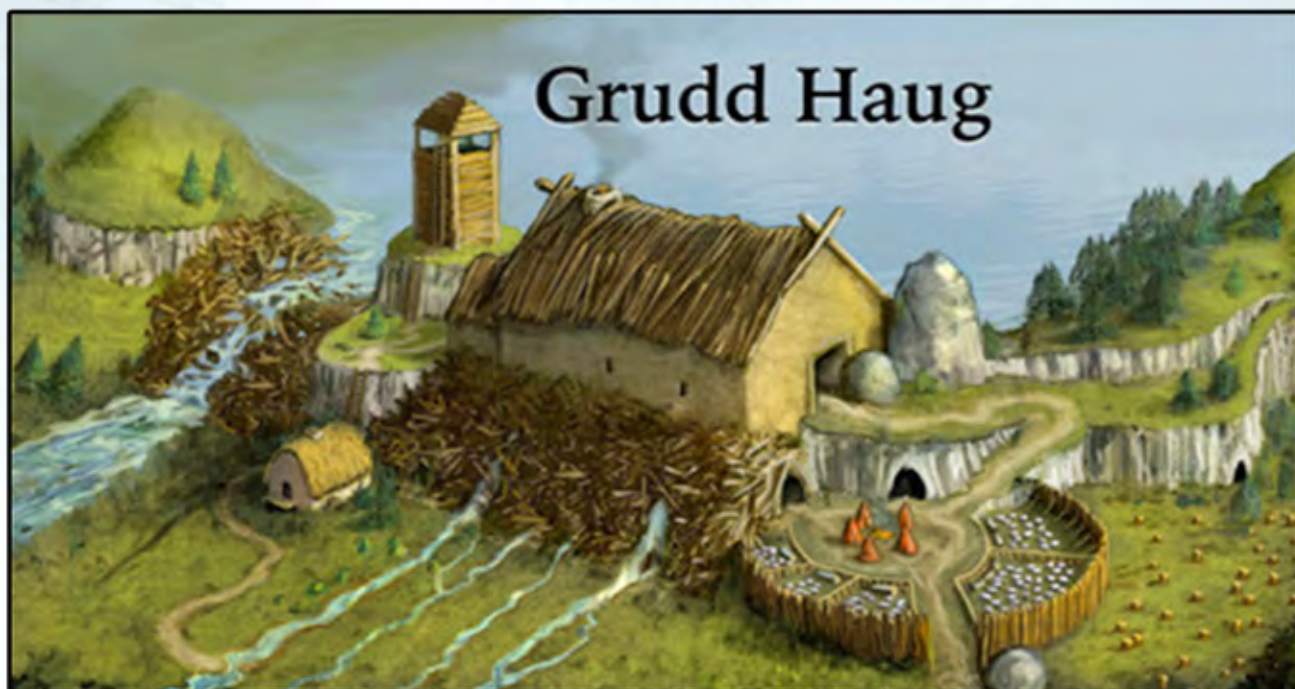
3. BAIA DOS LOBOS

Uma porta levadiça de madeira barra este cômodo. A porta pode ser levantada com um teste bem-sucedido de Força CD 16 (Atletismo). Criaturas Pequenas podem se espremer entre suas barras com um teste bem-sucedido de Destreza CD 10.

A sala está vazia, exceto por um par de portões de madeira trancados na parede norte. Além dos portões existem duas baias de lobos repletas de ossos roídos. Abrir ou fechar um portão requer uma ação. Dois **lobos** famintos estão presos em cada baia. Os goblins os usam como montarias.

4. SALA DA GUARDA

Esta sala está escondida atrás de uma cortina suja de lama. Cinco orcs da tribo Escudo de Gelo dormem em estrados espa-



MAPA 5.1: GRUDD HAUG

lhados em torno de um grande buraco no chão. Eles despertam com sons de combate e chamados de alarme, e seguem para a Área 9 se não houver criaturas hostis à vista. O buraco no chão tem 6 m de diâmetro e é coberto com vigas de madeira entrecruzadas mantidas no lugar por lama dura, formando uma espécie de grade. As vigas são espaçadas o suficiente para que uma criatura Média ou menor possa deslizar entre elas sem ter que espremer. Um horrível fedor sobe pelo buraco, acompanhado pelo grito dos porcos (consulte a Área 12).

Os orcs não têm tesouro.

5. COZINHA

O chão da cozinha é coberto de lama, potes sujos e restos de comida cobertos por larvas. No centro da sala, um fogo crepitante arde em um fogareiro com forma de domo. Seis **goblins** estão amarrando um halfling a um espeto de madeira e atizando fogo. Eles planejam assar o halfling vivo e servi-lo para a Chefe Guh. Os goblins entram em pânico ao ver intrusos, soltam o halfling e fogem para a Área 14 através da despensa (Área 6).

Mais potes sujos estão empilhados em cima de duas mesas de madeira, uma delas possui uma machadinha cravada em uma de suas pernas. Prateleiras com pratos de barro e utensílios de madeira se alinham nas paredes. Uma entrada coberta por uma cortina no final da passagem norte leva às docas. À sua esquerda, outra entrada com cortina conduz para fora, para a área leste da Área 8.

CONTINUIDADE

Se os personagens atacarem os goblins ou fizerem muito barulho de outra forma nesta área, o hobgoblin na Área 7 vem investigar. O hobgoblin está acostumado a ignorar os guinchos, gritos e discussões dos goblins, por isso só os ruídos incomuns chamam sua atenção.

O halfling “prato principal” é Roderik Tomba-Colina (halfling austero **plebeu** LB), um pastor desarmado que foi capturado por um gigante da colina. Embora esteja grato por ser resgatado, ele se recusa a partir sem levar algumas ovelhas em compensação pelo transtorno. Ele pede a seus libertadores para ajudá-lo a libertar as ovelhas nas baías (Área 9). Se eles o fizerem, Roderik leva as ovelhas de volta para sua fazenda a quarenta e oito quilômetros de distância.

6. DESPENSA

Ganchos sobressaem-se das paredes desta sala, o chão manchado com poças de sangue – algumas secas, outras ainda úmidas. Moscas famintas zumbem pela sala.

Carcaças de bestas e humanoides são frequentemente penduradas aqui para secar, embora a despensa esteja vazia no momento. Uma escada de madeira desce através de um buraco de 6 m de diâmetro seguindo 9 m até a Área 14. Os degraus da escada possuem 90 cm de largura. Criaturas Pequenas e Médias acham a escada um pouco estranha de subir, já que a cada 90 cm percorridos custam 30 cm extra de deslocamento.

7. MESTRE DAS ÁGUAS

Esta sala é oposta às docas e contém um saco de dormir, um barril de peixes e duas caixas de rações. Uma vara de pescar inclina-se no canto perto do colchão.

Um **hobgoblin** autointitulado “Mestre das Águas” vive aqui. Seu trabalho é pescar, guardar e reparar a represa, fazer a guar-

da do suprimento de ração do covil (além de mantê-lo fora das mãos famintas de Guh). Ele tem uma ideia superestimada de sua própria força e autoridade, e não tem medo de encarar vários inimigos.

TESOURO

O “Mestre das Águas” esconde seu tesouro em um cofre de madeira destrancado no fundo do barril de peixes. O cofre contém 80 PP, 45 PO e um anel de platina não mágico de ofício élfico (no valor de 100 PO).

8. TORRE DO GONGO

Esta torre de toras de 18 m de altura é o centro de defesa do covil, encarapitada sobre uma ravina de 24 m de altura com vista para o rio. Uma escada de madeira dimensionada para humanoides Médios está amarrada na lateral sul da torre. Pendurado nas vigas da torre há um gongo de bronze e um malho de madeira.

Quatro **hobgoblins** ficam de guarda na torre, encarando o norte, sul, leste e oeste. Eles possuem uma vista desobstruída do campo por um quilômetro e meio, apesar de haver colinas e árvores atrás das quais criaturas podem se esconder. Se os guardas detectarem qualquer criatura incomum aproximando-se do covil, ou se forem atacados, um dos hobgoblins golpeia o gongo. O toque do gongo é alto o suficiente para colocar todo o covil em alerta (consulte a tabela Registro de Grudh Haug para notas sobre como os habitantes reagem). O toque do gongo também faz Chefe Guh berrar “Hora almoço! Eu querer comida!”.

TESOURO

Cada hobgoblin carrega 1d10 PO em uma bolsa.

9. CURRAL

Cinco tendas brutas estão no meio deste jardim enlameado em torno de uma fogueira. Dez **orcs** da tribo Escudo de Gelo estão reunidos aqui, cinco ao redor do fogo e outros cinco descansando nas barracas. Os orcs não têm tesouro. O trabalho deles é vigiar as cem ovelhas que estão presas no pátio, e permanecem aqui quando o alarme soa. As cercas de madeira de 1,2 m de altura que prendem as ovelhas possuem portões simples construídos nelas. Cada curral contém uma ou mais calhas de madeira.

Use as estatísticas do **bode** para as ovelhas, com as seguintes alterações:

- É uma besta Pequena com 3 (1d6) pontos de vida.
- Seu deslocamento é de 9 m.
- Falta-lhes a característica Investida e quaisquer ataques eficazes.
- Seu nível de desafio é 0 (0 XP).

Uma paliçada de toras afiadas de 6 m de altura cerca o curral, com exceção de uma abertura a sudeste com um pedregulho gigante do lado de fora. A rocha, se rolada no lugar, é grande o suficiente para preencher a abertura. Um personagem pode empurrar o pedregulho por 3 m em terreno plano, usando uma ação e sendo bem-sucedido em um teste de Força CD 22 (Atletismo). Um gigante da colina pode fazê-lo sem a necessidade do teste.

Ao norte do pátio, uma trilha de lama sobe uma rampa e volta para a Área 1. Na parte inferior da rampa, na base de um penhasco de pedra de 18 m de altura, fica a entrada de um túnel que leva ao norte para as Áreas 10 e 11. Para o oeste, uma abertura larga na barragem de madeira conduz à Área 12.



10. CAVERNAS DOS GIGANTES

Os companheiros gigantes da colina de Guh ficam alojados em duas câmaras subterrâneas adjacentes, em estrados sujos e infestados de pulgas. Os únicos outros móveis são dois barris vazios e um caixote meio esmagado que costumava conter alimentos.

Dois **gigantes da colina** dormem aqui, roncando alto. Um dorme na câmara ocidental e o outro na câmara oriental. Eles acordam com o trovão retumbante da voz de Guh ou com o toque do gongo na Área 8. Eles também despertam se atacados. Eles não acordam ao som de outras criaturas falando na sala ou se movendo. Se despertados pelo gongo, ambos se dirigem para a Área 9. Um ocupa uma posição entre os orcs, enquanto o outro sela o curral usando a rocha fora da paliçada. Inimigos que estiverem entre os gigantes e seus objetivos são atacados.

CONTINUIDADE

As cavernas possuem um total de dez estrados. Cada um com uma sacola recheada que funciona como um travesseiro. Cada sacola contém 3d6x100 PC, 2d6x100 PP e 1d6x100 PO mais 1d3 itens mundanos, determinados ao se jogar a tabela Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução.

11. COVIL DO TRATADOR DE PORCOS

Esta caverna pertence ao ettin na Área 12. Ela contém uma mesa de madeira de tamanho gigante manchada de sangue, duas caixas cheias de entranhas de porco, um barril de estrume e duas jaulas de ferro contendo um javali com desejo por entranhas de porco. Cada jaula tem uma porta em um lado com uma trava simples.

12. CHIQUEIRO

As paredes deste quarto sujo são feitas de lama embalada com toras se sobressaltando. O rio atravessa por um corte na parede norte e forma um córrego que atravessa a metade oriental da área antes de sair por um buraco na parede sul, derrubando troncos enquanto passa. Uma frágil ponte de madeira corta o córrego em um ponto. Riachos menores também se infiltram na sala em direção ao fluxo mais largo, mas são estreitos o suficiente para passar. Pilares de madeira cobertos com lama sustentam o teto de 9 m de altura, que tem três buracos circulares (que conduzem às Áreas 2 e 4). Vigas de madeira entrecruzadas cobrem esses buracos, embora elas estejam suficientemente espaçadas para uma criatura Pequena ou Média poder passar através delas sem ter que se espremer.

Duas rampas de terra de 3 m de altura conduzem ao chão submerso da câmara, com cercas erguidas ao redor de túneis inferiores que conduzem às Áreas 11 e 14. Os porcos gordos fuçam, chafurdam na lama e vagam em cochos de madeira transbordando lama. Um porco tem as estatísticas de um **javali**, com as seguintes alterações:

- Um porco tem CA 10 e 5 (1d8+1) pontos de vida.
- Seu deslocamento é de 9 m.
- Falta-lhes as características Implacável e Investida, e não possuem nenhum ataque eficaz.
- Seu nível de desafio é 0 (0 XP).

Vigiando os porcos estão sete **bugbears** cobertos de lama e um **ettin** chamado Oinker-Boinker. Os bugbears empurram os porcos para se certificar de que os mais fortes não ficarão com todos os alimentos para si. Eles também despejam o estrume

dos porcos no córrego. Oinker-Boinker enche os cochos de comida e engorda os porcos antes que eles sejam servidos para Guh. O ettin escolhe quais porcos serão abatidos. Porcos condenados são apanhados e levados para a Área 14 para morrer.

Oinker-Boinker e os bugbears preferem combate corpo a corpo ao combate à distância. Se os bugbears forem atacados, eles usam os porcos como cobertura. Se o ettin receber dano e não tiver inimigos para atacar, ele recua para seu covil (Área 11) e libera os javalis lá presos.

13. PRISÃO

Na área a norte do chiqueiro, riachos escorrem da parede norte e esculpem sulcos rasos no chão enquanto serpenteiam seu caminho pela câmara e através de aberturas na parede oposta. Cinco jaulas de madeira estão distribuídas pela câmara. Suas portas estão situadas em cima, com pesadas rochas colocadas sobre elas. Uma criatura pode usar uma ação para fazer um teste de Força CD 15 (Atletismo) para remover uma rocha ou para abrir uma das jaulas que tenha uma rocha em cima. O som de uma pedra batendo contra o chão da caverna alerta os guardas nesta área.

Três das cinco jaulas contêm prisioneiros destinados à refeição de Guh. Dois **bugbears** guardam os prisioneiros. Estes bugbears não pode ser surpreendidos quando o alarme soar ou se ouvirem combate na Área 12.

PRISIONEIRO

Salvo indicado o contrário, todos os prisioneiros adultos são **plebeus**. Os prisioneiros são não-combatentes desarmados, com CA 10 e 2 pontos de vida cada.

Uma jaula contém agricultores humanos: um pai, uma mãe e seus três filhos (um adolescente e dois meninos).

Uma segunda jaula detém um **guerreiro tribal** desarmado da tribo Alce, Gryhark (humano Uthgardt CN). Ele luta ao lado de seus libertadores, e caso consiga escapar de Grudd Haug, ele morde a palma da mão e tenta manchar os rostos daqueles que o libertaram com seu sangue. Qualquer pessoa que seja bem-sucedida em um teste de Inteligência CD 13 (Religião) percebe que este gesto é um sinal de gratidão. Gryhark parte para retornar à sua tribo se os personagens aceitarem seu sinal de gratidão ou não.

Uma terceira gaiola detém um prisioneiro desarmado: Membro do Enclave da Esmeralda Ghalvin Charneca-do-Dragão (meio-elfo **batedor** CB). Se libertado, ele pede aos personagens que o escoltem até Campos Dourados, para que ele possa informar ao Abade o que viu.

14. ABATEDOURO

Porcos são abatidos aqui, assim como intrusos indesejados. O rio perfurou um buraco na parede norte, criando um riacho que atravessa o lugar. Uma ponte de troncos brutos atravessa a via navegável, que flui para fora por um talho na parede sul e cai por uma parede de toras no lado de fora. As moscas zumbem em torno de três mesas de madeira salpicadas de sangue, espalhadas na câmara. Uma escada de madeira de 9 m de comprimento sobe para um buraco de 6 m de largura no teto (levando a Área 6). Os degraus da escada possuem 90 cm de espaçamento. Para criaturas Médias e Pequenas, cada 90 cm escada acima custa 30 cm extra de deslocamento.

Acima da mesa mais a leste encontra-se a carcaça de um porco abatido, e por traz dela está Slub, um **gigante da colina** coberto da cabeça aos pés no sangue de porco e portando uma

machadinha. Antes de lutar, Slub finca sua machadinha mesa e pega sua clava grande do chão.

Slub tem um **otyugh** de estimação que o segue como um cão fiel, comendo ossos e carniça. O otyugh luta até a morte para proteger o gigante da colina.

Um túnel na parede norte leva à Área 15.

TESOUROS

Slub usa um *martelo da runa venn* (consulte o Apêndice B) em um cordão em volta do pescoço, como um pendente.

15. COVIL DE SLUB

Esta caverna úmida pertence a Slub, o gigante da colina (consulte a Área 14). O covil contém um estrado para dormir, um barril meio cheio de focinhos de porco, um barril meio cheio de vinagre, um velho caixote e duas gaiolas vazias de ferro com portas enferrujadas. Moscas zumbem ao redor da caixa, que contém o cadáver meio comido de um orc, bem como o tesouro Slub.

TESOUROS

Deitado ao lado do orc meio comido há uma sacola manchada de sangue contendo 3d6x100 PC, 2d6x100 PP e 1d6x100 PO mais 1d4 itens mundanos, determinados ao se jogar a tabela Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução.

16. FORJA

Este edifício independente tem paredes de lama de 15 m de altura sob um teto de palha arqueado que é robusto o suficiente para que uma criatura Média ou menor caminhe sobre ele sem cair. O interior quente contém um forno bruto alimentado com brasas quentes, com pedaços de metal semifundido saindo dele. Encostadas nas paredes estão ferramentas de forja, incluindo pinças e martelos. Um barril de água fica em um canto da porta aberta e um estrado de dormir recostado no canto noroeste.

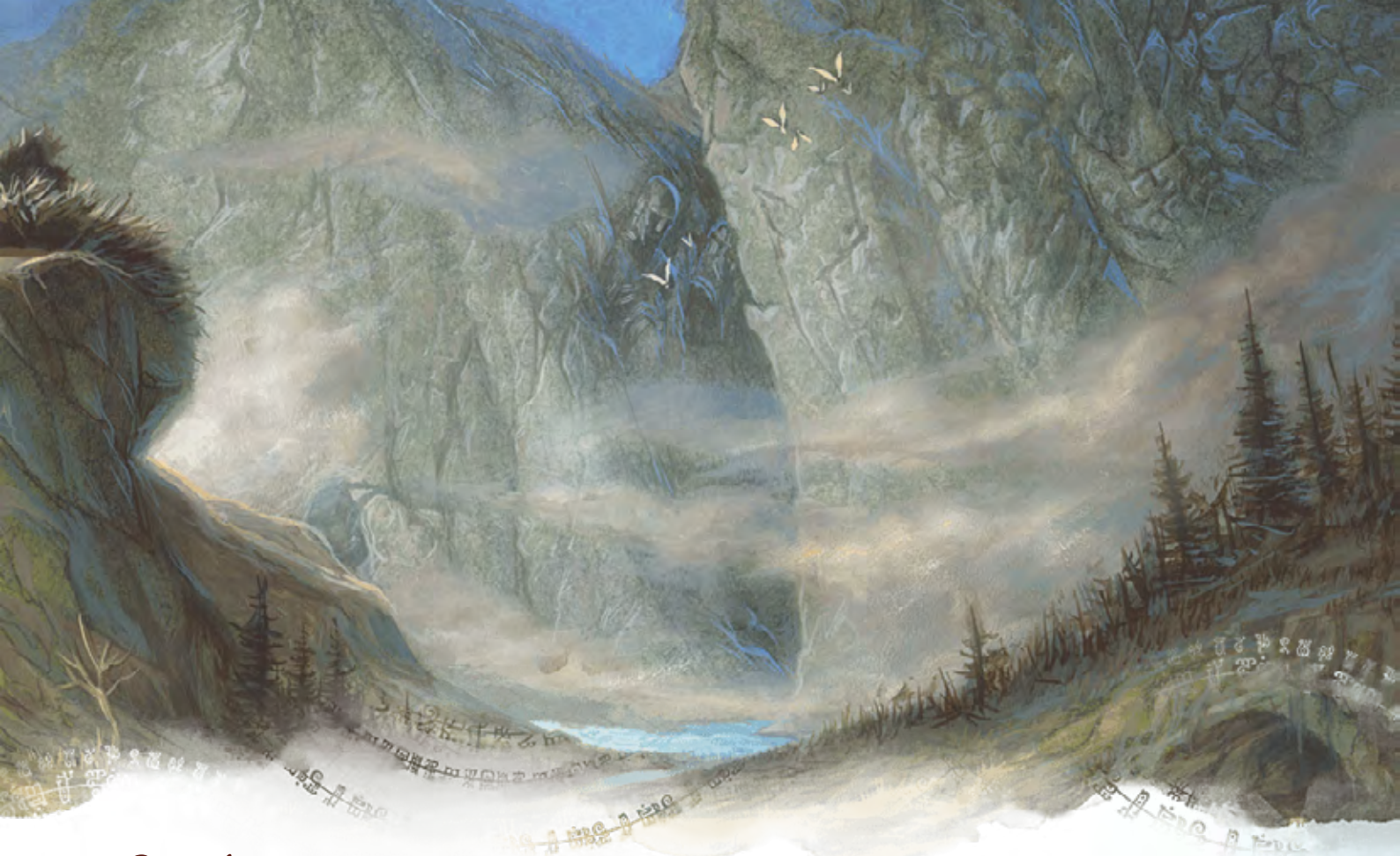
O ferreiro de Grudd Haug é uma **hobgoblin** que não se importa de lutar contra os inimigos um de cada vez, mas recua ou se rende diante de uma oposição esmagadora. Quando o gongo é tocado (consulte a Área 8), ela deixa a forja e dirige-se aos aposentos do “Mestre das Águas” (Área 7). Auxiliando a hobgoblin estão dois **goblins**, que se escondem atrás do barril quando o alarme soa. Se os intrusos entrarem na forja, os goblins escondidos fazem um teste de Destreza (Furtividade) para escapar pela porta aberta. Seus testes são resistidos pela Sabedoria (Percepção) das criaturas com visão da entrada. Se forem encurralados, os goblins se rendem na esperança de que suas vidas sejam poupadas. Eles conhecem a configuração e as defesas de Grudd Haug, e partilham essas informações se acharem que isso vai aumentar suas chances de sobrevivência.

TESOUROS

A hobgoblin carrega uma bolsa contendo 1d10 PO. Cada goblin carrega uma bolsa contendo 1d10 PC.

AVANÇO DE PERSONAGEM

Caso Guh tenha a *concha de teletransporte* e os personagens a obtiverem, eles podem usá-la para se teletransportar-se para Turbilhão uma vez que uma criatura se sintonize com o item. Os personagens podem ter algumas questões a resolver antes de usar a concha, como escoltar Ghalvin Charneca-do-Dragão para Campos Dourados. Os personagens devem avançar para o 9º nível antes de passar para Capítulo 10, “Fortaleza dos Gigantes da Tempestade”.



CAPÍTULO 6: O DESFILADEIRO DOS GIGANTES DE PEDRA

Fenda da Pedra Morta é o remoto covil de um xenofóbico clã de gigantes de pedra que veneram Skoraeus Ossos de Pedra. Se os personagens derrotarem a zelosa gigante de pedra Baronesa Kayalithica e obtiverem sua concha de teletransporte, eles podem usá-la para se teletransportar para Turbilhão, a cidadela sub-

marina do Rei Hekaton (consulte o Capítulo 10, “Fortaleza dos Gigantes da Tempestade”). Obter a concha é o objetivo principal dos aventureiros nesta parte de sua missão. Se matarão a gigante de pedra ou não, cabe aos personagens decidir.

Os gigantes de pedra não são os únicos antagonistas que os personagens devem enfrentar. Kayalithica ganhou a fidelidade da tribo Urso Azul de bárbaros Uthgardt, muitos dos quais estão acampados na Fenda da Pedra Morta. Consulte o Capítulo 3 para mais informações sobre essa tribo.

GIGANTES DE PEDRA

Antes de narrar esta parte da aventura, reveja as informações sobre os gigantes de pedra no *Manual dos Monstros*.

UMA PRAGA NA TERRA

Diferente da maioria dos gigantes, a Baronesa Kayalithica é uma extremista neutra e má. Ela está usando a dissolução do ordenamento como uma desculpa para destruir tudo o que teme e abomina – o rápido avanço das civilizações humanas e sua escória. Os seguidores de Kayalithica, que são predominantemente neutros, acreditam que a violência contra os pequeninos

é justificada, pois sua líder lhes assegurou que está atendendo a vontade de Skoraeus Ossos de Pedra. Kayalithica acredita que os trabalhos dos pequeninos são uma praga para a terra. Eles profanam a própria pedra sobre a qual foram criados. Ao obliterá-los, ela espera impressionar os deuses e elevar seu povo para o topo do ordenamento. Enquanto os aventureiros definem um curso para o seu desfiladeiro, Kayalithica já está realizando grandes assaltos contra os assentamentos próximos, Orlbar e Llorck. A gigante de pedra agora tem suas vistas fixas em Água Ruidosa ou Parnast, e pediu a Skoraeus Ossos de Pedra para enviar sua orientação divina sobre qual comunidade atacar em seguida.

Nem todos os membros do clã de Kayalithica apoiam sua líder. Alguns fugiram para as montanhas e colinas nas proximidades, temendo que a Fenda da Pedra Morta tenha se tornado um lugar amaldiçoado. Estes gigantes de pedra não se voltarão facilmente contra sua líder, mas podem ser persuadidos a ajudar os aventureiros a sobreviver aos perigos da Fenda da Pedra Morta, fornecendo informações sobre o desfiladeiro e suas defesas. Eles também podem lançar luz sobre as más intenções da Baronesa Kayalithica.

O GRANDE SILENCIO

Um gigante de pedra da Fenda da Pedra Morta pode entrar em um estado de meditação que o deixa petrificado por algum tempo. Quando este período se encerra, o gigante desperta com Sentido Sísmico (consulte o Manual dos Monstros) e a habilidade de conjurar algumas magias por um tempo limitado. Os gigantes de pedra se referem ao estado petrificado como Olach

Morrah, que na tradução significa “O Grande Silêncio”. Os gigantes de pedra ganham a seguinte característica.

Olach Morrah. O gigante medita por 1 hora, período em que não consegue fazer nenhuma ação. Ao final do período, desde que a meditação do gigante tenha sido ininterrupta, ele fica petrificado por 8 horas. Após este período de tempo, o gigante não estará mais petrificado e ganha Sentido Sísmico em um raio de 9 m, bem como a habilidade de conjurar magias baseadas em Sabedoria. Nas próximas 24 horas, o gigante pode conjurar as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

3/dia: *mesclar-se às rochas, moldar rocha*

1/dia: *parar o tempo, pele de pedra*

A aventura indica quais gigantes completaram recentemente a meditação e emergiram de seu estado petrificado com Sentido Sísmico e a habilidade de conjurar magias.

FENDA DA PEDRA MORTA

No desolado e encoberto sopé das Montanhas Picos Cinzentos existe um desfiladeiro sem saída com os corpos petrificados de gigantes de pedra embutidos em seus paredões cinzentos de trinta metros de altura. Os cadáveres criam uma sensação de desconforto e temor, que alertam os visitantes de que a Fenda da Pedra Morta é um lugar de morte. Quando o vento frio passa pelo desfiladeiro, produz um gemido que parece sair das bocas escancaradas dos corpos, aumentando a atmosfera misteriosa. As paredes do desfiladeiro possuem várias aberturas que levam a túmulos de pedra-esculpida e outras câmaras, algumas abertas para o céu e outras a centenas de metros de pedra abaixo. As pontes de pedra acinzentadas cobrem igualmente a garganta.

A Fenda da Pedra Morta é um lugar sagrado para os gigantes de pedra das Montanhas Picos Cinzentos, pois contém um antigo templo dedicado ao seu deus, Skoraesus Ossos de Pedra, e uma estalactite mágica, a Presa de Pedra, na qual os gigantes esculpem perguntas. As esculturas desaparecem nas noites de lua nova e são substituídas por respostas. Os gigantes acreditam que essas respostas vêm do próprio Skoraesus Ossos de Pedra, embora na verdade elas sejam produzidas por um antigo e maligno primordial preso sob as Montanhas Picos Cinzentos desde o início dos tempos. Os mineradores humanos e anões há muito tempo evitam a garganta por medo de encontrar os gigantes de pedra conhecidos por morar na Fenda da Pedra Morta. Os gigantes de pedra não toleram aqueles que não forem convidados em seus salões sagrados, atacando-os tão logo sejam avistados.

Os aventureiros podem encontrar o desfiladeiro viajando rio acima ao longo de um braço do rio Loagrann. Este grande fluxo uma vez esculpiu o desfiladeiro para fora da rocha que agora o rodeia. O tempo reduziu-o a um córrego que cai ao longo do solo do desfiladeiro antes de alargar-se e de continuar sua longa viagem para sudoeste, onde se funde com o rio de Delimbiyr em seu caminho para o mar.

CHEGANDO NA FENDA DA PEDRA MORTA

Nenhuma estrada leva até a Fenda da Pedra Morta (como mostrado no Mapa 6.1), mas os personagens podem atravessar o sopé das Montanhas Picos Cinzentos e cruzar riachos para alcançar o desfiladeiro com ou sem cavalos. Eles também podem pegar um barco rio Loagrann acima. Use a tabela de Encontros Aleatórios nos Ermos no Capítulo 3 para criar encontros como preferir. Os personagens também podem alcançar a Fenda da Pedra Morta pelo ar, utilizando os métodos nas seções a seguir.

Consulte a seção “Aproximando-se do Desfiladeiro” para mais informações sobre onde eles podem pousar e a probabilidade de serem avistados.

DIRIGÍVEL

Se os personagens tiverem um dirigível (consulte a seção “Dirigível de um Culto”, no Capítulo 4), eles podem usá-lo para chegar até a Fenda da Pedra Morta e evitar tanto o terreno acidentado quanto quaisquer encontros aleatórios em terra.

MONTARIAS VOADORAS

Os personagens podem obter grifos em Cisalha de Fogo ou hipogrifos em Ninho do Falcão. Nenhum dos lugares fica perto da Fenda da Pedra Morta, exigindo que os personagens e suas montarias descansem entre os voos. Personagens montados em hipogrifos podem viajar 86,4 km por dia (três voos de 3 horas com 1 hora de repouso entre eles). Se usarem grifos, podem viajar 115,2 km na mesma quantidade de tempo. Todos os PdM's que acompanham os personagens nesta excursão permanecem com as montarias, protegendo-as enquanto os personagens exploram a Fenda da Pedra Morta.

APROXIMANDO-SE DO DESFILADEIRO

Pequenas nuvens de serração obscurecem levemente a Fenda da Pedra Morta, cuja localização é revelada pelo barulho do vento que passa pelo lugar - uma fúria assombrosa que pode ser ouvida até a quatrocentos metros de distância. Protegendo a entrada da garganta está um pássaro roca que os gigantes de pedra domesticaram (consulte a Área 2). Personagens que veem a boca do desfiladeiro também podem ver o ninho do pássaro roca nas proximidades.

O desfiladeiro é facilmente visto do ar, uma vez que três cavernas próximas estão abertas para o céu (Áreas 5, 7 e 12). Personagens que tenham um dirigível ou montarias voadoras podem pousar acima ou dentro do desfiladeiro, ou em uma dessas cavernas abertas. Se os personagens se aproximarem da Fenda da Pedra Morta em um dirigível e se moverem para a linha de visão do pássaro roca, este começa a voar para atacar pelo céu. O dirigível não pode fugir ou desviar do pássaro roca, que é muito grande para pousar no convés ou atacar nele com suas garras. O pássaro roca pode morder criaturas no convés, mas prefere atacar o próprio balão (consulte a seção “Dirigível de um Culto”, no Capítulo 4 para as estatísticas do balão). Se derrubar com sucesso o dirigível, o pássaro roca passa algumas rodadas bicando através dos destroços em busca de alimento antes de retornar ao seu ninho. Se a aproximação dos personagens acontecer em montarias voadoras, o pássaro roca os ataca somente se eles se aproximarem a um raio de 36 m de seu ninho e ele puder vê-los.

Os personagens acima da garganta têm a opção descer pela fenda dentada em um ponto de sua escolha. Os sons da sua descida são abafados pelo vento.

HABITANTES

Dez gigantes de pedra residem na Fenda da Pedra Morta quando os aventureiros chegam, incluindo a Baronesa Kayalithica. Com exceção do gigante na Área 6, que cuida do pássaro roca, os gigantes permanecem em suas cavernas e esperam que os inimigos venham até eles. Uma vez que entram em combate, os gigantes perseguem os inimigos que tentam fugir.

A tribo Urso Azul de bárbaros Uthgardt compartilha a crença de Kayalithica de que a civilização é uma praga na terra. Os bárbaros vigiam o sopé das Montanhas Picos Cinzentos e caçam

LISTAGEM DE FENDA DA PEDRA MORTA

ÁREA	CRIATURA	NOTAS
2	1 pássaro roca	O pássaro roca voa e ataca qualquer coisa que seja uma ameaça.
3	Hydia Almíscar-da-Lua, 2 ursos da caverna adultos, 1 urso da caverna jovem	Hydia chama seus amigos da tribo (consulte as Áreas 15A-15D) e forma um bando de caça. O urso adulto persegue as presas que tentam escapar. O urso jovem permanece na caverna.
4	1 gigante de pedra	O gigante persegue inimigos que tentem escapar, mas exceto isso, permanece aqui.
5	2 gigantes de pedra	Os gigantes perseguem inimigos que tentem escapar, mas exceto isso, permanecem aqui.
6	1 gigante de pedra	Se o gigante ouvir o pássaro roca guinchando na Área 2, ele investiga. Do contrário, permanece na Área 6.
9	2 gigante de pedra, 16 cabras da montanha	Os gigantes perseguem inimigos que tentem escapar, mas exceto isso, permanecem aqui. As cabras permanecem na caverna.
10	1 gigante de pedra, 10 perfuradores	O gigante persegue inimigos que tentem escapar, mas exceto isso, permanece aqui. Os perfuradores permanecem na caverna, atacando apenas quando os gigantes os ordenarem.
11	2 pudins negros	Os pudins negros permanecem aqui.
12	1 estrangulador	O estrangulador permanece aqui.
13	2 gigantes de pedra	Os gigantes perseguem inimigos que tentem escapar, mas exceto isso, permanecem aqui.
14	Baronesa Kayalithica, 1 golem de pedra	Kayalithica permanece na área e ordena ao golem de pedra que ataque os inimigos que tentem escapar.
15A	5 guerreiros tribais	Os guerreiros tribais permanecem na área até que Hydia Almíscar-da-Lua (Área 3) os chame ou até que eles ouçam algum barulho em áreas adjacentes.
15B	10 guerreiros tribais	O mesmo da área 15A.
15C	3 furiosos, 1 xamã Uthgardt	O mesmo da área 15A.
15D	6 guerreiros tribais, 2 monstros da ferrugem	O mesmo da área 15A. Os guerreiros soltam os monstros da ferrugem antes de partir. Os monstros permanecem aqui.

REFORÇOS DE FENDA DA PEDRA MORTA

d100	CRIATURA(S)
01-50	Nada
51-60	1 gigante de pedra carregando 1d4 anões plebeus em uma rede
61-65	1 gigante de pedra e seu companheiro animal, que pode ser um urso da caverna (urso polar) ou uma cabra gigante
66-70	1 gigante de pedra pastoreando 2d6 cabras da montanha
71-75	2d6 guerreiros tribais Urso Azul retomando de uma caçada sem sucesso
76-80	2d6 guerreiros tribais Urso Azul retomando de uma caçada sem sucesso
81-85	1d4 furiosos Urso Azul retomando de um ataque com as cabeças de 2d6 humanos ou 2d6 anões
86-90	1d4 batedores Urso azul e 1 xamã Uthgardt (consulte o Apêndice C) trazendo notícias de outros clãs Urso Azul
91-95	1 gigante de pedra carregando um saco de armas e armaduras humanas não-mágicas de um distante campo de batalha
96-00	1d4+1 gigantes de pedra, cada um carregando 2d6+10 pedras preciosas (cada uma no valor de 100 PO)

selvagens no Vale do Delimbiyr. Eles também ocupam várias cavernas dentro da Fenda da Pedra Morta e cuidam dos ursos das cavernas dos gigantes de pedra. Hydia Almíscar-da-Lua, a filha destemida do grande chefe da tribo Urso Azul, fez um covil para si mesma na caverna do urso perto da foz do desfiladeiro (Área 3).

Personagens que dão a Hydia tempo suficiente para ela reunir seus parceiros de tribo podem enfrentar todos os bárbaros de Uthgardt em Fenda da Pedra Morta de uma só vez. Os gigantes de pedra preferem esperar que os inimigos venham até eles.

A tabela Listagem de Fenda da Pedra Morta resume a localização dos habitantes do desfiladeiro quando os personagens se aproximam e indica como essas criaturas reagem quando os intrusos são detectados.

REFORÇOS

Muitos gigantes de pedra e bárbaros Uthgardt assombram as Montanhas Picos Cinzentos e seus arredores. Para cada hora que se passa durante a exploração dos personagens, há uma

chance de outras criaturas visitarem a Fenda da Pedra Morta. No final de cada hora, jogue um d100 e consulte a tabela Reforços de Fenda da Pedra Morta para determinar o que acontecerá. Os reforços entram pela Área 1. Como essas criaturas se comportam é com você e vai depender do estado das coisas em Fenda da Pedra Morta quando elas chegarem. Se os recém-chegados avistarem cadáveres espalhados no chão, eles podem explorar a Fenda da Pedra Morta esperando encontrar problemas. Se tudo parecer normal e quieto, eles podem ficar pela região apenas brevemente.

A seu critério, um ou mais gigantes de pedra entre os reforços podem ser neutros ou neutros e bons, com fortes dúvidas sobre o que a Baronesa Kayalithica está fazendo para sacudir o ordenamento. Qualquer gigante desse tipo pode, com um teste bem-sucedido de Carisma CD 15 (Persuasão), ser convencido a se voltar contra Kayalithica e ajudar os personagens de alguma forma, desde que os personagens sejam capazes de se comuni-

FENDA DA PEDRA MORTA: CARACTERÍSTICAS GERAIS

Um córrego atravessa a garganta, com taludes de pedra em ambos os lados. Em alguns lugares, pontes feitas de toras petrificadas cruzam o córrego. Os personagens podem atravessar essas regiões sem a necessidade de fazer um teste de habilidade.

Tetos. O desfiladeiro central - bem como as Áreas 5, 7 e 12 - é aberto para o céu. A menos que observado de outra maneira, as cavernas possuem tetos com 15 m de altura com passagens de 9 m de altura conectando-as.

Paredes Escaláveis. As paredes de Fenda da Pedra Morta possuem apoios abundantes e são bastante fáceis de se escalar, exigindo um teste bem-sucedido de Força CD 10 (Atletismo).

Gigantes de Pedra Fossilizados. Gigantes de pedra fossilizados ficam em alcovas por todo o desfiladeiro e cavernas da Fenda da Pedra Morta. Eles estão aqui há tanto tempo que se juntaram parcialmente às pedras ao redor. Esses gigantes de pedra são lembranças sombrias de Ostoria, o império gigante há muito perdido. Os gigantes de pedra de Ostoria eram ligeiramente mais altos do que seus descendentes; os gigantes de pedra fossilizados possuem entre 6 e 7,2 m de altura. A erosão desgastou suas feições. Os gigantes de pedra mortos são inofensivos, embora assustadores de se ver. Eles podem ser escalados com um teste bem-sucedido de Força CD 15 (Atletismo).

Iluminação. Os gigantes de pedra têm visão no escuro e não precisam de fontes de luz para enxergar. No entanto, algumas das cavernas em Fenda da Pedra Morta são fracamente iluminadas com tochas gigantes, usadas para mantê-las aquecidas e secas. Além disso, muitas das cavernas habitadas por bárbaros Uthgardt possuem fogueiras (consulte as Áreas 15A-15D).

Ressaltos. As paredes do desfiladeiro possuem ressaltos em vários lugares que vão de 9 a 15 m de altura. O mapa possui marcadores de elevação para indicar a altura de cada ressalto. Algumas das bordas são conectadas por pontes de pedra de 3 m de largura que atravessam o desfiladeiro. Muitas áreas internas possuem ressaltos de 3 m de altura - equivalente a degraus para os gigantes de pedra.

car com os gigantes. Para um exemplo de como gigantes de pedra que não sejam maus podem se comportar, consulte a Área 13.

1. ENTRADA DO DESFILADEIRO

A boca da garganta é uma ravina relvada com um riacho raso, porém rápido, fluindo em sua parte mais baixa. Um tronco coberto de musgo atravessa o rio em um ponto. Conforme o riacho aponta para o norte, para dentro do desfiladeiro, a grama dá lugar à rocha cinzenta e estéril.

Através da névoa e do nevoeiro, os personagens podem ver gigantes de pedra petrificados ao longo das paredes do desfiladeiro (consulte a caixa lateral "Fenda da Pedra Morta: Características Gerais"). Eles também podem ver um ninho de pássaros gigante no topo de uma saliência a 18 m de altura (Área 2) e três bocas da caverna, uma no lado oeste do riacho (levando até a Área 6) e duas no lado leste (levando até as Áreas 3 e 15A). A menos que os personagens tomem medidas para permanecer escondidos, eles são vistos pelo pássaro roca na Área 2.

2. NINHO DO PÁSSARO ROCA

Os gigantes de pedra se referem ao **pássaro roca** de Fenda da Pedra Morta como o Jotunglang (que significa "o gigante das alturas"). Para esgueirar-se diante do gigantesco pássaro, o grupo de aventureiros deve ser bem-sucedido em um teste de Destreza CD 14 (Furtividade). Se o teste do grupo falhar, o pássaro roca detecta um ou mais intrusos e começa a gritar. Os habitantes das Áreas 3 e 6 investigam o distúrbio, saindo de suas cavernas 2 rodadas mais tarde.

TESOURO

O ninho do pássaro roca possui 9 m de diâmetro e consiste de árvores derrubadas, destroços de carroças, fardos de feno esmagados e ocasionais escudos ou elmos enferrujados. Os personagens que pesquisarem o ninho do pássaro roca encontram um baú de madeira todo arranhado que contém 4.500 PP, além de 1d3 itens mágicos. Use a Tabela H de Itens Mágicos no Capítulo 7 do *Guia do Mestre* para jogar o primeiro item e a Tabela B para quaisquer outros itens.

1. ENTRADA DO DESFILADEIRO

Esta caverna seca está sob uma protuberância gramada na montanha. A caverna principal é a casa de um casal de ursos da caverna (use as estatísticas do **urso polar**) e um filhote de urso da caverna (use as estatísticas do **urso negro**). Hydia Almíscar-da-Lua, líder da tribo Urso Azul em Fenda da Pedra Morta, repousa em uma câmara na parte de trás da caverna principal. Ela é a filha do grande chefe da tribo Urso Azul. Ela é uma **gladiadora**, com as seguintes alterações:

- A tendência de Hydia é caótica e má.
- Ela fala Bothii (o idioma Uthgardt) e Comum.
- Ela carrega três lanças.

O filhote de urso da caverna só luta em autodefesa e segue os personagens se eles o alimentarem. Personagens que vasculhem a caverna não encontram nada além de alguns ossos roídos.

TESOURO

Hydia carrega uma bolsa de couro que contém sete pedras preciosas que valem 50 PO. Ela dá ao estrangulador na Área 12 uma pedra preciosa cada vez que passa através de sua toca.

CONTINUIDADE

Hydia e os ursos da caverna adultos investigam quaisquer distúrbios na região. Se detectar intrusos, Hydia ordena os ursos a atacarem enquanto ela reúne os outros membros de sua tribo, começando com os guerreiros na Área 15A. Evitando as partes altas, ela segue para o norte pelas Áreas 4, 5 e 9, até o acampamento na Área 15B. Em seguida, ela vai para a Área 15C, passando pelas Áreas 9 e 10 no caminho. Em seguida, ela se move através da Área 12 até alcançar a Área 15D, subornando o estrangulador na Área 12 com uma pedra preciosa. Reunir todos os membros de sua tribo leva cerca de 10 minutos. Com eles à reboque, ela segue através da Área 12 e segue para o sul através do desfiladeiro central.

4. POÇA DE LAMA GORGON

Três gigantes de pedra fossilizados estão em alcovas ao longo da parede sul desta caverna, cujo chão inclina-se suavemente até uma poça de lama gorgon de 21 m de largura e 6 m de profundidade (consulte abaixo). Luz natural ilumina um túnel ascendente ao noroeste que conduz a uma borda elevada que contorna o desfiladeiro.

Esta caverna contém um **gigante de pedra** que ganhou os benefícios da característica de Olach Morrah (consulte a seção "A Grande Quietude" neste capítulo) e conjurou uma magia *mesclar-se às rochas* em si mesmo. Ele se esconde na parede oriental, entre os túneis que conduzem às áreas 5 e 15A. Ele usa seu Sentido Sísmico para detectar intrusos. Assim que um personagem passar, o gigante emerge da parede e tenta empurrar esse personagem para dentro do poço de lama gorgon em seu



primeiro turno no combate. Ele faz isso se for bem-sucedido em um teste de Força (Atletismo) resistido pelo teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) do alvo (o alvo escolhe a habilidade que usará).

Quando o gigante aparece, ele surpreende os personagens que têm valor de Sabedoria passiva (Percepção) inferior a 12. Depois de tentar empurrar um personagem para a lama, o gigante ataca o grupo com sua clava grande.

LAMA GORGON

Esta piscina de lama espessa e mágica é tratada como areia movediça (consulte a seção “Perigos no Ambiente Selvagem” no Capítulo 5 do *Guia do Mestre*), e também pode petrificar criaturas que fiquem imersas nele. Uma criatura que terminar seu turno em uma área de lama gorgon deve ser bem-sucedido em um teste de Constituição CD 12 ou será petrificado. A lama gorgon removida da poça torna-se lama comum. A poça irradia uma aura de magia de transmutação sob o escrutínio de uma magia *detectar magia*.

Uma criatura petrificada pode ser puxada para fora da lama. Por razões de simplicidade, suponha que um personagem petrificado de tamanho Pequeno pesa 115 kg e um personagem petrificado de tamanho Médio pesa 270 kg.

5. A TUMBA DO BARÃO

Esta caverna, aberta para o céu possui paredes de 30 m de altura. O piso da caverna tem forma de tigela, com uma piscina de 3 m de profundidade cheia de água da chuva no meio. Cinco gigantes de pedra fossilizados vestindo ornamentos de pedra - os restos mortais dos barões mortos há muito tempo - ficam em alcovas, com os olhos arregalados e as bocas entreabertas. Situadas nas paredes estão três pares de portas de pedra esculpidas com dobradiças de pedra simples. As portas têm 7,5 m de altura e pesam várias toneladas, mas estão bem equilibradas em suas dobradiças; Um personagem pode puxar uma porta com um teste bem-sucedido de Força CD 18 (Atletismo).

Esta sala contém dois **gigantes de pedra** que ganharam os benefícios da característica Olach Morrah (consulte a seção “A Grande Quietude” neste capítulo). Eles usaram magias de *mes-*

clar-se às rochas para afundar no chão perto dos túneis que levam a esta área. Eles se levantam e atacam intrusos, surpreendendo aqueles que tenham valor de Sabedoria passiva (Percepção) inferior a 12.

Atrás de cada porta há uma câmara bruta, com um teto alto. A câmara sudoeste parece vazia, mas contém uma surpresa desagradável (consulte “Armadilha”). Os gigantes guardam seus objetos de valor nos alojamentos a leste e nordeste (consulte “Tesouro”).

ARMADILHA

O chão no meio da câmara sudoeste é ilusório e esconde um poço circular que é largo o suficiente para um gigante cair (marcado no mapa com um círculo pontilhado). Qualquer criatura que caia do chão através da ilusão, cairá em uma rampa que se inclina para o sul e mergulha a criatura no poço de lama gorgon na Área 4. Procurar armadilhas no chão revela a ilusão, que pode ser dissipada (CD 16).

TESOURO

Deitados no chão da câmara nordeste estão quatro sacolas de tamanho gigante. Cada sacola contém 3d10x100 PC, 2d10x100 PP e 1d10x100 PO, além de 1d3 itens mundanos, determinados ao se jogar a tabela Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução.

No chão da câmara leste há um barco velho grande suficiente para carregar seis personagens Pequenos ou Médios e seus equipamentos. Os gigantes de pedra usam o barco como um recipiente de armazenamento. Ele contém mais cinco sacolas de tesouro, cujo conteúdo é determinado como acima. Além disso, uma sacola determinada aleatoriamente no barco também contém um item mágico, determinado ao se jogar a Tabela C de Itens Mágicos no Capítulo 7 do *Guia do Mestre*.

6. TREINADOR DO PÁSSARO ROCA

Esta caverna não é mobiliada. Um **gigante de pedra** fica de guarda aqui e passa o tempo esculpindo pictogramas em uma

parede e, em seguida, usando o sua magia de moldar rocha para limpá-la e começar de novo. Este gigante ganhou os benefícios da característica Olach Morrah (consulte a seção “A Grande Quietude”, neste capítulo). Quando detecta intrusos, ele inclina sua cabeça e lhes lança um olhar de dúvida antes de conjurar pele de pedra sobre si mesmo e avançar para atacar.

CONTINUIDADE

Se o gigante de pedra ouvir o pássaro roca guinchando na Área 2, ele conjura pele de pedra sobre si mesmo e depois sai para investigar. Demora 2 rodadas para o gigante para chegar ao final do túnel ao sul.

7. TUMBA DE SKODKONG

Aqui encontra-se o túmulo do Skodkong (“Rei da Neblina”), o primeiro dos barões de Fenda da Pedra Morta. Ao contrário da maioria dos gigantes de pedra, Skodkong tinha a pele cinzenta e pálida - daí o seu nome. A câmara está aberta para o céu e tem paredes com 30 m de altura. Piscinas de água da chuva se formaram no chão a cada lado de uma laje gigantesca feita de pedra cinzenta pálida. Três gigantes de pedra mortos e fossilizados em alcovas se erguem acima de Skodkong, sem representar ameaça aos intrusos.

A laje de pedra é, na verdade, o corpo remodelado de Skodkong, possuindo entalhes na forma de mãos gigantes por todo o lado. Qualquer criatura que pressionar as mãos contra a pedra deixa marcas em sua superfície, como se a laje fosse feita de argila macia. Nada mais pode remodelar ou penetrar a pedra.

O primeiro personagem que tenta alcançar a laje é inexoravelmente puxado para dentro dela, após o que a pedra instantaneamente endurece. Enquanto preso na pedra, o personagem está impedido, não pode ouvir ou ver nada, e está totalmente encoberto. O personagem ouve uma voz profunda e retumbante dizer: “Pergunte!” em Comum. O personagem agora pode fazer a Skodkong três perguntas, e ele fornece respostas verdadeiras que só o personagem pode ouvir (você pode pegar o personagem do jogador de lado, se quiser, para que os outros personagens não ouçam o que está sendo dito). Uma vez que tenha respondido as três perguntas, Skodkong liberta o personagem, que é empurrado para fora da laje. Skodkong não pode ser contactado mais de uma vez durante esta aventura. Se o personagem atraído para dentro da laje não fizer perguntas, Skodkong expulsa o personagem após 1 minuto. Uma vez que o personagem seja expulso, outro personagem pode tentar entrar em contato com Skodkong como descrito acima. Somente um personagem de cada vez pode ser puxado para a laje.

8. CAVERNA DO ESCULTOR DE PEDRA

Os personagens devem escalar um ressalto de 3 m de altura para chegar a esta caverna, independentemente da direção a partir da qual se aproximam. A luz de uma única tocha reflete depósitos de pedras preciosas nas paredes. Duas mesas de pedra sobem naturalmente do chão. Descansando sobre elas estão vários cinzéis e formões gigantes.

TESOURO

Personagens que tenham tempo de sobra podem lascar as paredes e tirar pedras preciosas usando picaretas e ferramentas semelhantes. Um personagem que gaste 1 hora fazendo isso consegue 100 PO de pedras preciosas não polidas.

A caverna possui 15.000 PO de pedras preciosas não polidas. As paredes ficam nuas uma vez que todas as pedras preciosas sejam removidas.

9. CAVERNA DO BODE

Uma grande fogueira queima no meio desta caverna. O fogo ilumina esculturas na parede que retratam gigantes de pedra que levam pedregulhos sobre suas cabeças.

Sentados ao redor da fogueira estão dois **gigantes de pedra**. Eles estão meditando para ganhar os benefícios da característica Olach Morrah (consulte a seção “A Grande Quietude” neste capítulo). Se permanecerem inertes por mais 30 minutos, eles se transformarão em pedra e permanecerão petrificados pelas próximas 8 horas. Se detectarem intrusos antes disso, eles se levantam e pegam suas clavas grandes de pedra. Enfurecidos com a interrupção, eles atacam intrusos e perseguem aqueles que fogem.

Ressaltos de 9 m de altura estão ao redor da parede sul, conduzindo a um túnel que leva à Área 15B. Um túnel na parede nordeste conduz a uma borda naturalmente iluminada, com 9 m de altura, contornando o desfiladeiro. A noroeste há uma caverna lateral mais baixa que contém dezesseis **cabras** da montanha, que os gigantes de pedra ocasionalmente comem. Um ressalto de 3 m de altura aprisiona as cabras dentro da caverna. As cabras não são uma ameaça.

10. FAZENDA DE COGUMELOS

Esta caverna úmida contém uma grande poça rasa, em torno da qual crescem coloridas camas de musgo. Brotando destas “camas de musgo” estão cogumelos que variam de altura entre alguns centímetros até 1,5 m de altura. Os gigantes de pedra consideram os cogumelos uma iguaria e os comem crus. Um estreito riacho proveniente de uma fissura no túnel nordeste alimenta a poça antes de serpentear para o oeste e cair no desfiladeiro.

Uma **gigante de pedra** banha-se na poça. Ele ganhou os benefícios da característica Olach Morrah (consulte a seção “A Grande Quietude” neste capítulo). Se ouvir intrusos aproximando-se, ele usa sua magia de moldar-se às rochas para afundar na pedra no fundo da poça. Se os personagens perturbarem a poça ou tentarem atravessar a sala, o gigante se levanta e ataca com sua clava grande. Os personagens com valor de Sabedoria oassiva (Percepção) inferior a 16 são surpreendidos pelo gigante assim que ele ergue-se da poça.

Presos ao teto de 15 m de altura estão dez **perfuradores**. Como uma ação bônus em seu turno, o gigante pode zumbir em um tom e fazer com que um dos perfuradores caia sobre outra criatura na caverna. Os perfuradores não atacam de outra forma.

11. TÚNEL COBERTO

Os fungos na Área 10 espalharam-se por todo o túnel. Uma floresta de cogumelos pegajosos com altura entre alguns centímetros até um metro de altura cobre o chão, e os gigantes de pedra fossilizados em alcovas ao longo das paredes estão cobertos de musgo azul, dourado e escarlate.

Quando um ou mais personagens atingirem o meio dessa área, faça com que todos os personagens no túnel façam um teste de Sabedoria CD 13 (Percepção). Aqueles que não forem bem-sucedidos são surpreendidos quando dois **pudins negros** saem de fendas no chão e atacam.

Fenda da Pedra Morta



MAPA 6.1: FENDA DA PEDRA MORTA



12. TUMBA DO GUERREIRO

Esta caverna a céu aberto tem 45 m de altura e paredes e ressaltos repletos de musgo. Vagalumes saem de uma abertura no topo de uma borda de 9 m de altura na parede noroeste. Além desse ressalto há outra caverna (Área 15D) que pode ser alcançada por meio de um túnel na parede nordeste.

Uma poça de água de chuva com 1,5 m de profundidade fica no meio do chão entre três estalagmites, e os restos fossilizados de quatro gigantes de pedra enchem alcovas esculpidas nas paredes. **Morcegos** inofensivos aninham-se em suas bocas escancaradas durante o dia e voam em torno da caverna na noite.

A estalagmite mais ao sul é, na verdade, um **estrangulador** que se alimenta dos morcegos mas almeja presas mais suculentas. Ele ataca os personagens enquanto eles se movem pela sala. Os gigantes de pedra e os bárbaros Urso Azul apaziguam o estrangulador oferecendo-lhe pedras preciosas. Se lhe for oferecida uma pedra que valha mais que 50 PO, ele engole a pedra e deixa os invasores passarem sem serem molestados. O estrangulador deve ser subornado cada vez que uma ou mais criaturas queiram atravessar a sala em segurança, e custa uma pedra preciosa independentemente de quantas criaturas estejam tentando passar.

TESOURO

O estrangulador possui doze pedras preciosas de 50 PO, quatro pedras preciosas de 100 PO e uma pedra preciosa de 500 PO na sua garganta, que podem ser recuperada quando a criatura estiver morta.

CONTINUIDADE

Os Uthgardt na Área 15D podem ouvir sons de combate ocorrendo aqui. Eles respondem arremessando lanças contra intrusos do alto da borda de 9 m de altura com vista para a caverna.

13. SKORAEUS OSSOS DE PEDRA

Os gigantes de pedra esculpiram a parede de trás do desfiladeiro em uma estátua de 45 m de altura de seu deus, Skoraeus Ossos de Pedra, que se parece com um gigante de pedra de porte poderoso, com pontas que sobressaem de sua cabeça e ombros. O monumento é um espantoso trabalho em pedras de grandes dimensões. Os riachos derramam água montanha abaixo sobre a estátua, que a canaliza em um córrego que flui para fora através da garganta. O som da queda d'água é muito alto aqui, e uma névoa espessa paira sobre tudo. Personagens que inspecionem a estátua e forem bem-sucedidos em um teste de Carisma CD 20 (Percepção) notam uma orbe do tamanho de uma *bola de cristal* embutida em seu olho direito (consulte "Tesouro").

Dois **gigantes de pedra** estão ajoelhados diante da estátua, suas cabeças inclinadas, suas grandes clavas de pedra deitadas no chão ao seu alcance. Eles não realizaram o ritual de meditação e, portanto, não obtiveram os benefícios da característica Olach Morrah (consulte a seção "A Grande Quietude" neste capítulo). Personagens que os ataquem, os surpreendem. Entretanto, esses gigantes são neutros, não maus. Eles começaram a questionar a sanidade de Kayalithica e estão orando aos ossos de Skoraeus Ossos de Pedra por sabedoria. Se os personagens atacarem, os gigantes tornam-se furiosos e retaliam. Se os personagens chamarem sua atenção de uma maneira não ameaçadora, os gigantes levantam-se e olham para eles curiosamente, mas não alcançam imediatamente suas clavas. Os gigantes falam e entendem apenas o idioma Gigante. Se os personagens lhes perguntarem sobre Kayalithica ou sua *concha de teletransporte* nesse idioma, os gigantes compartilham as seguintes informações:

- Kayalithica está no templo (os gigantes podem apontar o caminho para a Área 14, mas também advertem os personagens que só os barões dos gigantes de pedra são permitidos de circular no templo).

- Ela carrega uma *concha de teletransporte* que lhe foi dada pelo Rei Hekaton.
- Ela está esculpindo perguntas na Presa de Pedra, uma estalactite gigantesca. As respostas às suas perguntas virão a ela durante a próxima lua nova.
- Kayalithica acredita que pode agradar a seus deuses e elevar os gigantes de pedra ao topo do ordenamento ao eliminar as obras blasfemas dos habitantes da superfície.

Esses gigantes não são corajosos o suficiente para ficar contra Kayalithica neste momento, mas não guardarão rancor se os personagens tentarem eliminá-la.

TESOURO

Dentro do olho direito da estátua fica uma *orbe da runa stein* (consulte o Apêndice B). Qualquer personagem ao alcance da orbe pode arrancá-la com uma lâmina ou ferramenta semelhante. Gigantes de pedra que testemunhem o roubo fazem o máximo para matar o ladrão e recuperar a orbe.

12. TUMBA DO GUERREIRO

Somente barões dos gigantes de pedra são permitidos dentro desta caverna sagrada. Todos os outros gigantes de pedra devem permanecer fora ou enfrentarão certas punições, por ordem da Baronesa Kayalithica e dos outros que vieram antes dela. Os Uthgardt também são proibidos de entrar, assim como os personagens.

Os restos fossilizados de três barões mortos há muito tempo estão em alcovas esculpidas na parede oeste, com seus olhos fixos em uma ilha rochosa cercada por lama gorgon (consulte a Área 4). A lama, que Kayalithica se refere como o Fjellblod (“sangue da montanha”), transborda para a caverna através de grades de pedra nas paredes nordeste e sudeste. A lama possui 6 m de profundidade. Duas pontes de pedra resistentes atravessam a poça de lama, conectando a ilha às bordas próximas. Com vista para essas pontes estão mais dois barões dos gigantes de pedra fossilizados.

A característica mais proeminente da câmara é a Presa de Pedra, uma estalactite de 12 m de comprimento que se pendura no teto acima da ilha. A partir de uma base de 6 m de diâmetro, ele desce até terminar em uma ponta brusca a poucos centímetros acima da superfície da ilha. A Presa de Pedra está entalhada com perguntas escritas por Kayalithica em Dethek, o idioma Anão. A baronesa está esculpindo novas perguntas na estalactite quando os personagens chegam. Ao entrar na caverna, os personagens cometeram uma blasfêmia que Kayalithica não pode perdoar. Ela é uma **gigante de pedra** com as seguintes alterações:

- Kayalithica é neutra e má e tem 170 pontos de vida.
- Ela tem Carisma 14 (+2).
- Ela ganhou os benefícios da característica Olach Morrah (consulte a seção “A Grande Quietude” neste capítulo).
- Ela empunha uma *clava grande de adamantina*. Esta arma mágica não tem nenhum bônus de ataque ou dano. Uma criatura pode se sintonizar com ela, e a arma aumenta ou diminui para ficar do tamanho apropriado para aquela criatura.

Uma vez durante esta aventura, como uma ação, Kayalithica pode apontar para um dos gigantes de pedra fossilizados nesta caverna e fazê-lo se animar como um enorme **golem de pedra** com 195 (17d12+85) pontos de vida. Suas estatísticas são as de um golem de pedra. Ela anima o gigante que fica mais próximo do personagem que ela considera o mais ameaçador, então que

o construto ataque. O golem obedece aos comandos de Kayalithica. Ele desmorona e é destruído instantaneamente se ela morrer.

Se os personagens fizerem ataques à distância contra ela, Kayalithica conjura *moldar-se às rochas* e se esconde dentro da estalactite. Ela espera até que eles estejam perto antes de emergir para atacá-los com sua *clava grande de adamantina*. A Presa de Pedra é impermeável a todas as magias de 3º nível ou menos, mas tem vulnerabilidade a dano de concussão, cortante e perfurante de armas de adamantina. Ela tem CA 15, um limiar de dano de 10 e 100 pontos de vida. Quando a Presa de Pedra cai para 0 pontos de vida, ela explode e cada criatura sobre a ilha deve fazer um teste de resistência de Destreza CD15, recebendo 70 (20d6) pontos de dano de concussão devido os escombros voando em caso de uma falha ou metade do dano no caso de sucesso. Uma criatura que esteja mesclada com a Presa de Pedra quando ela explodir não recebe dano e aparece no meio da névoa da explosão.

AS PERGUNTAS DE KAYALITHICA

Como seus antepassados antes dela, Kayalithica acredita que a estalactite lhe permite comungar com Skoraeus Ossos de Pedra, o deus dos gigantes de pedra. Na verdade, a Presa de Pedra é parte de um maligno primordial da terra chamado Draunn, que fica em algum lugar profundo sob as Montanhas Picos Cinzentos. O primordial dorme a maior parte do tempo, acordando apenas nas noites da lua nova. Outros barões que antes se permitiam ser corrompidos pela Presa de Pedra eram mantidos sob controle pelo Rei Hekaton, mas com ele fora do caminho, Kayalithica está livre para causar o dano que seu “deus” exigir.

Qualquer criatura pode esculpir perguntas sobre a estalactite. Estas perguntas (juntamente com qualquer outra coisa esculpida na pedra) permanecem até a próxima lua nova, quando os entalhes são substituídos por respostas escritas em Dethek, o idioma Anão. Qualquer entalhe que não é uma pergunta simplesmente desaparece, sem nada aparecer em seu lugar. As perguntas que Kayalithica esculpiu na Presa de Pedra incluem:

O que devo fazer para agradar-te, pai nobre?

As criaturas dos sonhos representam algum perigo para nós?

Há algum traidor no meu clã?

Estes bárbaros podem ser confiáveis?

O gnomos está mentindo sobre as defesas de Água Ruidosa?

O primordial não é uma entidade que tudo sabe, muito pelo contrário. Suas respostas são motivadas por um desejo de semear discórdia, e ele não tem conhecimento de nada acontecendo no mundo. Se os personagens esperarem para ver o que as respostas mostram, jogue um d20 e assuma que a próxima lua nova ocorre em algumas das próximas noites. Suas respostas às perguntas acima são as seguintes: “Destrua as obras dos habitantes da superfície”, “Sim”, “Sim”, “Não” e “Sim”.

TESOURO

A Baronesa Kayalithica possui três bolsas (o equivalente a sacos de tamanho normal) amarradas a um cinto de mitral (no valor de 750 PO) em torno de sua cintura. Uma das bolsas contém 500 PP. Outra contém sua *concha de teletransporte* (consulte o Apêndice B) e sete pedras preciosas que valem 500 PO cada. A terceira contém um gnomos da rocha chamado Elister Noggins. Embora não seja exatamente um tesouro, o afável gnomos da rocha promete-lhes “uma grande recompensa” se os personagens o levarem com segurança até sua loja em Água Ruidosa.

CONTINUIDADE

Elister, o gnomo da rocha, foi capturado por um gigante de pedra e levado para Kayalithica porque ele alegou ter informações úteis sobre as defesas de Água Ruidosa. Quando Kayalithica questionou o gnomo, ele tentou desencorajá-la de atacar a cidade, inflando a descrição de suas capacidades defensivas. Kayalithica está esperando a Presa de Pedra para confirmar se o gnomo falou com sinceridade. Enquanto isso, ela mantém Elister escondido. Ele sobreviveu usando sua magia *criar comida e água*. Ele afirma que não havia nenhum motivo em tentar escapar de Fenda da Pedra Morta por conta própria, já que os gigantes de pedra provavelmente o matariam por tentar fazê-lo. Elister tem as estatísticas de um **clérigo**, com as seguintes alterações:

- Ele é Pequeno e caótico e neutro.
- Ele tem um deslocamento de 7,5 m.
- Ele tem visão no escuro com alcance de 18 m.
- Ele tem vantagem em todos os testes de resistência de Inteligência, Sabedoria e Carisma contra magia.
- Ele tem a magia *criar comida e água* preparada em vez de *guardião espiritual*.
- Ele fala Comum e Gnomo.

Um adorador devoto de Gond, deus dos inventores, Elister dá ao grupo um pequeno relógio (no valor de 1.500 PO) de sua loja como uma recompensa por salvar sua vida e levá-lo para casa em segurança. O relógio contém um minúsculo sino que toca a cada hora e pode ser ouvido até um alcance de 18 m. Depois de tocar ao meio dia, o relógio deve ser dado corda ou deixará de funcionar. Dar corda no relógio requer uma chave minúscula (que Elister fornece) e usa uma ação. O relógio é perfeitamente pontual.

Personagens que visitem a loja de Elister em Água Ruidosa descobrem que ele tem um companheiro mecânico do tamanho de um gnomo. O construto, Tick Tock, tem as estatísticas da **armadura animada**, exceto que seu tamanho é Pequeno e tem 27 (6d6+6) pontos de vida, seguindo apenas os comandos de Elister.

Se os personagens tiverem um dirigível, Elister dá uma olhada e pede para permanecer a bordo, oferecendo-se para supervisionar os reparos e servir como um médico de emergência. A primeira vez que ele e Tick Tock são deixados a bordo do dirigível sozinhos, eles tentam roubá-lo e voar para longe.

15. ACAMPAMENTOS DOS UTHGARDT

Cada uma destas cavernas possuem paredes gravadas com padrões de labirinto e espirais. O teto possui inúmeras estalactites penduradas. Vários bárbaros Uthgardt da tribo Urso Azul habitam cada caverna. Alguns estão descansando; outros estão comendo, afiando armas ou vigiando. Cada membro da tribo possui um saco de dormir primitivo. Os bárbaros investigam ruídos altos em áreas adjacentes.

15A. BARRIL DE CERVEJA

Esta caverna cheira à cerveja forte. O odor provém de um barril de 3 m de diâmetro que fica contra a parede oriental. Ele irradia uma aura de magia e magicamente se recarrega com cerveja todos os dias ao amanhecer. Os gigantes de pedra encontraram o barril no porão de uma taverna destruído em Llorck e o mantiveram. Uma caneca de pedra entalhada dimensionada para gigantes de pedra está em um nicho acima do barril.

Cinco **guerreiros tribais** Urso Azul (humanos e humanas Uthgardt) fazem guarda aqui. Se eles não forem atraídos pa-

ra outro lugar, dois estão dormindo em seus sacos de dormir, um está afiando uma lança e outros dois estão de guarda na coluna de pedra na parte ocidental da caverna. Um ressalto de 3 m de altura para o sudeste tem vista para uma caverna lateral vazia.

15B. CAVERNA DE REUNIÕES

A Baronesa Kayalithica realiza reuniões dos clãs aqui. Como uma ação, ela pode ordenar que um trono de se pedra erga do chão ou se funda de volta nele. Neste momento, entretanto, dez **guerreiros tribais** Urso Azul (humanos e humanas Uthgardt) estão usando a caverna como covil. Se não forem perturbados, metade dos guerreiros dormem em seus colchões, enquanto o resto janta cabra assada e afia suas armas em torno de uma grande fogueira que queima no meio da caverna.

15C. CAVERNA DO XAMÃ

Os personagens ouvem cânticos enquanto se aproximam dessa caverna, a menos que seus ocupantes tenham sido atraídos para outro lugar.

A área ao norte da caverna é 3 m mais baixa do que o resto do chão da caverna. Ela contém quatro sacos de dormir que pertencem a três **furiosos** (humanos e humanas Uthgardt) e um **xamã Uthgardt** (consulte o Apêndice C) da tribo Urso Azul. Os furiosos estão reunidos em torno de uma fogueira na área principal, entoando uma oração para Uthgar, enquanto o xamã dança em um círculo anti-horário ao redor deles com seu cetro sagrado apertado firmemente ao seu peito. Assando em um pedaço de madeira acima das chamas está uma cabra morta.

15D. CAVERNA DO MONSTRO DA FERRUGEM

Seis **guerreiros tribais** Urso Azul (humanos e humanas Uthgardt) residem aqui. Três dormem em seus sacos de dormir enquanto três estão abaixados ao lado de uma fogueira que queima entre uma coluna rochosa e duas estalagmites altas. A sudeste da fogueira há um buraco de 9 m de largura na parede sudeste com vista para uma gruta naturalmente iluminada (Área 12), cujo chão fica 9 m abaixo.

Duas grandes gaiolas de madeira estão enfiadas sob um ressalto natural ao longo da parede norte. As portas da gaiola possuem trancas simples feitas de travas deslizantes, e abrir a porta de uma gaiola requer uma ação. Uma gaiola está vazia; a outra tem dois **monstros da ferrugem** capturados. Os monstros da ferrugem não podem prejudicar ninguém enquanto estão confinados na gaiola, embora suas antenas sejam suficientemente longas para tocar objetos de metal trazidos a até 30 cm das barras da gaiola.

CONTINUIDADE

Se os guerreiros tribais forem atraídos para outro lugar, eles libertam os monstros da ferrugem e os deixam para guardar a caverna. Eles não libertam os monstros da ferrugem de outra forma.

AVANÇO DE PERSONAGEM

Se Kayalithica tiver a *concha do teletransporte* e os personagens a obtiverem, eles podem usá-la para teletransportarem-se para Turbilhão uma vez que um personagem se sintonize ao objeto. Os personagens podem ter alguns problemas a resolver antes de usar a concha, como garantir que Elister volte com segurança para Água Ruidosa. Os personagens devem avançar para o 9º nível antes de passar para o Capítulo 10, "Fortaleza dos Gigantes da Tempestade".



CAPÍTULO 7: ICEBERG DOS GIGANTES DO GELO

A partir de sua fortaleza gelada de Svardborg, O Jarl Storvald e seus gigantes do gelo atacam em seus navios em busca do *Anel do Inverno*, um artefato que eles podem usar para trazer a Era do Gelo Eterno. Embora estejam longe de atingir esse objetivo, os gigantes do gelo representam uma terrível ameaça para o Norte. Nesta parte de sua missão, os personagens enfrentam esta ameaça de frente.

Se os personagens obtiverem a *concha de teletransporte* de Storvald, ele podem utilizá-la para viajar para Turbilhão, a cidadela submarina do rei Hekaton (consulte o Capítulo 10, “Fortaleza dos Gigantes da Tempestade”). No curso de realizar esse objetivo, os personagens devem iludir ou superar os muitos habitantes implacáveis da fortaleza.

A boa notícia é que as coisas poderiam ser piores. A má notícia é que em breve serão. Quando os aventureiros chegam a Svardborg, Jarl Storvald não está lá. Ele está a bordo do *Krigvind*, seu navio principal, caçando baleias no Mar do Gelo em Movimento. Enquanto os personagens buscam a concha de Storvald, o *Krigvind* e seus gigantes estão em seu caminho de volta.

GIGANTES DO GELO

Revise as informações sobre os gigantes do gelo no *Manual dos Monstros*. Isso ajudará você a interpretar os gigantes neste capítulo.

RECUPERANDO SVARDBORG

Quando Annam, o Pai de Todos quebrou o Ordenamento, o Jarl Storvald e seus gigantes do gelo zarparam em um enorme

navio chamado *Krigvid* para recuperar Svardborg, um círculo de imensas cabanas construídas no topo de um iceberg no Mar do Gelo em Movimento. No templo de Thrym, em Svardborg, os gigantes encontraram sete ovos de dragão branco. Pouco depois que os gigantes pegaram os ovos, Cryovain e Isendraug retornaram de uma caçada e exigiram que os gigantes renunciassem à sua prole. Storvald ameaçou destruir os filhotes que não eclodiram, a menos que Cryovain e Isendraug se submetessem à sua vontade. Os estúpidos dragões brancos aceitaram e foram subjugados. Os gigantes confinaram Isendraug ao seu covil no templo, e Cryovain foi acorrentado ao deque do *Krigvind*.

Depois de escravizar os dragões, os gigantes tropeçaram em uma tribo de bárbaros Nortenhos vivendo em gelo flutuante no Mar do Gelo em Movimento e os conquistou também. O Povo do Norte foi transportado para Svardborg e ficaram encarregados de reparar o as cabanas dos gigantes do gelo e libertar vários navios gigantes (dracares de tamanho gigante) enterrados no gelo. Estes bárbaros respeitam o poder dos gigantes do gelo e, sendo eles mesmos malignos, servem os gigantes sem protestar. Os bárbaros falam Yeti, bem como Gigante, e possuem vários Yetis escravizados trabalhando entre eles. Os gigantes do gelo e os Yetis não compartilham um idioma, então os gigantes dependem dos bárbaros para comandar os Yetis.

O ANEL DO INVERNO

Depois de recuperar Svardborg, o Jarl Storvald usou runas mágicas para adivinhar como melhor encontrar o *Anel do Inverno*, que os gigantes do gelo chamam de O Gelo Que Nunca Derrete.

As runas disseram a Storvald que a ajuda viria a ele depois que ele executasse uma série de ataques nas comunidades costeiras. Ele enviou navios para atacar locais ao longo da Costa da Espada, e durante um ataque a Porto Llast, os gigantes capturaram um mago Zhentarim, Nilraun Dhaerlost. Nilraun foi arrastado diante de Storvald e percebeu que os gigantes do gelo procuravam o *Anel do Inverno*. Assim como as runas tinham previsto, Nilraun também estava pesquisando o *Anel de Inverno* e sabia sobre a sua história recente. Ele sugeriu a formação de uma aliança entre o Jarl Storvald e a Rede Negra, adotando o acordo ao oferecer ao jarl dos gigantes do gelo exatamente o que ele precisava: informação sobre o atual usuário do anel, Artus Cimber, e uma gota de sangue de Cimber (que a Rede Negra tinha em sua posse). Nilraun está agora aguardando os gigantes do gelo rastrearem o anel para que ele possa roubá-lo e reivindicá-lo para si. Storvald também quer o anel, e cada vilão secretamente conspira para trair o outro, uma vez que o anel seja encontrado.

Storvald usou a gota de sangue de Artus Cimber em um ritual de runas mágicas para transformar um diamante gigante numa *pedra de sangue* (consulte o Apêndice B). Infelizmente para o Barão, o item não conseguiu encontrar Artus Cimber especificamente; em vez disso, ele identificou a localização da criatura mais próxima que tem o sangue de Artus fluindo através de suas veias. Artus tem muitos parentes vivos, e alguns desses residem no Norte. A *pedra de sangue* apontou para a cidade de Brin Shander no Vale do Vento Gélido, onde um dos filhos de Artus vive (consulte o Capítulo 2). O barão enviou um bando de gigantes do gelo para lá para encontrar Artus Cimber e obter o anel.

O *Anel do Inverno* é um artefato elusivo, e nem ele e nem seu portador podem ser encontrados no curso desta aventura. Personagens que se prepararam para encontrar o anel para si, rapidamente encontram-se em um beco sem saída após o outro. Nem mesmo adivinhação revela o paradeiro atual do anel. Ao longo dos anos, vários Harpistas têm dedicado recursos para encontrar Artus Cimber e o anel, sem sucesso. Se os harpistas tomarem ciência das tentativas dos personagens de localizar Artus e o anel, eles tentam desencorajar qualquer perseguição do tipo. Artus Cimber e o *Anel do Inverno* têm papéis a desempenhar em outra aventura.

SVARDBORG

Na época em que os gigantes governavam o Norte, Svardborg era uma aldeia remota onde os gigantes do gelo vinham caçar baleias e morsas gigantes. Svardborg foi abandonado depois que o Império de Ostoria caiu e, ao longo do tempo, flutuou para o norte e tornou-se sepultado no gelo. Hoje, Svardborg flutua em meio a centenas de outros icebergs no Mar do Gelo em Movimento. Três das cabanas ainda estão sepultadas no gelo, enquanto as outras foram livradas do gelo e tornadas habitáveis. A expansão e contração do gelo ao longo dos séculos danificou as cabanas, e os reparos a elas estão sendo feitos. O Jarl Storvald enviou navios para o continente para reunir a madeira necessária para fazer reparos.

As cabanas estão empoleiradas em penhascos de gelo que mergulham 15 m no mar. Os penhascos possuem somente 3 m de altura perto da Cabana Doca Seca (Área 3), onde os gigantes têm construído um cais de madeira para atracar suas naus.

Uma fenda larga no iceberg oferece acesso ao coração oco de Svardborg - uma câmara cheia de água e aberta ao céu onde os gigantes amarram seus navios gigantes. Estendido através da passagem há um portão na forma de uma rede de grossas correntes de ferro. Os gigantes baixam as correntes na água para

deixar seus navios passarem. Um pequena embarcação, como um barco a remos dimensionado para humanos, pode passar através da rede, mesmo quando o portão está levantado. Navios maiores do que um barco a remos são grandes demais para passar pelo portão quando ele está levantado.

ALCANÇANDO SVARDBORG

A menos que tenham os meios para chegar lá pelo ar, os personagens devem garantir a passagem em um navio e viajar através do Mar do Gelo em Movimento para alcançar Svardborg (mostrado nos mapas 7.1 e 7.2).

DIRIGÍVEL

Se os personagens possuírem um dirigível (consulte a seção “Dirigível de um Culto” no Capítulo 4), eles podem usá-lo para chegar até Svardborg e evitar uma longa e gelada viagem marítima.

MONTARIAS VOADORAS

A aldeia costeira de Cisalha de Fogo é a casa de uma cavaleira e treinadora de grifos, Dasharra Keldabar. Personagens que procuram montarias voadoras em Águas Profundas, Inverno Remoto ou Luskan são direcionados para Dasharra. Eles podem pagá-la por aulas de montaria em grifos e, em seguida, usá-los para voar para Svardborg. Quando os personagens estiverem prontos para partir, Dasharra lidera o caminho no Guinchador, seu grifo de montaria pessoal. Os grifos de Dasharra voam a uma velocidade de 13 km por hora e podem viajar cerca de 102 km por dia, quando voando contra o vento. O voo para Svardborg leva cinco dias, com ventos fortes e frios todo o caminho. Graças a um forte vento a favor, a viagem de volta é mais curta, com o grifos sendo capazes de cobrir cerca de 128 km por dia. Dasharra espera que os personagens forneçam seu próprio equipamento de sobrevivência do tempo frio, suprimentos e rações.

Quando o grupo chega a Svardborg, Dasharra recomenda que os personagens pousem seus grifos nas docas ao sul da Área 3 (consulte a seção de “Se aproximando Svardborg” para outros lugares possíveis de pousar). Dasharra permanece com os grifos enquanto os personagens exploram a fortaleza dos gigantes do gelo, e podem contar com ela para ficar por perto para a viagem de volta.

Personagens podem garantir montarias voadoras de uma espécie diferente no Ninho do Falcão, onde cavaleiros da Ordem da Manopla criam hipogrifos. O viagem de Ninho do Falcão para Svardborg é longa. Voando para o oeste contra os ventos, os hipogrifos podem viajar 72 km por dia (três voos de 3 horas com descansos de 1 hora entre eles). Uma jornada para leste é beneficiada pelos ventos a favor, permitindo que os hipogrifos viajem 96 km por dia.

NAUS MARÍTIMAS

Os personagens que precisarem fazer a viagem de navio podem encontrar uma embarcação marinha em Luskan, Inverno Remoto ou Águas Profundas.

Luskan. Os personagens podem se aproximar de um dos Altos Capitães da cidade. Um suborno de nada menos que 1.500 PO (metade adiantado, metade diante de um retorno seguro), um Alto Capitão fornece um dracar com uma tripulação de quarenta piratas (humanos e humanas Illuskanos **bandidos** CN) e um capitão arrogante, porém inexperiente, Vaalrik Recife-de-Coral (humano Illuskano **bandido capitão** CN). Uma vez que Svardborg seja avistado, o navio lança âncora atrás de um iceberg próximo. Os personagens podem baixar os barcos a remos no mar e usá-los para chegar a Svardborg em 30 minutos. O Capi-

tão Recife-de-Coral concorda em esperar até 24 horas antes de levantar âncora e içar vela de volta a Luskan. Se a trombeta de advertência de Svardborg (Área 2C) for soada, o capitão inexperienced apavora-se e abandona o grupo, ordenando a tripulação para retornar para casa.

Personagens que quiserem comprar um navio podem pagar 10.000 PO por um velho dracar com vazamentos que pertence a um dos Alto Capitães. Os personagens devem contratar uma tripulação de pelo menos quarenta. Um marinheiro comum (use as estatísticas do **plebeu**) custa 2 PP por dia, enquanto um marinheiro hábil (use as estatísticas do **bandido**) custa 2 PO por dia. Os personagens também podem tentar contratar um capitão (use as estatísticas do **bandido capitão**) que normalmente cobra 10 PO por dia. Um dos personagens pode servir como capitão para evitar este gasto, mas não deixa ninguém experiente no comando a bordo do navio depois que os personagens desembarcarem.

Inverno Remoto. Se um ou mais personagens forem membros da Aliança dos Lordes, eles podem organizar uma breve reunião com o Lorde Dagult Brasa Remota e tentar convencê-lo a patrocinar uma viagem para Svardborg. Brasa Remota sabe que o Mar do Gelo em Movimento é patrulhado por dragões brancos e bárbaros do mar, então um personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Carisma CD 17 (Persuasão) para convencê-lo da importância da missão. Se ele decidir ajudar, Brasa Remota consegue uma galera chamada *Quebra Mar* para transportar os personagens.

O capitão do *Quebra Mar* é um tenso mago albino, Draevyn Abrolhoraio (humano Illuskano **mag**o N). Ele se veste impecavelmente e parece magro e áustero. Ele comanda uma tripulação de vinte marinheiros treinados (humanos e humanas **bandidos** de várias tendências e etnias) e sessenta recrutas braçais (**plebeus**). O primeiro imediato de Draevyn é um bruto afável, Kodd (meio-orc **bandido capitão** NB), cujas principais tarefas são supervisionar a tripulação e manter todos com a moral alta.

Ao avistar Svardborg, o *Quebra Mar* fica atrás de um iceberg menor e lança âncora. O Capitão Abrolhoraio promete esperar até 24 horas para que os aventureiros regressem. Os personagens podem baixar os barcos a remos no mar e usá-los para chegar a Svardborg em 30 minutos. Não há outras tripulações em Inverno Remoto que são ousadas ou audaciosas o suficiente para se aventurar no Mar do Gelo em Movimento, qualquer preço que seja, e não há navios para comprar.

Águas Profundas. Se um ou mais personagens forem membros dos Harpistas, eles podem arranjar um encontro com o Lorde Conhecido de Águas Profundas, a Senhora Laeral Mão-Argêntea. Durante a reunião, Laeral explica que os navios são difíceis de encontrar em Águas Profundas estes dias; a Cidade dos Esplendores está construindo uma nova força naval após sua frota ter sido afundada por Dagult Brasa Remota. Dizendo que é o melhor que pode fazer, Laeral oferece dar aos personagens um danificado dracar que foi recentemente capturado por corsários. O que os aventureiros optarem por fazer com o dracar é escolha deles. O navio tem 150 pontos de vida e vale 5.000 PO em sua condição atual (para regras sobre o reparo do navio, consulte a seção “Possuindo um Barco” no Capítulo 5 do *Guia do Mestre*). A proa do dracar é esculpida e pintada para se parecer com a cabeça e o pescoço de um dragão vermelho. Os custos da tripulação em Águas Profundas são os mesmos que os de Luskan.

Se os personagens não conseguirem se reunir com Laeral Mão-Argêntea, eles podem encontrar uma capitã Tethyriana disposta a levá-los para o norte, até o Mar do Gelo em Movimento por 5.000 PO. A Capitã, a Senhora Taska Sonadora (humana

Tethyriana **nobre** CB), é pelo que se consta, louca. Ela gosta de gastar sua riqueza herdada em ousados (alguns diriam tolos) empreendimentos, e no sonho de matar um dragão branco e usar sua pele para enfeitar o trono de madeira que ela mantém em sua espaçosa cabine. Ela pode ser convencida a baixar o preço para 2500 PO se os personagens prometerem ajudá-la a matar um dragão e deixá-la manter sua pele como um troféu.

O navio a vela da Capitã Sonadora chama-se *Jarra Espiral*, e ela estoca seus porões com a melhor comida e conhaque Águapfundense para sua tripulação de vinte marinheiros (humanos e humanas Tethyrianos **bandidos**). Seu servo é o atarefado, mal pago e mesquinho Finn (halfing pés-leves **plebeu** CN).

O *Jarra Espiral* possui quatro barcos a remos. Sonadora não arriscará seu navio em um ataque a Svardborg, mas pode facilmente ser persuadida a acompanhar os aventureiros enquanto eles exploram a fortaleza dos gigantes do gelo se achar que há um dragão branco lá. Nesse caso, ela ordena que Finn e seis marinheiros armados se juntem a ela. Dois barcos a remos são necessários para transportar a Capitã Sonadora e sua equipe, deixando dois barcos a remos para os aventureiros.

APROXIMANDO-SE DE SVARDBORG

Svardborg é tão isolado que os gigantes do gelo não se incomodam em deixar vigias. Sua falta de vigilância torna mais fácil a aproximação do iceberg, sem ser visto.

POR AGUA

Personagens que se aproximem de Svardborg por água podem amarrar os seus navios nas docas de madeira de 3 m de altura ao sul da Cabana Doca Seca (Área 3). Ou podem evitar as docas e escalar um dos penhacos de gelo de Svardborg com 15 m de altura, amarrando seus barcos a uma estaca pregada no penhasco de gelo. Nenhum desses métodos de aproximação atrai a atenção.

Se os personagens entrarem no interior oco do iceberg, eles correm o risco de ser vistos pelas criaturas nos navios gigantes (Áreas 7 e 9). O portão está levantado, mas os personagens podem manobrar seus barcos a remos através dos espaços entre suas grossas correntes.

PELO AR

Personagens que se aproximem de Svardborg em montarias voadoras podem pousar nas docas externas (perto da Área 3) sem chamar a atenção. Embora a gruta central do iceberg esteja aberta para o céu e seja possível aterrissar com os grifos nos decks dos navios gigantes lá dentro, fazê-lo sem ser notado pelas criaturas nos navios gigantes é impossível.

Personagens chegando de dirigível podem desembarcar a nau na água diante das docas. Há também algumas zonas de pouso sobre o iceberg em si, cada uma marcada com estrelas no mapa. Estas áreas incluem dois pedaços achatados de gelo e neve entre as Áreas 1 e 2, bem como um pilar de gelo a oeste da Área 2 que está ligado ao iceberg principal por uma ponte de gelo natural. Outros lugares no iceberg são mal equipadas áreas de desembarque, pois o terreno é inclinado. Personagens também podem pousar sua nau na água no interior da gruta central, mas as criaturas nos navios gigantes (Áreas 7 e 9) automaticamente os nota.

HABITANTES

Quando os personagens chegarem, a maioria dos gigantes do gelo de Svardborg estão caçando baleias a bordo do navio de Storvald (consulte a seção “O *Kringvind*” no final deste capítulo).

ÁREA	CRIATURA	COMPORTAMENTO
1A	8 mephits do gelo	Os mephits permanecem nesta área.
1E	Nilraun Dhaerlost	Nilraun se retira para a área 1G.
1G	2 gigantes do gelo, 2 lobos invernais	Essas criaturas lutam até a morte para proteger os ovos do dragão.
1H	1 coruja gigante	A coruja esta presa até ser libertada. Se libertada, ela voa para encontrar o Krigvind.
2A	3 gigantes do gelo	Um gigante sobe as escadas e tenta soar o berrante de advertência (área 2C).
4D	2 gigantes do gelo	Os gigantes vigiam o dragão (área 4E) a todo momento.
4E	Isendraag (dragão branco adulto)	O dragão pode ser persuadido a não atacar os personagens em troca do retorno seguro de seus ovos. Se os personagens resgatarem seus ovos, o dragão os ataca de qualquer jeito.
5	8 Yetis	Os yetis perseguem intrusos, mas, de outra forma, permanecem nesta área.
7	1 gigante do gelo, 18 guerreiros tribais, 3 yetis	Se o chifre na área 2C soar, as criaturas usam os botes próximos para chegar ao lado oposto da lagoa. O gigante e a metade dos guerreiros vão para a cabana do Jarl (área 1), as outras criaturas vão para a cabana doca seca (área 3).
9	2 gigantes do gelo (um por navio)	Os gigantes se dirigem para a área 2A se o berrante de advertência na área 2C soar.

Alguns gigantes ficaram para trás para guardar os ovos de dragão branco e vigiar os bárbaros Nortenhos e Yetis. Também presentes em Svardborg estão Isendraag, uma dragão branca que quer desesperadamente seus ovos de volta, e Nilraun Dhaerlost, o maligno mago Zhentarim que está conspirando com o Jarl Storvald para encontrar o *Anel do Inverno*. Personagens que interroguem Nilraun podem descobrir onde está Storvald e o que está fazendo o barão dos gigantes do gelo.

A cabana do gigante tem uma trombeta de advertência no andar superior (na Área 2C). Se for soada, o som coloca todos em Svardborg em alerta. Alguns gigantes permanecem em seus postos e não podem ser surpreendidos. Outros reúnem os Nortenhos e Yetis e vasculham Svardborg por intrusos para matar.

A tabela Registro de Svardborg especifica os locais dos ocupantes e indica como essas criaturas se comportam quando soa a trombeta ou quando intrusos são detectados.

1. CABANA DO JARL

Esta cabana de três andares está parcialmente enterrada no gelo, mas possui numerosas entradas. Degraus sobem até as portas principais (conduzindo até a Área 1A), e um túnel corta através do gelo até uma porta disposta na parede norte da cabana (conduzindo até a Área 1D). Personagens voando ou escalando podem chegar até uma sacada no segundo andar (levando até a área 1G) ou uma janela aberta no terceiro andar (levando até a área 1H).

1A. SALÃO DE BANQUETES

Os gigantes do gelo têm arrastado neve para este grande salão, que é iluminado por magias de *chama contínua* conjuradas em tochas que estão montados nas paredes e pilares de madeira. Estes fogos frios banham o salão com uma luz azulada.

Seis maciças mesas de madeira, cada uma com 1,5 m de altura estão organizadas pela sala. Os gigantes do gelo sentam-se nelas para comer. Cálices de madeira e restos de carne congelada estão espalhados sobre as mesas, bem como debaixo delas. No centro da sala está a carcaça descongelada de um mamute suspenso em um espeto de madeira gigante. Três grandes e vazios barris de cerveja também estão espalhados pela sala.

Empoleirado nas vigas congeladas a 6 m de altura estão oito **mephits do gelo**. Eles vigiam intrusos de perto, mas não atacam, a não ser que um ou mais deles sejam feridos.

1B. PRATELEIRAS DE CAÇA

Prateleiras de madeira e ganchos na parede ocidental contêm equipamento de pesca: dezenas de arpões, redes e bobinas de corda. Cortinas feitas de pele de morsa costurada estão penduradas sobre as entradas nas extremidades norte e sul da parede do leste.

1C. ESTOQUES

Estes cômodos contêm suprimentos que os gigantes de gelo têm saqueado de navios ao longo da Costa da Espada, incluindo caixas de comida e barris de sal, vinho e cerveja.

1D. ESTOQUES DE REMOS

Remos gigantes estão pendurados nas paredes desta sala, que possui rastros de neve gigantes no chão. Uma porta na parede norte abre-se para um túnel através do gelo. Ele leva até uma saída com vista para um navio gigante (Área 9). Uma escadaria de madeira conduz para cima ao longo da parede ocidental. As escadas rangem se alguém subir por elas, alertando o vilão na área 1E.

1E. ESCRITÓRIO DO COMISSÁRIO

Esta sala contém uma mesa de madeira, dois grandes barris vazios e uma caixa cheia com palha empacotada. De pé contra a parede norte há um armário sem portas, no qual estão pendurados três mantos feitos de pele de morsa.

Também presente está o coberto de peles mago Zhentarim, Nilraun Dhaerlost (humano Illuskano **mag**o NM com uma *varinha de bolas de fogo*), que acredita que os gigantes do gelo são o sua melhor opção para conseguir o *Anel do Inverno*. Ele tenta permanecer perto de Storvald, mas o jarl dos gigantes do gelo não permite que Nilraun o acompanhe em suas expedições de caça à baleia. Nilraun passa suas horas ociosas pensando em como roubar o anel enquanto recorda os gigantes que os Zhentarim podem ser um poderoso aliado. Nilraun conhece a palavra de comando para libertar Cryovain (“uvenfetter”), e ele troca esta informação por sua vida se for subjugado ou encurralado. Para mais informação sobre o dragão branco capturado, consulte “O *Krigvind*” mais adiante neste capítulo.

Nilraun tem o cabelo loiro, penetrantes olhos azuis e uma caranca perpétua. Ele está andando pela sala, tentando se manter aquecido. Se ele ouvir problemas abaixo ou o som de alguém subindo as escadas, ele se retira para a sala do trono de Storvald (Área 1G). Duas portas fechadas estão entre ele e aquela sala. Uma vez que não seja um gigante, Nilraun deve usar uma ação

SVARDBORG: CARACTERÍSTICAS GERAIS

Svardborg é um iceberg com várias cabanas de tamanho gigante construídas em um anel sobre ele. Três das cabanas ainda estão enterradas no gelo, enquanto as outras foram livradas dele e tornadas habitáveis. Todas as cabanas têm uma espessa camada de gelo sobre si, indicado pelo anel azul pálido no mapa. Uma fenda larga no iceberg oferece acesso ao coração oco de Svardborg - uma câmara cheia de água e aberta ao céu onde os gigantes amarram seus navios gigantes.

Tetos. A menos que indicado em contrário, os tetos dentro das cabanas possuem 12 m de altura com vigas a 9 m de altura.

Escalada. Uma criatura pode escalar os penhascos de gelo de Svardborg e as paredes congeladas das cabanas com um teste bem-sucedido de Força CD 20 (Atletismo). Os penhascos que formam a borda exterior do iceberg possuem 15 m de altura, exceto pela muralha adjacente às docas (perto da Área 3), que possui 3 m de altura.

Clima Frio. A temperatura por toda Svardborg está bem abaixo de 0°C. As regras para frio extremo e água congelante se aplicam (consulte a seção “Sobrevivendo no Ambiente Selvagem” no Capítulo 5 do *Guia do Mestre*).

Portas. As portas de Svardborg possuem 7,5 m de altura e são feitas de madeira grossa, com alças posicionadas a 3,3 m acima do chão. Um gigante Enorme não tem problemas em abrir uma delas. Uma criatura menor pode tentar abrir uma porta, desde que ela ou alguma outra criatura a ajudando possa alcançar a maçaneta da porta e destravá-la. Enquanto a maçaneta estiver destravada, uma criatura deve usar uma ação para empurrar ou puxar a pesada porta, abrindo-a com um teste bem-sucedido de Força CD 13 (Atletismo).

Iluminação. Magias de *chama contínua* conjuradas em arandelas para tocha emitem uma pálida luz azulada que ilumina algumas áreas.

Mobiliário e Objetos de Tamanho Gigante. A maioria do mobiliário e outros itens em Svardborg são dimensionados para os gigantes do gelo. Exceções são anotadas no texto. Mesas, bancos e outros acessórios das salas são tipicamente duas vezes mais altos, compridos e largos que seus equivalentes de tamanho humano e cerca de oito vezes mais pesados. Criaturas Pequenas e Médias podem passar por baixo e escalar sobre a mobília de tamanho gigante, tratando os espaços que a mobília ocupa como o terreno difícil.

Escadas. As escadas dentro de Svardborg são dimensionadas para gigantes do gelo. Cada degrau possui 90 cm de altura por 90 cm de profundidade. Criaturas Médias e menores tratam as escadas como terreno difícil.

Embarcações. Os gigantes do gelo usam dois tipos de navios: navios gigantes e barcas gigantes. Estes veículos são feitos de madeira coberta de neve e possuem velas feitas de asas de dragão. Quando não estão em uso, os navios ficam ancorados e suas velas são abaixadas.

- Navios gigantes são dracares dimensionados para gigantes do gelo. A nave gigante típico mede 72 m de proa a popa e requer uma tripulação de pelo menos dez criaturas que sejam Grandes ou maiores. Uma nave gigante tem uma velocidade de 9,6 km/h, CA 15, um limiar de dano de 20, e 3.000 pontos de vida. Ele pode conter até vinte gigantes mais 200 toneladas de carga.

- Barcas são barcos de quilha dimensionados para gigantes do gelo. Cada uma tem aproximadamente o mesmo tamanho que um dracar dimensionado para humanos. Um único gigante pode dirigir uma barcaça, e uma equipe de oito humanoides Pequenos ou Médios pode operar uma também. Uma barcaça tipicamente pode conter dois gigantes e até 10 toneladas de carga. Ela tem uma velocidade de 3,2 km/h, CA 15, um limiar de dano de 15, e 300 pontos de vida.

para tentar abrir cada porta. Se conseguir abrir as portas, ele as deixa abertas atrás de si.

Tesouro. Nilraun usa um manto de peles de lobo (no valor de 25 PO), empunha uma *varinha bolas de fogo*, e tem um *pergaminho de magia de enviar mensagem* em um tubo para pergaminhos feito de madeira preso ao seu cinto. Ele também carrega um livro de magias em que estão escritas as magias que ele preparou (consulte o **mag**o no *Manual dos Monstros*).

1F. COVIL DOS LOBOS INVERNAIS

O chão desta sala está repleto de ossos de mamute. Um barril coberto de gelo no canto sudoeste contém peixes mortos. Os lobos invernais que normalmente dormem aqui são encontrados na área 1G.

1G. SALA DO TRONO

Síncelos penduram-se das vigas deste salão congelado, que é iluminado por magias de *chama contínua*. Um chifre de marfim que serve como caneca descansa em cima de uma mesa congelada no meio da sala. Ao sul da mesa há um tapete feito com a pele de um tigre dentes de sabre branco e um trono esculpido no gelo. Sobre o assento do trono há uma grande concha (consulte “Tesouro”). Contra as paredes estão três prateleiras repletas de peles e garrafas de vinho, jarros enrolados e barris de hidromel.

Um vento carregado de neve sopra através de uma abertura com pilares na parede sul que leva até uma sacada sem para-peito.

O Jarl Storvald se retira para cá quando não está navegando as águas setentrionais. Ele não está aqui quando os personagens chegam a Svardborg. Em vez disso, dois **gigantes do gelo** e dois **lobos invernais** ficam de guarda aqui, observando sete ovos de dragão branco cobertos de gelo no canto nordeste da sala. Cada ovo tem 1,2 m de altura, pesa 136 kg e está coberto com uma camada de gelo. Um ovo tem CA 14 e 20 pontos de vida. Quando um ovo é quebrado, há uma chance de 50% que o **filhote de dragão branco** lá dentro se choque, e é capaz de atacar; caso contrário, ele morre.

Uma escada de madeira sobe 12 m até a Área 1H; os degraus da escada estão separados por 1,5 m de distância entre eles.

Os gigantes e os lobos lutam até a morte. Se Nilraun estiver aqui, ele conjura magias de trás do trono até que sua vida esteja em risco, então ele foge (consulte “Continuidade”).

Tesouro. A *concha de teletransporte* de Storvald (consulte o Apêndice B) repousa sobre o trono de gelo. A caneca de chifre de marfim sobre a mesa é feita com a presa de um mamute; vale 750 PO e pesa 34 kg. Uma caixa no canto sudeste do quarto contém cem pedaços de esculturas de marfim (no valor de 10 PO cada) embalados na serragem.

Continuidade. Nilraun não colocou seu destino inteiramente nas mãos dos gigantes do gelo. Escondido em um iceberg nas proximidades estão duas Zhentarim **batedoras** (humanas Illuskanas NM) e três **mantícoras**. Se Nilraun alguma vez pensar que a sua vida está em perigo, ele usa o seu *pergaminho de magia de enviar mensagem* para contactar as bateras e espera por elas na sacada. Cada batera monta uma mantícora e fornece suporte aéreo, enquanto Nilraun monta a terceira mantícora e a usa para escapar. Nilraun e suas escoltas retornam ao continente e relatam o que viram aos seus superiores.

Nada na aparência de Nilraun sugere que ele seja um membro dos Zhentarim. Se Nilraun descobrir que um ou mais personagens trabalham para a Rede Negra, ele revela sua fidelidade à facção, mas aconselha os personagens a deixarem Svardborg antes que *O Krígvind* retorne. Nilraun não está em busca dos interesses de ninguém, mas somente ao seu próprio; ele quer o *Anel do Inverno* para si e não confia em outros Zhents para ajudá-lo a consegui-lo.

A menos que você decida de outra forma, o *Krígvind* retorna após os personagens obterem a concha, mas antes de terem tempo para sintonizá-la. Os foles da tripulação do *Krígvind* podem ser ouvidos da sala do trono assim que o navio se aproxima (consulte a seção “*O Krígvind*” no final deste capítulo).

Svardborg



MAPA 7.1: SVARDBORG

Cabanas Svardborg

Level 3



Level 2



Cabana
do Barão
(Area 1)

Level 1



Cabana
Doca Seca
(Area 3)



Templo
de Thrym
(Area 4)

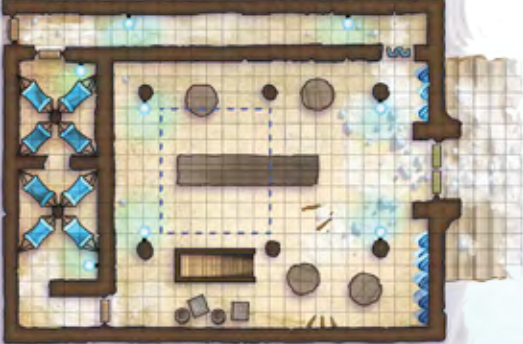


Level 2



Cabana
dos Gigantes
(Area 2)

Level 1



1 Quadrado = 3 metros

Altar	Portas	Berrante
Barris	Portas Duplas	Pilar
Tapete de Pele	Peles	Estátua
Jaula	Cortinas	Tenda
	Rede	

1H. TESOURO

Esta sala no andar do topo da cabana possui um telhado inclinado. Uma larga abertura triangular na parede ocidental permite que o vento e a neve entrem. Perto desta abertura, pendurada em uma corrente aparafusada a uma viga, há uma gaiola de madeira de 6 m de altura que contém uma **coruja gigante**. O Jarl Storvald usa a coruja para entregar mensagens para sua frota. Uma trava de madeira mantém a jaula fechada. Se a coruja for libertada, ele voa para longe, localiza o *Kriðvindr*, e relata a Storvald o que viu.

Tesouro. Os personagens que procurem na sala encontram vários barris de madeira, engradados e baús. As caixas medem 3 m de lado. Barris possuem 2,4 m de altura e pesam 227 kg cada. Baús possuem 3 m de comprimento, 1,8 m de largura e 2,1 m de altura, com tampas congeladas. Uma tampa deve ser descongelada para abri-la, ou pode ser arrombada com um teste bem-sucedido de Força CD 12 (Atletismo) (usar um pé de cabra ou uma ferramenta semelhante concede vantagem no teste). Aplicar uma chama aberta a uma tampa durante 1 minuto descongela o gelo que a prende. Os recipientes e seus conteúdos são como se segue:

- Um barril de piche e dois barris de óleo
- Uma caixa embalada com sessenta frascos de fogo alquímico
- Uma caixa contendo uma mula mecânica desmontada, junto com um pergaminho de diagramas instrutivos em Dethek, a escrita Anã (consulte “Continuidade”)
- Uma caixa embalada com uma harpa de madeira ornamentada com ouro (no valor de 250 PO, pesando 45 kg), dois tambores (no valor de 6 PO cada) e seis flautas (no valor de 2 PO cada)
- Um baú contendo quatro correntes de 15 m
- Quatro baús, cada um contendo 3d6x100 PC, 3d6x100 PP e 3d6x100 PO
- Um baú contendo uma anã do escudo morta e congelada, vestida em uma *armadura completa de adamantina* e segurando um martelo de batalha e carregando 1d3 itens mágicos, cada um determinado ao se jogar a Tabela C de Itens Mágicos no Capítulo 7 do *Guia do Mestre*.

Continuidade. Personagens que conjurem uma magia de *falar com os mortos* na anã do escudo congelada pode descobrir que ela se chamava Mordana Ur'gray e tentrou clandestinamente a bordo de um navio gigante dos gigantes do gelo ao se esconder em um baú. Infelizmente para ela, a tampa do baú congelou, e ela não conseguiu abri-la.

Leva 8 horas para um personagem montar a mula mecânica. Ao final desse tempo, o personagem pode fazer uma teste de Inteligência CD 20. O teste é feito com vantagem se o personagem possuir as instruções de montagem e puder ler Dethek (ou conhecer alguém que possa traduzir). Se o teste for bem-sucedido, a mula mecânica é montada corretamente. Se o teste falhar, o personagem acaba com uma ou mais peças sobrando que a mula precisa para funcionar; o personagem deve passar outras 1d4 horas trabalhando na mula, e pode então fazer um novo teste de Inteligência para fazê-la funcionar.

A mula mecânica possui as estatísticas de um **mula**, com as seguintes alterações.

- Ela é um construto. Ela segue as ordens de quem a montou.
- Ela é imune a veneno e dano psíquico; às condições encantado, amedrontado, paralisado, petrificado e envenenado; e exaustão.
- Reparar 1 pontos de vida de dano na mula mecânica leva 1 hora e requer peças de reposição, que podem ser compradas em uma cidade grande por 20 PO. Se a mula cai para 0 ponto de vida, ela é destruída e fica irreparável.

2. CABANA DOS GIGANTES

Esta cabana de dois andares está parcialmente enterrada no gelo. Ela possui três entradas possíveis: a entrada principal no andar térreo (que conduz à Área 2A), um túnel de gelo que conduz a uma porta na parede dos fundos da cabana e uma grande janela no segundo andar que tem um grande chifre saindo de dentro dela (Área 2C).

2A. SALA DE REUNIÃO

Três **gigantes do gelo** (um macho e duas fêmeas) estão envolvidos em um concurso de bebidas nesta área e estão tão embriagados que são considerados envenenados (consulte o Apêndice A no *Livro do Jogador*). Apesar de sua condição atual, eles estão procurando uma briga e levantam seus machados grandes quando intrusos aparecem. Após a primeira rodada de combate, ocorre a uma das gigantes que ela deve soar a trombeta de advertência. Ela cambaleia até um lance de escadas de madeira para soprar a trombeta (Área 2C), enquanto os outros gigantes continuam a lutar. Se os personagens reagirem rápido o suficiente, eles podem evitar que ela alcance a trombeta. Se eles evitarem a gigante de soar a trombeta, os outros habitantes de Svardborg não serão colocados em alerta.

Os gigantes do gelo trouxeram muita neve pelas portas principais. Candeeiros de tocha montados em pilares de madeira possuem magias de *chama contínua* conjuradas sobre eles, espalhando uma luz azulada e fria. Montadas nas paredes da cabana estão as cabeças decepadas de ursos polares, morsas gigantes, dragões brancos jovens e remorhazes. Uma longa mesa de madeira e quatro mesas redondas menores tomam muito do espaço no piso, seus topos cheios de canecas de madeira e restos de comida. Alguns barris vazios e engradados estão perto de uma das paredes.

Tesouro. Cada gigante do gelo carrega um sacola feita de pele de foca contendo 3d6x100 PO mais 1d6 itens mundanos, determinados ao se jogar a tabela Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução. Uma busca detalhada pela sala acompanhada por um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 15 (Percepção) revela uma pequena bolsa pendurada no dente de uma cabeça de dragão branco montada na parede acima das caixas vazias. A bolsa contém seis gemas de 100 PO.

2B. DORMITÓRIOS

Cada um destes dois quartos é iluminado por uma magia de *chama contínua* conjurada em uma arandela e contém redes de dormir feitas de peles. Cada rede está suspensa entre um gancho no pilar central e outro gancho em uma das paredes circundantes.

2C. TROMBETA DE ADVERTÊNCIA

Uma sacada ampla e coberta, sem para-peito, faz vista para a sala de reunião (Área 2a) 12 m abaixo. Algumas caixas vazias e barris são empilhados nos cantos.

Uma alcova com uma janela voltada para o sudeste contém uma prateleira de madeira que suporta o chifre de um dragão vermelho ancião que os gigantes do gelo gravaram com runas e transformaram em um instrumento musical. O chifre pesa 204 kg. Apenas um gigante do gelo ou criatura de tamanho similar pode envolver sua boca em torno da extremidade estreita do chifre e juntar o fôlego necessário para soprá-lo. Soar a trombeta requer uma ação.

Continuidade. Se a trombeta for soada, as criaturas nas Áreas 7 e 9 agem como descrito na tabela Registro de Svardborg.

2D. REFEITÓRIO DO BARÃO

Esta sala contém uma mesa de madeira de 3 m de altura. Descansando sobre uma bandeja de ouro de quase 2,5 m de diâmetro, um garfo de madeira tão grande quanto um tridente e uma caneca de bronze tão grande quanto um barril, com alças na forma das asas de um dragão. A bandeja vale 750 PO e pesa 34 kg. A caneca vale 250 PO e pesa 27 kg.

2E. ARSENAL

Esta sala está em ruínas. Estantes de armas encontram-se quebradas no chão, enquanto outras se agarram precariamente às paredes, ainda contendo antigas lanças e azagaias. Os gigantes de Ostoria fizeram estas armas, que se desmancham se manuseadas.

3. CABANA DOCA SECA

Esta cabana está desocupada quando os personagens chegam, mas qualquer um que entre pode ouvir o som do Povo do Norte quebrando o gelo na Área 7 e o entra e sai dos gigantes do gelo irmãos na Área 9. Ambas as extremidades da cabana são expostas ao ar, e seu telhado está intacto, apesar da quantidade de gelo sobre ele. O interior da cabana é um grande espaço aberto com um teto que se estende 24 m acima do chão e uma sacada de 12 m de altura, sem para-peitos, que corre ao redor do perímetro. Uma escada de madeira de aparência decrépita com degraus espaçados um do outro por 1,5 m oferece acesso à sacada, mas a escada desmorona sob o peso de 227 kg ou mais.

Empilhados nos cantos da andar térreo, próximo à gruta, estão dezenas de barris de cerveja que os gigantes do gelo saquearam de navios mercantes.

3A. ANTIGA CONSTRUÇÃO DO NAVIO

O casco de uma navio gigante ocupa a maior parte do espaço interior. Gigantescos suportes de madeira mantêm o navio ereto. Os gigantes de Ostoria construíram o navio, que não é navegável. Qualquer personagem que inspecione o navio e seja bem-sucedido em um teste de Inteligência CD 13 (Investigação) pode dizer que a madeira é muito frágil para suportar mares bravios ou colisões.

3B. TENDAS DOS BÁRBAROS

Três acampamentos estão estabelecidos dentro da cabana, cada um composto por três barracas de pele de foca ao redor de uma fogueira crepitante. Cada barraca contém dois sacos de dormir rústicos e algumas espinhas de peixe espalhadas. Os bárbaros do Povo do Norte dormem aqui quando não estão trabalhando na Área 7. Os campos estão desocupados quando os personagens chegam.

3C. CALHA DE BARRIL

Uma calha de barril feita de pele de morsa esticada sobre uma armação de madeira está montada de modo que os barris possam ser rolados para baixo até a lagoa gelada. Os barris, então, flutuam através da lagoa para outros locais, conforme necessário. Uma doca de madeira com degraus de tamanho humano conduz à água.

3D. GRUA

Uma gigantesca grua de madeira ergue-se sobre a sacada. Usada por gigantes do passado para levantar pesadas toras, seu guindaste de madeira, braço móvel, e polias ainda funcionam, porém suas cordas apodreceram e não suportam mais do que 227 kg.

4. TEMPLO DE THRYM

De todas as cabanas voltadas para o norte, esta é a única que sobreviveu mais ou menos intacta. Uma vez um templo dedicado a Thrym, o Deus dos gigantes do gelo, ele foi recentemente tomado por um par de dragões brancos que o transformou em um berçário. Agora os gigantes do gelo recuperaram o lugar e prenderam um dos dragões lá dentro.

4A. ESTÁTUA DE THRYM

O vento carregou uma grande quantidade de neve para esta sala aberta, situada na parte de trás do que é uma alcova que contém uma estátua de 7,5 m de altura de Thrym, esculpida no gelo glacial. A imagem se parece com um gigante do gelo com uma constituição poderosa e com os punhos cerrados. A madeira de vigas e portas quebradas estão espalhadas pelo chão.

A estátua de gelo é inofensiva. No entanto, qualquer um que danificar a estátua é amaldiçoado. Até que a maldição seja removida com um feitiço de *remover maldição* ou magia semelhante, a criatura afligida possui vulnerabilidade a dano causado por frio. Esta maldição nega qualquer resistência ou imunidade a dano por frio que a criatura possa possuir.

4B. SALÃO DOS JARLS

O gelo atravessou as paredes e o teto desta sala, e um corte de 3,6 m de largura e 4,5 m de altura na parede exterior, leva para fora. Situado em alcovas ao longo do corredor estão quatro estátuas de pedra que uma vez retrataram os ancestrais gigante do gelo do Jarl Storvald. Quando os dragões brancos tomaram o templo, eles arrancaram as cabeças das estátuas e as jogaram no mar. Fragmentos de gelo (consulte a seção “Perigos nas Terras Selvagens” no Capítulo 5 do *Guia do Mestre*) se formaram em torno de duas das estátuas.

4C. SALÃO DOS HERÓIS

Os dragões investigaram esta área, mas exceto isso a deixaram intacta. A porta foi arrancada de seu batente e não está aqui para ser vista, embora as dobradiças de ferro torcida demonstrem a evidência de que a porta foi colocada a prova.

De pé nas alcovas ao longo da parede exterior estão sete lajes de granito medindo 4,8 m de altura, 3 m de largura e 60 cm de espessura, cada uma gravada (em Dethék, a escrita Anã) com o nome de um Jarl dos gigantes do gelo e um ornamentado resumo dos atos lendários do líder. Storvald não está entre os gigantes honrados aqui.

4D. NÁRTEX

O telhado desta câmara ostenta inúmeros buracos acima dos quais o gelo pode ser visto. As portas duplas externas possuem toneladas de gelo pressionado contra eles, e não podem ser abertas.

Duas **gigantes do gelo** ficam de guarda aqui e vigiam o dragão na área 4E. Elas estão ansiosas para derramar sangue e atacar intrusos à vista. Elas têm instruções de não ferir o dragão, a menos que ele as machuque primeiro.

Tesouro. Cada gigante do gelo carrega um sacola feita de pele de foca contendo 3d6x100 PP, 1d6x100 PO e 1d3 itens mundanos, determinados ao se jogar a tabela Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução.

4E. TORRE DO SINO

Pilares de madeira levantam-se para encontrar as vigas 9 m acima, com o telhado inclinado mais elevado que o restante, formando uma torre de sino com 24 m de altura e com suas próprias vigas. Pendurando nestas vigas há um enorme sino de

ferro pesando 50 toneladas, com um aro de 6 m de diâmetro. O sino perdeu o seu badalo e corda; parece não haver maneira de soá-lo.

Enrolado dentro do sino está Isendraug, uma **dragão branca adulta**. Ela está atormentada pelo roubo de seus ovos (que os gigantes mantêm na Área 1G) e está quebrando a cabeça para formar um plano para recuperá-los e fazer os gigantes pagarem. Se ela avistar qualquer membro do grupo, ela rasteja para fora do confinamento gelado do sino e avança para destruí-los, pensando que eles vieram para saquear seu tesouro (Área 4H). Ela prefere espreitar entre as vigas e permanecer fora do alcance de armas corpo a corpo enquanto ataca com sua arma de sopro ou espera por ela recarregar, mas ela não é relutante em cair sobre atacantes à distância. Se os personagens tentarem negociar com a dragão, ela concorda em deixá-los viver em troca de devolverem os ovos dela.

Isendraug não ganha ações de covil e não pode causar efeitos regionais nas imediações de seu covil.

Continuidade. Isendraug quer seu companheiro, Cryovain, e todos os seus sete ovos devolvidos a ela. Ela não está disposta a negociar menos que isso. Ela não sabe onde os gigante do gelo estão mantendo seus ovos, mas sabe que eles mantêm Cryovain acorrentado a bordo de seu maior navio (ela não sabe o nome ou paradeiro dele). Como a maioria dos dragões brancos, Isendraug não é de confiança. Ela não tem intenção de poupar os personagens uma vez que eles tenham feito o que ela pedir. Personagens inteligentes podem mantê-la encurralada, ameaçando um ou mais dos seus ovos (ou filhotes). Isendraug voa em uma fúria homicida se testemunhar um de seus ovos ou filhotes serem feridos.

Se Isendraug for reduzida a menos da metade de seus pontos de vida, ela tenta escapar através da passagem submersa (Área 4G), quebrando o gelo fino que a cobre. Uma vez que nade até a superfície da lagoa, ela alça voo e procura um lugar para se empoleirar, como um navio gigante ou o topo do iceberg. Mesmo se seus ovos forem destruídos, ela não deixa Svardsborg até que seu companheiro seja libertado (consulte a seção “O Kriðvindr” mais adiante neste capítulo).

4F. ALTAR

Este bloco de gelo de 2,7 m de altura possui ossos e crânios de anões dentro dele, e seu topo está coberto com sangue congelado.

Um personagem que estude o altar e seja bem-sucedido em um teste de Inteligência CD 13 (Religião) pode deduzir o significado dos ossos e do sangue. Antes de uma perigosa caçada ou viagem, os gigantes do gelo vêm até aqui e derramam seu próprio sangue sobre o altar para ganhar o favor de Thrym. Os ossos são destinados a consagrar o altar, que não é mágico.

4G. PASSAGEM SUBMERSA

Os dragões abriram caminho com as garras através do chão da cabana para alcançar o gelo abaixo, criando assim um túnel de 15 m de diâmetro cheio de água. Gelo fino cobre o buraco. Para mais informações sobre gelo fino e nadar em água gelada, consulte a seção “Perigos nas Terras Selvagens” no Capítulo 5 do *Guia do Mestre*.

O túnel submerso desce em direção a sudoeste, eventualmente emergindo 90 m mais adiante no fundo da lagoa, 24 m abaixo da superfície da água.

4H. TESOURO CONGELADO

Um grande monte de gelo cobre o tesouro de Cryovain e Isendraug. O gelo é transparente o suficiente para que se possa ver

que a maior parte do tesouro consiste em moedas de cobre e prata, com moedas de ouro espalhadas entre elas. Entre as moedas há uma arca de madeira selada enterrada sob 30 cm de gelo. Um personagem usando uma picareta ou algo parecido pode desenterrar a arca em 1 hora. Cada hora que um personagem gaste cavando por moedas, rende 100 de cada tipo (cobre, prata e ouro). São necessárias 60 horas para recuperar todas as moedas de ouro desta forma.

Tesouro. O tesouro dos dragões consiste em 90.000 PC, 41.000 PP, 6.000 PO e a já mencionada arca, que está destrancada. Ela contém quinhentas moedas de madeira (sem valor), trinta peças de bijuterias (no valor de 5 PO cada), uma bolsa contendo munições de pratas para funda, uma pederneira de prata (no valor de 25 PO) e tubo de pergaminho feito de madeira contendo um mapa do tesouro desenhado em um pedaço de pele rústico de morça (consulte “Continuidade”). Descansando sobre estes itens há um tubo de madeira com uma faixa de pergaminho lá dentro que se lê (em Comum), “Aqui jaz o tesouro do Capitão Silbarr Olhos de Serpente, o lendário pirata da Costa da Espada. Uma maldição cairá sobre qualquer um que saqueie este tesouro”. Qualquer personagem que seja bem-sucedido em um teste de Inteligência CD 20 (História) se recorda vagamente um pirata halfling de pouca reputação que era conhecido por esse nome.

Continuidade. Um personagem que estude o mapa do tesouro e seja bem-sucedido em um teste de Inteligência CD 10 (História) percebe que ele retrata um trecho da Costa da Espada abrangendo as ilhas das Rochas Vermelhas, a meio caminho entre Leilon e Águas Profundas. Um “X” marca uma enseada em uma ilha, e uma charada rabiscada em Comum na parte de trás do mapa pode ser lida como se segue:

*Esconde-se na maré alta,
A lua deixa em pauta;
O local do prêmio é a ribalta,
Vigiado por aquelas com beleza em falta.*

Se os personagens chegarem durante a maré baixa no local marcado no mapa, eles veem o mastro quebrado de um naufrágio, coberto de cracas, saindo da água turva, apontando para uma das várias cavernas nos penhascos (o mastro fica submerso na maré alta). A caverna possui aproximadamente 9 m de diâmetro com um teto de 6 m de altura. Na caverna estão os destroços de um barco a remos com os quais duas **harpías** fizeram um ninho. O ninho está cheio de ossos humanoides e também contém uma arca de madeira podre com uma serpente negra na forma de um “S” queimado em sua tampa. Ela contém 1d4 itens mágicos. Jogue a Tabela G de Itens Mágicos no Capítulo 7 do *Guia do Mestre* para o primeiro item e a Tabela C para quaisquer outros itens.

5. CAVERNA DOS YETIS

Esta caverna foi esculpida fora do gelo que cobre os destroços de uma velha cabana de gigantes do gelo. Fragmentos congelados de madeira sobressaem das paredes e chão da caverna. Oito **Yetis** espreitando na parte de trás da caverna avançam e atacam intrusos, alimentando-se de qualquer coisa que matem.

6. CASINHA

Metade enterrado no gelo há um edifício de madeira vazio com uma porta aberta. Um buraco de 1,5 m no meio do chão de madeira conduz até uma cisterna de 12 m de profundidade e 9 m de diâmetro esculpida no gelo, seu fundo coberto com dejetos congelados.

7. NAVIO ENTERRADO

Duas barcas estão ancoradas ao lado de um navio gigante coberto de gelo, meio enterrado em uma parede de gelo. O casco do navio está inclinado em um ângulo precário.

Relaxando em uma das barcas há um preguiçoso **gigante do gelo**, que berra ordens para dezoito bárbaros do Povo do Norte (humanos e humanas Illuskanos **guerreiros tribais** CM). O Povo do Norte estão amarrados à parede gelada por cordas atadas a estacas de ferro e estão usando suas lanças para quebrar o gelo em torno do navio gigante. Enquanto isso, três **Yeti** escalam o convés e cavam no gelo com suas garras. O Povo do Norte não joga fora suas lanças, portanto somente o gigante possui ataque à distância. As duas barcas contêm pedaços de gelo que o gigante pode arremessar contra os inimigos.

Lutar no navio é complicado. Seu deque inclinado e congelado é terreno difícil, e uma criatura que não estiver presa por uma corda ou apoiado de alguma outra forma, deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 10 quando tentar se mover em seu turno ou sempre que receber dano. Em uma falha, a criatura cai na água gelada ao lado do navio. Uma criatura pode escalar para fora da água até um navio próximo com um teste bem-sucedido de Força CD 10 (Atletismo).

TESOURO

O gigante do gelo carrega uma sacola feita de pele de foca contendo 3d6x100 PP, 1d6x100 PO e 1d3 itens mundanos, determinados ao se jogar a tabela Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução.

8. PASSAGEM SUBAQUÁTICA

Vinte e quatro metros abaixo da superfície da água há um túnel que leva através do iceberg até a Área 4G. Os dragões brancos usam este túnel para chegar ao seu covil. Qualquer pessoa com um valor de Sabedoria passiva (Percepção) 14 ou maior nota o túnel submerso assim que cruzam ou sobrevoam a lagoa. De cima, ela parece uma abertura onde o lado do iceberg encontra o fundo da lagoa.

9. NAVIOS GIGANTES

Dois navios gigantes navegáveis (consulte a barra lateral “Svardborg: Características Gerais”) estão ancorados na lagoa, cada um amarrado por uma corda grossa a um espigão de ferro maciço martelado no gelo. Uma prancha de madeira de 4,5 m de largura permite que as criaturas embarquem e desembarquem com segurança.

Um **gigante do gelo** guarda cada navio. Se a trombeta não soar, os irmãos estão jogando gelo um no outro (o equivalente gigante do gelo de uma guerrinha de bola de neve) quando os personagens se aproximam. Se detectarem intrusos, ele atirará pedaços de gelo.

TESOURO

Cada navio gigante contém o tesouro que foi saqueado e escondido sob uma rede, esperando para ser classificado e dividido.

Sob a rede no navio mais a leste há uma caixa de sabão (no valor de 1 PO), um barril de peixe salgado (no valor de 10 PO), um caixa de madeira enfeitada com um madrepérola (no valor de 25 PO) contendo 20 virotes de besta, uma bolsa de couro com suprimentos de alquimista (no valor de 50 PO), uma caixa contendo dez vestidos finos (no valor de 25 PO cada) e uma caixa de madeira forrada de veludo contendo uma luneta (no valor de 1.000 PO).

O navio mais ao sul contém cinco barris de vinho (no valor de 1 PO cada), um manequim de madeira vestindo um xale de peles (no valor de 10 PO), uma gaita de fole (no valor de 30 PO), um tubo de madeira selado com cera contendo cinco cartas náuticas (no valor de 25 PO cada), e um livro de magias molhado contendo 1d4+6 magias (de sua escolha) de sexto nível ou menores.

O KRIGVIND

O *Krigvind* retorna quando os personagens obtêm a concha de teletransporte na sala do trono de Storvald (Área 1G), mas antes que um personagem tenha tempo de se sintonizar a ela, ou em outro momento de sua escolha. Grande demais para caber na lagoa de Svardborg, o barco baixa âncora ao lado do iceberg, ao sul da Cabana do Barão (Área 1), e à vista das docas ao sul da Cabana Doca Seca (Área 3).

O *Krigvind* requer uma tripulação de ao menos vinte gigantes e pode carregar quarenta gigantes mais mil toneladas de carga. O *Krigvind* leva o Jarl Storvald mais uma tripulação de vinte **gigantes do gelo** (oito homens e doze mulheres). Quatro operam as balistas, um maneja as velas, um controla o leme e catorze puxam os remos. Acorrentado ao convés está Cryovain, um **dragão branco adulto**. Atrás do dragão há duas celas vazias onde prisioneiros, baleias mortas e bens roubados são mantidos.

Storvald está retornando furioso por não ter capturado uma única baleia, e essa ira se intensifica quando ele percebe que Svardborg foi invadida. Se a coruja gigante da Área 1H escapou, ela acompanha Storvald e o alertou sobre os intrusos em Svardborg. Do contrário, o barão e sua tripulação só ficam sabendo da intrusão após encontrarem evidência de tal ou ouvirem o som da trombeta na Área 2C. Se houver alvos óbvios à vista, tal como um dirigível pousado no iceberg ou personagens em locais expostos, os gigantes do gelo usam as balistas do barco para atacá-los (consulte a seção “Características do *Krigvind*”).

Estando os gigantes do gelo à par dos intrusos ou não, eles se dividem da seguinte forma:

- Cinco gigantes do gelo acompanham Storvald conforme ele vai até a cabana do barão (Área 1). Storvald se dirige à sua sala do trono enquanto os outros esperam no salão de banquetes.
- Cinco gigantes do gelo se dirigem à cabana dos gigantes (Área 2).
- Cinco gigantes do gelo dão a volta no iceberg para conferir a parceira de Cryovain no templo de Thrym (Área 4).
- Cinco gigantes do gelo permanecem a bordo do *Krigvind* – quatro para manejar as balistas e um para guardar Cryovain (consulte a seção “Dragão Acorrentado”).

O BARÃO DOS GIGANTES DO GELO

Jarl Storvald é um gigante do gelo, com as seguintes alterações:

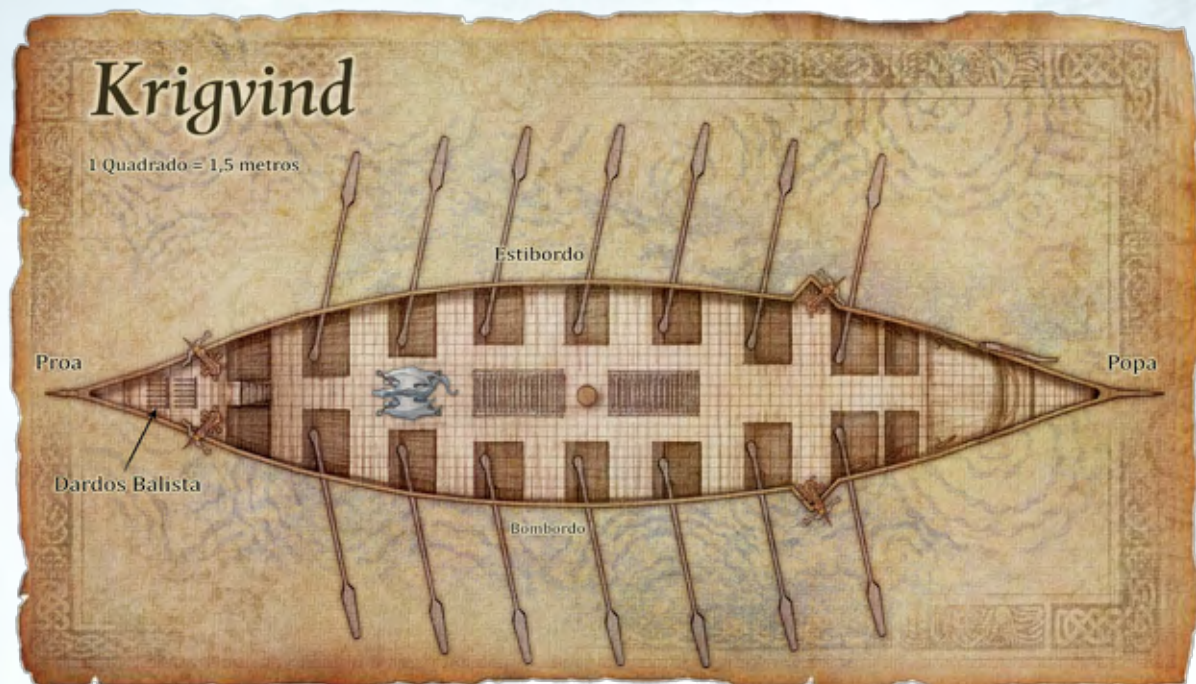
- Ele possui 189 pontos de vida.
- Ele possui uma pedra de sangue (consulte o Apêndice B) presa a uma corrente de 27 kg que ele usa no pescoço.
- Ele fala os idiomas Comum, Gigante e Coruja Gigante.
- Ele possui atributos de Sabedoria e Carisma 16 (+3) e ganha a característica conjuração descrita abaixo.

Conjuração: Storvald é um conjurador de nível 9. Seu atributo de conjuração é Sabedoria. Ele conhece as seguintes magias de patrulheiro:

1º nível (4 espaços): *marca do caçador*, *salto*

2º nível (3 espaços): *localizar animais ou plantas*, *localizar objeto*

3º nível (2 espaços): *respirar na água*, *andar na água*



MAPA 7.3: KRIGVIND

TESOURO

Storvald veste o Elmo de Svardborg, um elmo de cobre adornado com chifres de dragão vermelho. O elmo pesa 113 kg, não tem propriedades mágicas e vale 2500 PO como um objeto de arte.

DRAGÃO ACORRENTADO

Enquanto Cryovain estiver acorrentado ao convés, ele fica impedido. Duas correntes estão ligadas a um colar de ferro em seu pescoço. Outras duas correntes seguram suas pernas traseiras. Uma criatura pode usar uma ação bônus em seu turno para magicamente soltar as quatro correntes usando a palavra de comando ("uvenfetter") se estiver a 18 m do dragão. Apenas Strovald e Nilraun sabem a palavra de comando. Uma magia *arrombar* ou efeito similar pode soltar um único colar, e uma criatura pode quebrar uma única corrente usando uma ação e se for bem-sucedida em um teste de Força CD 27 (Atletismo) ou reduzindo a corrente a 0 ponto de vida. Cada corrente tem CA 20, 20 pontos de vida, limiar de dano de 20 e imunidade a dano de frio, fogo, psíquico, veneno e trovão.

Storvald liberta o dragão se o *Krigvind* for abordado ou atacado pelo ar. O Jarl ordena o dragão a lutar como seu aliado. Enquanto Strovald tiver a parceira do dragão e seus ovos como prisioneiros, Cryovain faz o que o jarl manda. Se a parceira e filhotes de Cryovain forem libertos, o dragão se volta contra Storvald e seus gigantes.

Cryovain é uma criatura maligna que não faz acordos com míseros humanoides nem mostra piedade a criaturas que são boas para ele (incluindo quem tentar livrá-lo). Uma vez livre, ele se reúne com sua parceira e os dois tentam reclamar Svardborg como seu covil.

Cryovain não ganha ações de covil e não pode usar efeitos regionais nas proximidades de seu covil.

CARACTERÍSTICAS DO KRIGVIND

O *Krigvind* tem mais de 150 m de comprimento com um mastro de 60 m de altura. Ele tem a fortitude de um castelo flutuante, ignorando qualquer dano exceto se feito pelo mais poderoso equipamento de cerco. Ele tem alguns outros aspectos notáveis.

BALISTAS GIGANTES

Apenas criaturas de tamanho gigante podem operar as balistas do *Krigvind*. Essas armas estão montadas em bases móveis e podem disparar em qualquer direção. Elas seguem as regras para balistas (consulte a seção "Equipamento de Cerco" no Capítulo 8 do *Guia do Mestre*), exceto que causam 44 (8d10) pontos de dano perfurante.

CELAS

Diante e atrás do mastro do navio estão duas celas vazias com portas articuladas feitas de toras unidas com corda espessa. Não há trancas nessas portas, já que só o peso delas evita que qualquer criatura senão as mais fortes as levanten. É preciso dois gigantes do gelo ou criaturas de força e tamanho similares para levantar uma das portas. Aberturas estreitas entre as toras são largas o suficiente para que uma criatura Pequena se esgueire.

O piso das celas fica a 3,6 m abaixo do nível do convés. As paredes de madeira espessa das celas são seladas com piche, e pequenos buracos no nível do piso impedem as celas de inundarem.

TESOURO

Tremulando sobre o mastro do barco, fazendo papel de bandeira, está uma *flâmula da runa do vento* (consulte o Apêndice B).

Cada membro da tripulação de gigantes do gelo com exceção de Storvald carrega uma sacola contendo 3d6x100 PP, 1d6x100 PO e um item mundano, determinado ao se jogar a tabela de Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução.

AVANÇO DE PERSONAGEM

Uma vez que os personagens recuperam a *concha de teletransporte* do Jarl Storvald, um personagem pode se sintonizar a ela usá-la para transportar o grupo para Turbilhão. Os personagens podem decidir não usar a concha de imediato, talvez porque queiram atacar o *Krigvind*, saquear o tesouro dos dragões brancos ou lidar com alguma outra coisa. Certifique-se de que os personagens avancem para o nível 9 antes de seguir para o Capítulo 10, "Fortaleza dos Gigantes da Tempestade". Os personagens não precisam confrontar Storvald ou os dragões brancos para avançarem de nível.



CAPÍTULO 8: A FORJA DOS GIGANTES DO FOGO

Os seguidores de Zalto estão espalhados pelo Norte, procurando por fragmentos de um colosso de adamantina chamado O Vonindod. O duque dos gigantes do fogo também formou uma aliança com os drow da Casa Xorlarrin: ele prometeu ajudá-los a destruir seus inimigos se os drow os ajudassem a roubar Maegera, o primordial do fogo preso dentro na cidade subterrânea anã de Manoplaustera. A Casa Xorlarrin já teve o controle de Manoplaustera, mas o Rei Bruenor Martelo de Batalha e seus anões recentemente expulsaram os elfos negros de lá. Contudo, eles ainda conhecem bem o lugar. Duque Zalto deu aos drow um frasco de ferro (consulte o Capítulo 7 do Guia do Mestre) para aprisionarem Maegera dentro. Enquanto os drow rastejavam de volta para Manoplaustera para praticar seu grande roubo (consulte a seção “Manoplaustera” no Capítulo 3), Zalto prepara a forja ancestral de sua família para a chegada de Maegera e dos fragmentos do Vonindod.

Nessa parte da missão, a jornada dos personagens passa por Escória de Ferro, a fortaleza de Zalto nas montanhas congeladas ao norte das Fronteiras Prateadas. O Duque Zalto e seus gigantes do fogo abriram e reconquistaram a forja há muitos meses atrás. Desde então, os gigantes têm capturado escravos e os colocados para trabalhar nas forjas. Os anões da Cidadela Adbar e da Cidadela Felbarr estão cientes que os gigantes do fogo retornaram para Escória de Ferro; porém, os anões ainda estão se recuperando da Guerra das Fronteiras Prateadas e não estão preparados para montar um ataque contra a fortaleza dos gigantes.

Personagens que visitarem Escória de Ferro, devem confrontar não só o duque dos gigantes do fogo, sua família e seus mais

leais seguidores, mas também a sinistra aldeia do povo iaque. Se os personagens obtiverem a concha de teletransporte de Zalto, eles podem usá-la para viajar até Turbilhão, a cidadela submarina de Hekaton (consulte o Capítulo 10, “Fortaleza dos Gigantes da Tempestade”) e avançam para o próximo estágio da aventura.

GIGANTES DO FOGO

Antes de começar essa parte da aventura, reveja as informações sobre gigantes do fogo no Manual dos Monstros. Isto ajudará você a interpretar os gigantes neste capítulo.

MILITARISTA

Os gigantes do fogo amam batalhas em grande escala e o Duque Zalto é um dos maiores militaristas da sua era. Por anos, os gigantes mais poderosos ignoraram as violentas predileções de Zalto, mas com o Rei Hekaton fora da jogada e a corte dos gigantes da tempestade em desordem, Zalto colocou em ação seu plano de promover uma guerra contra os dragões pela glória de Surtur e pelo favor divino de Annan, o Pai de Todos. O plano começa com a reconstrução do Vonindod, o colosso matador de dragões feito pelos seus ancestrais.

Duque Zalto e sua irritante esposa, Brimskarda, e seus dois filhos mal-humorados – uma beligerante filha chamada Grishild e seu sádico filho Brazalt. Os filhos o distraem de sua iniciativa enquanto a esposa o castiga por não agir rápido o suficiente. Brimskarda teme que um outro lorde gigante conquiste o favor dos deuses primeiro. Zalto está sentindo a pressão, já que seu sucesso depende da sua capacidade de reacender a forja adama-

ntina de Escória de Ferro, e da capacidade de seus seguidores em encontrar todos os fragmentos restantes do Vonindod. Infelizmente para Zalto, esse é o menor dos seus problemas. O arrogante duque dos gigantes do fogo não contava com a interferência dos insignificantes aventureiros e um certo dragão vermelho ancião (consulte a seção “Vale Klauthen” no Capítulo 3 e a seção “Dirigível de um Culto” no Capítulo 4).

A ALIANÇA DE XORLARRIN

A aliança de Duque Zalto com a Casa Xorlarrin é baseada em sua forte promessa de que, uma vez que tenha chegado ao topo do ordenamento, ele irá usar a sua forja e seu recém descoberto poder para ajudar a Casa Xorlarrin a destruir seus inimigos, começando pelos anões que expulsaram os drow de Manoplaustera. Pela parte dos drow, eles estão mais interessados em dar suporte ao plano de Zalto para despertar uma guerra contra os dragões, pois tal guerra significaria a perda dos humanos, anões e das civilizações élficas do Norte – coisa que os drow de Xorlarrin desejam acima de tudo.

No momento que os personagens começam sua jornada em Escória de Ferro, os drow já encontraram uma maneira de se infiltrar em Manoplaustera (usando o extenso conhecimento que possuem da cidade anã). Se os drow capturarem Maegera e retornarem o frasco de ferro para Escória de Ferro, os personagens devem encontrá-los na fortaleza dos gigantes do fogo. A menos que os personagens derrotem o Duque Zalto ou, de outra forma, evitem que o frasco de ferro chegue em sua posse, ele aprisionará Maegera na forja adamantina (Área 29). O fogo gerado por Maegera é suficientemente quente para que Zalto e seus gigantes reforcem o Vonindod.

VIZINHOS DO POVO IAQUE

Zalto chegou a um acordo com o Povo Iaque que vive ao lado da montanha a cima de Escória de Ferro. Essas criaturas malévolas vigiam a entrada superior da fortaleza dos gigantes e também fazem a colheita para os gigantes. Em troca, os gigantes os deixam em paz. Os dois tipos de homens iaque, guerreiros e sacerdotes, são descritos no Apêndice C. Escravos também estão presentes na aldeia - prisioneiros humanoides que o povo iaque usa para trabalhos manuais.

O povo iaque aparenta ser do bem, oferecendo comida e abrigo aos viajantes que os visitam, apenas para fingir serem bons anfitriões até que os hóspedes estejam vulneráveis. Enquanto os visitantes dormem, o povo iaque ataca e os deixam inconscientes, tirando seus equipamentos e armas e os condenando a uma vida de escravidão. Privados de comida e calor, os escravos raramente sobrevivem mais que uma semana.

Para olhares desatentos, a aldeia do povo iaque parece um lugar pacífico, um refúgio tranquilo encarapitado sobre um penhasco na montanha, com paredes de granito que a protegem do vento uivante. Os anões da Cidadela Adbar sabem que não se deve confiar no povo iaque, e ocasionalmente enviam patrulhas ao norte para espionar a aldeia. Uma dessas patrulhas foi emboscada pelo povo iaque e os sobreviventes foram levados como prisioneiros. O povo iaque usa sua magia para possuir os corpos dos anões aprisionados e, disfarçados destes anões, os espiões do povo iaque se infiltraram na Cidadela Adbar. Esses agentes fazem de tudo ao seu alcance para desencorajar os anões a atacar Escória de Ferro, geralmente afirmando aos líderes da Cidadela que o povo iaque não representa nenhuma ameaça imediata. Eles também estão preparados para assassinar o governante de Adbar, o Rei Harnoth, se ele tentar montar algum ataque contra a aldeia.

ESCÓRIA DE FERRO

Ao norte das Fronteiras Prateadas existe uma cadeia de montanhas coberta por neve conhecida como Pináculos de Gelo (Ice Spires). A grande masmorra-forja de Escória de Ferro está entre uma das montanhas conhecidas dos anões das Fronteiras Prateadas como Monte Hamarhaast (“martelo de cinzas”). Entalhadas na base um penhasco na lateral da montanha com 150 m de altura está um par de portas de 15 m de altitude feitas de adamantina — herméticamente seladas por magia antiga. Aventureiros que esperam ganhar acesso à forja devem descobrir um jeito de passar por estas portas ou encontrar uma rota alternativa. Uma das rotas é uma escadaria esculpida ao lado da montanha (consulte a Área 1). Outras envolvem o uso de montarias voadoras ou um dirigível.

ALCANÇANDO ESCÓRIA DE FERRO POR TERRA

Personagens que desejam viajar para Escória de Ferro a pé ou com cavalos devem atravessar as geladas e irregulares terras do interior para chegar ao seu destino. Eles devem lidar com um ou mais encontros aleatórios (use a tabela de Encontros Aleatórios nos Ermos, no Capítulo 3).

O principal benefício de uma aproximação por terra é a furtividade; personagens podem ir andando até a montanha e seguir seu caminho para a aldeia do povo iaque sem serem detectados.

ALCANÇANDO ESCÓRIA DE FERRO POR AR

Se os personagens tiverem um dirigível (consulte a seção “Dirigível de um Culto” no Capítulo 4) ou por montarias voadoras (consulte a seção “Cisalha de Fogo” e “Ninho do Falcão” no Capítulo 3), eles podem viajar até Escória de Ferro por ar e evitar encontros terrestres. Personagens montados em hipogrifos podem viajar 87 km por dia (voos de 3 horas com intervalos para descanso de 1 hora). Aqueles montados em grifos podem viajar 116 km na mesma quantidade de tempo.

Personagens que se aproximarem voando pelo sul do Monte Hamarhaast verão uma escadaria esculpida na montanha (Área 1), a aldeia do povo iaque localizada ao lado da montanha (Áreas 2-10) e as grandes portas de adamantina ao pé da montanha (Área 28).

A quimera que vive nas montanhas significa uma ameaça aos personagens que viajam pelo ar. Se a quimera estiver no seu lar na ocasião da chegada do grupo, ela nota a aproximação do dirigível ou das montarias voadoras e os ataca. A quimera é uma particular apreciadora da carne fresca dos hipogrifos; caso veja um hipogrifo ou mais se aproximando da montanha, ela atacará o mais próximo e não para de atacar até que o hipogrifo esteja morto ou até que a presa escape.

Existem vários locais seguros na montanha para o pouso das montarias. Assim que a quimera for derrotada, os personagens podem usar e se abrigar em sua caverna. Montarias voadoras podem pousar seguramente na escadaria da montanha ou dentro da aldeia do povo iaque. O dirigível pode pousar de forma segura na base da montanha ou em qualquer terreno quadrado com 9 m de lado. Pousar um dirigível, grifos ou hipogrifos na aldeia do povo iaque alarma toda a aldeia.

ZONAS E MORADORES

Escória de Ferro possui duas zonas distintas: a aldeia do povo iaque, ao lado da montanha, e, abaixo dela, a forja dos gigantes do fogo (como mostrado nos Mapas 8.1 e 8.2). Essas zonas são descritas abaixo em detalhes, com informações adicionais conti-

LISTAGEM DA ALDEIA DO POVO IAUQUE (DIA)

ÁREA	CRIATURA(S)	NOTAS
3	2 Guerreiros Iaque	Quando um alarme soa, os Iauques matam os escravos e seguem para Área 8, atacando os invasores que encontram ao longo do caminho.
4A-4C	1 Guerreiro Iaque, 2d4 Javalis, 2d4 Iauques	Quando um alarme soa, este Iaque mata os escravos e segue para Área 8, atacando os invasores que encontram ao longo do caminho. Se batalhar no celeiro, ele liberta 2 javalis que atacam e perseguem os intrusos.
5B	1 Guerreiro Iaque	Este Iaque permanece aqui.
5C, 5D	2 Guerreiros Iaque	Estes Iauques permanecem aqui.
5E	1 Guerreiro Iaque	Este Iaque permanece aqui.
6	1 Guerreiro Iaque	Quando um alarme soa, este Iaque mata os escravos e segue para Área 8, atacando os invasores que encontram ao longo do caminho.
7	1 Guerreiro Iaque	Se este Iaque avistar os invasores, ele abandona os escravos e segue para a Área 8 para avisar o chefe da aldeia. Se ouvir o som do gongo, ele mata os escravos antes de ir até a Área 8.
8	Chefe Kartha-Kaya, 2 Sacerdotes Iaque	Se os invasores forem detectados, um destes Iauques soará o gongo para alarmar toda a aldeia enquanto os outros confrontam os invasores.

LISTAGEM DA ALDEIA DO POVO IAUQUE (NOITE)

ÁREA	CRIATURA(S)	NOTAS
4A-4C	2d4 Javalis, 2d4 Iauques	Esses animais estão presos em suas baias.
5A	2 Guerreiros Iaque	Quando um alarme soa, estes Iauques matam os escravos e seguem para Área 8, atacando os invasores que encontram ao longo do caminho.
5B, 5E	2 Guerreiros Iaque	Estes Iauques permanecem aqui.
5F	2 Guerreiros Iaque	O mesmo da Área 5A.
6	1 Guerreiro Iaque	Quando um alarme soa, este Iaque mata os escravos e segue para Área 8, atacando os invasores que encontram ao longo do caminho.
8	Chefe Kartha-Kaya, 2 Sacerdotes Iaque	Se os invasores forem detectados, um destes Iauques soará o gongo para alarmar toda a aldeia enquanto os outros confrontam os invasores.

das na caixa lateral “Escória de Ferro: Características Gerais”. A tabela Listagem da Aldeia do Povo Iaque e a tabela Listagem da Forja resumem a força hostil dessas duas zonas. Quando um alarme soa em alguma zona ele não possui nenhum efeito de alerta sobre outra zona.

Durante o dia, alguns homens Iaque supervisionam os escravos trabalhando no moinho (Área 3), nos celeiros (Áreas 4A-4C) e no campo de colheita (Área 7). Durante a noite, os escravos são trancados em suas jaulas e o povo Iaque se retira para suas cabanas (Áreas 5A-5F). Utilize as tabelas Listagem da Aldeia Povo Iaque de forma apropriada (dia e noite) baseado na chegada dos personagens.

ALDEIA DO POVO IAUQUE

O vento uivante sopra entre as nuvens cinzas, a favor dos aventureiros, facilitando a aproximação da aldeia do povo Iaque sem que sejam vistos ou ouvidos. Os portões da aldeia estão bloqueados por dentro, então os personagens devem ou anunciar sua chegada ou procurar uma forma de contornar os muros.

O povo Iaque não coloca guardas e raramente saem de suas cabanas. A única chance que o povo Iaque tem de avistar os aventureiros que invadem a aldeia escalando ou voando por cima dos muros, é se um dos vigias estiver perto dos escravos durante o dia, na Área 7. Personagens que entrarem na aldeia sem serem vistos por esse cidadão Iaque devem ser bem-sucedidos em um teste de Destreza CD 12 (Furtividade) para evitar serem avistados imediatamente. Se este cidadão Iaque avistar qualquer invasor, ele abandona os escravos e segue até a Área 8 para alertar o Chefe Kartha-Kaya.

O chefe do povo Iaque possui um largo gongo de bronze em sua cabana (Área 8). Se ele ou suas esposas ficarem cientes de invasores, um deles soará o gongo. O som é alto o suficiente para

ser ouvido por toda a aldeia, induzindo outros homens Iaque irem correndo. O povo Iaque é vil em seu pragmatismo. Antes de iniciarem um confronto com os invasores, eles matam todos os seus escravos para prevenir que eles sejam libertados e se voltem contra eles. Para conquistar a aldeia, os aventureiros devem derrotar todos os homens Iaque adultos que vivem aqui.

Se os aventureiros se aproximarem da aldeia de forma não ameaçadora, o Chefe Kartha-Kaya os recepciona de braços abertos e faz sua parte como um benevolente anfitrião, oferecendo-lhes pães frescos, queijos, jarros de cerveja morna e vasilhas com vegetais quentes e sopas. Ele deixa os visitantes fumarem do seu cachimbo e dormirem em sua cabana. Personagens que usufruírem da hospitalidade do chefe devem, após 1 hora de indulgência, serem bem-sucedidos em um teste de resistência em Constituição CD 15 ou cairão inconscientes como resultado ou de comer a sopa ou de fumar o cachimbo que foram envoltos em veneno aos quais o povo Iaque é imune. Elfos e meio-elfos são imunes ao efeito de sono e anões têm vantagem nos testes de resistência. Criaturas que se encontrarem inconscientes desta maneira, despertam caso sofram qualquer dano; do contrário, continuarão inconsciente por 3d6 horas. Se todo o grupo ficar inconsciente, o povo Iaque irá retirar todos os seus pertences (incluindo armaduras), os prenderão pelos pulsos e tornozelos em grilhões e os manterão como escravos. Os pertences do grupo estarão empilhados dentro da cabana do chefe, e os prisioneiros serão levados para as plantações na Área 7, para ordenha de cabras na Área 6 ou para limpar o dejetos dos animais na Área 4. Se o chefe não conseguir colocar todo o grupo para dormir, ele

LISTAGEM DE ESCÓRIA DE FERRO

ÁREA	CRIATURA(S)	NOTAS
10	2 Salamandras	Se as salamandras morrerem, os escravos tentam escapar das minas.
12	1 Gigante do Fogo, 8 Orcs	O gigante do fogo e os orcs permanecem aqui.
15	2 Gigantes do Fogo, 3 Ogros	Os gigantes seguem para Área 20 caso a cadeia de baldes pare de se mover, enquanto os ogros continuam aqui. Tanto os gigantes quanto os ogros investigarão qualquer baulho na Área 14.
17	1 Salamandra	A salamandra permanece aqui para vigiar os escravos.
18	Brazalt (gigante do fogo jovem), 4 Ogros	Brazalt e os ogros investigam qualquer parada nos trabalhos na Área 17. Se for ferido Brazalt corre para Área 31.
20	2 Ogros de armadura	Os ogros permanecem aqui para vigiar os escravos.
21	1 Gigante do Fogo	O gigante do fogo segue para Área 20 se a roda de escravos parar e ergue a porta levadiça para Área 22 se precisar de reforços.
22	7 Cães Infernais	Os cães infernais permanecem aqui até que sejam soltos.
23	6 Hobgoblins, 6 Orcs aprisionados	Os hobgoblins permanecem aqui vigiando os prisioneiros, que incluem os orcs. Se forem soltos, os orcs atacam os intrusos.
25	30 Goblins	Os goblins recuam para Área 31 caso vejam algum intruso.
26B	Grishild (gigante do fogo jovem), 2 Hobgoblins	Grishild e os hobgoblins permanecem aqui.
28	Duke Zalto, 2 Cães Infernais	Duque Zalto e seus cães infernais vão para Área 20 caso a cadeia de baldes pare de se mover.
30	1 Golem de Ferro	O golem permanece aqui até que seja ativado
31	Brimskarda (Gigante do Fogo), 2 Ogros, 20 Goblins, 5 Mephits da Fumaça	Brimskarda permanece aqui para supervisionar o trabalho dos goblins e dos ogros.
34	4 Gigantes do Fogo	Os gigantes seguem para Área 20 caso a cadeia de baldes pare de se mover.
35A-35C	1 Gigante do Fogo	Os gigantes respondem qualquer perturbação na Área 34, caso contrário, permanecem aqui.

esperará o efeito do veneno (se existir algum) antes de soar o gongo. Assim que todos os membros adultos do povo iaque se reunirem na cabana do chefe, Kartha-Kaya e suas esposas atacam os membros conscientes do grupo. O objetivo do povo iaque é bater nos personagens e deixá-los inconscientes para tirarem os seus equipamentos e escravizá-los.

A FORJA DOS GIGANTES DO FOGO

A forja dos gigantes do fogo é um complexo de masmorras espalhadas com dois pavimentos localizado abaixo da aldeia do povo iaque e das minas. Minério de ferro bruto vindo das minas são trazidos em carrinhos para a Área 17 e descarregados em baldes de ferros pendurados em uma espécie de carrossel chamado de cadeia de baldes. Essa cadeia de baldes é girada pela roda de escravos (Área 20) e se move em sentido horário pelo pavimento superior da fortaleza, transportando o minério de ferro para o moinho de pedra (Área 12) para ser quebrado. O minério de ferro é carregado dentro dos baldes e transportados para a fundição, onde os ogros nos pórticos (Área 18) usam longas varas com ganchos para tombar os baldes, fazendo com que o minério caia dentro das fundições abaixo (Área 34). A temperatura abaixo é enormemente elevada, fazendo com que as fundições derretam o ferro. O ferro fundido cai dentro de uma calha de pedra (Área 35), que é canalizada até os moldes que são usados para forjar espadas e armaduras de tamanho gigante.

Os baldes de ferro são espaçados 3 m um do outro. Cada um possui 3 m de comprimento, 2 m de largura e 2 m de profundidade. O balde pode conter uma criatura Grande ou até quatro criaturas Médias. Duas criaturas Pequenas podem tomar o lugar de uma criatura Média. Enquanto a roda de escravos continuar girando, os baldes se movem a uma velocidade de 3 m por rodada. Leva aproximadamente 15 minutos para um balde completar o circuito.

Embora a forja adamantina (Área 29) não está acesa, e a fundição principal (Área 34) está operacional, e o barulho da forja de armas junto com a lenta cadeia de baldes ecoa por todo o complexo. O barulho é tão alto que as atividades na área não

atividades na área não chamam atenção das criaturas nas áreas adjacentes, o que torna possível os aventureiros eliminarem os inimigos pouco a pouco.

Se a roda de escravos parar de girar, a cadeia de baldes para; isso é um sinal para os gigantes do fogo que algo está errado. A não ser que os baldes voltem a se mover novamente, todos os gigantes do fogo adultos que ainda não foram mortos ou incapacitados seguem até a roda de escravos para descobrir qual é o problema, a não ser que a tabela de Listagem de Escória de Ferro diga o contrário.

REFORÇOS

Verifique para saber se algum reforço chegará durante o dia ou durante a noite jogando um d100 e consultando a tabela de Reforços de Escória de Ferro. Se reforços forem indicados, os gigantes do fogo pronunciam uma frase de comando no idioma gigante para destrancar e abrir as portas de adamantina para o salão de assembleia do Vonindod (consulte a Área 28). Esses reforços se mantêm no salão de assembleia até que o Duque Zalto os ordene ir para outro lugar. Se o Duque Zalto não estiver por perto e existir alguma evidência que a fundição foi atacada, os reforços começam a procurar no complexo por intrusos e sobreviventes.

REFORÇOS DE ESCÓRIA DE FERRO

d100	CRIATURA(S)
01-60	Nenhuma
61-85	1 Gigante do Fogo carregando o <i>bastão do Vonindod</i> e um pequeno fragmento do Vonindod que pesa 70 kg.
86-00	1 Gigante do Fogo carregando a <i>bastão do Vonindod</i> e acompanhado por 1 Hobgoblin Capitão e 3d6 Hobgoblins arrastando um fragmento gigante do Vonindod que pesa 1.135 kg.

ESCÓRIA DE FERRO: CARACTERÍSTICAS GERAIS

Um conjunto enorme de portas de pedra, hermética e magicamente fechadas selam a câmara principal de Escória de Ferro (Área 28). Aventuroiros com esperança de se infiltrar na fortaleza, terão mais sucesso em subir uma escada de 150 m de altura esculpida em um penhasco (Área 1) e atacando ou se infiltrando na aldeia do povo iaque (Áreas 3-8).

Aldeia do Povo Iaque. A aldeia do povo iaque é construída na encosta da montanha e cercada por muros de 6 m de altura de pedra reforçada. As paredes exigem um teste bem-sucedido de Força CD 15 (Atletismo) para escalar. Os grossos portões duplos feitos de carvalho revestidos com ferro são presos às paredes. As portas são fechadas por dentro e são muito fortes para serem quebradas sem o auxílio de um aríete ou de uma arma de cerco. Os edifícios da vila são simples, cabanas com telhados de palha e paredes feitas de pedras empilhadas misturadas com barro. As paredes internas são feitas de barro polido pintado com murais coloridos de paisagens deslumbrantes.

O povo iaque aprisiona seus escravos em gaiolas de ferro à noite. Cada gaiola é fechada com um cadeado de ferro que pode ser aberto com ferramentas de ladrão e um teste bem-sucedido de Destreza CD 15. Cada iaque adulto carrega uma chave que abre todas as gaiolas.

Tetos. As minas possuem tetos de 6 m de altura. O nível superior de Escória de Ferro possui tetos de 9 m de altura, e o pavimento mais baixo possui teto de 15 m de altura.

Portas. A menos que indicado de outra maneira, as portas de Escória de Ferro possuem 6 m de altura e são feitas a partir de placas de ferro rebitadas e possuem maçanetas a 3 m do chão. Um gigante não tem problemas em abrir essas portas. Uma criatura menor pode tentar abrir uma porta, desde que ela ou alguma outra criatura possa alcançar a maçaneta da porta e destravá-la. Enquanto a alça é destravada, uma criatura deve usar uma ação para empurrar ou puxar a pesada porta, abrindo-a com um teste bem-sucedido de Força CD 13 (Atletismo). Se falhar no teste, a porta não abre.

Lareiras. As lareiras de Escória de Ferro são talhadas diretamente na rocha e possuem chaminés de basalto ornamentadas e esculpidas com imagens de cães do inferno e elementais do fogo. Essas aberturas são largas e altas o suficiente para um grupo de aventureiros ficar lá dentro. O fogo em cada uma queima constantemente, alimentado por gás natural que é expelido de 1d4+4 buracos no chão. As chamas de uma lareira

podem ser extintas pela obstrução dos buracos, cada um dos quais com 10 cm de diâmetro. Qualquer criatura que entrar no fogo ou começar seu turno, recebe 10 (3d6) pontos de dano de fogo e pega fogo; Até que alguém realize uma ação para apagar o fogo, a criatura recebe 10 (3d6) pontos de dano de fogo no início de cada turno. Uma criatura pode extinguir as chamas usando um quarto ou mais de litro de água, um cobertor grosso ou algum outro meio.

Passarela. O pavimento superior de Escória de Ferro é caracterizado pelas passarelas de ferro que são aparafusadas às paredes e estabilizadas com correntes esticadas aparafusadas ao teto. Guindastes de ferro, polias e braçadeiras são anexadas a alguns desses pórticos. Os andares da passarela são grades de ferro com furos grandes o suficiente para um punho humano passar. Uma grade concede três quartos de cobertura contra qualquer ataque a distância que deve passar por ela para atingir seu alvo.

Iluminação. A aldeia do povo iaque e outros locais ao ar livre dependem da luz natural. As minas não são iluminadas. As câmaras e corredores em Escória de Ferro que são equipados com lareiras ou braseiros são mal iluminados.

Mobília e Objetos de Tamanho Gigante. A maioria dos móveis e outros artigos em Escória de Ferro são feitos sob medida para os gigantes do fogo. Exceções são descritas no texto. A mobília é tipicamente duas vezes mais alta, longa e larga se comparada ao tamanho humano e cerca de oito vezes mais pesada. Criaturas Pequenas e Médias podem passar por baixo e escalar os móveis de tamanho gigante, tratando os espaços que ocupam como terrenos difíceis.

Portões Levadiços. Nenhum dos portões levadiços em Escória de Ferro possuem guinchos mecânicos ou outros mecanismos de alavanca. Eles devem ser levantados manualmente. Qualquer criatura tão grande e forte quanto um gigante do fogo pode usar uma ação para levantar um dos portões. Qualquer outra criatura deve ser bem-sucedida em um teste de Força CD 22 (Atletismo) para levantar um portão acima de sua cabeça. Embora esse portões sejam de tamanho gigante, suas barras de ferro são suficientemente próximas de modo que nem mesmo criaturas Pequenas podem se esgueirar entre elas.

Escadas. Todas as escadas encontradas são dimensionadas para os gigantes do fogo. Cada degrau possui 3 m de altura por 3 m de profundidade. Criaturas Médias ou menores tratam as escadas como terreno difícil.

1. DOZE MIL DEGRAUS

Milhares de anos depois que Escória de Ferro foi abandonada, um clã do povo iaque usou escravos humanoides para escavar uma escadaria no penhasco da montanha. No topo desta escada, o povo iaque construiu uma aldeia. Nos séculos que se seguiram, clãs de anões ansiosos para roubar as minas, tiveram inúmeras tentativas fracassadas de conquistar a aldeia do povo iaque, antes de perceberem que os despojos de Escória de Ferro não valiam o esforço. Os árdusos degraus - todos os doze mil - são proporcionais aos humanoides Médios e se elevam a um total de 150 m. A escada, que tem uma largura média de 4,5 m e não possui corrimão, sobe em linha reta, passando sob as portas de adamantina seladas da forja (Área 28) e nunca dobrando uma só vez até chegar às paredes exteriores da aldeia do povo iaque.

Cavalos normais e pôneis hesitam em subir a escada. Persuadir tais criaturas a subi-las requer um teste de Sabedoria CD 15 (Adestrar Animais). Montarias invocadas magicamente podem subir as escadas sem a necessidade de um teste. Mulas, sendo seguras, podem subir os degraus com facilidade e não precisam ser persuadidas.

COVIL DA QUIMERA

Depois de subir 110 m, a escada é interrompida por uma câmara de 15 m de largura, 15 m de profundidade, naturalmente formada que uma quimera fez de covil. A elevação que leva até

está área é coberta com os ossos das presas da quimera (na maior parte animais, com alguns ossos de anões). A escada recomeça no lado oposto da borda, subindo mais 45 m até a Área 2. Na parte de trás do seu covil, a quimera tem um ninho com ossos, pedaços de pano esfarrapado e aglomerados de terra e vegetação morta.

Quando os personagens chegam, há uma chance de 50% de que a quimera esteja presente, neste caso ela ataca os intrusos assim que os vê. Caso contrário, a quimera está fora caçando e retorna aqui em um momento de sua escolha.

Tesouro. Os personagens que procurarem no ninho da quimera encontram vários itens tirados das presas: 120 PC, 45 PP, seis pedras preciosas de 100 PO, um conjunto de armadura de couro rasgada de tamanho gnomo com uma pequena caixa de música feita de electro (no valor de 50 PO) enfiada em um de seus muitos bolsos, uma adaga com uma lâmina de obsidiana (no valor de 75 PO), um elmo banhado a ouro repleto de gemas e coberto com uma pequena bigorna de ouro (no valor de 750 PO) e 1d3 itens mágicos (jogue a Tabela B de Itens Mágicos no Capítulo 7 do *Guia do Mestre*).

2. PONTE

Uma fenda na encosta divide a aldeia do povo iaque em dois. Uma ponte de madeira atravessava a fenda até que apodreceu. O povo iaque construiu mais tarde uma ponte segura de cordas e tábuas, amarradas a quatro postes de madeira resistentes.

3. MOINHO

Uma enorme roda d'água de madeira está presa a um eixo de ferro montado acima de um riacho de fluxo rápido que desce a montanha. O movimento da roda não só alimenta o elevador na Área 9 como também move uma grande pedra de moinho localizada dentro de uma cabana ao lado da roda, que tem uma entrada coberta por uma cortina de contas na parede sul. Os grãos colhido da Área 7 são trazidos aqui e transformados em farinha. A moagem da pedra do moinho, o ranger da roda d'água e a corrente de água que desce a montanha abafam outros ruídos nesta área.

Durante o dia, dois **Guerreiros Iaque** (consulte o Apêndice C) estão aqui, em silêncio, supervisionando um par de anões do escudo escravos (**plebeus**) enchendo sacos de estopa com farinha, que depois são levados para os fornos de pão na Área 5. Os homens iaque sentam-se em banquinhos e fumam seus cachimbos ou costuram cobertores para passar o tempo. Durante a noite, o moinho fica desocupado; os homens iaque se recolhem para suas cabanas (Área 5A), enquanto os anões dormem em uma gaiola atrás delas. Se os escravos forem resgatados, eles se comportam e agem como descrito na caixa lateral "Escravos do Povo Iaque".

RODA D'ÁGUA

Os personagens podem tentar alcançar a Área 9 subindo as aberturas na estrutura da roda d'água e se rastejando ao longo do seu eixo de ferro. Este é um ato perigoso, e passar de um lado para o outro requer um teste bem-sucedido de Força CD 15 (Atletismo) ou Destreza CD 15 (Acrobacia). Um personagem que falhe no teste não consegue passar e deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 10. Caso falhe, o personagem é levado rio abaixo e cai da montanha, recebendo 70 (20d6) pontos de dano de concussão devido a queda. Em um sucesso, o personagem consegue se pendurar na roda ou no eixo e evitar a queda, mas fica preso entre os raios da roda e deve repetir o teste no seu próximo turno para chegar a uma das extremidades do eixo.

Os personagens podem tentar tornar esta rota mais segura ao fazer com que a roda d'água pare de girar. Fincar um poste da cerca, ou um objeto semelhante, entre os raios da roda irá desativá-la, assim como um teste bem-sucedido de Força CD 20 para

ESCRAVOS DO POVO IAQUE

A maioria dos escravos da aldeia do povo iaque não é dada identidade. Você pode designar nomes e gêneros a eles, se necessário. Escravos do povo iaque que sejam libertados tentam retornar para os seus lares. Escravos podem fornecer as seguintes informações:

- O chefe do povo iaque chama-se Kartha-Kaya. Ele possui duas esposas.
- O povo iaque não é de confiança.
- Uma roda d'água gigante faz girar a pedra do moinho (Área 3) e também sobe e desce o elevador (Área 9) que leva para baixo até o coração da forja dos gigantes do fogo.
- Muito mais escravos foram colocados para trabalhar nas minas, perto do elevador há uma escada em espiral (Área 10) que leva para baixo, até as minas. Qualquer um pode chegar até a forja dos gigantes do fogo ao atravessar as minas, mas a rota do elevador é bem mais rápida.
- Um monstro voador de três cabeças (a quimera na Área 1) é vista frequentemente voando sobre a aldeia do povo iaque.

agarrar a roda e impedi-la de girar. Quando a roda está parada, a força da corrente faz uma tremenda pressão sobre ela. No final de cada turno, a roda tem 25% de chance de quebrar e cair pela cachoeira. Se isso acontecer, a pedra do moinho e o elevador (Área 9) deixam de funcionar. Qualquer criatura que esteja na roda quando ela quebra é varrida sobre a penhasco junto com os destroços e recebe 70 (20d6) pontos de dano de concussão da queda. A quebra da roda coloca a aldeia do povo iaque em alerta. Enquanto isso, Zalto ordena que um dos gigantes do fogo na Área 34 vá até a Área 9 descobrir o que fez com que o elevador parasse de funcionar e retorne com informações. A menos que encontre problemas ao longo do caminho, o gigante chega na Área 9 aproximadamente 20 minutos após o elevador parar de funcionar. Se o gigante encontrar evidências de sabotagem, ele relata de volta a Zalto (o que leva mais 20 minutos). Zalto coloca a fundição em alerta, o que significa que os defensores não podem mais ser surpreendidos.

4. CELEIRO

A aldeia possui três celeiros (Áreas 4A, 4B e 4C). Cada um contém um galinheiro grande, bem como um lamacento chiqueiro que contém 2d4 **javalis** e 2d4 iaques (use as estatísticas do **alce**). Os javalis devoram os restos de comida e fornecem carne, enquanto os iaques fornecem lã e servem como animais de carga. Pás, forcados, enxadas, baldes de madeira, jugos e arados estão pendurados nas paredes. Prateleiras possuem sacos de sementes esperando para serem plantadas na primavera seguinte.

Durante o dia, há um **Guerreiro Iaque** (consulte o Apêndice C) em cada celeiro, supervisionando dois escravos humanos (**plebeus**) enquanto recolhem ovos, alimentam os animais e limpam as cocheiras. Se intrusos confrontarem o homem iaque no celeiro, ele usa uma ação para soltar dois javalis. No próximo turno, os javalis saem correndo do chiqueiro e atacam os intrusos enquanto o homem iaque mata os escravos e foge para a cabana dos chefes (Área 8) para alertar Kartha-Kaya. Os javalis perseguem personagens que fugirem do celeiro. À noite, os homens iaque se retiram para uma cabana enquanto os seus escravos ficam trancados numa gaiola de ferro próxima ao celeiro. Se os escravos forem resgatados, eles se comportam como descreve a caixa lateral "Escravos do Homens Iaque".

O homem iaque na Área 4A dorme na Área 5B, o homem iaque na Área 4B dorme na Área 5E e o homem iaque na Área 4C dorme na Área 5F.

5. CABANAS

A vila possui seis barracas reservadas como casas para os homens iaque guerreiros. Se os escravos forem resgatados, eles se comportam e agem como descrito na caixa lateral "Escravos do Povo Iaque".

Cada cabana contém um colchão de palha para cada residente do povo iaque, um forno de pedra para assar pães e esquentar sopa e cestos usados para armazenar alimentos e outros suprimentos.

5A. CABANA DOS GUARDIÕES DO MOINHO

Esta cabana fica desocupada durante o dia. À noite, os dois **Guerreiros Iaque** (consulte o Apêndice C) que supervisionam o moinho (Área 3) dormem aqui, enquanto seus dois anões do escudo escravos (**plebeus**) ficam presos em uma gaiola do lado de fora.

Tesouro. Os personagens que vasculharem a cabana encontram, entre a bagunça, uma cesta contendo 250 PO em cunha-gem mista, quatro peças de joalheria (no valor de 25 PO) e um

item mágico, determinado ao se jogar a Tabela A de Itens Mágicos no Capítulo 7 do *Guia do Mestre*.

5B. CABANA DOS GUARDIÕES DO CELEIRO

Durante o dia, um **Guerreiro Iaque** (consulte o Apêndice C) e uma criança do povo iaque estão aqui. À noite, o **Guerreiro Iaque** que supervisiona o celeiro próximo (Área 4A) também está presente. Um elfo da lua escravo (**plebeu**) limpa a cabana durante o dia e é confinado em uma gaiola do lado de fora à noite.

Tesouro. Personagens que procurarem na cabana por tesouro encontram uma cesta contendo 150 PO em cunhagem mista e seis peças de joalheria (no valor de 25 PO cada).

5C. CABANA FAMILIAR

Esta cabana contém dois homens iaque guerreiros (consulte o Apêndice C), dia e noite. Um elfo da lua escravo (**plebeu**) limpa a cabana durante o dia e é confinado em uma gaiola do lado de fora à noite.

Tesouro. Pendurado nas paredes entre coloridos murais de paisagens estão quatro máscaras ritualísticas feitas de madeira esculpida, decoradas com pedras preciosas. As máscaras valem 250 PO cada.

5D. CABANA FAMILIAR

Esta cabana contém dois homens iaque guerreiros (consulte o Apêndice C), dia e noite. Um elfo da lua escravo (**plebeu**) limpa a cabana durante o dia e é confinado em uma gaiola do lado de fora à noite.

Tesouro. Pendurado do teto há um incensário de ouro (no valor de 250 PO). Quatro blocos de incenso (no valor de 25 PO cada) são mantidos em uma cesta ao lado do forno de pães.

5E. CABANA DOS GUARDIÕES DO CELEIRO

Durante o dia, um homem iaque guerreiro (consulte o Apêndice C) fica aqui. À noite, o homem iaque guerreiro que supervisiona o celeiro próximo (Área 4B) também está presente. Dois gnomos da pedra escravos (**plebeus**) limpam a cabana durante o dia e são confinados em uma gaiola de ferro do lado de fora à noite.

Tesouro. Os personagens que procurarem na cabana encontram, entre a bagunça, uma cesta contendo dez peças de joalhe (no valor de 25 PO cada). Uma das escravas entre os gnomos também esconde uma gema de 500 PO consigo. Ela dá para os personagens como recompensa se a libertarem do cativo.

5F. CABANA DOS FAZENDEIROS

À noite, dois homens iaque guerreiros (consulte o Apêndice C) dormem aqui. Durante o dia, a cabana está desocupada. Um homem iaque supervisiona os escravos no celeiro próximo (Área 4C) enquanto o outro vigia os escravos cuidando das lavouras (Área 7). Todos os escravos são confinados em uma gaiola de ferro à noite.

Tesouro. Personagens que vasculhem a cabana atrás de tesouro encontram uma cesta de armas não mágicas diversas confiscadas dos escravos, incluindo três adagas, uma funda, uma bolsa contendo treze pedras, uma besta de mão e quatro virotes. Outro cesto contém três pequenas bolsas de couro, cada uma contendo 2d6 gemas (no valor de 10 PO cada). Essas gemas foram confiscadas de prisioneiros que mais tarde foram enviados para as minas.

6. LEITERIA

Esta estrutura é composta por uma cabana residencial ligada a um celeiro e uma leiteria. Um homem iaque guerreiro idoso (consulte o Apêndice C) supervisiona o lugar e tem dois esca-

vos: um humano que cuida de doze cabras no celeiro e um meio-orc que faz o queijo na leiteria (ambos **plebeus**). À noite, estes escravos são trancados dentro de uma gaiola de ferro em um quintal na parte de trás. Se os escravos forem resgatados, eles se comportam como descrito na barra lateral “Escravos do Povo Iaque”.

TESOURO

Personagens que revistem a cabana dos homens iaque encontram uma cesta contendo 800 PO em cunhagem mista, e um cachimbo esculpido em lápis lazuli (no valor de 25 PO) deixado sobre uma pequena mesa, próxima a um item mágico, determinado ao se jogar a Tabela B de Itens Mágicos no Capítulo 7 do *Guia do Mestre*.

7. CAMPOS DE CULTIVO

Cortados na encosta inclinada, há vários patamares de terra cultivada onde o povo iaque cultiva cevada, trigo, milho, flores e legumes. Iaquês equipados com jugos e arados ocupam os campos. Durante a época de colheita, os vegetais são colhidos e armazenados em cestas.

Quatro **halfling** pés-leves escravos (**plebeus**) trabalham durante o dia. Observando-os de perto está um **Guerreiro Iaque**, fumando um cachimbo de madeira. Este homem iaque está em um patamar suficientemente alto para ter vista de toda a aldeia. Se os escravos forem resgatados, eles se comportam como descrito na barra lateral “Escravos do Povo Iaque”.

À noite, os campos ficam desprotegidos. Ao pôr-do-sol, o homem iaque tranca os escravos em suas gaiolas (entre as Áreas 4C e 5F) antes de se retirar para sua cabana (Área 5F) até de manhã. Seu companheiro cuida do celeiro norte (Área 4C).

8. SALÃO DO CHEFE DO POVO IAQUE

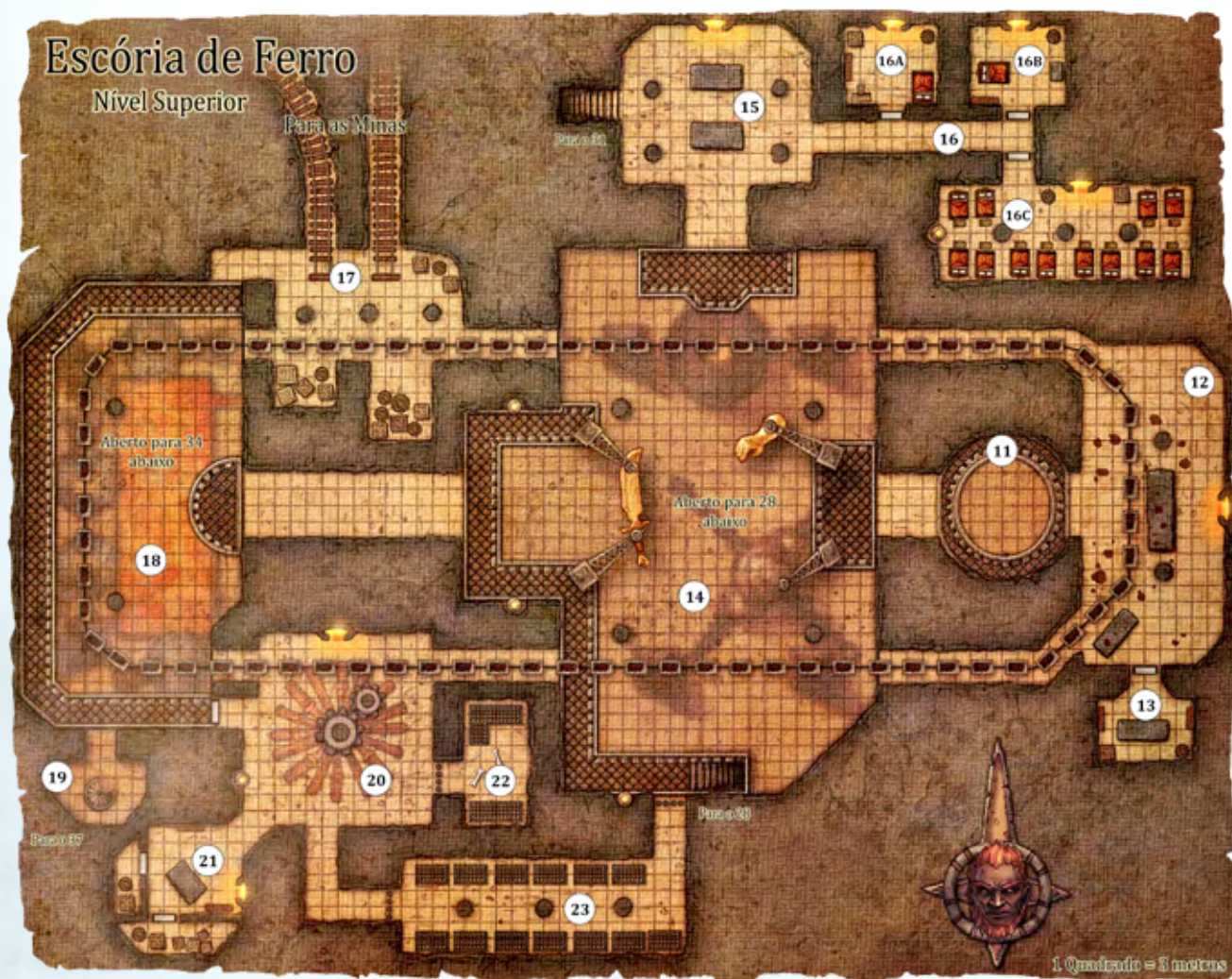
Construída em terreno elevado no meio da aldeia do povo iaque há uma cabana de 18 m de diâmetro com uma entrada feita de cortina de contas na parede nordeste, de frente para uma fogueira ao ar livre. O interior da cabana é uma grande câmara dominada por um foço circular de 3 m de diâmetro, em torno do qual os homens iaque se reúnem para ouvir as palavras de seu chefe. Este fosso é também onde o povo iaque traz escravos para lutar uns contra os outros e onde executam prisioneiros. Durante o resto do tempo o fosso abriga uma fogueira que mantém a cabana quente. Na parte de trás da cabana estão pilhas de almofadas, cestas carregadas de alimentos e recipientes de barro com água, vinho e caldo. Entre a fogueira e a parede sul há um gongo ornamentado e gravado em bronze e um malho de madeira que tem uma cabeça acolchoada com couro de iaque. O gongo e o malho pendem de uma estrutura de madeira.

A cabana é o lar do Chefe Kartha-Kaya e suas duas esposas, Imberu e Nahala (duas **Sacerdotisas Iaque**). Estes três passam o dia discutindo, comendo e fumando cachimbos. Suas atitudes amigáveis mascaram sua crueldade interior.

Kartha-Kaya é um **Guerreiro Iaque**, com as seguintes alterações:

- Ele possui 70 pontos de vida e nível de desafio 4 (1.100 XP). Ele empunha uma espada grande língua de fogo. Enquanto a
- espada estiver em chamas, ela causa 7 (2d6) pontos de dano de fogo extra em um acerto.

Servindo ao chefe estão três elfos da lua escravos nus: dois **plebeus** e uma nobre. Despir os escravos garante que eles não possam esconder armas. A nobre é uma princesa elfa da lua, Halani Meliamne. O povo iaque infiltrou-se na tribo dela através da posseção de diversos elfos da lua caçadores.



MAPA 8.1: ESCÓRIA DE FERRO

Certa noite, assassinaram seus irmãos e a raptaram. Ela anseia por voltar para a Floresta da Lua e oferece aos personagens a gratidão de sua tribo se eles a levarem de volta para casa (consulte “Continuidade”).

TESOURO

Escondido debaixo de uma pilha de cestos vazios estão quatro arcos de madeira trancadas, cujas chaves estão ao redor do pescoço do Chefe Kartha-Kaya. Cada fechadura pode ser aberta usando um conjunto de ferramentas de ladrão e um teste bem-sucedido de Destreza CD 15.

A primeira arca contém 420 PE e 270 PO.

A segunda arca contém um jarro de barro pintado com imagens de djinns voando (no valor de 25 PO), embalado em palha.

A terceira arca contém armas (três espadas curtas, quatro adagas, dois machados de batalha, três arcos curtos e três aljavas com 2d10 flechas em cada) tomadas dos prisioneiros.

A quarta arca contém um par de bradeiras de elétron com rostos de anões em alto relevo (no valor de 250 PO o par), bem como 1d4 itens mágicos. Jogue na Tabela C de Itens Mágicos no Capítulo 7 do *Guia do Mestre* para o primeiro item, e na Tabela A para quaisquer outros.

CONTINUIDADE

Os escravos elfos da lua sabem todas as informações da barra lateral “Escravos do Povo Iaque”, bem como as seguintes informações adicionais:

- Os nomes dos elfos são Halani (elfa), Jevin (elfo) e Vandar (elfo).
- As esposas de Kartha-Kaya se chamam Imberu e Nahala, e servem como suas conselheiras.
- O povo iaque pode realizar um ritual que lhes permite possuir humanoides ao “rastejar sob sua pele” (os elfos viram o ritual ser realizado na cabana de Kartha-Kaya).
- O povo iaque emboscou uma patrulha de anões da Cidadela de Adbar, capturaram vários de seus membros e usaram seu ritual de possessão para habitar os anões. Então, enviou esses assassinos para matar o Rei da Cidadela de Adbar (os elfos viram o ritual sendo executado).

Se os personagens concordarem em levar Halani de volta para sua tribo na Floresta da Lua, ela os conduz a uma cachoeira gelada no coração da floresta onde eles podem descansar durante a noite. Um grupo de seis **batedores** dos elfos da lua vagam por ali pouco tempo depois e se oferecem para levar Halani para casa. Ela não tem nada para dar aos personagens, a não ser gratidão, mas a bondade dos personagens não passa despercebida pelos espíritos antigos. Depois de terminar um descanso longo na floresta, cada personagem que ajudou no retorno seguro de Halani ganha um *fetichismo do matador* (consulte a seção “Dons Sobrenaturais” no Capítulo 7 do *Guia do Mestre*).

Os personagens podem seguir a afirmação dos elfos de que o povo iaque está planejando assassinar o rei da Cidadela de Adbar, seja imediatamente ou uma vez que tenham concluído seus negócios em Escória de Ferro. Se visitarem a fortaleza dos anões e solicitarem uma audiência com o Rei Harnoth, narre o encontro sugerido na sessão “Cidadela Adbar” no Capítulo 3. Se retornarem mais tarde a Escória de Ferro, a aldeia do povo iaque permanece como a deixaram.

9. POÇO DO ELEVADOR

Portas de ferro de 6 m de altura na encosta nordeste da Área 8 se abrem para revelar um portão levadiço bloqueada por uma

porta levadiça (consulte a barra lateral “Escória de Ferro: Características Gerais” para regras de abertura de portas e elevação de portas levadiças). Do recinto adiante vem o som de água corrente do rio próximo.

A passagem leva a uma câmara fria, escura e vasta com um teto de 15 m de altura e 24 m de diâmetro e um fosso de 150 m de profundidade no centro da câmara. Uma viga de ferro está aparafusada à borda circular do fosso. Suspensa nesta viga por correntes de ferro, há uma plataforma circular de 18 metros de diâmetro feita de vigas de carvalho mantidas unidas por faixas de ferro e rebites. A plataforma sobe e desce o eixo constantemente, movida por uma roda d'água de madeira atrás de uma abertura na parede sudeste. Personagens que estão na passarela aparafusada aparafusado à borda sul da plataforma e olharem para baixo podem ver a plataforma enquanto ela sobe.

A plataforma do elevador faz uma série programada de quinze paradas no seu caminho para cima e para baixo, cada uma durando cerca de 30 segundos. Uma das paradas é aqui, no topo do poço. No trajeto de descida, ela para em doze minas (consulte a seção “Minas” na Área 10) e também no pavimento superior (Área 11) e inferior (Área 24) de Escória de Ferro. Contabilizando todas as suas paradas, a plataforma do elevador leva cerca de 15 minutos para se mover do topo do poço até o térreo, ou vice-versa. Entre as paradas, a plataforma se move a uma velocidade constante.

Aparafusada à parede nordeste da sala há uma placa retangular de ferro com uma alavanca de ferro de 90 cm de comprimento. A alavanca está localizada 3 m acima do chão e está apontada para cima. Puxá-la para baixo aciona um mecanismo na plataforma suspensa do elevador que o desengata do eixo da roda d'água, imediatamente fazendo com que a plataforma pare. Movê-la para cima novamente faz com que o elevador volte a estar ligado ao eixo, permitindo que a plataforma se mova novamente. Uma criatura que possa alcançar a alavanca pode usar sua ação para fazer um teste bem-sucedido de Força CD 17 (Atletismo) para levantar ou abaixar a alavanca.

As correntes que suportam a plataforma estão enferrujadas, mas são grandes e seguras. A plataforma pode suportar dezenas de milhares de quilos sem sequer um gemido de protesto.

10. ESCADAS PARA AS MINAS

No meio desta sala há apenas uma escada espiral com degraus de pedra com 3 m de largura que descem na escuridão - para o pavimento mais alto das minas de Escória de Ferro.

MINAS

As minas formam um labirinto multinível de túneis rústicos com 6 m de diâmetro, altos e largos o suficiente para um gigante do fogo passar. Pregados ao chão do túnel existem trilhos construídos para a circulação de carrinhos de ferro. Para chegar de um pavimento da mina ao outro, deve-se atravessar uma série de rampas ou usar o elevador que liga as Áreas 9, 11 e 24.

Nenhum mapa dos túneis da mina é fornecido. Se os personagens se encontrarem aqui, simplesmente descreva o labirinto de túneis como havendo ocasionalmente rampas escorregadias que sobem e descem. Os níveis superiores da mina estão abandonados. Personagens que explorarem essa área encontram algumas picaretas e pás quebradas, além dos carrinhos vazios descansando nos trilhos. A medida que descem, eles começam a ouvir sons distantes de atividades de mineração: picaretas golpeando pedras e rochas sendo empilhadas em carrinhos de metal.

Duas **Salamandras** a serviço de Zalto patrulham os níveis mais profundos da mina, vigiando onze anões do escudo e dezessete gnomos da rocha (todos **plebeus**). Os presos estão divididos em grupos de dois ou três. Alguns usam picaretas ou pás, enquanto outros empurram carrinhos por rampas em direção à Área 17. Todos tem grilhões no tornozelo e seu deslocamento é diminuído de 7,5 m para 1,5 m. As chaves dos grilhões estão perdidas, mas uma tranca pode ser aberta com ferramentas de ladrão e um teste bem-sucedido de Destreza CD 10.

CONTINUIDADE

Os anões e os gnomos não ousam tentar escapar enquanto as salamandras estão por perto. Se os personagens se livrarem das salamandras e abrirem caminho para a liberdade, os prisioneiros seguem para a aldeia do povo iaque. Supondo que nenhum homem iaque estará lá para se opor, eles descem os doze mil degraus até o pé da montanha (possivelmente arriscando um ataque da quimera na Área 1). Antes de fugirem, os prisioneiros dizem aos seus libertadores que mais escravos trabalham em outras áreas de Escória de Ferro. Os anões e gnomos estão familiarizados com as Áreas 17, 18, 20, 23 e 34. Caso os personagens solicitem um guia, uma gnoma da rocha grata pela liberdade se voluntaria para se juntar a eles. O nome dela é Wiri Fleagol. Ela é uma **plebeia**, com as seguintes alterações:

- Ela possui o subtipo gnomo, e é caótica e boa.
- Ela possui deslocamento de 7,5 m e visão no escuro 18 m. Ela fala Comum e Gnomo.
- Ela possui vantagem em todos os testes de resistência de Inteligência, Sabedoria e Carisma contra magia. Ela possui um rato mecânico escondido em um dos bolsos.
- Quando coloca-o no chão, ele se desloca 1,5 m em uma direção aleatória em cada um dos turnos dela, guinchando enquanto anda.

11. ELEVADOR, PAVIMENTO SUPERIOR

Uma passarela em forma de anel está aparafusada à parede do elevador, 15 m acima do piso do pavimento inferior (Área 24). Quando o elevador para aqui, a plataforma fica nivelada com a passarela. O espaço circular ao centro da passarela circular é grande o suficiente para que a plataforma passe.

Não há nenhum guarda aqui. Os personagens podem ouvir o tilintar das correntes ao redor deles.

12. ESTEIRA DE SEPARAÇÃO

Oito orcs trabalham aqui sob a supervisão de um **gigante do fogo**. Uma cadeia de baldes se desloca do norte ao sul da câmara, com os baldes de ferro balançando alguns metros acima do chão. A medida que os baldes de ferro cheios de minério passam, dois orcs com varas com ganchos tombam os baldes e despejam seus conteúdos no chão. Outros dois orcs colocam o minério sobre lajes de pedra, e mais dois orcs separam as impurezas. Os últimos dois orcs carregam o minério de volta para os baldes e despejam as impurezas em pilhas (uma vez por semana, a produção é paralisada para que as impurezas possam ser carregadas nos baldes e transportadas de volta para a Área 17, para serem despejadas por escravos em partes vazias das minas). Um fogo queima em uma lareira no meio da parede leste.

Os orcs são escravos, mas lutam ao lado do gigante do fogo. E se o gigante morrer, os orcs podem ser persuadidos a parar seu ataque e fugir para o elevador (Área 11) por um personagem bem-sucedido em um teste de Carisma CD 16 (Intimidação ou Persuasão).

O gigante carrega uma chave de 60 cm de comprimento que destranca o baú de ferro na Área 16B.

13. ESCRITÓRIO DO SUPERVISOR

A sala situada ao sul da esteira de separação contém uma mesa de basalto, um barril de água poluída com aticadores de ferro saindo de dentro dele, uma caixa de ferro cheia de algemas e dois suportes para varas com ganchos. Pendurada na parede sul está um par de algemas enferrujadas. Os prisioneiros que se rebelam são pendurados e torturados aqui. Nenhum está aqui agora.

14. SALÃO DE ASSEMBLEIA, PAVIMENTO SUPERIOR

Largas passarelas de ferro atravessam uma curta distância em uma vasta câmara. Dois braseiros acesos iluminam a passarela ocidental, que possui escadas de ferro que conduzem para baixo até Área 28. Os degraus são grades do ferro com furos grandes o bastante para que um punho humano passe completamente. Os degraus fornecem três quartos de cobertura contra qualquer ataque a distância, que deve passar por eles para atingir seu alvo. As passarelas ao norte e leste estão escuras. O teto fica 12m acima das passarelas, o piso 15m abaixo. O som do chocalhar da cadeia de baldes enche a câmara. Quatro torres de cabo suportam a cadeia de baldes enquanto ela se move através desta área.

Pendurado no ar, preso no lugar por correntes aparafusadas ao piso e ao teto, está a cabeça com elmo e o torso superior do Vonindod. Guindastes estendendo-se para fora do pórticos ocidental e oriental possuem dois outros fragmentos do colosso pendurados neles: uma enorme espada e uma manopla e antebraço gigantes. Estes fragmentos estão pendurados no mesmo nível que a passarela. Eles são muito pesados para os personagens desengatarem, mas cada guindaste possui um guincho que pode ser liberado, fazendo com que o fragmento caia no chão com um impacto que pode ser ouvido em toda Escória de Ferro. Se ainda não foram derrotadas ou atraídas para outro lugar, as criaturas nas Áreas 12 e 15 investigam o som, chegando pelas passarelas ao norte e a leste em 2 e 3 rodadas, respectivamente. Liberar o engate de um guincho exige uma magia de **arrombar**. Uma criatura também pode usar sua ação para fazer um teste de Força CD 15 (Atletismo), liberando o engate com um sucesso. Qualquer criatura abaixo da espada ou da manopla quando elas caírem deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Destreza CD 15 ou receberá 55 (10d10) pontos de dano de concussão e ficará caído e imobilizado sob o fragmento. Uma criatura nesta situação pode usar sua ação para fazer um teste de Força CD 20 (Atletismo) ou Destreza CD 20 (Acrobacia), livrando-se com um sucesso.

Situada na parede sul, no topo das escadas, perto de outro braseiro iluminado, há uma ponte de ferro. Além da porta levadiça há um corredor escuro que leva à Área 23.

CONTINUIDADE

Personagens podem se mover silenciosamente para a passarela, ou através dela, sem serem ouvidos ou vistos por Duque Zalto e seus cães infernais na Área 28, abaixo. Para chegar à passarela ocidental, Zalto e seus cães sobem as escadas de ferro. Para chegar a passarela norte, eles devem se deslocar para a Área 31, subir a escada lá e passar pela Área 15. Para chegar a passarela leste, eles devem tomar a plataforma do elevador da Área 24 para a Área 11. Ruídos altos na passarela norte atraem as criaturas da Área 15.

15. SALA DE REUNIÃO

As paredes desta câmara ostentam afrescos que retratam gigantes do fogo forjando armaduras e armas, marchando para a guerra e acorrentando dragões vermelhos. Quatro pilares de basalto suportam o teto de 12 m de altura, e lustres de ferro sem velas estão pendurados acima de um par de mesas de basalto. Uma lareira na parede norte fornece a única fonte de calor e luz.

A menos que problemas tenham sido detectados dentro da forja, três **ogros** estão ao redor da mesa ao norte, onde dois **gigantes do fogo** estão travando uma disputa de queda de braço. Os ogros estão aplaudindo os gigantes e prestando muita atenção ao embate. Personagens que permanecem nas sombras e tentam atravessar a sala furtivamente ganham vantagem nos seus testes de Destreza (Furtividade).

Os gigantes do fogo e os ogros investigam qualquer distúrbio na Área 14. Se a cadeia de baldes parar de se mover, os gigantes vão para a Área 20 para ver o que aconteceu, deixando os ogros, que brigam entre si.

Uma escadaria na parede oeste desce para a Área 31.

16. ALOJAMENTOS DOS GIGANTES

Um corredor longo e escuro possui três portas. As câmaras ao norte são os alojamentos dos supervisores de escravos de Duque Zalto (consulte as Áreas 12 e 21), e a câmara maior ao sul serve como aposentos para a população geral de gigantes do fogo. Não há gigantes nestas câmaras agora.

16A. CÂMARA NOROESTE

Este quarto contém uma cama com estrutura de ferro, um armário cheio de algemas e instrumentos de tortura, um grande barril de cerveja anã, um barril de água fresca e um baú de madeira reforçado de ferro e equipado com um cadeado de ferro. O baú tem 2,7 m de altura, 3,6 m de comprimento e 2,4 m de largura, e pesa 340 kg. Estacas de madeira empilhadas contra a parede podem ser deslizadas através de anéis de ferro nas laterais do baú, tornando fácil para que os escravos o transportem. O gigante do fogo na Área 21 carrega a chave para o cadeado, que é muito grande para ser arrombado com ferramentas de ladrão. Um personagem Pequeno ou Médio pode alcançá-lo e abri-lo com um teste bem-sucedido de Destreza CD 20.

Tesouro. O baú de madeira contém 2d4 itens mundanos, determinados ao se jogar a tabela Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução. Entre esta tranqueira estão 11.000 PC, 3.500 PP, 220 PO e o crânio banhado a bronze de um dragão vermelho adulto (no valor de 750 PO e pesando 340 kg).

16B. CÂMARA NORDESTE

Este quarto tem uma cama com estrutura de ferro, dois armários (um contendo algemas, o outro contendo instrumentos de tortura), um barril de água, um barril de cerveja anã, duas caixas de madeira reforçadas de ferro vazias e um baú de ferro com uma tranca embutida nele. O baú tem 2,1 m de altura, 3,9 m de comprimento e 2,4 m de largura, e pesa 454 kg. O gigante do fogo na Área 12 carrega a chave para a fechadura, que é muito grande para ser arrombada com ferramentas de ladrão. Um personagem Pequeno ou Médio pode alcançá-lo e abri-lo com um teste bem-sucedido de Destreza CD 20.

Tesouro. O baú contém 15.000 PC, 6.200 PP, 700 PO, uma caneca feita a partir do chifre de um gorgon ostentando padrões de chamas (no valor de 2.500 PO e pesando 27 kg) e uma saco-

la contendo 2d4 itens mundanos, determinados ao se jogar a tabela Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução.

16C. CÂMARA SUL

Doze camas com estruturas de ferro estão alinhadas com as paredes desta câmara. No pé de cada cama há um baú destrancado, feito de ferro fundido. Três pilares de basalto suportam o teto.

Tesouro. Cada baú contém uma sacola contendo 1d10x100 PO mais 1d4 itens mundanos, determinados ao se jogar a tabela Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução.

17. DEPÓSITO DE MINÉRIO

Personagens que descem através das minas (consulte a Área 10) eventualmente acabam aqui, emergindo através de um dos dois túneis na parede norte. Trilhos que correm através destes túneis terminam em um par de barreiras de madeira. Três pilares de basalto negro suportam o teto. A cadeia de baldes passa através das aberturas nas paredes ocidentais e orientais, seus baldes de ferro pendurados a apenas a alguns centímetros acima do chão. Um túnel que conduz a oeste conecta-se a uma passarela de ferro (Área 18) que tem vista para a fundição (Área 34).

Uma **salamandra** está de guarda no meio da sala, vigiando quatro escravos anões do escudo (**plebeus**). Os anões possuem algemas de tornozelo que reduzem seu deslocamento de 7,5 m para a 1,5 m. Quando um carrinho de minério de ferro chega, os anões o transferem para a cadeia de baldes para serem levados para o leste até a Área 12. A cadeia de baldes move-se constantemente, mesmo se o minério novo não estiver sendo transferido, enquanto a roda de escravos na Área 20 girar.

Barris e caixas de madeira vazias são empilhados no canto nordeste da câmara e em alcovas ao sul. Estes recipientes uma vez continham comida e água para os mineiros, mas eles são antigos e desmoronam se forem mexidos.

CONTINUIDADE

Quando não estão trabalhando aqui, os anões são aprisionados nas celas de escravos (Área 23). Se a salamandra morrer e os anões forem libertados de suas algemas, eles se oferecem para levar os personagens até a roda de escravos (Área 20) e baias de escravos (Área 23), na esperança de libertar os humanos, anões e gnomos prisioneiros nessas áreas. O caminho deles os leva pela Área 18.

Alguns minutos após os escravos nesta sala pararem de trabalhar, outras criaturas ao longo da cadeia de baldes (nas Áreas 12, 18 e 34) começam a receber baldes vazios. Os baldes vazios não causam imediata preocupação, pois mudanças de turno e pausas no trabalho são ocorrências do conhecimento de todos. Mas se 15 minutos se passarem e nenhum minério chegar, Brazalt e os ogros na Área 18 investigam, vindos do oeste. Se eles encontrarem intrusos ou provas disso, Brazalt se dirige para a Área 19, desce a escadaria para o nível inferior, e dirige-se às Áreas 31 e 28 para avisar seus pais. Os ogros permanecem para trás, cobrindo seu recuo, se necessário.

16. ALOJAMENTOS DOS GIGANTES

Esta área é incrivelmente quente, e os personagens que permanecem aqui são suscetíveis aos efeitos do calor extremo (consulte a seção “Sobrevivência no Ambiente Selvagem” no Capítulo 5 do Guia do Mestre). Uma passarela de ferro enferrujada está presa às paredes norte, oeste e sul, 15 m acima do chão da fun-





Aventureiros incorrem a ira de
Duque Zalto e seus cães do inferno

dição principal, que ecoa com o som de metal tinindo, correntes chacoalhando, foles soprando e ferro derretido borbulhando. O teto paira 12 m acima da passarela. Torres de cabo suportam a cadeia de baldes que funcionam perto do trajeto da passarela.

A menos que tenham sido atraídos para a Área 17, quatro **ogros**, armados com varas de 4,5 m de comprimento com ganchos nas pontas, estão no pórtico acima da fundição na Área 34. Eles usam as varas com gancho para tombar os baldes de minério de ferro nas fundições. Supervisionando tudo está o gordo e preguiçoso filho do Duque Zalto, Brazalt. Quando os personagens chegam, Brazalt está balançando um anão do escudo **plebeu** por seus tornozelos sobre a fundição mais ao sul e ameaçando largá-lo, a menos que o anão implore por sua vida (Brazalt arrancou o anão da roda de escravos e o acusou de fraquejar). O anão se recusa a dar ao jovem e sádico gigante do fogo qualquer satisfação, o que enfurece Brazalt. Os ogros simplesmente ficam de pé e assistem com idiótica satisfação.

Brazalt tem quinze anos de idade e 2,7 m de altura. Ele tem as estatísticas de um **meio-ogro**, com as seguintes alterações:

- Ele é leal e mau.
- Ele usa uma camisa de malha (CA 13).
- Ele tem valores de Inteligência e Sabedoria 10 (+0) e tem valor de Percepção passiva 10.
- Ele não possui visão no escuro, mas é imune a dano de fogo.

Brazalt é um brigão e covarde. Se ferido, ele foge para a Área 31 (por meio das Áreas 19, 37, 34 e 33) para ficar com sua mãe. Se for capturado ou encurralado, ele declara que é o filho do Duque Zalto, na esperança de coagir seus captores a deixá-lo ir. Brazalt não sabe onde seu pai mantém sua concha de teletransporte, mas assume que ela está trancada no baú de ferro de seu pai (consulte a Área 26A).

TESOURO

Brazalt usa um pingente de opala negra em uma corrente de ouro (no valor de 2.500 PO e pesando 11 kg).

CONTINUIDADE

Se uma batalha irromper aqui, os quatro gigantes do fogo trabalhando na fundição abaixo começam arremessar bolas de ferro derretido contra inimigos que possam ver (consulte a Área 34 para mais detalhes).

Se os personagens tomarem Brazalt prisioneiro, eles podem usá-lo como vantagem quando negociarem com qualquer um dos seus pais. O Duque Zalto e a Duquesa Brimskarda não querem prejudicar seu filho e cederão a qualquer exigência razoável para o libertarem (a Duquesa fala por seu marido em todos os aspectos, se ela for a única com quem os personagens negociarem). Antes de ceder a qualquer exigência, o duque e a duquesa tentam convencer os captores de Brazalt a libertá-lo como uma demonstração de boa fé. Isto é um truque; o duque e a duquesa renegarão livremente suas promessas se não tiverem nada a perder.

Se os personagens se recusarem a liberar Brazalt até que tenham obtido a concha de teletransporte do Duque Zalto, ele ou a duquesa a dão a eles em troca mediante a promessa do retorno seguro de Brazalt. Zalto e Brimskarda também permitem que os personagens deixem Escória de Ferro com a concha e qualquer outro tesouro que tenham acumulado, desde que os personagens concordam em libertar Brazalt uma vez que façam sua fuga.

Se Zalto tiver Maegera em sua custódia (consulte a seção “Entrega Especial” mais adiante neste capítulo), os personagens podem exigir que ele entregue o fogo primordial. Isso ele não fará, pois a perda de Maegera frustraria seu plano de subir ao topo do ordenamento. Se tiver que escolher entre seu filho e seu destino, Zalto escolhe o último. Nem mesmo sua esposa pode convencê-lo do contrário.

19. ESCADARIA ABAIXO

O piso aqui fica no mesmo nível que o pórtico na Área 18. Uma escadaria de ferro em espiral desce 15 m até a Área 37. Os degraus são grades de ferro com furos grandes o suficiente para que um punho humano passe completamente. Os degraus fornecem três quartos de cobertura contra qualquer ataque a distância, que deve passar por eles para atingir seu alvo.

20. RODA DE ESCRAVOS

Uma lareira no meio da parede norte mantém esta área aquecida e iluminada. Uma roda enorme feita com engrenagens do ferro e raios de madeira domina a câmara. A roda está ligada à corrente de baldes que viaja por toda a forja. Girando a grande roda estão dez anões do escudo e dez humanos (todos **plebeus**) com algemas de ferro em torno de seus tornozelos. Todos estes escravos sofrem de quatro níveis de exaustão (consulte o Apêndice A no *Livro do Jogador*). A cada 2 horas girando a roda aumenta seu nível de exaustão em 1.

Observando os escravos estão dois **ogros** cobertos da cabeça aos pés com uma armadura de ferro com cravos (CA 18). Quando os escravos atingem o nível 5 de exaustão, eles desmaiam e os ogros berram aos hobgoblins na Área 23 para trazerem escravos substitutos. No final da mudança de turno, os hobgoblins arrastam os escravos exaustos de volta para suas celas para descansar.

Os escravos param de girar a roda se um combate irromper entre os personagens e os ogros. Quando isso acontecer, o gigante do fogo supervisionando a Área 21 vem investigar, juntando-se a batalha na rodada seguinte. Se o supervisor não conseguir controlar a situação rapidamente, ele levanta a porta levadiça para a Área 22 e libera os cães infernais para se juntar à batalha. Uma vez que os personagens tenham lidado com os ogros, com o gigante do fogo e com os cães do inferno, eles podem tentar libertar os prisioneiros de suas algemas, seja quebrando-as ou arrombando as fechaduras. A menos que eles se livrem dos inimigos rapidamente, libertar os escravos terá que ficar para depois que lidarem com o Duque Zalto e com os outros.

CONTINUIDADE

Quando a roda de escravos parar de girar inesperadamente, a cadeia de baldes também para de se mover. Toda a forja cai em silêncio, e todos os gigantes do fogo adultos no complexo convergem para esta câmara para descobrir o que aconteceu. O primeiro a chegar (após o supervisor da Área 21) é o Duque Zalto com seus cães infernais. Zalto sobe as escadas do pórtico ocidental na Área 14 e passa pela Área 23 para chegar a esta câmara, chegando um minuto após a cadeia de baldes parar.

Os prisioneiros sabem que há mais escravos nas jaulas próximas (Área 23). Eles ajudam seus libertadores, mas estão muito exaustos para ser de qualquer uso em combate.

21. ESCRITÓRIO DO SUPERVISOR

Uma lareira aquece e ilumina esta câmara. Uma caneca de obsidiana dimensionada para um gigante do fogo repousa sobre uma mesa de basalto, abaixo da qual estão vários barris de cerveja vazios. Prateleiras de mármore nas paredes norte e sul estão vazias. Portas de ferro nas paredes oeste e do sul levam até as salas de armazenamento que contêm caixas roubadas de rações e barris de água para nutrir os escravos.

Um **gigante do fogo** habita aqui. Este supervisor está incumbido de arrebANHAR e alimentar os prisioneiros, bem como alimentar e exercitar os cães infernais na Área 22. O gigante carrega uma chave de ferro que destranca o baú na Área 16A.

TESOURO

A caneca de obsidiana na mesa vale 500 PO e pesa 45 kg.

22. AS JAULAS DOS CÃES INFERNAIS

Uma porta levadiça de ferro bloqueia o túnel que leva para esta sala. Ossos humanoides roídos e escurecidos estão espalhados sobre o chão da câmara em meio a conjuntos soltos de algemas enferrujadas.

Sete cães infernais uivam e rosnam de dentro de duas jaulas de ferro espaçosas. Quatro cães estão confinados na jaula norte, três na jaula sul. Cada porta de jaula é mantida fechada com uma trava simples; uma criatura pode usar uma ação para desenganchar e abrir a jaula. Os cães são treinados para obedecer aos gigantes do fogo e mais ninguém.

23. AS CELAS DOS ESCRAVOS

O portas levadiças de ferro selam este longo e fedorento salão. Três colunas de basalto negro suportam o teto, e 13 jaulas de ferro com 3 m de altura estão alinhadas com as paredes. Um cadeado está pendurado em cada porta de jaula. Um personagem Pequeno ou Médio fora da gaiola pode, com um teste bem-sucedido de Destreza CD 20, abrir um cadeado usando as ferramentas de ladrão.

Seis **hobgoblins** fazem a guarda desta câmara, dois de pé ao lado de cada pilar. Um dos hobgoblins carrega um molho de chaves; estas abrem os cadeados das jaulas desta câmara.

PRISIONEIRO

Somente quatro das jaulas são ocupadas quando os personagens chegam. A primeira contém cinco anões do escudo (três anões e duas anãs **plebeus**), a segunda contém sete gnomos da rocha (três gnomos e quatro gnomas **plebeus**), a terceira contém três humanos (um homem e duas mulheres **plebeus**) e a última contém seis orcs. Apenas os orcs usam armaduras e carregam armas, e atacam qualquer um que os liberte que não seja um gigante do fogo. Estes orcs substituem os que estão na Área 12 sempre que houver mudança de turno.

Os prisioneiros que não são orcs usam algemas em seus tornozelos, o que reduz seu deslocamento em 6 m. Estas algemas devem ser quebradas ou arrombadas, uma vez que não há chaves para destrancá-las. Os prisioneiros seguem as instruções de seus libertadores e não querem nada mais do que escapar da fortaleza dos gigantes do fogo. Eles estão particularmente com medo do filho do Duque Zalto, que gosta de visitar as baias dos escravos e atormentar os prisioneiros de vez em quando.

24. ELEVADOR, PAVIMENTO INFERIOR

O poço do elevador de 150 m de altura que atravessa a fortaleza dos gigantes do fogo termina aqui. Pilares de ferro suportam uma passarela de ferro no formato de anel 15 m acima (Área 11). Túneis largos levam para o norte e oeste até as Áreas 25 e 28. Uma enxurrada de vozes de goblins pode ser ouvida ao norte.

25. SALÃO DE BANQUETES

Trinta **goblins** estão no meio da limpeza do salão de banquetes quando os personagens chegam. Temendo a ira da Duquesa Brimskarda, eles arrumam freneticamente pratos e canecas gigantes enquanto lutam por migalhas na mesa. Se os goblins forem atacados, eles fogem para o oeste através do corredor e batem nas portas para a Área 31 até que seja permitido que eles entrem. Se o túnel ocidental estiver bloqueado, eles param por aqui.

Braseiros de ferro em alcovas iluminam vagamente o salão. Pilares e divisórias de parede feitas de basalto suportam o teto abobadado de 15 m de altura, a partir do qual penduram-se pesados lustres de ferro, suas velas cobertas de teias de aranha. As correntes usadas para levantar e abaixar os candelabros estão presas a ganchos de ferro montados nas paredes. Disposta na parede norte há uma lareira, e arranjadas pela câmara estão mesas de basalto cobertas com louça de bronze. Um espeto de ferro está montado acima de um fosso de fogo alimentado por gás natural.

CONTINUIDADE

Qualquer goblin que seja capturado e interrogado afirma estar a serviço do Duque Zalto e da Duquesa Brimskarda. Os goblins estão familiarizados com a configuração da fortaleza dos gigantes do fogo e podem ser intimidados a atuar como guias ou a fornecer direções. Goblin cativos sempre agem em seu próprio interesse, e goblins forçados a servir aos personagens são rápidos a traí-los quando os personagens não têm mais a vantagem.

26. ALOJAMENTOS DUCAIS

Este corredor em forma de “T” possui portas ao norte e ao sul. Cada porta se abre em um aposento.

26A. APOSENTO NORTE

O Duque Zalto e a Duquesa Brimskarda dormem aqui, em uma cama enorme, com uma estrutura feita de espadas de ferro cruzadas e soldadas. Penduradas acima da cama estão grandes correntes e algemas, cujo propósito é conhecido apenas pelo Duque e pela Duquesa. Um escudo de 4,5 metros de diâmetro feito das escamas de um dragão negro adulto é exibido na parede norte, atrás da cama. Um candelabro de ferro está pendurado no teto sobre o centro do quarto, perto dos pés da cama. Uma corrente conectada ao candelabro está presa a um gancho de ferro montado na parede leste, acima de uma mesa de basalto de 3 m de altura com alguns artigos valiosos que descansam sobre ela e em uma grande caixa de ferro enfiada debaixo dela (consulte o “Tesouro”). Dois guarda-roupas de madeira queimada pelo fogo estão contra a parede oeste. Um barril gigante no canto sudeste serve como um banquinho e repousa diante de um espelho polido de corpo inteiro montado no canto sul da parede leste. Um braseiro de ferro está pendurado em um gancho montado na parede sul perto da porta.

Tesouro. O guarda-roupa do duque contém uma capa (no valor de 2.500 PO e pesando 113 kg) feita da pele e assas de um

Escória de Ferro

Nível Inferior



MAPA 8.2: ESCÓRIA DE FERRO, NÍVEL INFERIOR

dragão vermelho, com um colar de placas de ouro gravadas preso na largura dos ombros. O guarda-roupa da duquesa contém um vestido feito de anéis e lingotes de ouro (no valor de 7.500 PO e pesando 340 kg). Os itens sobre a mesa de basalto incluem uma escova de cabelo adornada de obsidiana com cerdas de arame (no valor de 750 PO e pesando 34 kg), uma perneira feita de ébano embutida com chamas de ouro derretido (no valor de 750 PO e pesando 34 kg), um espelho de mão com mordura e empunhadura de ferro banhado a ouro (no valor de 250 PO e pesando 57 kg) e uma caixa da joias feita de bronze (no valor de 250 PO e pesando 113 kg) que contem seis anéis dimensionados para gigantes feitos de ouro com joias adornando (cada um no valor de 2.500 PO e pesando 11 kg).

O baú de ferro debaixo da mesa tem 2,7 m de comprimento, 1,8 m de altura e 1,8 m de largura, e pesa 272 kg. Uma fechadura bruta combinada está embutida nele. A fechadura tem três trancas, cada uma exibindo dez glifos anões (Dethek) para os números de 0 a 9. A combinação da fechadura é 7-2-7. O Duque Zalto e a duquesa Brimskarda são os únicos que sabem a combinação. A tranca pode ser arrombada com as ferramentas de ladrão e um teste bem-sucedido de Destreza CD 21, ou pode ser aberta com uma magia arrombar ou similar.

Se o baú for aberto sem usar a combinação, o ato libera uma nuvem de gás incendiário que inflama em contato com o ar e preenche uma esfera de 6 m de raio centrada no baú. Qualquer criatura na área deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 15, recebendo 45 (10d8) pontos de dano de fogo em uma falha, ou metade do dano se for bem-sucedida. A armadilha não pode ser desarmada pelo lado de fora do baú e é acionada apenas uma vez.

Dentro do baú, descansando em uma cama de cinzas, há uma coroa de adamantina de tamanho gigante adornada com seis opalas negras (no valor de 7.500 PO e pesando 68 kg). Sob as cinzas estão 6.300 PO, a concha de teletransporte do Duque Zalto (consulte o Apêndice B) e 1d4 itens mágicos. Jogue a Tabela F de Itens Mágicos no Capítulo 7 do Guia do Mestre para o primeiro item e a Tabela D para quaisquer outros itens.

26B. APOSENTO SUL

O filho e filha adolescente do duque compartilham esta câmara, mas somente a filha está aqui quando os personagens chegam. Grishild se sente como uma prisioneira em Escória de Ferro. Ela quer explorar o mundo, que seu pai descreveu como um reino ilimitado cheio de maravilhas, mas seus pais se recusam a deixá-la sair, e ela está furiosa com eles. Ela tem uma opinião desfavorável a respeito de seu irmão mais novo, Brazalt.

Aos dezoito anos de idade, Grishild tem 3,3 m de altura. Ela é grandalhona e tem espessos cabelos cor de laranja e um temperamento mesquinho. Ela empunha uma clava grande e tem as estatísticas de um **ogro**, com as seguintes alterações:

- A tendência de Grishild é leal e má.
- Grishild não usa armadura (CA 9).
- Ela tem valores de Inteligência e Sabedoria 12 (+1) e tem valor de Percepção passiva 11.
- Ela não possui visão no escuro, mas tem imunidade a dano de fogo.
- Grishild esconde um alfinete de ouro de 60 cm de comprimento (consulte “Tesouro”) em seu cabelo, e pode usar uma ação para fazer um ataque corpo a corpo com ele. O ataque tem bônus de +6 para acertar, tem alcance de 1,5 m, uma criatura como alvo e causa 9 (2d4+4) pontos de dano perfurante em um acerto.

Quando os personagens chegam, Grishild está deitada de bruços na cama, chorando e se afogando em auto piedade. Duas **hobgoblins** servem como suas servas, embora não façam nada para confortá-la. Elas estão armadas com espadas longas, mas não carregam arcos.

Se os personagens tentarem negociar com Grishild, ela demonstra a impertinência e o humor de uma princesa mimada. Ela rapidamente percebe que pode usar os personagens para manter seus pais distraídos enquanto foge da fortaleza. Ela lhes diz que seu pai passa a maior parte de seu tempo com o “matador de dragões” (o Vonindod na Área 28), enquanto sua mãe gosta de supervisionar as atividades na cozinha (Área 31).

Pode ocorrer aos personagens que eles podem se beneficiar da captura de Grishild, pedindo algo para devolvê-la aos seus pais. Se ordenada a se render, ela diz aos personagens que está disposta a fingir ser sua prisioneira até que seu pai lhes dê o que eles querem. Se aceitarem a contraproposta, ela permite-lhes se livrar das suas servas antes de se render, na condição de que a mantenham como prisioneira até que escapem de Escória de Ferro. Uma vez que esteja longe o suficiente de seus pais, Grishild exige ser libertada, prometendo nunca mais incomodar os personagens novamente (uma promessa que ela pretende manter). Ela lhes dá o seu pingente de opala de fogo (consulte “Tesouro”), que foi um presente de seus pais, para selar o acordo. Grishild não sabe onde seu pai mantém sua *concha de teletransporte*, mas assume que ela está trancada no baú de ferro de seu pai (consulte a Área 26A).

Grishild e Brazalt dormem em camas com estruturas de ferro. Ao norte da cama de Grishild há um barril vazio que ela usa como um banquinho quando fica sentada diante de um espelho de corpo inteiro montado no canto norte da parede ocidental. Uma alcova para ao sul contém duas caixas grandes e vazias e uma terceira caixa cheia de bonecas meio queimadas e outros brinquedos quebrados que Grishild e Brazalt uma vez gostavam.

Tesouro. Grishild usa um pingente de opala de fogo em uma corrente de ouro em torno de seu pescoço (no valor de 2.500 PO e pesando 11 kg) e tem um alfinete de ouro de 60 cm de comprimento (no valor de 250 PO e pesando 2,3 kg) escondido em seu cabelo.

Continuidade. O Duque Zalto e a duquesa Brimskarda tratam a captura de Grishild da mesma forma que tratam a captura de seu filho (consulte a Área 18 para mais detalhes).

27. SALA DE GUERRA

Uma mesa de basalto com sua base esculpida para parecer uma fonte de fogo negro, fica no meio desta câmara bem iluminada. Prateleiras de mármore vazias se sobressaem das paredes em alturas de 3 e de 4,5 m. De pé contra a parede noroeste está um **golem de ferro** com um lingote de ferro entalhado com runas embutido em sua testa (consulte “Tesouro”). Embora os golems normalmente possuam espíritos elementais da terra aprisionados dentro de si, este golem possui um espírito elemental do fogo. O golem está desativado e incapacitado, embora esse fato não seja facilmente aparente.

Ativar o golem de ferro requer que alguém diga a palavra de comando adequada. Nem mesmo o Duque Zalto sabe a palavra. Conjurando uma magia de *identificação* no golem revela a palavra de comando há muito perdida, que é “ildstryke”.

Quando o golem for ativado, fogo queima em seus olhos e ondas de fumaça sulfúrica exalam de respiradouros em suas ombreiras. Qualquer criatura que ative o golem pode dar coman-

dos a ele. O espírito elemental que o anima é compelido a obedecer aos comandos dos gigantes do fogo; como resultado, um comando dado por um gigante do fogo substitui quaisquer outros comandos que o golem tenha recebido. O golem está programado magicamente para desativar depois de 1 hora. Uma vez desligado, o golem não pode ser reativado durante 1 hora.

TESOURO

O lingote embutido na testa do golem de ferro é um *lingote da runa skold* (consulte o Apêndice B). Ele pode ser removido apenas enquanto o golem estiver desativado ou quando ele for destruído.

28. SALÃO DE ASSEMBLEIA, PAVIMENTO INFERIOR

Poços de luz amontoam-se em torno de braseiros iluminados em nichos ao longo das paredes, e as torres de cabo de ferro erguem-se para apoiar a cadeia de baldes que chocalha acima. Pilares de basalto suportam o teto de 18 m de altura, e pórticos de ferro estão aparafusados às paredes 15 m acima do chão. Uma escadaria de ferro ao longo da parede sul sobe para o pórtico ocidental.

O VONINDOD

Suspenso e estabilizado por enormes correntes perto do meio da sala estão a cabeça com elmo e torso superior do Vonindod, que sobreviveram mais ou menos intactos. O colosso de adamantina erguerá-se a 24 m de altura uma vez que seja totalmente remontado; até lá, ele não é nada mais do que uma casca pendurada e sem vida. Um de seus olhos exibe um rubi gigante (no valor de 25.000 PO e pesando 113 kg) encaixado nele, 12 m acima do piso. O outro olho contém um soquete para uma gema de tamanho similar (mas ela está ausente). Escalar o colosso para alcançar o olho de rubi requer um teste bem-sucedido de Força CD 20 (Atletismo), uma vez que a superfície tem pouco apoios para mãos e pés. Arrancar o olho de rubi de seu soquete requer um pé-de-cabra, uma lâmina de espada ou uma ferramenta semelhante e um teste bem-sucedido de Força CD (Atletismo).

PORTAS DE ADAMANTINA

Dispostas na parede sudeste há um par de portas de adamantina com 15 m de altura, seladas por magia antiga. As portas são herméticas e a prova de som. Elas abrem somente quando um gigante do fogo que está no alcance de 15 m delas diga, em Gigante, a frase “Pela chama de Surtur, eu ordeno que estas portas se abram!”. As portas permanecem abertas até que um gigante do fogo que esteja no alcance de 15 m delas diga, em Gigante, a frase “Pela chama de Surtur, eu ordeno que estas portas se fechem!”. As portas também podem ser fechadas manualmente com um teste bem-sucedido de Força CD 25 (Atletismo). Magias de arrombar e semelhantes não têm efeito sobre estas portas, embora uma magia conhecimento lendário ou semelhante revele como as portas podem ser abertas e fechadas. Um personagem inteligente pode enganar a magia nas portas, criando um gigante do fogo ilusório e falar a frase de acesso. Personagens também podem tentar se esconder e esperar que um gigante do fogo abra as portas (consulte a seção “Reforços” anteriormente neste capítulo).

O DUQUE DOS GIGANTES DO FOGO

A menos que tenha sido atraído para outro lugar, Duque Zalto está no salão de assembleia brincando com seus dois **cães infernais** favoritos, Narthor e Zerebor. Zalto tem uma bola de ferro oca de cerca de 1,2 m de diâmetro, crivada de buracos e contendo o corpo torrado de um gnomo da rocha. Sempre que

rola a bola pelo chão, os cães a perseguem, brigam por ela, a acertam com seu sopro de fogo e, de outra forma, a arrastam ao redor, muito para o deleite de Zalto.

Duque Zalto é um **gigante do fogo**, com as seguintes atarções:

- Ele possui 221 pontos de vida.
- Ele usa um *anel de resistência a relâmpago*.
- Ele tem um valor de Inteligência 14 (+ 2) e fala Comum, Élfico e Gigante.
- Ele empunha um martelo de ferro gigante, cuja cabeça se dobra como uma gaiola (consulte “O Prisioneiro de Zalto”). Ele tem um bônus de + 11 para acertar com o martelo, que tem um alcance de 3 m e causa 28 (6d6+7) pontos de dano de concussão em um acerto. Ele pode fazer dois ataques com o martelo como uma ação.

O PRISIONEIRO DE ZALTO

A cabeça retangular do martelo de ferro de Zalto contém uma cela oca grande o suficiente para confinar uma criatura Média (ou duas criaturas Pequenas). Uma das paredes da cela é equipada com uma porta feita de barras de ferro verticais de 8 cm de espessura e espaçadas 10 cm uma da outra. A porta da cela tem uma fechadura embutida, e Zalto carrega a única chave. Forçar a porta se abrir requer um teste bem-sucedido de Força CD 25 (Atletismo), enquanto arrombar a fechadura requer ferramentas de ladrão e um teste bem-sucedido de Destreza CD 20. Nenhuma dessas tarefas pode ser tentada enquanto Zalto está empunhando a arma. Zalto aprisionou um anão do escudo no martelo. Cada vez que Zalto atinge algo com a arma, qualquer criatura aprisionada na cabeça do martelo recebe 5 (2d4) pontos de dano de concussão, já que é chacoalhado e derrubado.

O prisioneiro de Zalto é um membro dos Zhentarim chamado Jaspe Abismo Obscuro. Jaspe tentou negociar com um dos subordinados de Zalto e foi trazido para Escória de Ferro para se encontrar com o Duque. Zalto decidiu que não precisava da ajuda da Rede Negra para encontrar os fragmentos perdidos do Vonindod, então trancou Jaspe dentro de seu martelo, com armas e tudo. Jaspe tem as estatísticas de um **veterano**, com as seguintes alterações:

- Jaspe é um anão do escudo neutro e mau.
- Ele fala Anão e Comum.
- Ele tem vantagem nos testes de resistência contra veneno, e tem resistência a dano de veneno.
- Ele tem visão no escuro até 18 m.
- Ele empunha um machado de batalha e uma machadinha em vez de uma espada longa e uma espada curta. Como uma ação, ele pode fazer dois ataques com o machado de batalha, mais um ataque com a machadinha se a tiver ela sacada. O machado de batalha causa 7 (1d8+3) pontos de dano cortante em um acerto ou 8 (1d10+3) pontos de dano cortante se usado as com duas mãos. A machadinha causa 6 (1d6+3) pontos de dano cortante em um acerto e pode ser arremessado (alcance 6/18 m).

Enquanto estiver trancado dentro do martelo de Zalto, Jaspe não pode atacar qualquer coisa fora de sua cela e tem três quartos de cobertura contra ataques à distância que passam pela porta da cela (ele tem cobertura total contra todos os outros ataques a distância que tem origem fora de sua cela). Se Jaspe for resgatado, ele pede para ficar com os personagens até que eles voltem para a civilização. Ele tenta fazer amizade com personagens que sejam membros da Rede Negra, na esperança de conspirar com eles para coletar todas as riquezas de Escória de Ferro para si.

29. FORJA DE ADAMANTINA

Esta forja fria se parece com um iglu gigante de adamantina com uma chaminé no topo e uma escotilha no lado sul. A escotilha possui uma fechadura de parafuso deslizante, e sua abertura é grande o suficiente para um gigante do fogo passar. Inscrito no chão da forja há uma runa ild (fogo) (consulte o Apêndice E). A forja é um artefato e, portanto, é imune a dano. Entretanto, aprisionar um primordial do gelo dentro dela por 1 hora faz com que a forja rache, o que faz com que ela deixe de funcionar.

Flanqueando a forja estão duas torres de cabo que suportam a corrente de baldes 15 m acima.

CONTINUIDADE

O Duque Zalto precisa do incrível calor produzido pela forja de adamantina para reparar o seu colosso, uma vez que as fornalhas normais não são suficientemente quentes. Se Zalto colocar as mãos sobre o *frasco de ferro* contendo Maegera, o Titã do Alvorecer (consulte a seção “Entrega Especial” no final deste capítulo), ele entra na forja adamantina e abre o *frasco de ferro*, liberando o fogo primordial dele e aprisionando-o na forja. Zalto, então, sai da forja, que começa a emitir um calor tremendo. A temperatura na câmara eleva-se imediatamente, de modo que toda criatura que termine seu turno nela recebe 5 (1d10) pontos de dano de fogo, ou 11 (2d10) pontos de dano de fogo se estiver usando uma armadura de metal. Uma criatura que entra em contato direto com o reservatório superaquecido da forja pela primeira vez em um turno recebe 33 (6d10) pontos de dano de fogo. Uma criatura que entre na forja superaquecida pela primeira vez em um turno ou começa a seu turno dentro da forja recebe 132 (24d10) pontos danos de fogo.

A antiga magia rúnica que protege a forja também impede Maegera de escapar, mesmo quando a escotilha e os exaustores estiverem abertos. Entretanto, Maegera ainda pode ser preso dentro de um frasco de ferro ou em uma prisão mágica semelhante, e ele voluntariamente falha em qualquer teste de resistência se for permitido que ele escape da forja de adamantina.

30. ESCRITÓRIO DO SUPERVISOR

A pequena câmara a oeste do Vonindod está atualmente desocupada. Ela contém uma mesa de madeira de 3 m de altura com uma adaga de ferro fincada no topo. A adaga é tão grande quanto uma espada grande de tamanho humano e duas vezes mais pesado; nas mãos de uma criatura Pequena ou Média, ela é considerada uma arma improvisada que causa 3d4 pontos de dano perfurante em um acerto. A adaga de ferro não é mágica e pode ser arrancado da mesa com um teste bem-sucedido de Força CD 11 (Atletismo).

31. COZINHA

Entre duas colunas de basalto negro estão 2 mesas de basalto de 3 m de altura usadas para a preparação dos alimentos. Debaxo das mesas estão dez caldeirões de ferro vazios pesando 45 kg cada, e acima deles estão dezenas de utensílios pendurados em ganchos de ferro e correntes. Brimskarda, a duquesa dos gigantes do fogo, está diante de uma lareira segurando uma colher de ferro em seus lábios, provando uma sopa de um bocado caldeirão suspenso acima das chamas. Cinco **mephits de fumaça** dançam ao redor do caldeirão, gargalhando de alegria. Dois **ogros** usando aventais de couro manchados de gordura estão ao lado das mesas, e vinte **goblins** correm pra lá e pra cá, realizando tarefas servis.



Brimskarda ataca intrusos à vista e ordena que seus asseclas façam o mesmo. Se a duquesa cai para 0 pontos de vida, os mephits recuam para a lareira e os goblins buscam cobertura debaixo das mesas. Os ogros são demasiado estúpidos para se renderem ou fugirem; eles lutam até a morte, empunhando alfinetes gigantes que são tratados como clavas grandes.

Arcos na parede norte conduzem aos armazéns com prateleiras de madeira cheias de potes e bandejas. O armazém oriental também contém dois barris com 227 kg de banha.

A DUQUESA DOS GIGANTES DO FOGO

Brimskarda usa um vestido feito com as escamas e asas de um dragão negro jovem, e ela prendeu seu exuberante cabelo laranja ao redor de um chifre de dragão negro, dando-lhe um penteado que se parece com um pilar curvo de chamas. Ela é uma **gigante do fogo**, com as seguintes alterações:

- O vestido feito de escamas de dragão de Brimskarda lhe concede CA 16.
- Brimskarda possui valor de Inteligência 14 (+2) e fala Comum, Gigante e Goblin.
- Ela usa um frasco de cristal em torno de seu pescoço como um pingente. O frasco contém uma poção de invulnerabilidade que Brimskarda bebe em seu primeiro turno em combate.
- Ela pode arremessar caldeirões de ferro em vez de pedras (seu bônus de ataque, alcance e dano permanecem os mesmos).

TESOURO

Além de sua poção de invulnerabilidade, Brimskarda carrega um enorme leque de ouro pintado (no valor de 2.500 PO e pesando 27 kg).

CONTINUIDADE

Personagens que capturem Brimskarda pode usá-la para ganhar vantagem em qualquer negociação com Duque Zalto. O duque trata a captura de sua esposa da mesma forma que trata a captura de seu filho (consulte a Área 18 para mais detalhes).

32. ARMAZÉM

Um pilar de basalto suporta o teto desta câmara, que contém caixas de madeira e barris que os gigantes do fogo trouxeram

consigo para Escória de Ferro. As caixas contêm comida e os barris contêm água, sal mineral e cerveja.

Descansando contra a parede leste há uma arca de madeira, 3 m de comprimento por 1,8 m de altura por 2,4 m de largura. A arca parece fria ao toque, e uma magia de detectar magia revela uma aura de magia de transmutação ao redor da arca. Seu interior permanece tão frio quanto uma caixa de gelo, independentemente da temperatura externa, e atualmente contém as carcaças congeladas de um alce e de um lobo.

33. CISTERNA

A água gelida que corre pela montanha é canalizada através de tubos que a conduzem até a câmara a oeste da cozinha. Três bicos de ferro se projetam a partir do teto de 15 m de altura, derramando água em três cubas em forma de bacias esculpidas no chão. Um muro de pedra circular com 90 cm de altura cerca cada bacia, e drenos esculpidos na borda de cada parede de retenção impedem que a água derrame sobre a borda. As válvulas dos bicos estão montadas na parede norte, 3 m acima do chão. Cada válvula é uma roda de ferro enferrujado de aproximadamente 1,5 m de diâmetro que deve ser girada uma volta completa para interromper o fluxo da água na cisterna ao sul dela; girar a roda requer uma ação e um teste bem-sucedido de Força CD 15 (Atletismo).

Barris de água potável ficam nos cantos da câmara.

34. FUNDIÇÃO, PAVIMENTO INFERIOR

Os personagens podem ouvir o tinir de metal e ver as ondulações de calor por toda esta área de iluminação brilhosa. Aqueles que permanecem aqui estão suscetíveis aos efeitos do calor extremo (consulte a seção “Sobrevivência no Ambiente Selvagem” no Capítulo 5 do Guia do Mestre). Uma enorme calha de pedra com 18 m de largura, 48 m de comprimento e 1,5 m de profundidade cheia de ferro derretido domina a câmara. O ferro derretido é derramado de quatro cones fundidores esculpidos no basalto negro. Os fundidores são alimentados por gás natural. Quatro gigantes do fogo bombeiam enormes foles para ventilar as chamas lá dentro. Qualquer criatura que entre na

fundição pela primeira vez em um turno ou comece seu turno na fundição recebe 44 (8d10) pontos de danos de fogo.

Os gigantes do fogo lançam globos de ferro derretido em vez de pedras. Um gigante deve estar ao alcance da calha para fazer este ataque de arma a distância, que tem um bônus de +11 para acertar, tem um alcance de 9/40 m e causa 17 (3d6+7) pontos de dano de concussão mais 22 (4d10) pontos de dano de fogo em um acerto. Os gigantes do fogo na Área 35 investigam sons de combate aqui.

35. FORJAS

Rios de ferro derretido fluem da fundição (Área 34) até moldes entalhados no basalto negro no formato de espadas que estão assentados dentro de três forjas idênticas (Áreas 35A, 35B e 35C), cada uma operada por um **gigante do fogo** ferreiro. O calor nestas câmaras é quase insuportável, e os personagens que permanecem aqui estão suscetíveis aos efeitos do calor extremo (consulte a seção “Sobrevivência no Ambiente Selvagem” no Capítulo 5 do Guia do Mestre).

Os três gigantes do fogo estão ocupados martelando e dobrando o ferro para fazer lâminas e empunhaduras, mas sacam suas espadas largas e atacam se notarem quaisquer intrusos.

Além dos moldes, cada forja contém uma lareira, um par de bigornas maciças e prateleiras que contêm ferramentas de ferreiro.

36. ARSENAL

Atrás de um par de portas a sul e a leste da fundição existem duas câmaras desocupadas. Ela contém suportes de armas cheias de espadas largas, manequins de ferro trajando armaduras de placa, prateleiras de mármore contendo elmos de ferro e ganchos com escudos de ferro pendurados neles. Há equipamento suficiente aqui para armar uma legião de gigantes do fogo, embora nada aqui seja mágico.

37. ESCADARIA PARA CIMA

Uma escadaria de ferro em espiral sobe 15 m até a Área 19. Os degraus são grades de ferro com furos grandes o suficiente para que um punho humano passe completamente. Os degraus fornecem três quartos de cobertura contra qualquer ataque a distância, que deve passar por eles para atingir seu alvo.

ENTREGA ESPECIAL

Draac e Taal Xorlarrin, um par de **magos drow**, chegaram a Escória de Ferro com seis **guerreiros de elite drow**. Se os personagens encontraram esses drow anteriormente em Manoplaustera, pode haver menos drow em seu grupo, uma vez que ele não tiveram oportunidade de substituir membros perdidos. Se sua missão em Manoplaustera foi bem-sucedida, Draac carrega um *frasco de ferro* que pretende entregar ao Duque Zalto.

Os drow silenciosamente fazem seu caminho até a encosta da montanha, na aldeia do povo iaque, e para baixo até o a forja dos gigantes do fogo, através do elevador (Área 9). O povo iaque foi avisado que os drow estão chegando e os deixam em paz. Se o elevador não estiver funcionando e não conseguirem fazê-lo funcionar, os drow recorrem a descer através das minas (consulte a Área 10). O momento exato quando chegam fica com você, mas aqui estão algumas sugestões:

- Se os personagens matarem o Duque Zalto, os drow podem chegar logo depois e atacar.

- Se os personagens estiverem tendo facilidade em Escória de Ferro, os drow podem estar com Zalto quando o grupo finalmente confrontá-lo.
- Draac não dá a Zalto o frasco de ferro até que os personagens sejam derrotados ou forçados a recuar.
- Se os personagens deixarem Escória de Ferro sem confrontar o Duque Zalto, os drow chegam depois do grupo sair e dão a Zalto o frasco de ferro.

Em seu primeiro turno em combate, tanto Draac quanto Taal tentam invocar um demônio das sombras. Se a derrota parecer provável, Draac ordena que o restante de sua força dê cobertura sua fuga enquanto ele foge com o frasco de ferro.

TESOURO

Além do frasco de ferro, Draac carrega um cajado não-mágico coberto com padrões de teia em sua haste e uma aranha de obsidiana esculpida com pequenos diamantes como olhos em seu topo (no valor de 1.500 PO). Taal carrega uma bolsa com quatro gemas de 100 PO dentro dela, e usa um fino manto negro bordado com teias feitas de fio de platina (no valor de 750 PO). Os guerreiros de elite drow não carregam nenhum tesouro.

FRASCO DE FERRO DO DUQUE ZALTO

Amarrado ao cinto de Draac há um frasco de ferro que contém **Maegera, o Titã do Alvorecer** (consulte o Apêndice C), um poderoso primordial do fogo que os drow roubaram de Manoplaustera. Retirar a rolha do *frasco de ferro* liberta Maegera do cativado, e o primordial é compelido a obedecer aos comandos de quem o libertou durante 1 hora. Uma vez que essa hora tenha passado, o primordial enlouquece e ataca as criaturas próximas indiscriminadamente, incinerando tudo ao seu redor.

O Duque Zalto e os drow sabem que Maegera não pode ser controlado por muito tempo, portanto eles não liberarão o primordial do fogo em qualquer lugar, somente dentro da forja adamantina de Escória de Ferro (Área 29). Se Draac não conseguir entregar o frasco para Zalto e for forçado a fugir, ele mantém o frasco consigo e retorna para o Subterrâneo com ele, determinado a mantê-lo fora das mãos dos anões de Manoplaustera.

CONTINUIDADE

Os personagens podem obter o frasco de ferro e tentar prender Maegera dentro da fornalha mágica a bordo de seu dirigível (consulte a seção “Dirigível de um Culto” no Capítulo 4). A fornalha do dirigível pode prender Maegera, mas somente momentaneamente. Depois de cada hora de confinamento, Maegera pode fazer um teste de resistência de Força CD 15 para escapar do confinamento. Se falhar no teste de resistência, Maegera permanece preso por mais uma hora. Se for bem-sucedido no teste de resistência, Maegera se liberta e fica furioso, destruindo a fornalha no processo.

AVANÇO DE PERSONAGEM

Depois de obter concha de teletransporte do Duque Zalto, os personagens podem querer se esconder em algum lugar para que um deles possa se sintonizar com a concha e usá-lo para teletransportar o grupo para o Turbilhão. Os personagens também podem adiar o uso da concha, pois eles podem querer continuar a explorar Escória de Ferro ou porque eles têm algo a mais a fazer, como chegar a um acordo com Jaspe Abismo Obscuro, ajudar Grishild escapar das garras de seus pais ou retornar Maegera para Manoplaustera. Em qualquer caso, permita que os personagens avancem para o nível 9 antes de passar para o capítulo 10, “Fortaleza dos Gigantes da Tempestade.”



CAPÍTULO 9: CASTELO DOS GIGANTES DAS NUVENS

Desde que os gigantes caminham pelo mundo, os gigantes das nuvens sempre estiveram um passo abaixo dos gigantes da tempestade no poder e na influência. Agora, com o ordenamento dissolvido, alguns nobres gigantes das nuvens aproveitaram a oportunidade para se elevar sobre os gigantes da tempestade e, assim, cumprir seu sonho de vida de se tornarem os verdadeiros e indisputados aristocratas entre os gigantes.

Um desses nobres é a Condessa Sansuri, que acredita que seu destino está enterrado no passado, esperando que ela o desenterre. Antigos antepassados de Sansuri, antecipando a queda de seu grande império, supostamente esconderam seus conhecimentos e riqueza em cofres e deixaram pistas para futuras gerações encontrá-los. O maior destes tesouros era um esconderijo de “magia dracônica” – magias e artefatos saqueados dos covis de poderosos anciões. Sansuri quer encontrar esta coleção de itens e usar seu novo poder para destruir seus rivais ambiciosos e convencer o resto dos gigantes a se ajoelharem diante dela. Sansuri acredita que os deuses irão recompensá-la adequadamente por isso. Quando esse dia chegar, todos os outros gigantes das nuvens lhes agradecerão por fazer o que só poderiam sonhar.

Depois de usar telescópios para vasculhar as terras por pistas, Sansuri chegou à conclusão de que seus mapas estão lamentavelmente desatualizados. Ela não encontrou um único marcador apontando o caminho para o tesouro que procura. Quando um curioso e perigoso dragão de bronze chamado Felgolos lhe fez uma visita há algumas semanas, Sansuri desempenhou o papel de anfitrião benevolente. Ela enganou o dragão para ajudá-la e,

quando sua guarda estava baixa, o capturou e o aprisionou. Quando os aventureiros surgem, Sansuri está torturando o dragão de bronze para obter informações, esperando que ele saiba onde um dos antigos marcadores Ostorianos poderia estar. Os rugidos de dor do dragão podem ser ouvidos por quilômetros.

Nesta parte de sua missão, os personagens viajam para Lyn Armaal, o castelo de nuvens de Sansuri, e conhecem a condessa e sua família. A condessa compartilha o lugar com seu castelão e consorte, Cressaro; seu irmão mais novo, o Conde Thullen; e seus filhos gêmeos, Alastrah e Kaaltar. O castelo pode estar em qualquer lugar que você desejar. Se não tiver nenhum local específico em mente, suponha que ele esteja pairando 1,5 km acima do Pântanos Eternos (sua localização padrão).

O objetivo principal dos personagens é encontrar a concha de teletransporte que o Rei Hekaton deu para Sansuri, para que possa usá-la para viajar até Turbilhão, a cidadela submarina de Hekaton (consulte o capítulo 10, “Fortaleza dos Gigantes da Tempestade”). Há uma pegadinha: a concha está escondida dentro de uma arca secreta de Leomund criada pela condessa, e somente ela pode invocá-la.

GIGANTES DAS NUVENS

Antes de narrar esta parte da aventura, reveja as informações sobre os gigantes das nuvens no *Manual dos Monstros*. Isso ajudará você a interpretar os gigantes das nuvens neste capítulo. Um ponto importante a lembrar é que alguns gigantes das nuvens são bons e alguns são maus.

SENHORA DAS MÁSCARAS

A Condessa Sansuri é uma gigante ambiciosa e vaidosa que vive nas nuvens, desvinculada da realidade, convencida de que é vítima de uma grande injustiça e que está cercada de inimigos ciumentos que anseiam derrubá-la.

Como uma poderosa maga e nobre, Sansuri acredita que é seu dever governar sobre os outros e ordenar seu respeito. Mesmo assim, ela foi forçada a se curvar à vontade do Rei Hekaton e dos gigantes da tempestade por toda a sua vida. Ela se ressentida de Hekaton por sufocar suas ambições, e vive para ver o dia em que os deuses finalmente elevarão sua raça acima da dos gigantes da tempestade. Por dentro, Sansuri é repleta de inveja e desprezo, mas tenta esconder esses sentimentos por trás de uma fachada calma e despreocupada.

Assim como muitos gigantes das nuvens nobres, Sansuri mantém uma coleção de máscaras. Ela adota a máscara que melhor reflete seu estado de humor atual e muda as máscaras enquanto seu humor muda. Sua incapacidade de tirar informações úteis do dragão de bronze a deixou muito infeliz, então ela está usando sua máscara triste quando os personagens chegam.

Sansuri tem pouca consideração por “gente insignificante” e não os considera uma ameaça. Como ela reage aos personagens depende da maneira como eles se aproximam de seu castelo:

- Se os personagens atacarem seu castelo sem provocação ou se forem pegos tentando entrar furtivamente em sua casa, Sansuri eleva as defesas do seu castelo e tenta esmagá-los, capturando aqueles que se rendam.
- Se os personagens se aproximarem de seu castelo de uma maneira não ameaçadora, Sansuri instrui seu castelo, Cres-saro, a escoltá-los para sua sala de audiência (Área 1), onde ela os recebe formalmente.

Em uma situação sem combate, Sansuri interpreta o papel da anfitriã orgulhosa, mas não consegue esconder sua impaciência. Ela não tem tempo para entreter os visitantes inesperados e prefere vê-los rapidamente seguir seu caminho. Se os personagens pedirem emprestado ou usarem sua concha de teletransporte, ela exige saber por quê, mas finalmente se recusa a ajudá-los, mesmo se eles oferecerem para comprá-lo ou negociá-lo. Simplificando, ela não confia em “gente insignificante” e não se abaixa para negociar com eles, nem lhes dá os meios para alcançar Turbilhão.

Se os personagens se intrometerem em seus negócios, ela lhes dirá que está conduzindo uma extensa pesquisa para atualizar seus mapas das terras abaixo. Se os personagens perguntarem sobre o dragão, Sansuri responde friamente: “Não é da sua conta”. Personagens inteligentes podem afirmar possuir conhecimentos úteis para Sansuri, como as localizações dos antigos marcadores Ostorianos que apontam o caminho para tesouros perdidos há muito tempo. Sansuri considera tais alegações com grande suspeita, e testes de habilidade feitos para enganá-la possuem desvantagem.

Sansuri ataca personagens que estão claramente sendo desrespeitosos ou enganosos. Ela também se volta contra aqueles que parecem ter a intenção de roubá-la. Se ela perder mais da metade de seus pontos de vida, Sansuri conjura uma magia de voo sobre si mesma, retira-se para sua torre (Áreas 31-33) e deixa os outros habitantes do castelo para a defenderem. Se sua derrota parecer inevitável, Sansuri barganha por sua vida e, em

tais circunstâncias, está disposta a abandonar sua *concha de teletransporte* (consulte a Área 33). Ela também desiste da concha para proteger as vidas de seus filhos (consulte as Áreas 22-23).

Se os personagens forem derrotados no combate, Sansuri os despoja de suas armaduras, armas e outros equipamentos. Esses itens são armazenados na Área 2 até Sansuri ter tempo e meios para inspecioná-los mais calmamente com o auxílio de feitiços de *detectar magia*. Personagens mortos são descaradamente jogados através do buraco no chão da câmara de audiência. Os aprisionados vivos são confinados em jaulas na masmorra (Área 8) e não estão protegidos. A menos que os prisioneiros consigam escapar, Sansuri os usará para alimentar os grifos na Área 7 no dia seguinte.

SIMULACRO DE AARAKOCRA

Anos atrás, um aarakocra ferido chamado Jakka pousou no castelo das nuvens de Sansuri. Ela ficou fascinada pela beleza e cores da nobre criatura, mas em vez de fazer amizade com Jakka, ela o trancou em uma jaula e o aprisionou por meses antes enquanto utilizava magias de *simulacro* para criar efígies dele a partir de gelo e neve (a versão de Sansuri da magia permitia que ela multiplicasse várias imitações da mesma criatura). Após criar um hospedeiro para o simulacro de Jakka, ela matou o original, então (em um típico capricho dos nobres) o empalhou e o colocou sobre a lareira em seu saguão.

A condessa usa suas imitações como guardas e decoração para o castelo. Sua plumagem aprumada e impressionante são a inveja da nobreza dos gigantes das nuvens, e eles obedecem aos comandos de sua senhora sem questionar. Um simulacro de aarakocra possui as estatísticas de uma **aarakocra**, com as seguintes alterações:

- Cada simulacro possui 6 pontos de vida e nível de desafio de 1/8 (25 XP).
- Quando um simulacro cair para 0 pontos de vida ou seja alvo de um feitiço bem-sucedido de *dissipar magia* (CD 17), ele reverte para gelo e neve e é destruído.

TORMENTO DE FELGOLOS

Sansuri sabe que Felgolos vagou pelo Norte por décadas. Ela o está torturando por informações que podem indicar a ela a direção do tesouro que procura. Infelizmente para ambos, Felgolos não sabe nada que possa ajudá-la além dos nomes e parapeitos de outros dragões muito mais velhos e sábios do que ele.

O rugido interminante de dor de Felgolos pode ser ouvido a quilômetros, e personagens que se aproximam de Lyn Armaal inevitavelmente o ouvem.

LYN ARMAAL

O castelo da Condessa Sansuri consiste de três torres conjugadas com um portão avançado, tudo feito com pedras cobertas de argamassa lisa. A torre central constitui o forte principal e possui uma torre mais estreita elevando-se de seu topo, e serve como o alojamento pessoal de Sansuri. Consulte a caixa “Lyn Armaal: Características Gerais” para mais informações sobre as características do castelo.

LYN ARMAAL: CARACTERÍSTICAS GERAIS

Uma nuvem mágica sustenta o tremendo peso do castelo de Sansuri, sua altitude e deslocamento controlados com o uso de uma *orbe de navegação* (consulte o Apêndice B) localizada na Área 30. As características gerais do castelo e da nuvem são resumidas aqui.

Tetos e Pisos. Tetos por todo o castelo possuem 12 m de altura. Os pisos no 1º andar são feitos de pedras encaixadas, enquanto os pisos do interior do 2º ao 6º andar são feitos de pranchas de madeira grossas e polidas, suportadas por pesadas vigas transversais. Os gramados nos topos das torres (Áreas 26, 27 e 29) crescem sobre uma camada de terra de 60 cm, abaixo do qual fica o piso de pedra.

Nuvem. A nuvem sobre a qual o castelo descansa é opaca, flutuante e semi sólida, com a consistência e a temperatura de lama. Alguém poderia esculpir a nuvem para formar uma escadaria e outras características, e uma criatura que caia na nuvem afunda nela sem receber dano. Qualquer criatura que tente passar através da nuvem pode fazê-lo, tratando-a como terreno difícil. Dentro da nuvem, a visibilidade é reduzida a zero. A nuvem não bloqueia som, entretanto.

Defesas. As ameias dos castelo possuem 3 m de altura e 1,5 m de largura. Seteiras possuem 3 m de altura e 1,5 m de largura e ficam a 3 m do piso. Balistas de madeira (consulte a seção “Equipamento de Cerco” no Capítulo 8 do *Guia do Mestre*) estão posicionadas atrás de várias seteiras, posicionadas para disparar contra criaturas voadoras que estejam do lado de fora. Um gigante pode mirar e disparar uma balista com uma ação simples.

Portas. Cada uma das portas de Lyn Armaal possui 8 m de altura e 15 cm de espessura e são feitas de madeira entalhada ornamentalmente e possuem acabamento em bronze polido. As maçanetas ficam a 3,6 m de altura do chão. Um gigante Enorme não tem problemas em abrir a porta. Uma criatura menor pode tentar abrir a porta, desde que ela ou alguém mais lhe ajude a alcançar a maçaneta e a mova. Embora a maçaneta se mova, uma criatura deve usar uma ação para empurrar ou puxar a pesada porta com um teste bem-sucedido de Força CD 14 (Atletismo). Em uma falha, a porta não se abre e nem se fecha.

Iluminação. Todas as áreas internas são bem iluminadas, seja pela luz do sol que passa pelas janelas ou seteiras ou por chamas mágicas (criadas por magias de *chamas contínuas*) que queimam em arandelas de ouro ao longo das paredes. Uma arandela de ouro vale 250 PO e pesa 11 kg. Áreas externas possuem iluminação natural.

Móveis e Objetos de Tamanho Aumentado. A maioria dos móveis e outros itens em Lyn Armaal são dimensionados para gigantes das nuvens. Exceções são indicadas no texto. Mesas, camas e outros objetos são normalmente três vezes maiores em altura, comprimento e largura do que seus equivalentes de tamanho humano e aproximadamente sete vezes mais pesados. Criaturas Pequenas e Médias podem agachar sobre eles e escalá-los, tratando os espaços que ocupam como terreno difícil.

Escadas. Escadarias dentro do castelo são dimensionadas para gigantes das nuvens. Cada degrau possui 1,2 m de altura por 1,2 de profundidade. Criaturas Grandes ou menores tratam as escadarias como terreno difícil.

Telescópios. Chumbados às ameias existem vários telescópios que os gigantes das nuvens utilizam para espiar as terras abaixo. Cada telescópio pesa 340 kg e consiste de um corpo de bronze de 6 m de comprimento equipado com lentes de aumento de cristal transparente. Os telescópios são montados em braços de aço e podem ser virados e angulados em diferentes direções, incluindo para cima e para baixo em um ângulo de 60 graus. A peça ocular de um telescópio posicionado horizontalmente fica a 6 m acima do chão. Personagens que tentem voar ou ficar sobre os ombros de outros personagens podem usar os telescópios para ver claramente as características proeminentes dos terrenos e objetos a centenas de quilômetros de distância.

ALCANÇANDO LYN ARMAAL

Lyn Armaal (mostrado nos mapas 9.1 e 9.2) vaga pelos céus, raramente aproximando-se a menos de 1,5 km do chão. Para chegar até ele, os personagens precisam de uma aeronave, montarias aladas ou magias e itens mágicos que proporcionem o voo. Eles podem também pedir para um ou mais dragões metálicos prestativos que voem com eles até o castelo de Sansuri, embora raramente haja um dragão metálico por perto quando necessitarem de um (consulte “Dragões Metálicos”).

Se os personagens tentarem camuflar sua aproximação aérea, seja escondendo-se entre as nuvens circunvizinhas ou viajando sob o manto da noite, eles podem alcançar o castelo sem serem detectados, escapando da necessidade de realizar qualquer tipo de teste. Se eles não tomarem precauções simples, os gigantes e as aarakocras os notam e soam o alarme.

DIRIGÍVEL

Personagens podem se aproximar do castelo na aeronave dos cultistas (consulte a seção “Aeronave de um Culto” no Capítulo 4), mas dado o tamanho da aeronave, há apenas alguns lugares de Lyn Armaal que acomodariam a embarcação e aguentariam seu peso:

- O pátio da bateria de popa (Área 6)
- A nuvem aos pés da escada que leva até o portão (Área 9)
- A plataforma de embarque da portaria (Área 10)
- Qualquer dos topos gramados das torres (Áreas 26, 27 ou 29)

MONTARIAS ALADAS

Os personagens podem conseguir grifos de montaria em Cisalha de Fogo ou hipogrifos de montaria em Ninho do Falcão. Aqueles montados em hipogrifos podem viajar 87 km por dia (três voos de 3 horas com intervalos de 1 hora para descanso), enquanto aqueles montados em grifos podem viajar 116 km na mesma quantidade de tempo. Hipogrifos e grifos são capazes de aterrissar em qualquer área aberta. Eles também podem voar através de aberturas nas paredes do aviário de grifos (Área 7). Quaisquer PdMs que acompanhem os personagens nesta excursão permanecem com as montarias, protegendo-as enquanto esperam pelo retorno dos personagens.

DRAGÕES METÁLICOS

Personagens que façam amizade com dragões metálicos anteriormente nesta aventura podem conseguir subornar ou persuadir a transportá-los até o castelo de Sansuri. Entretanto, dragões do Norte não gostam de servir de montaria, portanto os personagens que não forem extremamente persuasivos ou lisonjeiros precisarão oferecer tesouros a um dragão antes que ele se comprometa a ajudá-los. Um dragão jovem pode transportar um personagem Médio. Dois personagens Pequenos podem ocupar o lugar de um personagem Médio. O dragão também pode ser subornado a juntar-se ao ataque a Lyn Armaal, embora ele espere receber de recompensa o próprio castelo e todo o tesouro contido nele (sem contar a *concha de teletransporte* que os personagens precisam para continuar sua missão).

HABITANTES

A despeito de sua grandeza e proporções imensas, o castelo é bastante limitado, e sons altos em uma área podem facilmente ser ouvidos em outros locais. Qualquer gigante adulto que grite realmente alto pode ser ouvido em todo o castelo.

LISTAGEM DE LYN ARMAAL

ÁREA	CRIATURA(S)	NOTAS
1	4 simulacros de aarakocra	Os simulacros permanecem aqui
5	5 gigantes das nuvens	Os gigantes se reúnem na Área 6. Um permanece aqui enquanto outros quatro dirigem-se escada acima para operar as balistas (dois na Área 16, dois na Área 18).
7	5 grifos	Se libertados por Sansuri, os grifos voam para fora e circundam o castelo, atacando intrusos que vejam nos topos dos telhados e parapeitos.
8	Condessa Sansuri, Felgolos (dragão de bronze adulto)	Se um alarme soar, Sansuri liberta os grifos da Área 7 e sai a procura de Cressaro, encontrando-o na Área 6 se nada atacá-los de surpresa. O dragão permanece aprisionado aqui.
10	2 elementais do ar	Os elementais permanecem aqui o tempo todo.
11	2 simulacros de aarakocra	As imitações ajudam os elementais da Área 10.
13	3 ogros	Os ogros permanecem aqui o tempo todo.
14	Cressaro (gigante das nuvens castelão)	Se um alarme soar, Cressaro sai à procura de Sansuri, encontrando-a na Área 6 se nada atacá-los de surpresa.
16	1 gigante das nuvens	O gigante permanece aqui, junto com reforços da Área 5.
17	2 gigantes das nuvens	Os gigantes permanecem aqui.
18	1 gigante das nuvens	Assim como o da Área 16.
22/23	2 gigantes das nuvens crianças	As crianças permanecem na Área 22 durante a noite, ou na Área 23 durante o dia.
24	1 gigante das nuvens	O gigante permanece aqui.
26	6 simulacros de aarakocra, 1 elemental da água	Se estes simulacros forem atraídos para a Área 29 pelos sons de batalha, eles não serão encontrados aqui. O elemental da água esconde-se em sua poça.
27	2 horrores de elmo, 30 conjuntos de armadura animada	Os constructos permanecem aqui a menos que Sansuri ou Thullen ordenem que eles se movam para outro lugar.
28	Conde Thullen, 7 arbustos despertos	Se um alarme soar, Thullen move-se para a Área 23 para proteger as crianças. Os arbustos guardam a estufa e a deixam apenas se Thullen ordenar que assim o façam.
29	6 simulacros de aarakocra	Os simulacros permanecem aqui para guardar as Áreas 30-33. Se uma batalha irromper aqui, os simulacros de aarakocra na Área 26 chegam aqui 2 rodadas depois.
32	2 caçadores invisíveis	Os caçadores permanecem aqui.

O Registro de Bordo de Lyn Armaal resume a localização dos habitantes quando os personagens se aproximam e indica como estas criaturas reagem quando os intrusos são detectados.

Qualquer gigante das nuvens ou simulacro de aarakocra pode colocar o castelo em alerta. Um gigante das nuvens faz ir ao gritar “As armas!” Ao final de seu primeiro turno de combate. Um simulacro de aarakocra faz isso ao berrar alto ao final de seu primeiro turno. Outras criaturas no castelo não possuem meios de soar um alarme ou não se importam em fazê-lo.

Quando o alarme soa, os gritos do dragão de bronze cessam, já que a Condessa Sansuri se afasta de seu interrogatório a Felgolos. Sansuri se desloca para um local onde possa usar um telescópio para dar uma olhada melhor em quem poderia a estar ameaçando. “Gente insignificante” atíça sua curiosidade. Sansuri permite que eles aterrissem sem serem molestados e instrui Cressaro a escoltar seus “convidados” até a câmara de audiências (Área 1), onde ela pode saudá-los formalmente e determinar suas verdadeiras intenções. Se os personagens se tornarem hostis antes que a reunião ocorra, Sansuri dispensa as saudações formais e ajuda a defender seu castelo até o momento em que não seja mais do seu interesse fazê-lo (consulte a seção “Senhora das Máscaras”, no início deste capítulo para mais informações a respeito das táticas de Sansuri).

1. CÂMARA DE AUDIÊNCIAS

Este opulento salão ostenta padrões em lápis lazuli no piso e murais que ilustram castelos nas nuvens, bem como gigantes perseguindo dragões de prata enquanto montam pássaros roca e carruagens aéreas douradas puxadas por grifos. Arquibancadas de mármore acompanham as paredes próximas da entrada, oposto a qual se eleva um ornamentado trono de alabastro com gemas embutidas (consulte “Tesouro”). “Guardando” o trono em ambos os lados estão duas estátuas em tamanho real de gigantes das nuvens – um macho e uma fêmea – em posição de guarda, vestindo elmos altos com plumas e segurando lanças com ponteiros de mitral. As estátuas são esculturas inofensivas.

Disposto no chão defronte ao trono há um buraco circular com 3 m de diâmetro circundado por pisos decorativos de mármore dourado, alabastro branco e lápis lazuli azul. Mantendo guarda, de costas voltadas para o buraco, estão quatro **simulacros de aarakocra** (consulte a seção “Simulacros de aarakocra”, anteriormente neste capítulo). As aarakocras estão em alerta, mas permanecem perfeitamente imóveis; elas não fazem nada além de se defenderem e obedecem as ordens de Sansuri. Qualquer criatura que pule ou caia no buraco inevitavelmente encontram o chão a mais de um quilômetro lá embaixo, a menos que possa voar.

TESOURO

Setenta e duas gemas decoram o trono de Sansuri. Há trinta gemas no valor de 50 PO, vinte gemas no valor de 100 PO, quin-

ze gemas no valor de 500 PO e seis gemas no valor de 1.000 PO, além de uma safira negra (no valor de 5.000 PO) disposta no topo do trono, no centro de um sol feito de mármore exibindo runas entalhadas. Um personagem pode usar uma ação padrão para tentar soltar uma gema. Remover a safira negra dispara uma magia de *glifo de vigilância* (runas explosivas) colocada no trono. O efeito causa 36 (8d8) pontos de dano de frio a todas as criaturas na área da magia.

2. OFICINA E SALA DE REUNIÃO

Sansuri utiliza esta sala como oficina mágica e sala de reunião privada. Uma mesa de pedra domina a sala, e altos gabinetes de madeira erguem-se contra paredes opostas. Outras decorações incluem vasos de plantas (uma no chão e outros pendurados no teto sobre a mesa) e um largo barril de madeira que serve como lixeira (vazio no momento). Próxima à porta, pendurada em um gancho de pedra colocado na parede 6 m acima do piso, há uma chave de ferro com 60 cm de comprimento e que pesa 11 kg. Esta chave destranca as jaulas na Área 8.

Os gabinetes contêm todo tipo de componentes mágicos e bugigangas acumulados por Sansuri ao longo dos anos. Personagens podem encontrar componentes para qualquer magia de mago do 6º nível ou menor que possua custo em peças de ouro associadas a ele. Para determinar quais bugigangas existem aqui, jogue doze vezes a tabela Bugigangas no Capítulo 5 do *Livro do Jogador*, ou simplesmente escolha doze diferentes bugigangas da tabela.

CONTINUIDADE

Se os personagens forem capturados, seu equipamento é colocado sobre a mesa desta sala, onde permanecem aqui até que Sansuri encontre algum tempo para examiná-los melhor com o auxílio de um feitiço de detectar magia. Quaisquer itens mágicos encontrados entre o equipamento do grupo são estocados em um dos gabinetes, os quais Sansuri assegura com uma magia de tranca arcana.

3. QUARTO DE VISITAS

Os móveis deste cômodo são dimensionados para convidados que tenham o tamanho de um gigante e inclui duas camas macias, uma mesa de madeira belamente entalhada e um baú de madeira vazio. Um closet espaçoso no fundo do quarto possui algumas capas e roupas de dormir do tamanho gigante pendurados em ganchos de bronze na parede, bem como um barril gigante cheio de vinho.

TESOURO

Sobre a mesa de madeira há uma garrafa ornamental de latão (no valor de 250 PO e pesando 34 kg) e dois cálices combinando com 90 cm de altura, gemas incrustadas e filigranas de platina (cada um no valor de 750 PO e pesando 27 kg).

4. ARSENAL

Estocadas em raques de madeira ao longo das paredes estão dezenas de lanças e azagaias, cada uma feita e balanceada primorosamente, bem como ferramentas para reparo de armaduras e armas. Dois conjuntos completos de armaduras de placas no tamanho gigante estão pendurados em manequins de bronze em posição de prontidão, suas costas contra a parede externa. Uma mesa de madeira descansa entre duas portas e um tapete bordado com a imagem de um céu noturno jaz no chão.

5. ALOJAMENTOS MILITARES

Esta câmara é separada para os guardas gigantes das nuvens de Sansuri. Cinco camas são distribuídas ao longo da parede externa, com um barril de vinho e um engradado de comida estocado em um canto. Três mantos estão pendurados em ganchos de bronze em uma das paredes, e descansando ao lado da porta há um enorme baú (consulte “Tesouro”).

Cinco **gigantes das nuvens** dormem aqui, suas maçãs-estrela no chão ao lado de suas camas. Em um dia normal, estes guardas e aqueles em serviço operam em turnos alternados. Quando o castelão decidir que o turno acabou, ele acorda os guardas que estão dormindo e os ordena que substituam os guardas das Áreas 16, 17, 18 e 24. Guardas dispensados retornam para cá para descansar. Quando um alarme soa, os gigantes dormindo acordam, pegam suas maçãs-estrela e se deslocam para a Área 6. Se não houverem inimigos para combater naquela área, quatro deles se deslocam escada acima para operar as balistas; dois vão para a Área 16 e dois vão para a Área 18. O quinto permanece de guarda na Área 6.

TESOURO

O enorme baú próximo à porta está destrancado e contém dez sacolas cheias, não existindo duas com exata aparência, mas cada uma contendo o saque pertencente a um gigante das nuvens em particular. Cada sacola contém 3d6x100 PP, 2d6x100 PO e 1d4 itens mundanos, determinados ao se jogar a tabela Itens na Sacola de um Gigante, na Introdução. Se os personagens confiscarem todo este tesouro, não perca tempo jogando a tabela para determinar o exato conteúdo de cada sacola; em vez disso, assuma que o tesouro inteiro consiste de 10.000 PP, 7.000 PO e vinte itens selecionados daquela tabela.

6. BATERIA DE POPA

Uma muralha fortificada de 9 m de altura com um parapeito (Área 17) encerra este pátio com piso de pedra que contém algumas poças de água de chuva aqui e acolá. Os gigantes das nuvens mantendo vigília sobre o parapeito podem ver e ouvir qualquer um que entre no pátio e não tente permanecer escondido.

Três balistas estão diante de seteiras dispostas nas paredes externas, e duas grades de ferro cobrem buracos quadrados de 3 m de lado no chão. As grades são mantidas no lugar por pedra e argamassa. Um personagem Pequeno pode passar pelos vãos das barras de ferro cruzadas, e um personagem Médio pode se espremer através delas. Qualquer criatura que escorregue ou que caia por uma grade cai direto para o solo há mais de um quilômetro de distância lá embaixo, a menos que saiba voar.

7. AVIÁRIO DE GRIFOS

Arranjadas de qualquer jeito nesta sala desordenada estão cinco jaulas de madeira. Cinco grifos são mantidos aqui, um em cada jaula. Estes grifos bicam e arranham suas jaulas e o piso ao redor delas está cheia de pedaços de madeira quebrada. Os grifos não podem atacar criaturas que estejam do lado de fora de suas jaulas, mas fazem uma algazarra quando intrusos entram – tão alto que a Condessa Sansuri pode ouvi-los da Área 8. Ela investiga qualquer perturbação do tipo.

Os grifos são treinados para obedecer Sansuri e ninguém mais. Se um alarme soar, Sansuri surge da Área 8, usa uma ação para destrancar cada gaiola e ordena que os grifos alcem voo e circundem o castelo, atacando intrusos à primeira vista e retornando para cá quando ela chamá-los. Um simples mecanismo de fecho, 3 m acima do piso, prende cada porta. Os grifos en-

tram e saem da sala através de uma larga janela na parede externa.

Alguns barris e engradados estocados em um canto da sala contém carne seca de cavalo e de mula (o alimento dos grifos).

8. MASMORRA

Felgolos, um **dragão de bronze adulto**, está acorrentado às paredes e piso desta cela espaçosa e sem janelas. Dois grilhões prendem as pernas traseiras do dragão, evitando que ele se mova mais do que alguns metros em qualquer direção. Ele possui uma coleira ao redor de seu pescoço e uma focinheira de ferro cobrindo seu rosto. A focinheira, a coleira e os grilhões são todos desenvolvidos para conter um dragão de seu tamanho e não são úteis em criaturas de outras formas e tamanhos. As correntes são todas fortalecidas por magia, e como tal, não podem ser quebradas por força física. A magia na coleira de Felgolos evita que ele use sua habilidade de Mudar Forma, e ele não pode usar sua habilidade de Presença Aterradora enquanto estiver acorrentado. Enquanto estiver com a focinheira, Felgolos pode falar com alguma dificuldade, mas o alcance de sua arma de sopro é reduzido 1,5 m. O dragão está sangrando devido múltiplos ferimentos e possui 160 pontos de vida quando os personagens o encontram.

Uma magia de *arrombar* pode destrancar os grilhões ao redor das pernas do dragão ou destrancar as focinheiras e coleira dele. Qualquer uma destas trancas pode ser aberta com ferramentas de ladrão, embora seja necessária uma ação para isso e um teste bem-sucedido de Destreza CD 20.

No lado oposto ao dragão, acumuladas em um canto da câmara, existem três jaulas de ferro vazias, dimensionadas para prisioneiros humanoides. As jaulas possuem barras de 2,5 cm de espessura e vão de 10 cm entre elas. Quaisquer membros do grupo capturados pelos gigantes das nuvens são despojados de seus equipamentos e trancados nas jaulas. O cadeado superdimensionado para a porta de cada jaula é grande demais para ser aberto usando-se as ferramentas de ladrão, mas um personagem do lado de fora da jaula pode usar uma ação para alcançar o interior do mecanismo de tranca de seu cadeado e abrir a fechadura manualmente, com um teste bem-sucedido de Destreza CD 20. Sansuri mantém a chave para os cadeados em sua oficina (Área 2).

A CONDESSA

Sansuri carrega uma grande argola com chaves que destrancam as amarras do dragão. Ela usa uma lança com ponta de mitral para torturar o dragão durante seu interrogatório, introduzindo-a entre as escamas em vários “pontos macios” para causar o máximo de dor. Se um alarme soar em outra parte do castelo, Sansuri interrompe o interrogatório, liberta os grifos de suas jaulas na Área 7 e dirige-se para a Área 6. A menos que seja atrasado por alguma razão, Cresaro (consulte a Área 14) encontra-se com ela lá. Consulte a seção “Senhora das Máscaras”, mais anteriormente neste capítulo, para mais informações sobre como Sansuri interage com seus convidados inesperados.

A Condessa Sansuri usa uma máscara (consulte “Tesouro”) e é um **gigante das nuvens** com as seguintes alterações:

- A tendência de Sansuri é neutra e má.
- Ela fala Auran, Comum e Gigante.
- Ela usa uma lança em vez de uma maça estrela. Em combate corpo a corpo, ela usa a arma com as duas mãos, causando o mesmo dano que uma maça estrela.

- Ela possui valor de Inteligência 16 (+3) e ganha a característica Conjuração descrita adiante.
- Ela possui nível de desafio 11 (7.200 XP).

Conjuração. Sansuri é uma conjuradora de nível 13. Sua habilidade de conjuração é a Inteligência (resistência a magia CD 15; +7 para acertar com ataques mágicos). Ela possui as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (a vontade): *consertar, mãos mágicas, mensagem, prestidigitação, raio de gelo*

1º nível (4 espaços): *escudo arcano, identificação, mísseis mágicos, servo invisível*

2º nível (3 espaços): *invisibilidade, lufada de vento, tranca arcano*

3º nível (3 espaços): *padrão hipnótico, relâmpago, velocidade*

4º nível (3 espaços): *pele de pedra, tempestade de gelo*

5º nível (2 espaços): *mão de Bigby, muralha de força*

6º nível (1 espaço): *globo de invulnerabilidade*

7º nível (1 espaço): *espada de Mordenkainen*

TESOURO

A máscara de Sansuri ostenta uma expressão infeliz e seu valor é de 250 PO como objeto de arte.

CONTINUIDADE

Se os personagens libertarem Felgolos, eles ganham um amigo para a vida toda. Conhecido por seus amigos como “A Desventura Voadora”, Felgolos possui uma habilidade inquietante e aparentemente interminável de colocar a si mesmo e os outros em perigo devido sua imprudência. Quando usa sua habilidade de Mudar de Forma, ele prefere assumir a forma de um halfling de pele corada com cabelos encaracolados e cor de bronze ou de um jovem humano de cabelos loiros e pele bronzada pelo sol.

Felgolos não é nenhum amigo da Rede Negra. Qualquer membro do grupo afiliado dos Zhentarim pode, com teste bem-sucedido de Inteligência CD 10 (História), lembrar-se de contos sobre um dragão que combina com a descrição de Felgolos atacando caravanas Zhentarim e arrebatando carroças, bestas de carga e tudo o mais. Inclusive, Felgolos possui uma grande coleção de carroças Zhentarim e não tem medo de admitir o fato. Entretanto, ele não se livra de nenhuma das carroças, pois as considera, bem como sua carga, seu tesouro. Ele escolhe caravanas Zhentarim especificamente por conhecer a sinistra reputação da Rede Negra e delicia-se em frustrar os planos dos Zhents.

Uma vez libertado, Felgolos oferece-se para permanecer com o grupo pelo restante desta parte da aventura, mas escolhe não acompanhá-los até Turbilhão (consulte o Capítulo 10 “Fortaleza dos Gigantes da Tempestade”), dizendo que não quer mais irritar gigantes por um tempo. Em vez disso, ele retorna para um de seus vários covis – uma caverna com vista para um rio que cruza o oeste das Colinas Metal Estelar. Se os personagens requisitarem a ajuda do dragão algum tempo depois, eles podem procurar por ele lá. Entretanto, considere a personalidade dele. Felgolos poderia estar em outro lugar quando os personagens forem procurar por ele, metido em alguma outra de suas desventuras.

9. ESCADARIA DAS NUVEIS

Esta escadaria foi esculpida nas nuvens, com degraus que possuem 90 cm de altura e 1,8 m de profundidade. No topo da escadaria há uma porta na parede da portaria (Área 10). Esta porta é semelhante a outras encontradas

por todo Lyn Armaal (consulte a caixa “Lyn Armaal: Características Gerais”).

10. PORTARIA

Construída no topo de uma nuvem separada e conectada ao forte principal por uma ponte de pedra, a portaria é onde o castelão de Sansuri costumeiramente recebe visitantes antes de levá-los para a câmara de audiências da condessa (Área 1). Ameias cercam a plataforma de aterrissagem da portaria e sua ponte. Em cada lado da porta, um curto lance de degraus leva até um recinto de pedra que contém uma balista não operada.

Dois **elementais do ar** guardam a portaria o tempo todo, atacando criaturas que tentem se deslocar sem escolta através da ponte. Os elementais são visíveis como massas de ar rodopiantes com áreas mais escuras que se assemelham a olhos. Eles tentam lançar inimigos da ponte usando sua ação de Vendaval. Uma criatura arremessada da ponte deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 10 para impedir sua queda ao se segurar nas bordas das ameias.

CONTINUIDADE

O simulacro de aarakocra montando guarda na Área 11 vem em auxílio dos elementais se uma batalha irromper aqui.

11. PORTÃO PRINCIPAL

A porta no final da ponte é a entrada principal para o forte, através do qual todos os convidados passam. A porta é decorada com motivos de nuvem e guardada por dois simulacros de aarakocra de aparência régia (consulte a seção “Simulacros de Aarakocra”, anteriormente neste capítulo) que se afastam perante a aproximação de visitantes. Eles atacam somente se a Condessa Sansuri ordená-los a isso ou se uma luta irromper na Área 10.

Abrir a porta dispara uma magia permanente de alarme que alerta o castelão na Área 14 e o gigante das nuvens guarda na Área 24. Se ainda não estiver ciente dos visitantes, o castelão os confronta no salão além da porta, demandando saber quais são os assuntos deles, e os escolta até a Área 1 se achar que são dignos de serem recebidos pela Condessa Sansuri. Se os visitantes estiverem ameaçando ou insultando, o castelão os ataca e soa o alarme. Aberturas mortais no piso acima da porta permite que o gigante na Área 24 despeje uma chuva de ácido sobre intrusos que tentem invadir o castelo por esta rota.

A porta pode ser barrada pelo lado de dentro, embora os gigantes façam isso somente quando esperam um ataque maior. Uma barra de madeira está pendurada na parede ao lado da porta. A barra pesa 363 kg e as braçadeiras que a mantêm atravessada diante da porta ficam a 4,5 m acima do piso. Enquanto a porta estiver barrada, ela não pode ser aberta pelo lado de fora sem a ajuda de um aríete ou uma ferramenta de cerco. Uma criatura Enorme ou maior atuando como tal, pode quebrar a porta com um teste bem-sucedido de Força CD 30.

12. ALOJAMENTO DOS SERVOS

O quarto frontal desta área contém uma escada em espiral feita de ferro forjado decorativamente que sobe até a Área 19. Três grandes camas estão amontoadas em um quarto lateral plenamente mobiliado. O armário de roupa contém uma caixa vazia e um par de mantos dimensionados para ogros, meio comidos por traças.

13. COZINHA

A cozinha cheira a abóbora. Três **ogros** chamados Drat, Drek e Krob trabalham aqui, e um *servo invisível* permanente faz a limpeza regularmente. Os ogros são dóceis e evitam combate, lutando apenas em autodefesa. Cada um é treinado para preparar um tipo específico de refeição: um prepara entradas, outro prepara pratos principais e o terceiro prepara sobremesas. Evidências da presença de um *servo invisível* é óbvia de tempos em tempos: uma vassoura aparentemente varrendo o chão sozinha, pratos e canecas flutuando pelo ar e utensílios sendo pendurados em ganchos acima da mesa de trabalho central.

Gabinets e armários contém louças e utensílios. Uma lareira construída na parede oposta à porta geralmente possui um grande caldeirão de cozido borbulhando sobre o fogo. Uma despensa guarda os ingredientes que os ogros usam para preparar as refeições para os gigantes das nuvens. Na mesa no meio da cozinha há uma dúzia de tortas de abóbora recém assadas que a condessa come do jeito que um humano poderia comer bolinhos.

13. COZINHA

Sansuri emprega um castelão gigante das nuvens chamado Cressaro para supervisionar os guardas e administrar as defesas do castelo. Ele está descansando quando os personagens chegam a Lyn Armaal, fazendo seu melhor para ignorar os rugidos fastidiosos do dragão de bronze. Cressaro é cegamente leal a Sansuri e segue as ordens dela à risca. Ele responde a um alarme procurando pela condessa, de forma a garantir a segurança dela. Ele dirige-se escada abaixo até a Área 6 e encontra Sansuri lá, assumindo que nem ele ou ela sejam atacados por intrusos no caminho. Cressaro é um **gigante das nuvens** com as seguintes alterações:

- A tendência de Cressaro é neutro e mau.
- Cressaro usa *braçadeiras da defesa*, o que lhe concede CA 16.

Cressaro é um gigante das nuvens jovem e em forma e no seu auge e, não surpreendentemente, também serve a condessa com o seu como consorte e guarda-costas pessoal. Suas braçadeiras mágicas foram um presente da condessa, e seu quarto privado é belamente decorado. Um belo manto está pendurado em um gancho de bronze em uma das paredes, próximo a uma estante que contém uma dezena de livros sobre dragões, táticas de guerra e a história dos conflitos entre gigantes e dragões que levaram à queda do império de Ostoria. Outros mobiliários incluem um belo tapete e uma pequena palmeira crescendo em um vaso de alabastro e um canto do quarto. O vaso possui 2,1 m de altura, pesa 340 kg e possui imagens entalhadas de gigantes das nuvens em armaduras.

TESOURO

As braçadeiras de defesa de Cressaro magicamente se adaptam ao tamanho de quem se sintonizar com elas.

Cada livro da coleção de Cressaro vale 500 PO para um comprador interessado e pesa 45 kg. Muitos historiadores e sábios em Águas Profundas pagariam esse preço por eles.

Uma inspeção mais próxima do vaso acompanhado de um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 10 (Percepção) revela uma costura, sugerindo que a metade superior do vaso possa ser separada da metade de baixo. A metade de cima do vaso contém a palmeira e a terra ao redor.

Lyn Armaal



Nível 1



1 Quadrado = 3 metros

MAPA 9.1: LYN ARMAAL, LEVEL 1

Lyn Armaal



Nível 3



Nível 4



Nível 5



Nível 6



Nível 2



- | | |
|---|---|
|  Porta com Tranca Arcana |  Lareira |
|  Seteira |  Grade |
|  Balista |  Gaiola de Frigo |
|  Cella |  Pilar |
|  Cadeira |  Pilha de Pedras |
|  Portas |  Telescópio |

1 Quadrado = 3 metros

MAPA 9.2: LYN ARMAAL, LEVEL 2-6

Cressaro esconde seu tesouro na metade de baixo do vaso. A metade de cima pode ser afastada ou derrubada com um teste bem-sucedido de Força CD 18, ou se o personagem fizer um buraco através do fundo do vaso. Ambos atos expõem um compartimento oco contendo 1.200 PE, 3.500 PO, sete gemas de 500 PO e uma estatueta de poderes maravilhosos (coruja de serpentina).

15. ARMAZÉNS

Esta sala está cheia de caixas de tamanho aumentado contendo pães, carne e peixes secos, frutas e vegetais, bem como barris aumentados contendo água e vinho.

16. BATERIA DE BOMBORDO

Três balistas estão diante de seteiras na parede externa, junto com alguns engradados de munição aqui e acolá. Dois pilares de pedra sustentam o teto. Uma escadaria sobe até uma área de pouso externa (Área 24) e outra desce até a Área 6.

Um **gigante das nuvens** armado com uma maça estrela monta guarda nesta sala. Cinco rodadas após o alarme ser soado, mais dois gigantes das nuvens vindos da Área 5 chegam aqui, assumindo que nada os atrase. Os três gigantes carregam e disparam as balistas se necessário. Personagens que entrem nesta área e não estejam acompanhados de uma escolta de gigantes das nuvens são atacados à primeira vista.

17. PARAPEITO

Dois gigantes das nuvens montam guarda sobre o parapeito, que é equipado com dois grandes telescópios. Cada gigante mantém uma sacola nas proximidades que contém uma dúzia de rochas que os gigantes arremessam contra os inimigos fora de seu alcance. Personagens que entrem nesta área e não estejam acompanhados de uma escolta de gigantes das nuvens são atacados à primeira vista.

18. BATERIA DE ESTIBORDO

Três balistas estão diante de seteiras na parede externa, junto com algumas caixas de munição aqui e acolá. Dois pilares de pedra sustentam o teto. Uma escadaria desce até a Área 6.

Um **gigante das nuvens** armado com uma maça estrela monta guarda nesta sala. Cinco rodadas após o alarme ser soado, mais dois gigantes das nuvens vindos da Área 5 chegam aqui, assumindo que nada os atrase. Os três gigantes carregam e disparam as balistas se necessário. Personagens que entrem nesta área e não estejam acompanhados de uma escolta de gigantes das nuvens são atacados à primeira vista.

19. GALERIA

Uma escadaria decorativa em espiral feita de ferro forjado desce até o alojamento dos servos (Área 12) e sobe até o telhado do castelo (Área 29). Tapetes coloridos decoram o piso, enquanto as paredes são enfeitadas com divisórias formando nichos que exibem todos os objetos de arte que a condessa coletou ao longo dos anos. A peça central de sua coleção é um dragão de prata jovem empalhado, suspenso por correntes penduradas no teto. Ele não possui nenhum valor, mas muitos dos outros itens exibidos aqui possuem.

TESOURO

A coleção de objetos de arte da condessa inclui pinturas, estátuas, armas e trajes cerimoniais, sarcófagos de tamanho humano, vasos e outras cerâmicas da antiga Ostoria, e pergaminhos (não mágicos) bem preservados com decretos imperiais e ditos divinos escritos em Dethek, o alfabeto Anão. Dez dos objetos de arte são tesouros não mágicos no valor de 750 PO cada. Use a tabela de Objetos de Arte no Capítulo 7 do *Guia do Mestre* para determinar como cada um deles se parece. Dois itens mágicos são dispostos aqui também.

Harpa Anstruth. Uma harpa primorosamente elaborada e dimensionada para humanos descansa sobre uma prateleira. Este instrumento dos bardos foi adquirido de um bardo humano que aconselhou Sansuri durante alguns meses. Ela o arremessou das amuradas por ter feito uma piada sobre seu temperamento irritadigo e manteve a harpa como lembrança.

Estandarte da Runa Krig. Este estandarte de guerra mágico (consulte o Apêndice B) está pendurado em um bastão de madeira envernizado pregado na porta. O bastão está fixado a 6 m acima do piso e o estandarte possui 2,7 m de comprimento.

20. QUARTO DE THULLEN

O irmão mais novo de Sansuri, o Conde Thullen, dorme em seu quarto em horários alternativos e passa a maior parte de seu tempo acordado na estufa (Área 28). Quando não está cuidando de suas plantas, ele às vezes cuida dos dois filhos de Sansuri em seu quarto. Alguns dos brinquedos das crianças estão espalhados pelo chão, incluindo uma carruagem grande o suficiente para um halfling e uma boneca de pelúcia com pele de seda quase tão grande quanto um humano. Fora isso, Thullen mantém seu alojamento organizado. Mobiliários incluem uma cama macia, uma estante de livros e uma grande arca compartimentada contendo roupas dobradas e objetos pessoais comuns.

21. BIBLIOTECA

Como a maioria dos magos, Sansuri adquiriu livros cobrindo uma abrangente gama de assuntos. Seis dos tomos em sua biblioteca são de considerável valor (consulte “Tesouro”). Estes tomos valiosos são mantidos nas prateleiras mais altas, 4,5 m acima do piso, e são enormes, com capas de metal que possuem 1,5 m de altura, 1,2 m de largura e até 2,5 cm de espessura. Cada livro pesa cerca de 68 kg.

Uma grande mesa de madeira, suas pernas entalhadas para se parecer com um pégaso empinando, domina a sala. Uma lâmparina de bronze ornamentada está pendurada sobre a mesa e contém a magia chama contínua conjurada sobre si.

TESOURO

Entre as coleções de livros de Sansuri existe uma coleção de quatro textos históricos que registram em forma de crônicas a ascensão e queda de Ostoria (no valor de 500 PO e pesando 27 kg cada) e um livro único de peças originais escritas em Dethek, o alfabeto Anão, com traduções em Comum, escritas por um lendário e há muito falecido gigante das nuvens poeta chamado Delevarius (no valor de 750 PO e pesando 27 kg).

Através de uma busca pela biblioteca pode-se encontrar o enorme livro de magia de Sansuri, que possui 1,5 m de altura, 1,2 m de largura e 60 cm de espessura. Ele possui capas de bronze ornamentadas com sessenta gemas no valor de 10 PO cada, e pesa 113 kg. O livro contém as seguintes magias:

- 1º nível: *alarme, escudo arcano, identificação, mísseis mágicos, onda trovejante, servo invisível*
- 2º nível: *arrombar, chama contínua, invisibilidade, lufada de vento, reflexo, tranca arcana*
- 3º nível: *dissipar magia, enviar mensagem, glifo de vigilância, padrão hipnótico, relâmpago, velocidade*
- 4º nível: *arca secreta de Leomund, cão fiel de Mordenkainen, construir, pele de pedra, tempestade de gelo*
- 5º nível: *mão de Bigby, missão, muralha de força, névoa mortal*
- 6º nível: *globo de invulnerabilidade, proteger fortaleza, visão da verdade*
- 7º nível: *espada de Mordenkainen, inverter gravidade, simulacro de Sansuri (consulte adiante)*

A versão de Sansuri para a magia simulacro permite a ela criar múltiplas duplicatas da mesma criatura – mas requer pó de diamante no valor de 5.000 PO como componente material adicional. O pó de diamante, assim como o pó de rubi, também é necessário para se conjurar a magia, devendo ser espalhado sobre a duplicata e será consumido pela magia.

22. BERÇÁRIO

Este quarto contém dois berços e um par de estantes embutidas com grandes brinquedos de pelúcia precariamente colocados sobre si. Durante a noite, os filhos de Sansuri (consulte a Área 23) dormem aqui.

23. SALA DE JOGOS

Sansuri possui filhos gêmeos que brincam aqui sem supervisão durante o dia. Personagens que ouçam através da porta podem escutar as crianças rindo, além. O menino chama-se Kaaltar e a menina Alastrah. Possuindo 1,95 m de altura e pesando cerca de 113 kg, cada um deles é tão grande e poderoso quanto um humano. Eles possuem as estatísticas de **plebeus**, com as seguintes alterações:

- As crianças são gigantes Médios de tendência neutra.
- Cada criança possui valor de Força 14 (+2).
- Eles falam Gigante, embora seu vocabulário seja limitado.
- Eles usam brinquedos de madeira como clavas, recebendo um bônus de +4 para acertar em suas jogadas de ataque de arma corpo a corpo e causando 4 (1d4+2) pontos de dano de concussão com um acerto.

O tio das crianças, Thullen (consulte a Área 28), ocasionalmente dá uma olhada neles, mas os gêmeos recebem pouca atenção de sua mãe, já que são considerados jovens demais para serem ensinados. Emocionalmente, cada criança é o equivalente gigante de um humano de quatro anos de idade.

O piso desta sala é coberto por brinquedos, bolas, blocos, bonecas e animais de pelúcia. Um Yeti empalhado montado sobre uma base de madeira fica em um canto perto da porta, é parte da decoração da sala, não um brinquedo.

TESOURO

Se os personagens capturarem uma ou as duas crianças e as usarem como vantagem para obter a concha de teletransporte de Sansuri, ela lhes dá o que querem, mesmo que curvar-se perante a demanda deles a enfureça. Ela precisa, antes, pegar a concha na arca secreta de Leomund em seu quarto (Área 33). Se os personagens ficarem gananciosos e pedirem por mais do que a concha, Sansuri está disposta a abrir mão de quase qualquer coisa exceto seu livro de magias (consulte a Área 21), o castelo e a orbe de navegação (consulte a Área 30). Ela concorda até libertar Felgolos de sua custódia.

Entretanto, ela não possui honra e irá quebrar sua palavra ou tentará reclamar o que era dela tão logo as crianças estejam a salvo e devolvidas.

Se qualquer das crianças for ferida, Sansuri não descansará até que os responsáveis sejam esmagados até virar polpa. O mesmo vale para Thullen (consulte a Área 28), que ama as crianças ainda mais do que sua irmã.

24. SALA DA GUARDA

Um gigante das nuvens monta guarda aqui o tempo todo, espreitando pela seteira na direção da portaria (Área 10) e atento à ocorrência de problemas. O gigante não possui rochas para arremessar, mas pode substituí-las por frascos com 4,5 L de ácido (alcance 9/36 m), arremessando um como uma ação e causando 22 (4d10) pontos de dano de ácido com um acerto. Cada frasco pesa 23 kg e há cinco destes frascos em estantes de madeira na sala.

Existem seis aberturas mortais cortadas no chão em um dos cantos da sala, cada uma grande o suficiente para um personagem Pequeno se espremer através dela. Próximo às aberturas mortais há uma cuba de vidro contendo 136 L de ácido. A cuba pesa 181 kg quando cheia. Se inimigos entrarem no castelo através da porta principal (Área 11), o gigante pode usar uma ação para tombar o conteúdo da cuba sobre as aberturas mortais, permitindo que o ácido caia sobre os intrusos no corredor abaixo. Qualquer criatura pega pela chuva de ácido deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 15, recebendo 44 (8d10) pontos de dano de ácido em uma falha, ou metade do dano em um sucesso. Uma vez que a cuba seja usada, ela não pode ser usada novamente até que tenha sido enchida novamente. São necessários seis frascos de ácido para encher a cuba, e uma ação para esvaziar o conteúdo de cada frasco.

25. SAGUÃO

Sansuri retira-se para sua opulenta câmara quando precisa relaxar e limpar a mente. Uma mesa de 1,5 m de altura feita de madeira envernizada fica no meio da sala. Arranjados sobre ela existem vários itens: um narguilê, uma garrafa ornamentada de cristal azul cheia de um vinho de qualidade e uma bandeja de madeira cheia de uma montanha de figos. Taças de cristal azul estão estocadas em estantes em ambos os lados de uma porta que leva para a biblioteca (Área 21). Duas cadeiras estofadas cobertas por pele de Yeti e almofadas de tecido azul estão voltadas para ficar de frente para a mesa. As cadeiras flanqueiam uma lareira de mármore esculpido com imagens de pássaros. Sobre a lareira há uma aarakocra empalhada de plumagem azul. Esta pobre criatura são os restos de Jakka (consulte a seção “Simulacros de Aarakocra”, mais anteriormente neste capítulo).

Um feitiço de *detectar magia* revela uma fraca aura de magia de conjuração ao redor da lareira. Qualquer criatura que aponte para a lareira dizer a palavra “ild” faz com que um fogo mágico e crepitante se acenda. O fogo dura 1 hora antes de apagar. Esta propriedade pode ser ativada a vontade. Conjurando a magia *identificação* na lareira revela tanto sua propriedade quanto a palavra de comando necessária para ativá-la.

25. SAGUÃO

Um vistoso gramado cobre esta o topo deste telhado, que é cercado por ameias de 3 m de altura. O solo abaixo da grama possui 60 cm de profundidade. A menos que seis **simulacros de**

aarakocra (consulte a seção “Simulacros de Aarakocra”, mais anteriormente neste capítulo) estão encarapitadas sobre estas ameias, metade delas voltadas para fora e metade voltada para dentro. As aarakocra possuem instruções de atacar intrusos que perturbarem a água da lagoa (consulte adiante). Eles também vão a auxílio dos guardas na Área 29. De outra forma, eles atacam somente em autodefesa ou se Sansuri assim ordenar.

Dando vista por cima das ameias existem três telescópios. Pilhas de rochas, as quais os gigantes usam como munição, ficam próximas a dois dos telescópios.

Uma fonte com um esguicho na forma de um dragão de prata atado a correntes alimenta a água de uma piscina de 12 m de diâmetro e 1,5 m de profundidade, próxima à parede oeste. A água da fonte é coletada na piscina e reciclada novamente até a fonte. Um **elemental da água** vive nas piscina e emerge para atacar qualquer intruso que perturbe a água. Se o elemental for atacado, os simulacros de aarakocra juntam-se ao combate, vindo em sua defesa.

Árvores frutíferas crescem em alguns locais, e um pé de abóbora domina uma grande área. As abóboras que crescem aqui pesam 136 kg cada. Um gigante das nuvens pode arremessar uma grande abóbora tão longe quanto uma rocha, causando o mesmo dano.

27. GRAMADO A ESTIBORDO

O jardim do topo deste telhado possui um gramado vistoso dotado de árvores e pilhas de rochas que os gigantes das nuvens podem usar para fazer ataques à distância. O solo abaixo do gramado possui 60 cm de profundidade. Uma cerca viva divide o jardim, e do outro lado há um tabuleiro de xadrez de mármore preto e branco. As peças de xadrez são de tamanho humano e se parecem com conjuntos de armadura decorativos, seus elmos exibindo desenhos que as diferenciam; por exemplo, os reis e rainhas usam coroas ao invés de elmos, e os cavalos possuem elmos que se assemelham a cabeças de grifos. Os peões, torres, bispos, cavalos e reis são conjuntos de armaduras animadas, trinta ao todo. As rainhas são horrores de elmo. Já que nenhum jogo está em progresso, todas as peças estão em suas posições iniciais.

Os constructos não atacam a menos que um deles seja atacado primeiro, ou a menos que sejam ordenado a fazê-lo por Sansuri ou Thullen. De outra forma, uma peça de xadrez permanece imóvel, a menos que Sansuri ou Thullen os ordene a se mover para uma nova posição no tabuleiro.

28. ESTUFA

A porta para a estufa em formato de domo de Lyn Armaal possui um batente delicado de mitral sustentando painéis de vitrais que não resistem a danos. Uma desordem de plantas floridas e ervas crescem dentro da estufa. As plantas são cuidadas pelo irmão mais novo de Sansuri, Conde Thullen. Se ele não estiver aqui, estará em seu alojamento (Área 20) ou conferindo seus sobrinhos na Área 23. Espreitando entre a flora existem sete arbustos despertos que fazem a guarda da estufa e protegem as outras plantas. Se o alarme soar, Thullen se dirige para a Área 23 para garantir que as crianças estejam bem, e os arbustos permanecem pra trás.

Thullen é o oposto de sua irmã em muitos aspectos – gentil, de fala tranquila e não movido facilmente pela violência. Apenas aqueles que machuquem suas plantas ou os filhos de sua irmã

experimentam sua raiva guardada profundamente. Diferente de outros gigantes das nuvens nobres, Thullen não usa uma máscara para ilustrar seu humor. Ele é um gigante das nuvens com as seguintes alterações:

- A tendência de Thullen é neutra e boa.
- Quando Thullen conjura pele de pedra em si mesmo, sua CA aumenta para 16.
- Ele possui valor de Inteligência 18 (+4) e ganha a característica Conjuração, descrita abaixo.
- Ele fala Comum, Dracônico, Druídico e Gigante.
- Ele possui classificação de desafio 10 (5.900 XP).

Conjuração. Thullen é um conjurador de nível 9. Sua habilidade de conjuração é a Sabedoria (resistência a magia CD 15; +7 para acertar com ataque de magia). Ele possui as seguintes magias de druida preparadas:

Truques (a vontade): *consertar, criar chamas, druidismo*

1º nível (4 espaços): *constrição, curar ferimentos, onda trovejante*

2º nível (3 espaços): *lufada de vento, mensageiro animal, pele de árvore*

3º nível (3 espaços): *conjurar animais, convocar relâmpagos, falar com plantas*

4º nível (3 espaços): *movimentação livre, vinha esmagadora*

5º nível (1 espaço): *conjurar elemental*

CONTINUIDADE

Thullen não é movido, assim como sua irmã, pelo ganho e acúmulo de riquezas e poder, mas é inferior no ordenamento dos gigantes e deve seguir as ordens dela. Entretanto, ele fez um juramento para seus pais de aconselhar e proteger sua irmã. Ele não gosta de fazer inimigos, então tenta argumentar com aventureiros que cruzem seu caminho. Se eles quiserem a concha de teletransporte de Sansuri, ele divulgará que ela mantém a concha na torre que serve como seus aposentos (Área 33), embora não saiba exatamente onde.

Se os personagens parecerem intencionados a partir para a violência, Thullen tenta derrotá-los rapidamente pelo bem de sua família, convocando os constructos da Área 27 para auxiliá-lo. Se um ou mais personagens se renderem após causar danos a ele ou a sua família, ele poupa suas vidas, mas ordena que deixem Lyn Armaal de uma vez por todas. Se se recusarem, ou se partirem e retornarem mais tarde, Thullen torna-se hostil e os ataca.

29. GRAMADO SUPERIOR

O telhado do forte principal possui um gramado vistoso cercado um prédio baixo de pedra (Área 30). O solo abaixo do gramado possui 60 cm de profundidade. Uma torre de três andares com telhado cônico (Áreas 31-33) ergue-se para cima e para fora da porção mais ao sul da parede, subindo mais 36 m. Árvores e arbustos crescem do chão aqui e acolá, e três telescópios estão montados nas ameias. Uma escada em espiral trabalhada em ferro fundido desce através de um buraco no chão, levando até a Área 19. Próximo da escada há uma pilha de rochas que os gigantes das nuvens usam para fazer ataques à distância.

Encarapitados nas ameias estão seis **simulacros de aarakocra** (consulte a seção “Simulacros de Aarakocra”, mais anteriormente neste capítulo), metade deles voltado para fora e a outra metade voltado para dentro. Eles atacam qualquer um além de Sansuri e Thullen que tente entrar no domo de navegação ou na torre de Sansuri. Eles também lutam para se defender e defender os outros. Duas rodadas após a batalha irromper aqui, os simulacros de aarakocra na Área 26 chegam para auxiliar.



30. DOMO DE NAVEGAÇÃO

Sansuri conjurou a magia tranca arcana na porta para este prédio de pedra, que não possui outras entradas ou janelas. Flutuando 3 m acima do chão no meio desta sala circular está a orbe de navegação do castelo (consulte o Apêndice B), a qual Sansuri utiliza para controlar o deslocamento de Lyn Armaal. A parede interna desta sala é pintada com um mural prodígio que ilustra uma cidade dos gigantes das nuvens feita de dezenas de castelos das nuvens unidos. Seu teto em formato de redoma é feito de conchas sobrepostas feitas de um metal fino e negro, com brilhantes estilhas de cristal dispostas em soquetes no formato de estrela. Os cristais representam as estrelas no céu noturno, e as conchas sobrepostas de reposicionam magicamente para que o céu artificial dentro do domo combine exatamente com o céu noturno de onde quer que o castelo esteja.

31. SALÃO DAS MÁSCARAS

Máscaras são coleções populares entre os gigantes das nuvens nobres, que as usam para refletir seus estados de humor. Um gigante das nuvens nobre tipicamente possui várias delas, cada uma com um valor de objeto de arte e cada uma capturando a expressão de uma emoção em particular, seja ela de felicidade, melancolia, tristeza, fúria ou até mesmo algo mais sutil. A coleção de máscaras de Sansuri é exibida aqui. Esta sala forma o andar inferior da torre de Sansuri, com uma porta que dá acesso ao topo do telhado gramado. Se Sansuri for forçada a recuar para sua torre, ela conjura a magia tranca arcana na porta após passar por ela. Um pilar central suporta o telhado, e uma escadaria ornada de madeira sobe até a Área 22.

TESOURO

As paredes desta sala são enfeitadas com máscaras, cinquenta no total, cada uma no valor de 250 PO. Estas máscaras não mágicas são dimensionadas e moldadas para se encaixar no rosto de Sansuri, e cada uma captura um humor ou emoção específica. Nenhum artista confeccionou mais de uma máscara para a condessa, portanto cada máscara possui um estilo único. As máscaras descansam no topo de estreitas prateleiras dispostas nas paredes a 3, 4,5 e 6 m de altura do piso. Algumas prateleiras estão vazias, indicando que a condessa ainda tem espaço para expandir sua coleção.

32. SALA DE ESTUDO

Sansuri pesquisa novas magias e aperfeiçoa sua feitiçaria aqui. O mobiliário inclui uma mesa e um gabinete de madeira de 7,5 m de altura com uma magia de tranca arcana conjurada em suas portas. Uma escadaria desce para a Área 31 e sobe para a Área 33.

Dois **caçadores invisíveis** espreitam aqui silenciosamente e atacam qualquer criatura que não seja um gigante das nuvens que atravesse a sala.

TESOURO

O gabinete magicamente trancado é dividido em estantes e cubículos contendo a coleção de poções e pergaminhos de Sansuri, bem como de itens mágicos obtidos de aventureiros que cruzaram seu caminho e pagaram o preço disso com a vida. Uma busca no interior do gabinete revela os seguintes itens:

- Seis poções de tamanho gigante (*clarividência, cura suprema, encolher, força do gigante da tempestade, resistência ao fogo e*

resistência a trovejante). Cada poção é contida em um frasco de cristal de 30 cm de altura que pesa 6,8 kg quando cheio, ou 2,3 kg quando vazio. Uma poção gigante deve ser consumida por inteira para que seja efetiva, e demora cerca de 1 minuto para que um personagem Médio ou Pequeno beba todo o seu conteúdo.

- Cinco pergaminhos de magia (animar objetos, assassino fantasmagórico, conhecimento lendário, corrente de relâmpagos, dominar monstro). Cada pergaminho é escrito em uma folha de velino enrolada com 3,6 m de comprimento e 1,5 m de largura. Personagens de tamanho Médio podem usar os pergaminhos, independente de seu tamanho.
- Três itens mágicos de tamanho comum. Jogue a Tabela F de Itens Mágicos no Capítulo 7 do Guia do Mestre para os dois primeiros itens e a Tabela G para o terceiro.

33. APOSENTO PRINCIPAL

Sansuri adorna seus aposentos com decorações que estão de acordo com seu status de nobreza. Seu colchão e recheado com um material macio e a armação de madeira da sua cama é adornada arabescos de ouro e gemas (estes e outros itens preciosos são descritos na seção “Tesouro”, adiante). A câmara possui um telhado cônico que atinge seu ápice 18 m acima. Pendurado nas vigas está o “carrossel” bizarro de Sansuri, que é feito de sete pégasos empalhados pendurados em uma “pista” feita de um anel de ferro. O anel gira magicamente de forma que os cavalos alados “planam” ali em cima continuamente no sentido anti-horário.

Escondido na cabeceira da cama há um compartimento secreto que pode ser encontrado com um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 15 (Percepção). Ele contém um pequeno baú adornado feito de ouro e filigranas de platina. Este baú é uma réplica em miniatura de uma arca muito maior que Sansuri usa como principal componente de sua magia de *arca secreta de Leomund*. Ao tocar a réplica, Sansuri pode invocar sua arca maior (consulte “Tesouro”), fazendo com que ela apareça dentro de 1,5 do seu alcance. Nenhuma outra criatura pode invocar a arca maior desta maneira, o que significa que os personagens devem persuadir Sansuri a invocá-la para eles se quiserem obter seu conteúdo (consulte “Continuidade”).

TESOURO

O arabesco que adorna a cama de Sansuri, se for retirado por inteiro, vale apenas 100 PO, mas as cinquenta gemas embutidas na armação da cama valem 100 PO cada. Arrancar uma única gema requer uma ação. Cinco tapeçarias feitas de fios de ouro (cada uma no valor de 2.500 PO e pesando 340 kg) adornam as paredes. Sansuri também possui um espelho solto com moldura de elétrum (no valor de 1.500 PO e pesando 227 kg) e um biombo de três divisórias feito de madeira entalhada para se parecer com três árvores perdendo folhas feitas de pequenas chapas de ouro e platina prensadas (no valor de 2.500 PO e pesando 227 kg).

A *arca secreta de Leomund* de tamanho real vale 5.000 PO. Sua réplica menor vale 50 PO. Dentro da arca maior está a *concha de teletransporte* de Sansuri (consulte o Apêndice B), um colar de ouro com um pendente de ametista do tamanho de um punho (no valor de 7.500 PO) e um diadema encrustado de diamantes (no valor de 7.500 PO).

CONTINUIDADE

Os personagens precisam de algum tipo de influência para fazer com que Sansuri use o baú réplica para invocar a *arca secreta de Leomund*. Eles podem usar a magia *sugestão* ou outra similar para compelir Sansuri a invocar a arca. Eles também podem manter um ou ambos os filhos dela para usá-los como vantagem para conseguir o que querem. Se os personagens derrotarem Sansuri em combate, mas a mantiverem viva, ela concorda em invocar a arca e lhes entregar seu conteúdo em troca por sua vida.

Se os personagens matarem Sansuri antes de perceber que precisam dela para obter a *concha de teletransporte*, eles precisavam restaurá-la à vida ou procurar outra *concha de teletransporte*, ou ainda, procurar outro meio de chegar até Turbilhão.

CONQUISTANDO O CASTELO

Se a Condessa Sansuri morrer, a propriedade por direito de Lyn Armaal fica com seus filhos, mas nenhum deles têm idade suficiente para regê-lo no lugar dela. O tio deles, o Conde Thullen, assume o comando do castelo se ainda estiver vivo. Se os personagens se opuserem a ele, Thullen tenta convencê-los a partir ao permitir que os personagens mantenham quaisquer tesouros que tenham acumulado. Se ainda assim eles se recusarem a lhe dar o controle do castelo, ele os ataca a menos que tenham as crianças em custódia, cano no qual Thullen cede o controle do castelo em troca do retorno dos sobrinhos em segurança. Thullen pode usar os constructos da Área 27 para auxiliá-lo a retomar o controle do castelo das mãos dos “pequenininhos” se chegar a este ponto.

Se os personagens derrotarem todos os gigantes das nuvens e os simulacros de aarakocra, não há nada que os impeça de reclamar o castelo, uma vez que tenham se livrado de quaisquer criaturas hostis, tais como os grifos na Área 7 e os elementais nas Áreas 10, 26 e 31. Os ogros estúpidos na Área 13 servem os personagens tão prontamente quanto serviam os gigantes das nuvens, e os constructos na Área 27 não são uma ameaça uma vez que permaneçam desativados.

Por quanto tempo os personagens permanecerão no controle do castelo é uma decisão deles e sua. Os personagens podem perder o interesse nele uma vez que percebam quão inconvenientemente grandes são as portas e escadas. Há certamente outras criaturas no Norte que poderiam tentar tomá-lo para si, incluindo rivais gigantes das nuvens e dragões ancestrais. Klauth, em particular, poderia aceitar o castelo como “pagamento” por ajudar os personagens em algum momento anterior da aventura; consulte a seção “Vale Klauthen” no Capítulo 3 para mais informações sobre este velho e astuto ancião.

AVANÇO DE PERSONAGEM

Uma vez que os personagens obtenham a concha de teletransporte de Sansuri, um personagem pode sintonizar-se com ele e usá-lo para teletransportar o grupo para Turbilhão. Os personagens podem decidir não usar a concha no momento, talvez porque pretendam libertar Felgolos, mas ainda não o tenham feito porque querem livrar o castelo e reclamá-lo para si. Garanta que os personagens tenham avançado para o 9º nível antes de partir para o Capítulo 10, “Fortaleza dos Gigantes da Tempestade”.



CAPÍTULO 10: FORTALEZA DOS GIGANTES DA TEMPESTADE

Antes da dissolução do ordenamento, a influência dos gigantes da tempestade era tão grande que os gigantes menores eram obrigados a cumprir seus decretos. Os gigantes da tempestade, reclusos por natureza, fizeram o seu melhor para desencorajar gigantes menores de destruir as civilizações das pessoas pequenas. A morte

da Rainha Neri e o desaparecimento do Rei Hekaton deixaram Turbilhão em desordem, permitindo que os gigantes malignos andassem livremente.

O Rei Hekaton viu sinais de que suas filhas mais velhas eram incapazes de reivindicar o Trono do Crânio de Dragão, então ele fez sua filha mais jovem, Serissa, sua legítima herdeira. Ela tomou seu lugar no Trono do Crânio de Dragão, mas com o ordenamento quebrado, ela não tem o poder de manter os senhores gigantes malignos na linha. Ela confia em dois gigantes da tempestade para lhe aconselhar: seu tio, Uthor (irmão mais novo de Hekaton), e a sábia matrona, Iymrith. Infelizmente, nenhum deles tem muito respeito pelos pequeninos. A respeito disso, Serissa está sozinha. Serissa acredita que, como a sua querida mãe, que os pequeninos são mais inteligentes e poderosos do que a maioria dos gigantes, e quando criança, visitou seus litorais na companhia de sua mãe e tem grande afeição por eles.

Nesta parte de sua missão, os personagens usam sua concha de teletransporte (obtida em um dos capítulos anterior) para se teletransportar para Turbilhão. Uma vez lá, eles devem fazer o seu caminho até a princesa Serissa e ganhar a sua confiança. Ela quer acreditar que seu pai está vivo. Ela também quer acreditar que os personagens são engenhosos e fortes o suficiente

para encontrar e resgatar o Rei Hekaton, apesar do que Uthor e Iymrith sussurram. Se os personagens convencerem Serissa de que podem ajudar, ela mostra-lhes uma pista encontrada perto do cadáver de sua mãe: uma moeda de madeira que leva os personagens ao conflito com a Sociedade Kraken (como discutido no Capítulo 11, “Pegos pelos Tentáculos”).

Os irmãos de Serissa, Mirran e Nym, fazem todo o possível para colocar Serissa contra os aventureiros e provar para sua irmã mais nova que as pessoas pequenas não podem ser confiáveis e devem ser eliminadas. Os personagens também encontram Iymrith novamente. Para provar seu verdadeiro valor aos gigantes da tempestade, os personagens devem expor o dragão que se esconde em seu meio. O dragão foge quando sua verdadeira natureza é revelada, e os personagens não encontram Iymrith novamente até que a confrontem em seu covil do deserto (consulte o Capítulo 12).

Personagens que não têm interesse em intrigas podem tentar saquear a fortaleza ou acabar com membros da família real. Qualquer ato do tipo volta Serissa contra os personagens e os joga diretamente nas mãos de Iymrith.

GIGANTES DA TEMPESTADE

Antes de narrar esta parte da aventura, reveja as informações sobre os gigantes da tempestade no *Manual dos Monstros*. Isso ajudará você a interpretar os gigantes da tempestade neste capítulo.

Além disso, dê outra olhada para a seção “Rei Hekaton e suas Filhas” e a seção “Iymrith” na Introdução para obter informações sobre como interpretar as irmãs, Uthor e Iymrith com precisão.

TURBILHÃO: CARACTERÍSTICAS GERAIS

Mesmo que a fortaleza dos gigantes da tempestade, Turbilhão, fique nas profundezas do Mar Sem Rastros, ela não é completamente cheia de água. As características gerais da fortaleza submarina são resumidas aqui.

Áreas Cheias de Ar e Áreas Submersas. Muitas câmaras e corredores são preenchidos com ar que é continuamente e magicamente reabastecido. No mapa, áreas cheias de ar estão pintadas de roxo. Algumas áreas cheias de ar contêm piscinas de água; uma piscina preenche uma depressão no chão e está pintada de azul no mapa. As áreas submersas estão pintadas de azul de parede a parede. Personagens que não conseguem respirar debaixo d'água devem prender a respiração em uma área submersa. Enquanto estão submersas, elas também são suscetíveis ao efeito da pressão da água (consulte a seção "Pressão da Água"). As regras para o combate submerso aparecem na seção "Combate Submerso" no Capítulo 9 do Livro do Jogador.

Baús Anêmona. Os gigantes da tempestade cultivam anêmonas de 3 m de altura e 3 m de largura que podem sobreviver fora da água e têm cavidades ocas dentro delas. Os gigantes usam as anêmonas como baús de tesouro e para a eliminação de resíduos. A matéria orgânica comestível colocada em um baú anêmona é lentamente digerida durante por um período de dias; matéria não comestível ou inorgânica não são digeridas.

Quando um gigante de tempestade toca uma dessas anêmonas, ela abre no topo. Qualquer outra criatura que entrar em contato com uma anêmona deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 10. Em uma falha, a criatura recebe 11 (2d10) pontos de dano de veneno dos tentáculos venenosos da anêmona. Um personagem pode enganar uma anêmona para abri-la, tocando-a e sendo bem-sucedido em um teste de Inteligência CD 15 (Natureza). Se o teste falhar, a anêmona não abre, e o personagem deve fazer o teste de resistência. Um baú permanece aberto por 1 minuto e depois se fecha. Um baú anêmona tem CA 5 e 20 pontos de vida.

Tetos. Tetos em toda a fortaleza possuem 15 m de altura em áreas cheias de ar e 9 m de altura em áreas submersas, exceto se indicado o contrário. O Turbilhão no meio da fortaleza está aberto para o mar acima.

Escalada. A fortaleza tem paredes lisas e ásperas que não oferecem apoios, de modo que escalada sem equipamento exige um sucesso em um teste de força CD 20 (Atletismo).

Janelas de Cristais. Alguns quartos têm janelas ovais feitas de um espesso cristal transparente. Estas janelas foram projetadas para suportar enormes quantidades de pressão e força, e não são facilmente quebradas. Cada janela tem CA 1, 60 pontos de vida, um limiar de dano de 20 e imunidade a dano psíquico e veneno. Quebrar uma janela faz com que a água do oceano seja despejada na fortaleza, inundando as câmaras cheias de ar e os níveis mais baixos rapidamente. Fazer isso não tem efeito sobre os gigantes da tempestade, que podem respirar água tão facilmente quanto respiram ar, mas criaturas que não podem respirar água não sobreviverão por muito tempo sem a ajuda da magia respirar na água ou magia semelhante.

Portas e Portas Secretas. As portas gigante em toda Turbilhão possuem 9 m de altura e são feitas de pedra e cobertas de cracas, com dobradiças de ferro enferrujadas. Suas maçanetas estão a 3,9 m acima do chão. Portas secretas são semelhantes em tamanho, mas não possuem dobradiças visíveis ou maçanetas. Um gigante Enorme não tem problemas para abrir qualquer tipo de porta. Uma criatura menor pode tentar abrir uma porta se essa criatura ou alguma outra criatura útil puder alcançar a maçaneta da porta e destravá-la. Enquanto a maçaneta é destravada, uma criatura deve usar uma ação para empurrar ou puxar a porta pesada, abrindo-a com um teste bem-sucedido de Força CD 15 (Atletismo). Em uma falha, a porta não abre. As portas não são herméticas e não podem conter a água.

Os personagens que tenham um valor de Sabedoria passiva (Percepção) de 15 ou maior notam uma porta secreta quando se movem perto de sua localização. Um personagem também pode encontrá-la procurando por portas secretas e sendo bem-sucedido em um teste de Sabedoria CD 15 (Percepção).

Mexilhões Gigantes. Mexilhões gigantes aparecem em várias das câmaras da fortaleza. Como uma ação, um personagem pode abrir um mexilhão gigante com um teste bem-sucedido de Força CD 16 (Atletismo). Usar um pé-de-cabra, uma espada ou uma ferramenta semelhante concede vantagem ao teste. Quando um mexilhão gigante é aberto, jogue a tabela Mexilhões Gigantes para determinar seu conteúdo.

MEXILHÕES GIGANTES

d100 Criatura(s)

01-25 Nada

26-75 Uma pérola cor de rosa do tamanho de uma toranja (500 po)

76-90 Uma pérola cor de preta do tamanho de uma toranja (5.000 po)

91-98 Uma Pearl of Power violeta do tamanho de uma toranja.

99-00 Uma Crystal Ball transparente do tamanho de uma toranja.

Iluminação. Todos os espaços interiores são mal iluminados. As câmaras cheias de ar têm candeeiros nas paredes com a magia chama contínua conjurada sobre elas ou janelas ovais de cristal transparente que permitem que a luz do recife de coral bioluminescente entre. Os peixes bioluminescentes iluminam vagamente as áreas submersas.

Mobiliário e Objetos Gigantes. A maioria dos móveis e outros itens em Turbilhão são dimensionados para gigantes de tempestade. Exceções são citadas no texto. As mesas, cadeiras e outros mobiliários são tipicamente três vezes mais altos, longos e largos que seus equivalentes de tamanho humano e cerca de vinte e sete vezes o seu peso. As criaturas Pequenas e Médias podem passar agachados por baixo e escalar móveis de tamanho gigante, tratando os espaços que ocupam como terreno difícil.

Portas Levadiças. Ao longo da fortaleza há portas levadiças de ferro cobertas de cracas. Uma porta levadiça pode ser levantada ou abaixada com teste bem-sucedido de Força CD 26 (Atletismo). Uma criatura Pequena pode se passar entre as barras com facilidade, enquanto uma criatura Média pode espremer-se entre as barras das portas levadiças com um teste bem-sucedido Destreza CD 10 (Acrobacia).

Escadarias. Escadarias na fortaleza são dimensionadas para gigantes da tempestade. Todos os degraus possuem 1,2 m de altura por 1,2 m de profundidade. Criaturas Grandes ou menores tratam as escadas como terreno difícil.

TURBILHÃO

Turbilhão encontra-se no fundo do Mar Sem Rastros, quase 900 m abaixo da superfície. Durante séculos, tem sido a fortaleza dos mais poderosos reis gigantes dos gigantes da tempestade do mundo. A fortaleza submarina do Rei Hekaton é esculpida em um recife. Quatro torres rochosas cobertas de cracas e corais elevam-se do fundo do oceano, e entre elas há um grande buraco que desce no coração da fortaleza. Fenômenos naturais às vezes fazem com que as correntes oceânicas formem um grande rede-

moinho com força suficiente para atrair navios para dentro dele. Estes navios são despedaçados e puxados para baixo, e os destroços são depositados na parte inferior do sumidouro, onde os caranguejos de carapaça os vasculham completamente para seus mestres, os gigantes da tempestade.

CHEGANDO A TURBILHÃO

A maneira mais fácil e segura de chegar até Turbilhão (mostrada nos Mapas 10.1 e 10.2) é com a magia teletransporte, e para isso os personagens devem ter uma concha de teletransporte quando chegar o momento de visitar a fortaleza dos gigantes da

LISTAGEM DE TURBILHÃO

ÁREA	CRIATURA(S)	NOTAS
5	2 caranguejos de carapaça	Os caranguejos saem para investigar perturbações na Área 1 a menos que as portas levadiças para suas cavernas estejam fechadas.
6	1 baleia assassina	A baleia espera aqui por Nym.
7	1 estrangulador	O estrangulador não deixa esta área sob quaisquer circunstâncias.
8	1 baleia assassina	A baleia espera aqui por Mirran.
10	1 gigante da tempestade	O gigante investiga qualquer perturbação alta na Área 8 e, de outra forma, obedece as ordens de Mirran ou Uthor.
11	1 baleia assassina	A baleia espera aqui por Serissa.
12	2 gigantes da tempestade	Os gigantes investigam qualquer perturbação alta na Área 11 e, de outra forma, obedece as ordens de Serissa ou Uthor.
14	Mirran, Nym, 1 caranguejo de carapaça (órgão de tubos), 2 gigantes da tempestade, 1 gigante das nuvens, 1 gigante do fogo, 1 gigante do gelo, 1 gigante de pedra	O gigante da tempestade protege Nym e Mirran, que recuam para as Áreas 6 e 30, respectivamente, se forem seriamente ameaçadas. O caranguejo e os outros gigantes permanecem aqui.
15	Serissa, Uthor, Iymrith, 2 gigantes da colina	O gigante da tempestade protege Nym e Mirran, que recuam para as Áreas 6 e 30, respectivamente, se forem seriamente ameaçadas. O caranguejo e os outros gigantes permanecem aqui.
19	10 tubarões caçadores	Os tubarões permanecem aqui até serem libertados, ocasião na qual se movem para a área do sorvedouro (Área 1) para caçar suas presas.
21,29	2 gigantes da tempestade	Os gigantes permanecem aqui, a menos que sejam ordenados por Uthor a irem para outro lugar.
31	5 mephits de vapor	Os mephits permanecem próximos da banheira.
33	1 gigante da tempestade	Os gigantes permanecem aqui, a menos que sejam ordenados por Uthor a irem para outro lugar.
34	2 gigantes da tempestade, 9 caranguejos gigantes	Os gigantes e caranguejos permanecem aqui até serem perturbados.

tempestade. Personagens que se teletransportem para Turbilhão usando a concha de teletransporte aparecem no topo do glifo mágico na Área 2.

Personagens também podem chegar a Turbilhão por navio. Turbilhão fica localizada no fundo do mar entre Ruathym, Ossos de Baleia e o Arquipélago de Korinn. Qualquer navio que navega sobre Turbilhão encontra um redemoinho gigante que inexoravelmente atrai o navio para suas profundezas. O casco do navio será dilacerado, seus destroços sugados para o fundo de um sumidouro no coração da fortaleza (Área 1). Criaturas a bordo do navio devem fazer um teste de resistência de Constituição CD 20, recebendo 55 (10d10) pontos de dano de concussão em uma falha ou a metade do dano se bem-sucedidas. Não há ar no sumidouro, portanto os personagens que sobreviverem ao naufrágio devem prender a respiração, localizar um bolsão de ar ou usar magia para respirar. Personagens que são arrastados para baixo nas profundezas também devem lutar contra a pressão da água.

PRESSÃO DA ÁGUA

As criaturas e os veículos nas profundezas de Turbilhão sofrem 7 (2d6) pontos de dano por minuto pela pressão da água a menos que sejam adaptados ou construídos para suportar este ambiente. Os gigantes da tempestade, baleias, tubarões, crustáceos e invertebrados aquáticos são imunes à pressão da água nessa profundidade, assim como os veículos com um limiar de dano de 10 ou mais. Outras criaturas podem ser imunes ao efeito da pressão da água, a seu critério.

Uma magia que permita respirar na água não fornece proteção contra o efeito de esmagamento da pressão da água, a menos que a descrição da magia indique o contrário. Até mesmo um aparelho de Kwalish não é projetado para suportar pressão de água a essa profundidade. Criaturas dentro de um aparelho de Kwalish estão protegidas contra o efeito de esmagamento da pressão enquanto o aparelho ainda tiver pelo menos 1 ponto de vida.

HABITANTES

A tabela Listagem de Turbilhão resume a localização dos habitantes quando os personagens se aproximam e indica como essas criaturas reagem quando intrusos são detectados. Ruídos altos em uma área da fortaleza podem ser ouvidos em áreas adjacentes, mesmo se houver água ou uma porta entre os locais.

A Princesa Serissa é a autoridade suprema em Turbilhão durante a ausência de seu pai. Ela confia a seu tio, Uthor, o comando da guarnição. Se a fortaleza for atacada, o principal dever de Uthor é proteger as princesas, Serissa em primeiro lugar. Todos os outros gigantes da tempestade - incluindo as princesas - obedecem aos comandos de Uthor quando se trata de assuntos militares.

Uma vez que Iymrith perceba que o povo pequeno invadiu a fortaleza, ela faz tudo o que puder para promover uma guerra. Ela tenta convencer Serissa de que os aventureiros são assassinos enviados para matá-la ("contratados por nada menos que a vilanesca Aliança dos Lordes", supõe Iymrith) e que cada palavra que sair da boca deles é uma mentira. Como último recurso, Iymrith incitará Mirran e Nym a atacar os aventureiros, já que ela sabe que Uthor e seus guardas vão rapidamente se voltar contra alguém que prejudique suas sobrinhas. Iymrith não atacará os aventureiros, por si só. Se sua verdadeira natureza for revelada, ele tenta arrancar o Cetro de Korolnor (consulte o Apêndice B) das garras de Serissa antes de fugir da fortaleza e retornar ao seu covil em Anauroch (consulte o Capítulo 12, "Perdição do Deserto").

1. VÓRTICE E SUMIDOURO

Um poderoso vórtice roda acima de um sumidouro no fundo do oceano com 30 m de profundidade e 54 m de largura (na superfície da água, o vórtice manifesta-se como um redemoinho de

800 m de largura, poderoso o suficiente para arrastar navios para a sua ruína). O sumidouro possui um dreno no fundo. Obstruir o dreno faria com que o vórtice se dissipasse, mas o dreno possui 15 m de diâmetro. Uma grade de ferro coberto de cracas tampa o dreno, e os furos entre suas barras possuem 3 m de largura. O sumidouro possui três níveis.

NÍVEL 1

A parte inferior do sumidouro está repleto de detritos - os restos de navios destruídos, limpos pelos caranguejos de carapaça na Área 5. As paredes estão cobertas de coral e outros habitantes dos oceanos. Cinco passagens inundadas levam até as Áreas 2, 5, 6, 8 e 11.

NÍVEL 2

Este nível fica 15 m acima do fundo do sumidouro. Uma saliência rochosa e desigual agarra-se à parede externa do sumidouro, cheia de corais, algas e os restos de um navio naufragado em seu topo. Cinco túneis inundados levam até as Áreas 15, 19, 20, 21 e 29.

NÍVEL 3

Este é o topo do sumidouro. A partir daqui, um observador no fundo do oceano pode apenas perceber uma borda circular 15 m abaixo, embora o fundo do buraco esteja escondido na escuridão, 30 m abaixo. Ao redor da boca do sumidouro estão mais navios destruídos, e assomando-se sobre eles estão os quatro pináculos subaquáticos cobertos de coral que servem como casa para a Família Real. Os naufrágios foram limpos, e qualquer um que se demore na área vê tubarões, baleias, caranguejos e outras criaturas se movendo. Estas criaturas aquáticas têm seus próprios afazeres e prestam pouca atenção aos moradores da superfície.

O coral do lado de fora dos pináculos reais pode ser colhido e vendido. Alguém que consiga suportar a pressão a esta profundidade (consulte a seção “Pressão da Água” no início deste capítulo) pode colher 1d4 quilos de coral em uma hora. Cada quilo vale 100 PO. Os gigantes da tempestade na Área 34 tentam espantar alguém saqueando o coral.

2. CÂMARA DO PORTAL

Qualquer um que se teletransporte para Turbilhão aparece no topo de um glifo brilhante esculpido no chão de uma alcova no canto nordeste desta câmara bruta. Isto acontece mesmo se o destino era em outra parte da fortaleza.

As paredes úmidas daqui são cobertas com líquens bioluminescentes, caracóis, estrelas-do-mar e cracas. Pequenos caranguejos inofensivos rastejam através do piso, evitando o selo.

Assim que os personagens chegam nesta câmara, eles ouvem música: uma poderosa voz feminina acompanhada por tons profundos e evocativos de um órgão de tubos sendo magistralmente tocado. A música vem de uma escadaria em espiral que leva até a Área 14. Os dois gigantes da tempestade que normalmente ficam de guarda nos pés desta escadaria estão atualmente na Área 14, ficando de olho em alguns outros visitantes.

PISCINA E PASSAGEM SUBMERSA

Junto à escadaria há uma piscina circular de 12 m de profundidade com uma passagem de 9 m de altura no fundo. A passagem inundada leva à Área 1. Uma porta levadiça coberta de cracas foi abaixada para bloquear a passagem.

CORREDORES NORTE E LESTE

Um corredor para o leste termina em uma estátua de pedra do tamanho real de uma gigante da tempestade segurando uma harpa e trajando um vestido do coral roxo. Portas na parede sul do corredor levam à Área 3. Cada porta é feita de carvalho reforçado de ferro, medindo 4,5 m de altura por 2,1 m de largura, e tem CA 15, 50 pontos de vida e imunidade a veneno e danos psíquicos. Nenhuma das portas têm fechadura.

Um corredor semelhante se estende para o norte. A estátua no fim do corredor norte retrata uma gigante da tempestade soprando uma concha cor-de-rosa e azul. As portas de tamanho gigante para cada lado da estátua levam a mais aposentos de hóspedes (Área 4).

GÊISER DE VAPOR

Um corredor estreito para o sul conduz a uma câmara circular com uma pequena piscina de vapor em seu centro. A cada hora, um gêiser de vapor é disparado de um respiradouro no fundo da bacia rasa, emitindo um ruído alto e sibilante enquanto irrompe. Qualquer criatura que estiver na pequena sala circular quando o gêiser irromper é engolfado por vapor escaldante e água fervente, e deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 15, recebendo 22 (4d10) pontos dano de fogo em uma falha, ou metade do dano em um sucesso.

3. APOSENTOS DOS CONVIDADOS PEQUENOS

Aventureiros que ganham a confiança dos gigantes são alojados aqui durante a sua estadia. Cada um destes alojamentos contém mobiliário dimensionado para criaturas de tamanho Médio e Pequeno: cinco camas confortáveis, um tapete circular, um barril de água potável, um armário vazio e um guarda-roupa vazio.

4. APOSENTOS DOS CONVIDADOS GIGANTES

Os hóspedes de tamanho gigante são alojados aqui. O quarto a leste tem uma cama de solteiro, e o quarto a oeste tem três camas. Uma porta na parede oeste abre-se em uma sala de armazenamento que contém algumas caixas e barris com comida e vinho. Ninguém está usando esses aposentos no momento.

5. BAIA DE CARANGUEJOS

Uma porta levadiça erguida e coberta de cracas paira sobre a entrada desta gruta submersa. A gruta é o lar de dois **caranguejos de carapaça** (consulte o Apêndice C). Eles cobriram suas conchas com destroços de navios e atacam qualquer coisa que entre em sua caverna, a menos que se pareça com um gigante da tempestade. A partir de uma distância de 9 m ou mais, os caranguejos são facilmente confundidos com pilhas de destroços de naufrágio. Qualquer personagem que seja bem-sucedido em um teste de Inteligência CD 15 (Natureza) reconhece as criaturas pelo que elas são.

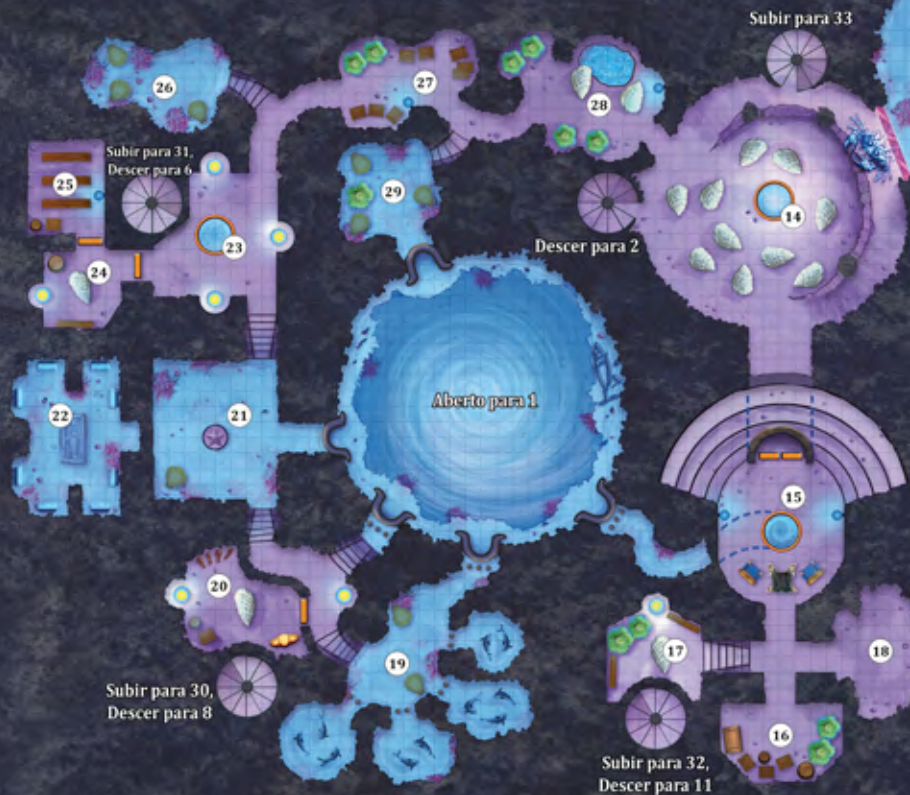
TESOURO

Alguns tesouros jazem espalhados pelo chão da caverna em meio a espadas enferrujadas cobertas de cracas e outros detritos. Uma pesquisa completa rende 67 PO, um cálice brilhante feito de elétrum (no valor de 75 PO) e 1d4 itens mágicos. Jogue a Tabela G de Itens Mágicos no Capítulo 7 do Guia do Mestre para o primeiro item e a Tabela F para quaisquer outros itens.

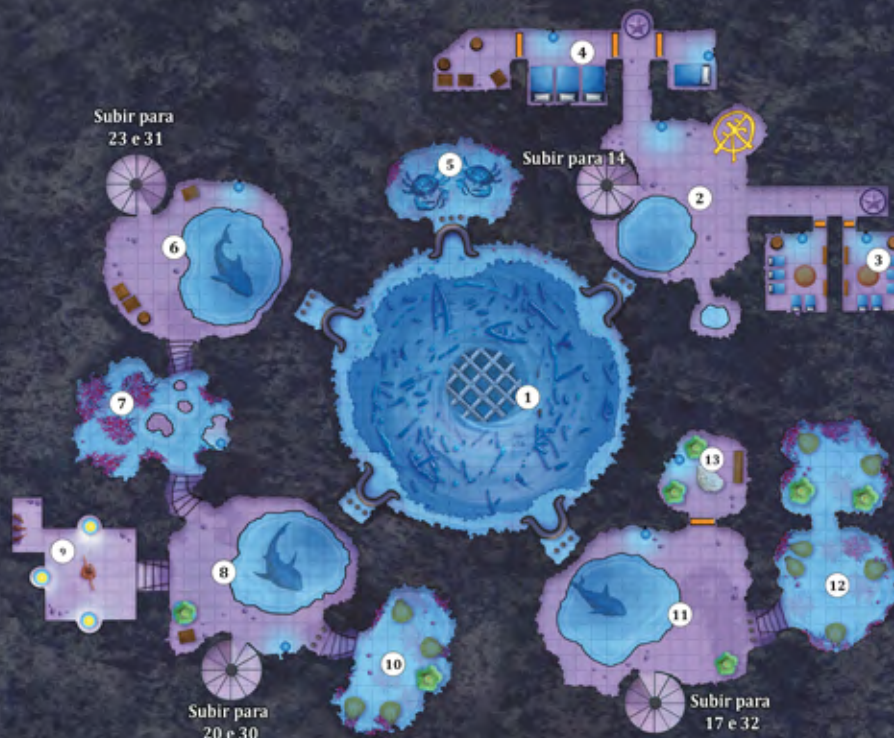
6. A BALEIA DE NYM

Uma piscina de 15 m de profundidade ocupa quase metade desta câmara cheia de ar. Um enorme baleia assassina (144 pontos

Turbilhão Nível 2



Turbilhão Nível 1



- Baú Anemona
- Cama
- Braseiro
- Janela de Cristal
- Porta
- Porta Dupla
- Mexilhão Gigante
- Candelabro
- Porta Secreta
- Mesa de Concha
- Estatua
- Trono

1 Quadrado = 3 metros

MAPA 10.1: TURBILHAO, NIVEIS 1 E 2

de vida) nada em círculos na piscina, atacando qualquer criatura que não seja Nym que entre nela. A baleia é a montaria de Nym.

Uma passagem submersa bloqueada por uma porta levadiça abaixada conecta a piscina da baleia ao sumidouro (Área 1). Caixas de peixes mortos descansam contra as paredes, e uma escada em espiral ascende 40 m até a Área 31. Na metade da escadaria em espiral há uma porta secreta que se abre para a Área 23.

Escadas rústicas na parede sul descem até a Área 7.

CONTINUIDADE

Se Nym recuar para esta câmara, ela ergue a porta levadiça e, junto com a baleia, saem da fortaleza.

7. JARDIM DE CORAL

O chão desta caverna cheia de ar está abaixo de 1,5 m de água. Escadas nas paredes norte e sul sobem em direção às Áreas 6 e 8. Nym transformou esta caverna em seu jardim de coral pessoal. Culturas de coral brotam das paredes e de formações rochosas, todas coloridas e imensas. Um das formações rochosas cobertas de corais é, na verdade, realmente um **estrangulador**, que Nym usa como um guardião. O estrangulador ataca qualquer outra criatura que não seja Nym, que atravesse a caverna.

Um personagem pode colher 2d4 quilos de coral em meia hora. Os corais daqui valem 200 PO por quilo. O jardim contém 50.000 PO de coral.

8. A BALEIA DE MIRRAN

Uma enorme **baleia assassina** (156 pontos de vida) nada em círculos em uma piscina de 15 m de profundidade aqui. A baleia ataca qualquer criatura que não seja Mirran que entre na água.

Uma passagem inundada bloqueada por uma porta levadiça abaixada conecta a piscina da baleia ao sumidouro (Área 1). Escadas esculpidas nas muralhas noroeste e sudeste levam até as Áreas 7 e 10. Uma porta levadiça paira aberta sobre a escadaria sudeste. Uma terceira escada leva até a Área 9, e uma ampla escadaria em espiral ascende 40 m até a Área 30. Uma caixa de peixes mortos está perto da escadaria em espiral. No meio da escada há uma porta secreta que se abre para a Área 20.

TESOURO

Um baú anêmona perto da escadaria em espiral contém um saco feito de bexiga de tubarão com 400 PP.

CONTINUIDADE

Os gigantes da tempestade que dormem na Área 10 acordam e respondem a qualquer distúrbio barulhento aqui.

9. CÂMARA DE LUTA

Mirran usa esta sala cheia de ar para praticar suas lutas. Um manequim gigante feito a partir do mastro, velas e cordame de um navio naufragado fica no meio da sala. Uma alcova no canto noroeste contém uma prateleira de pedra que tem três cajados de madeira esculpida.

10. GUARDA DORMINDO

Uma escadaria desce até uma câmara submersa. Uma gigante da tempestade adormecida flutua no meio da sala, seus membros embrulhados em algas para impedi-lo de ir à deriva.

TESOURO

Esta câmara contém quatro mexilhões gigantes e um baú anêmona. O conteúdo dos mexilhões é determinado pela tabela Mexilhões Gigantes (consulte a caixa lateral “Turbilhão: Características Gerais”). O baú anêmona contém quatro sacos feitos de bexiga de tubarão. Cada saco contém 1d4x100 PP.

11. A BALEIA DE SERISSA

A **baleia assassina** de estimação de Serissa (128 pontos de vida) nada e brinca em uma grande piscina de 15 m de profundidade. Quando a baleia vê outra criatura, ela salta para fora da água e canta pedindo seu jantar. Se um personagem lhe lançar um peixe morto ou algo mais que ela possa comer, a baleia se lembra do presente e não atacará esse indivíduo, a menos que o personagem a ataque antes. A piscina está conectada ao sumidouro (Área 1) por uma passagem inundada com uma porta levadiça abaixada.

Um baú anêmona fica no canto sudeste. Ele contém um saco preto feito da bexiga de um merrow. O saco está cheio de peixes mortos. Perto de uma porta levadiça erguida há uma escadaria que desce até a Área 12.

Uma escadaria em espiral sobe 40 m até a área 32. Na metade da escadaria em há uma porta secreta que se abre para a Área 17.

Uma porta na parede norte abre-se para a Área 13.

CONTINUIDADE

Os gigantes da tempestade que dormem na Área 12 acordam e respondem a qualquer distúrbio barulhento aqui. Se Serissa recuar para cá, ela ergue a porta levadiça, e ela e a baleia deixam a fortaleza.

12. GUARDAS DORMINDO

Uma escadaria que começa após uma porta levadiça desce até um par de câmaras submersas cheias de alga marinha. Dois gigantes da tempestade dormem aqui, um na câmara mais ao sul e outro na câmara mais ao norte. Seus membros estão enrolados em algas para impedi-los de ir à deriva. Os gigantes são sensíveis às correntes de água, de modo que qualquer criatura que nade através da caverna de um gigante deve ser bem-sucedido em um teste de Destreza CD 19 (Furtividade) para evitar acordar o gigante.

TESOURO

Esta área contém seis mexilhões gigantes e dois baús anêmona. O conteúdo dos mexilhões é determinado pela tabela Mexilhões Gigantes (consulte a caixa lateral “Turbilhão: Características Gerais”). Cada baú anêmona contém 1d4-1 itens mágicos e 1d4 sacos de bexiga de tubarão. Cada saco contém 1d4x100 PP. Jogue a Tabela B de Itens Mágicos no Capítulo 7 do Guia do Mestre para determinar cada item.

13. ESTUDO

Serissa costumava vir aqui muitas vezes para estudar em solidão, mas seus atuais deveres não lhe permitem a oportunidade de prosseguir seus estudos. Uma estante feia feita de destroços de navio fica contra uma parede, cheio de volumes de tomos que Serissa recuperou dos navios afundados. Os livros foram escritos pelos “pequeninos” e são dimensionados adequadamente. As capas e páginas dos livros estão enrugadas e manchadas pela água do mar, e a escrita é muitas vezes manchada e ilegível, mas Serissa tem recolhido muitas informações sobre os humanos, halflings e outros povos pequenos de folhear os tomos.

Uma vez que os livros são pequenos para os padrões de Serissa, ela usa uma lente de aumento para lê-los. A lente de aumento repousa sobre a estante de 6 m de altura.

Outros mobiliários incluem dois baús anêmona e uma mesa com uma parte superior côncava feita de uma enorme concha de mexilhão.

TESOURO

Um dos baús anêmona contém dezenas de bugigangas sem valor recuperadas dos naufrágios. O outro contém uma bandeira que ostenta o brasão de Águas Profundas (no valor de 25 PO) e uma tapeçaria empacotada bordada com uma imagem de um cavaleiro humano arrojado montado em um cavalo de guerra branco usando armadura (no valor de 750 PO).

14. GRANDE SALÃO

Música preenche este salão quando os personagens chegam. A câmara é dividida em dois andares; uma borda elevada a 4,5 m de altura abraça as paredes ao norte e ao leste, e rampas levemente inclinadas levam até ela. A acústica aqui é excelente. Pilares de rocha cortada cobertos de cracas elevam-se de encontro ao teto abobadado, e uma enorme janela de cristal permite a entrada de luz que projeta belos padrões nas paredes.

Embaixo da janela de cristal há um **caranguejo de carapaça** (consulte o Apêndice C) com nódulos coloridos e tubos ocos de um belo coral crescendo em sua concha. Esta criatura é um instrumento musical vivo. Quando um dos nódulos em sua concha é apertado, o movimento faz cócegas no caranguejo e faz com que expire uma rajada de ar através de um dos tubos de coral, produzindo um tom profundo, semelhante ao de um órgão de tubos. Qualquer criatura que tenha proficiência na perícia Atuação pode, com horas de prática, aprender a tocar o caranguejo órgão.

Performando uma apresentação artística ao lado da borda estão as duas filhas mais velhas do Rei Hekaton, Mirran e Nym. Mirran está cantando, enquanto Nym fornece acompanhamento instrumental tocando na concha do caranguejo com um par mallets feitos de ossos de baleia. Mirran e Nym têm as estatísticas de um **gigante da tempestade**, com as seguintes alterações:

- Mirran e Nym são o neutras e más.
- Elas estão desarmadas e sem armadura (CA 12).
- Elas têm as seguintes habilidades adicionais: Atuação +9, Enganação +9.

As irmãs estão entretendo vários visitantes de alto escalão: um conde dos gigante das nuvens chamado Vaal (neutro e mau), uma duquesa dos gigantes do fogo chamada Tartha (leal e má), um barão dos gigantes do gelo chamado Hellenhild (neutro e mau) e um barão dos gigantes de pedra chamado Braxow (neutro). Estes gigantes nobres vieram a Turbilhão, usando suas próprias conchas de teletransporte, para descobrir o que a Princesa Serissa planeja fazer sobre a dissolução do ordenamento, e para determinar a extensão de seu poder e influência. Cada um deles espera uma audiência com a regente. Os convidados gigantes reúnem-se em torno de mesas feitas de conchas de mexilhões e de uma fonte de coral gigante na parte mais baixa do salão. O fonte de coral jorra água fresca (consulte “Tesouro”), que os gigantes bebem em suas conchas. Os visitantes gigantes sabem que é melhor não começar uma briga aqui. Eles não têm interesse em ouvir o que o “povo pequeno” tem a dizer.

Vigiando os visitantes estão dois gigantes da tempestade vestindo elmos. Se Mirran e Nym forem atacadas, estes guardas reais correm para a defesa das princesas e dão cobertura para o recuo dela até a sala do trono (Área 15).

Os gigantes visitantes se unem à batalha do lado dos gigantes da tempestade para evitar incorrer na ira da família real.

Um corredor de 12 m de largura que leva para o sul termina em um conjunto de portas guardadas que se abrem para a sala do trono.

LIDANDO COM MIRRAN E NYM

As irmãs terminam sua apresentação quando os personagens aparecem. Os guardas se interpõem rapidamente entre as princesas e os recém-chegados, mas mirraniana ordena aos guardas que se rebaixem para que ela e Nym possam aprender “o que traz estas criaturas insignificantes para a corte”.

Se os personagens fizerem exigências, Mirran fica enfurecida pela insolência deles, enquanto Nym lhes dá um sorriso frio e condescendente. Nenuma das irmãs tem em mente facilitar uma reunião entre Serissa e um grupo heterogêneo do “povo pequeno”. Se os personagens forem diplomáticos, Mirran e Nym lhes diz que a sua jovem e inexperiente irmã está “muito sobrecarregada com assuntos importantes” para conceder aos personagens uma audiência neste momento. Mirran instrui os dois guardas gigantes da tempestade a escoltar os aventureiros para os quartos de hóspedes (Área 3), onde eles devem permanecer até serem convocados. Se os personagens se permitirem serem levados até a Área 3, os gigantes da tempestade ficam de guarda na Área 2 para se certificar de que eles não andem a esmo pela fortaleza.

Enquanto isso, após uma discussão privada, Mirran e Nym decidem que os aventureiros devem ser eliminados. Nym vai informar Serissa que assassinos invadiram as defesas de Turbilhão. Ao mesmo tempo, Mirran confronta os aventureiros na Área 3, lhes diz que o seu pedido de audiência com Serissa foi concedido e os leva até a Área 2, onde Vaal, Tartha, Hellenhild e Braxow esperam para atacá-los (consulte “Lidando com os Senhores Gigantes”). Os guardas gigantes da tempestade cobrem a fuga de Mirran para a Área 15.

Mirran e Nym fazem tudo o possível para evitar ficarem presas em um combate corpo a corpo, e não hesitam em voltarem-se uma contra a outra para salvarem a si mesmas. Nenhuma delas sabe que Iymrith é um dragão azul disfarçado. Se a verdadeira natureza de Iymrith for exposta, cada irmã culpa a outra de ter conspirando com um dragão. Cada uma finge inocência ao culpar a outra por ter conspirando com Iymrith para assassinar sua mãe e dispor de seu pai.

Se as coisas correrem mal e as irmãs não tiverem mais para onde ir, Mirran recua para seus aposentos (Área 30), recusando-se a abandonar a fortaleza que ela acredita ser legitimamente dela, enquanto Nym recua para a Área 6 e sabiamente tenta fugir de Turbilhão montada nas costas de sua baleia assassina de estimação.

LIDANDO COM OS SENHORES GIGANTES

Ordenamento ou não, o Conde Vaal, a Duquesa Tartha, o Barão Hellenhild e o Barão Braxow sabem bem que é melhor não desafiar os gigantes da tempestade em sua própria fortaleza. No entanto, um personagem pode tentar mudar a atitude de um senhor gigante a favor do grupo de hostil para indiferente ao ser bem-sucedido em um teste de Carisma CD 20 (Persuasão). Um personagem pode usar uma ação para tentar influenciar um senhor gigante. Uma falha no teste não pode ser repetida contra o mesmo senhor gigante até 24 horas se passarem. O personagem ganha vantagem no teste sob as condições a seguir.

Vaal. O conde gigante das nuvens é facilmente influenciado por subornos. Se o personagem fazendo o teste oferecer a ele um item mágico raro, um livro de magias ou tesouro não-mágico



num valor total de 10.000 PO ou mais, conceda vantagem no teste (Vaal espera pagamento rapidamente, ou ele tornará hostil novamente).

Tartha. A duquesa dos gigantes do fogo odeia dragões acima de tudo. Se o personagem fazendo o teste afirmar que um dragão se infiltrou e comprometeu a corte dos gigantes da tempestade, conceda vantagem no teste.

Hellenhild. O barão dos gigantes do gelo respeita proezas de batalha. Se o personagem fazendo o teste ferir Hellenhild em combate corpo a corpo, conceda vantagem no teste.

Braxow. O barão dos gigantes de pedra teme os deuses gigantes. Se o personagem fazendo o teste de habilidade afirmar ter falado com o oráculo divino no Olho do Pai de Todos, conceda vantagem sobre o teste.

TESOURO

Embutido na fonte de coral há um *decantador de água infinita*. Qualquer um que inspeciona a fonte pode, com um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 20 (Percepção), notar o decantador ancorado atrás dos ramos de coral, que devem ser esmagados para libertá-lo. A escultura tem 6 m de altura e tem CA 11, 50 pontos de vida e imunidade a dano psíquico e de veneno. O coral em si não é valioso.

Vários dos gigantes carregam tesouros também:

Mirran, a gigante da tempestade mais velha, usa uma concha de ouro embutida em seu toucador (no valor 750 PO).

Nym, a gigante da tempestade mais jovem, usa uma coroa de coral dourada com uma aparência de âncora (no valor de 750 PO).

Vaal, o gigante das nuvens, usa um brinco de platina cravejado de diamantes (no valor de 7.500 PO) e um colete com borda de platina (no valor de 2.500 PO). Amarrado a seu cinto há uma *concha de teletransporte* (consulte o Apêndice B) e uma *poção de respirar na água*.

Tartha, a gigante do fogo, usa um colar de dentes de dragões banhados a ouro (no valor de 750 PO) e tem uma *concha de teletransporte* em uma caixa de ferro acorrentada ao seu cinto.

Hellenhild, o gigante do gelo, usa um manto de escamas de dragão branco (no valor de 2.500 PO e pesando 113 kg) e tem uma *concha de teletransporte* em seu cinto.

Braxow, o gigante de pedra, tem quinze gemas de 100 PO embutidas em sua pele. Ele carrega uma *concha de teletransporte* em um saco.

CONTINUIDADE

Se os personagens matarem uma ou ambas as irmãs, Serissa fica convencida de que eles são assassinos que foram enviados para por fim à família real. Ela ordena que Uthor reúna todas as defesas de Turbilhão e destrua os aventureiros. Serissa também percebe que sua fé no povo pequeno foi abalada. Na verdade, matar Mirran ou Nym dá a Iymrith uma grande vitória, pois o ato conduz a uma cisma entre gigantes e o povo pequeno.

Para ganhar a confiança de Serissa, os personagens podem tentar convencê-la de que Mirran e Nym são cúmplices no assassinato de sua mãe e do sequestro de seu pai. Sem provas ou uma confissão de uma ou ambas as irmãs malignas, um personagem deve fazer um teste de Carisma CD 15 (Persuasão) para convencer Serissa de que uma ou ambas das suas irmãs devem ser colocados em prisão domiciliar até que uma investigação completa seja conduzida. Prêmie vantagem no teste se os personagens divulgarem que descobriram a traição de Mirran e Nym com o Olho de Annam - uma fonte que tanto Serissa quanto Uthor confiam. Se o teste for bem-sucedido, Serissa vê a detenção de suas irmãs como uma precaução sensata. Com ordens de Serissa, Uthor coloca Mirran e Nym em confinamento em suas torres (Áreas 30 e 31, respectivamente), com uma guarda gigante da tempestade colocado no topo de cada escadaria para garantir que as irmãs não saiam. Cada irmã maligna professa sua inocência enquanto proclama a traição da outra. Se o teste de Carisma (Persuasão) do personagem falhar, Serissa não to-

ma nenhuma ação contra suas irmãs. A verificação pode ser repetido, mas somente se informações novas e relevantes forem trazidas ao conhecimento de Serissa.

15. SALA DO TRONO

Se os personagens se aproximarem vindos do norte, eles dão de cara com os guardas diante das portas que levam à sala do trono.

TUG E COG

Montando guarda fora da sala do trono estão dois **gigantes da colina** vestindo brúneas (CA 15) e elmos mal encaixados em suas cabeças. Seus nomes são Tug e Cog, e eles são estúpidos além do normal. Se os personagens se aproximarem do norte sem um gigante da tempestade de escolta, Tug e Cog elevam suas clavas grandes ameaçadoramente. Tug diz: “Nós guardamos a sala do trono!” Cog segue com, “Onde ‘tá sua escolta?”

Personagens podem enganar os gigantes da colina ao inventar uma mentira crível, como “nós somos espões para a Princesa Serissa, viemos para entregar informações importantes sobre o pai dela!” ou “A Princesa Serissa disse que estávamos vindo, ou vocês esqueceram?” Faça com que o mentiroso realize um teste de Carisma (Enganação) resistido pelo teste de Sabedoria (Intuição) dos gigantes (jogue uma vez para ambos os gigantes.) Se o personagem ganhar a disputa, Tug e Cog trocam de olhares, encolhem os ombros, abrem as portas e permitem que os personagens entrem na sala do trono. Se os gigantes ganharem a disputa, eles atacam. Eles também atacam personagens que tentam passar por eles sem uma escolta adequada.

Tug e Cog não estão autorizados a entrar na sala do trono, nem deixam o seu posto para se juntar a batalhas em outras áreas, por medo de despertar a ira do Imperador Uthor.

SALÃO DO TRONO DO CRÂNIO DE DRAGÃO

A sala do trono de Turbilhão se assemelha a um anfiteatro. As arquibancadas de pedra fazem vista para uma câmara oblonga com uma piscina de água do mar com 15 m de profundidade, perto de seu centro. No meio das arquibancadas há um arco com duas portas. Uma passagem submersa que conduz a partir do fundo da piscina até o sumidouro (Área 1) é projetado para servir como uma rota de fuga. Na extremidade da passagem há uma porta levadiça baixada que barra o acesso ao sumidouro.

De frente para a piscina e portas estão três enormes tronos. O do meio é esculpido a partir de um sólido bloco de obsidiana, tem quatro crânios de dragão azul crânios afixados a sua base e flutua 30 cm acima do piso. Personagens que sejam bem-sucedidos em um teste de Inteligência CD 18 (Arcanismo) ou Inteligência (História) reconhecem este objeto como sendo o *Trono do Crânio de Dragão* (consulte o Apêndice B). Os dois tronos menores que o flanqueiam são feitos de coral e conchas gigantes.

Serissa está sentada no Trono do Crânio de Dragão, flanqueada por seus dois conselheiros, o Imperador Uthor e **Iymrith** (consulte Apêndice C). Serissa usa o *Cetro de Korolnor* (consulte “Tesouro”) como um pingente, amarrado a um colar de algas.

Serissa é um **gigante da tempestade**, com as seguintes alterações:

- Ela tem 200 pontos de vida e usa um gibão de peles (CA 14).
- Ela empunha um martelo de madeira feito a partir do mastro de um navio de guerra, em vez de uma espada grande. Ela tem um bônus de +14 para acertar com o martelo, que tem um alcance de 3 m e causa 30 (6d6+9) pontos de dano de concussão em um acerto.
- Enquanto ela tiver a posse do Cetro de Korolnor, ela pode ativar os poderes do Trono do Crânio de Dragão.

Uthor é um **gigante da tempestade**, com as seguintes alterações:

- Ele possui 272 pontos de vida.
- Ele empunha um *tridente gigante de comandar peixes* em vez de uma espada grande. Uthor tem um bônus de +14 para acertar com o tridente, que tem um alcance de 3 m e causa 19 (3d6+9) pontos de dano perfurante em um acerto, ou 22 (3d8+9) pontos de dano perfurante se usado com duas mãos.

LIDANDO COM SERISSA

Já que ela não viu nenhuma evidência do contrário, Serissa acredita que seu pai ainda vive. Quando ela era uma criança, sua mãe a levava em viagens para a Costa da Espada e para as Ilhas Moonshae, onde encontraram o povo pequeno, que foram generosos e gentis. Serissa acha que gigantes e o povo pequeno pode aprender a coexistir pacificamente, embora Iymrith e Uthor tentem fazer ela acreditar no contrário.

Serissa está de luto pela morte de sua mãe. O corpo da Rainha Neri foi recuperado de um aglomerado de ilhas que os humanos chamam de Rochas Vermelhas. Um dos gigantes da tempestade que encontrou a rainha também encontrou uma moeda de madeira pintada com a insígnia de um ganso dourado, e a deu a Serissa pensando que pertencia a mãe dela. Serissa não contou a ninguém sobre a moeda. Ela não sabe o que ela representa e espera encontrar alguém que saiba.

Se os personagens ganham uma audiência com Serissa, ela é paciente e escuta atentamente o que eles têm a dizer. Se os personagens expressarem interesse em trazer um fim à agitação na sociedade gigante, ela entrega-lhes a moeda de madeira e pede-lhes para descobrir onde ela veio. Ela acredita que as pessoas que assassinaram sua mãe podem ter também sequestrado seu pai, e a moeda de madeira é a única pista para o paradeiro dele. Se os personagens aceitarem a missão de Serissa, ela os leva para a caverna de meditação (Área 18) e usa seu poder de teletransporte para transportá-los de volta para o continente (ou onde quer que eles queiram ir). Ela também permite que eles mantenham a moeda de madeira. O significado da moeda é revelado no Capítulo 11, “Pegos pelos Tentáculos”. Se os personagens concordarem em ir à procura de Hekaton, Serissa sugere que eles levem sua *concha de teletransporte* consigo para que possam voltar a Turbilhão com segurança. Se os personagens não tiverem mais sua concha por alguma razão, Serissa fornece-lhes outra (retirada de um de seus convidados).

Se os personagens atacarem Serissa, ela usa os poderes do *Trono do Crânio de Dragão* contra eles. Se eles fizerem alegações contra suas irmãs, Serissa reage conforme descrito na seção “Continuidade” na Área 14.

LIDANDO COM UTHOR

Uthor se preocupa profundamente com Serissa e faz o seu melhor para não a irritar, assustar ou desgastar. Ele a aconselha a não confiar nas raças pequenas, mas de outra forma não interfere em suas negociações com os personagens. Se eles a machucarem ou machucarem qualquer outro membro da família real, Uthor entra em uma raiva e os ataca até que Serissa lhe ordene que pare.

LIDANDO COM IYMRITH

Em pouco tempo, Iymrith se estabeleceu como uma figura mãe substituta a todas as três filhas de Hekaton. Iymrith tenta esmaçar qualquer aliança entre os gigantes da tempestade e as raças pequenas dizendo a Serissa que os aventureiros não podem ser confiáveis, acrescentando às pressas, “pelo que sabemos, eles

são aqueles que assassinaram sua mãe e abduziram seu pai!”. Iymrith percebe quase que instantaneamente que escolheu mal essas palavras, pois como ela poderia saber que Hekaton foi sequestrado? Se os jogadores falharem em notar as palavras autoincriminatórias dela, faça com que Serissa e todos os personagens presentes façam um teste de Sabedoria CD 15 (Intuição). Aqueles que forem bem-sucedidos no teste percebem que Iymrith sabe mais do que está transparecendo.

Se os personagens acusarem Iymrith de ser uma dragão disfarçado, ela expressa indignação com a acusação e tenta convencer Serissa que esta afirmação é um estratagemma para semear discórdia na corte dos gigantes da tempestade. Sem dar ouvidos às palavras de Iymrith, Serissa está inclinada a dar aos personagens o benefício da dúvida. Quando se tornar claro para Iymrith que a bondade de Serissa para com os povos pequenos não pode ser desfeito com meras palavras, a dragão começa a tramar sua estratégia de fuga.

Conjurar *dissipar magia* em Iymrith não revela a sua verdadeira forma, mas o contato com um *campo antimagia* faz com que ela reverta para sua forma de dragão. É improvável que os personagens tenham acesso a uma magia tão poderosa, mas se tudo o mais falhar, eles podem simplesmente atacá-la. Iymrith não reverte para sua forma de dragão neste encontro. Em seu turno de combate, ela amaldiçoa os personagens em Dracônico, declarando que todos os gigantes e os pequeninos estão condenados, e arrebatada o *Cetro de Korolnor* em torno do pescoço de Serissa. Em seu próximo turno, ela se *teletransporta*. Se ela for incapaz de conjurar sua magia de teletransporte por alguma razão, ela foge através da piscina circular no piso e nada para fora da fortaleza até a superfície (enquanto permanecer na forma de gigante da tempestade, Iymrith pode respirar debaixo d’ água). Se Serissa estiver sentada no *Trono do Crânio de Dragão* quando o cetro for roubado dela, ela fica paralisada (consulte a descrição do trono no Apêndice B para mais detalhes).

Se os personagens não fizerem nada para forçar o disfarce de Iymrith, ela permite que eles saiam e façam a busca de Serissa, convencida de que eles nunca encontrarão o Rei Hekaton. Ao mesmo tempo, a confiança de Serissa nas habilidades dos personagens semeia a dúvida na mente de Iymrith (consulte “Continuidade”).

TESOURO

Serissa usa o *Cetro de Korolnor*, que lhe permite sentar-se no *Trono do Crânio de Dragão* e aproveitar seus poderes mágicos. O único outro tesouro encontrado aqui é o *tridente de comandar peixes* de Uthor, que aumenta ou encolhe para adaptar-se ao tamanho de quem sintonizá-lo.

CONTINUIDADE

Se os personagens forjarem uma aliança com Serissa ou exporem Iymrith como uma vilã enganadora, a dragão azul retorna ao seu covil no deserto Anauroch e não é encontrado novamente até o Capítulo 12, “Perdição do Deserto”.

É possível que os personagens possam conseguir a posse de um *pergaminho de ressurreição* em algum momento da aventura, nesse caso eles poderiam oferecer-se para lançar a magia sobre a Rainha Neri e trazê-la de volta dos mortos. Se fizerem tal oferta, Serissa os leva até o túmulo submerso de sua mãe (Área 24) ou faz com que o corpo da rainha seja trazido até eles. Se Neri retornar à vida, ela substitui Iymrith como conselheira de Serissa, e a princesa recompensa os personagens, dando-lhes os itens mágicos da arca marítima no tesouro real (Área 16). A Rainha Neri, assim como Serissa, tem um carinho especial pelas raças pequenas, e está ansiosa para descobrir o que aconteceu com Hekaton.

16. TESOURO REAL

Trinta e quatro âncoras de ferro enferrujadas estão penduradas com suas correntes no teto de 15 m de altura desta sala, uma cada 3 m da outra. Os gigantes da tempestade resgataram as âncoras de navios naufragados e transportaram-nas para cá. Cada âncora pesa cerca de 1.360 kg e está suspensa a 12 m acima do chão. Duas destas âncoras penduradas fazem parte de uma armadilha (consulte “Armadilha”).

A câmara contém três caixas, dois barris, uma enorme arca marítima e dois baús anêmona.

ARMADILHA

Logo na entrada da câmara, construída no piso, há uma placa de pressão que os gigantes da tempestade evitam pisar. A placa de pressão ocupa dois quadrados de 3 m de lado (cada uma marcado com um T no mapa). Qualquer pessoa que procure no piso por armadilhas antes de entrar na câmara nota a placa de pressão com um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 17 (Percepção). Aplicando 113 kg ou mais na placa faz com que a âncora acima de cada quadrado com armadilha caia, com corrente e tudo. Qualquer criatura que esteja em um dos espaços com armadilha deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 15 ou será atingida pela âncora, recebendo 44 (8d10) pontos de dano de concussão. Um minuto depois que a armadilha disparar, um mecanismo escondido nas paredes e no teto faz com que as correntes de ferro se retraiam, puxando as âncoras de volta para cima, ao passo que a armadilha reseta. Como uma ação, um personagem pode desativar a placa de pressão (ao colocar um formão ou uma estaca de ferro em sua divisória para evitar que a placa se desloque), fazendo isso com um teste bem-sucedido de Destreza CD 15.

TESOURO

A primeira caixa contém seis tapetes de tamanho gigante dobrados, feitos das tiras de algas macias. Cada tapete possui 6 m de lado, pesa 113 kg, e vale 250 PO. A segunda caixa contém um aparelho de Kwalish que foi recuperado da segurança pressurizada de um submarino gnomo naufragado. A terceira caixa contém centenas de bugigangas recuperadas do fundo do mar - tributos de várias tribos de elfos do mar que juraram lealdade para com o rei dos gigantes da tempestade. As bugigangas incluem tudo, desde quinquilharias sem valor até estátuas bem feitas e jóias saqueadas de naufrágios. O peso total deste tributo é 45 kg, e seu valor total é de 10.000 PO.

Os dois barris estão cheios de vinho requintado (no valor de 2.500 PO cada) e pesam 1.134 kg cada.

A arca marítima possui 3,6 m de comprimento, 2,1 m de altura e 2,1 m de profundidade, com uma tampa em forma de meio barril. O enorme cadeado pendurado em sua trava é demasiado grande para ser aberto com ferramentas de ladrão. Um personagem Pequeno pode espremer-se dentro do mecanismo de trava e abrir a fechadura com um teste bem-sucedido de Destreza CD 16. Levantando a pesada tampa requer um teste bem-sucedido de Força CD 20 (Atletismo). A arca contém uma dúzia de baús menores (dimensionados para humanos) que estão destrancados e contêm o saque recuperado do fundo do mar. Cada baú pequeno contém 3d6x100 PO em cunhagem mista. Entre os baús são 1d4+1 itens mágicos. Jogue a Tabela H de Itens Mágicos no Capítulo 7 do Guia do Mestre para os primeiros dois itens e a Tabela F para quaisquer outros itens.

O primeiro baú anêmona contém seis pérolas rosa do tamanho de toranjas (no valor de 500 PO cada). O segundo baú anêmona contém seis poções de tamanho de gigante (consulte o

Apêndice B) em frascos de coral roxo e verde para criaturas de tamanho Pequeno e Médio. Cada frasco de coral vale 25 PO.

17. SALA DO CONSELHO

O Rei Hekaton realizava reuniões privadas aqui. Uma mesa feita da concha de um mexilhão gigante fica no meio da sala. Alinhadas ao longo das paredes estão duas prateleiras de madeira de tamanho gigante cobertas com cartas náuticas saqueadas dos navios afundados, bem como dois baús anêmona (cada um contendo 3d6x100 PP). Uma parede côncava ao sul tem uma porta secreta gigante posicionada em seu meio. Ela conduz a uma escadaria em espiral que sobe até a Área 32 e desce até a Área 11.

18. CAVERNA DE MEDITAÇÃO

Esta caverna formada naturalmente possui líquens bioluminescentes, corais, caracóis e estrelas do mar agarrando-se às suas paredes úmidas. A área irradia auras sobrepostas mágicas de conjuração, adivinhação e evocação quando examinadas com um feitiço de detectar magia. Ao longo dos anos, os gigantes da tempestade aprenderam a se sintonizar com a magia desta caverna e aproveitar suas propriedades mágicas inatas.

Sintonizar-se com a caverna requer que uma criatura passe o tempo equivalente a um descanso curto meditando dentro da caverna. Enquanto estiver meditando, a criatura não pode se envolver em qualquer atividade extenuante. Se o descanso curto for interrompido, a sintonização falha. Caso contrário, ao final do descanso curto, a criatura torna-se consciente das propriedades mágicas da caverna e pode usá-las como descrito aqui.

Apenas uma criatura pode ser sintonizada na caverna de cada vez. A sintonização da criatura com a caverna termina assim que ela sair da caverna. Uma criatura que esteja sintonizada com a caverna pode usar uma ação para conjurar uma das magias a seguir, não exigindo componentes materiais: *clarividência*, *enviar mensagem*, *identificar* ou *teletransporte*.

CONTINUIDADE

O Rei Hekaton frequentemente usava a propriedade de enviar mensagem da caverna para organizar reuniões com os gigantes menores e usava a propriedade de teletransporte de vez em quando para enviar convidados para destinos muito distantes. Se Serissa estiver em termos de conversação com o grupo, ela pode usar a propriedade de teletransporte da caverna para enviar os personagens onde quer que eles queiram ir, uma vez que seus assuntos em Turbilhão estejam concluídos.

19. BAIAS DE TUBARÃO

Estas grutas estão submersas. Um portão lavadiço abaixado bloqueia o caminho da gruta principal para o sumidouro (Área 1), e outros portões também confinam dez tubarões caçadores nas quatro cavernas laterais. Os tubarões aproveitam-se de qualquer oportunidade para escapar de suas baías, atacando quaisquer criaturas que não sejam gigantes da tempestade que cruzem o seu caminho. Os gigantes da tempestade mantêm os tubarões para defesa, libertando-os para o sumidouro no caso de um grande ataque contra a fortaleza. Eles também usam as peles dos tubarões como vestuário e os dentes de tubarão decorar suas armas (consulte a Área 20).

TESOURO

A caverna principal contém dois mexilhões gigantes. O conteúdo dos mexilhões é determinado pela tabela Mexilhões Gigantes (consulte a caixa lateral “Turbilhão: Características Gerais”).

20. ARSENAL

Uma porta conecta esta câmara cheia de ar a uma passagem também cheia de ar a leste. Três conjuntos de escadas descendo levam a áreas submersas a sudeste, norte e nordeste deste local. As escadas a sudeste descem 9 m até a Área 19, as escadas ao norte descem 9 m até a Área 21 e as escadas a nordeste descem 9 m até um túnel obstruído por um portão levadiço abaixado. Além do portão levadiço fica o sumidouro (Área 1).

A câmara é um arsenal contendo armas e armaduras dimensionadas para gigantes da tempestade. Uma busca pela sala rende quatro cajados esculpidos a partir de mastros de navios naufragados, um grande barril contendo seis tridentes, uma caixa aberta contendo dez rochas incrustadas de corais e um manequim do tamanho de um gigante da tempestade vestindo um conjunto de brunea dourada (consulte “Tesouro”). Pendurados nas paredes estão três enormes escudos feitos de conchas de tartaruga dragão e seis maciças espadas grandes com punhos adornados com coral e afiadas lâminas de osso de baleia forradas com dentes de tubarão. Os escudos e as armas não são particularmente valiosas, especialmente dado o seu peso.

Uma parede côncava ao sul ostenta uma porta secreta gigante. Ela conduz a uma escadaria em espiral que sobe até a Área 30 e desce até a Área 8.

TESOURO

O conjunto de brunea dourada gigante vale 10.000 PO e pesa 454 kg.

21. TEMPLO DE STRONMAUS

Esta câmara submersa tem um teto piramidal de 15 m de altura, com paredes que afilam-se a partir de uma altura de 9 m. Águas vivas bioluminescentes inofensivas iluminam vagamente uma estátua de 12 m de altura que representa Stronmaus, o deus dos gigantes da tempestade, em pé no meio da sala. Stronmaus se parece com um gigante da tempestade de peito nu e com uma barba de espumas, um tridente afiado e a parte de baixo do corpo transformado em uma grande onda - tudo esculpido na pedra. As paredes deste templo estão gravadas com imagens de gigantes da tempestade montando baleias, lutando contra tartarugas dragão e soprando conchas para convocar caranguejos gigantes, polvos gigantes, arraiais jamanta e cardumes de peixes. Inofensivas estrelas do mar e ouriços estão grudados às paredes e reunidos em torno da base da estátua.

Personagens que examinem a estátua e sejam bem-sucedidos em um teste de Sabedoria CD 15 (Percepção) pode ver marcas no chão áspero, sugerindo que a estátua tenha sido recentemente movida de lado. É preciso uma criatura tão grande e forte como um gigante de tempestade para deslizar a estátua, mas os personagens podem usar cordas para puxá-la, junto com um teste bem-sucedido de Força CD 22 (Atletismo). Fazer isso quebra a estátua e revela um fosso inundado com 4,5 m de largura que desce por 9 m e, em seguida, vira para o oeste e leva até o túmulo submerso da Rainha Neri (Área 22).

TESOURO

Um mexilhão gigante repousa no canto sudoeste da sala. O conteúdo do mexilhão é determinado pela tabela Mexilhões Gigantes (consulte a caixa lateral “Turbilhão: Características Gerais”).

CONTINUIDADE

Se os personagens profanarem a estátua de Stronmaus quebrando-a, sangue parece escorrer de dentro da estátua, poluindo a água circundante e atraindo dois tubarões gigantes, que chegam 1 minuto depois. Os tubarões entram no templo através da passagem aberta que se conecta com o sumidouro (Área 1).

22. TUMBA REAL

Peixes bioluminescentes nadam nesta câmara inundada, iluminando fracamente um sarcófago ornamentado adornado com coral azul, sua tampa belamente esculpida à semelhança da falecida esposa do Rei Hekaton, Neri. A rainha dos gigantes da tempestade está lá dentro, seu corpo envolto da cabeça aos pés por algas negras. Empurrar de lado a tampa do sarcófago requer um teste bem-sucedido de Força CD 22 (Atletismo).

Arranjados ao longo das paredes estão mais dez sarcófagos de pedra, em pé, suas tampas cobertas de cracas esculpidas para se parecerem com régios gigantes da tempestade. Estes sarcófagos hermeticamente fechados contêm os restos mortais e as espadas grandes enferrujadas cobertas de líquens de antigos reis dos gigantes da tempestade. Um personagem pode usar uma ação para tentar abrir um sarcófago, fazendo um teste bem-sucedido de Força CD (Atletismo). Usando um pé de cabra ou uma ferramenta similar concede vantagem no teste.

TESOURO

A Rainha Neri está sepultado com um aro de coral roxo decorado com pequenas pérolas negras (no valor de 7.500 PO) e um colar de coral e pérolas (no valor de 2.500 PO).

23. PISCINA DE VIDÊNCIA

A característica central desta câmara de cheia de ar é uma bacia semicircular de 6 m de diâmetro e 3 m de profundidade no meio. Água fresca enche a bacia. A mureta de pedra levantada em torno da piscina possui 1,5 m de altura e a mesma espessura. Um feitiço de detectar magia conjurada na bacia revela uma aura de magia de adivinhação.

A bacia tem 3 cargas. Enquanto a água na bacia não for poluída, uma criatura pode tocar a bacia e usar 1 carga para conjurar uma magia vidência dela. O objeto da magia aparece na superfície da água. A bacia recupera todas as cargas gastas diariamente ao amanhecer.

A parede noroeste possui uma porta secreta gigante. Ela conduz a uma escadaria em espiral que sobe até a Área 31 e desce até a Área 6.

24. ESTUDO

Esta sala contém uma gigantesca mesa de concha de mexilhão e um grande barril que os gigantes usam como um banquinho. Prateleiras altas feitas do casco de um navio afundado estão contra uma parede. As prateleiras são forradas com bugigangas que os gigantes da tempestade recolheram os navios que foram arrastados para o sumidouro (Área 1).

TESOURO

Um astrolábio de ouro de ofício gnomo (no valor de 2.500 PO) repousa em uma prateleira de 4,5 m de altura, ao lado de fragmentos e pedaços de maquinaria de algum tipo de dispositivo grande ou veículo metálico (um submarino construído pelos gnomos, embora os personagens não têm nenhuma maneira de saber isso). Descan sobre uma prateleira de 6 m de altura há um

item mágico (jogue a Tabela G de Itens Mágicos no Capítulo 7 do Guia do Mestre).

25. BIBLIOTECA

Esta sala contém prateleiras robustas do chão ao teto, feitas de madeira petrificada. Empilhados sobre elas estão registros de 1,2 m de diâmetro e 272 feitos de rochas gravadas com runas em Dethek (o idioma Anão). Estas pedras possuem várias descobertas gravadas em si, incluindo locais de naufrágios, fortalezas sahuagin, domínios dos elfos do mar e covis de tartarugas dragão. Estas rochas também registram fábulas que são destinadas a serem transmitidas de uma geração para a próxima, incluindo contos cautelosos sobre a queda da antiga Ostoria e contas da guerra dos gigantes contra o povo dragão. Outras pedras têm orações e rituais antigos inscritos em si, a maioria relacionada com a adoração de Stronmaus, o Deus patrono dos gigantes da tempestade. Algumas das rochas têm feitiços gravados em si.

TESOURO

Cinco rochas possuem as seguintes magias de mago inscritas sobre si: campo antimagia, conhecimento lendário, conjurar elemental, criação e moldar rochas. As rochas funcionam como páginas de um livro de magias, mas cada uma pesa 272 kg. Um personagem que tenha um livro de magias pode copiar essas magias nele.

26. APOSENTOS DO UTHOR

Esta caverna submersa pertence ao Imperador Uthor. Camas de algas marinhas crescem aqui e ali, e três mexilhões gigantes descansam no piso irregular. O conteúdo dos mexilhões é determinado pela tabela Mexilhões Gigantes (consulte a caixa lateral “Turbilhão: Características Gerais”).

27. PROVISÕES

Se música estiver sendo tocada na Área 14, ela pode ser ouvida nesta câmara. Os gigantes da tempestade guardam seus mantimentos aqui, em caixas, barris e nos baús anêmona. Alguns alimentos foram recolhidos de naufrágios, alguns foram caçados. As caixas e barris contêm em sua maioria lagostas, caranguejos e peixes que os gigantes cozinham ou comem crus. Os restos de alimento são colocados nos baús anêmona para serem lentamente digeridos.

Qualquer barulho aqui desperta os gigantes na Área 29 e alertam quaisquer gigantes na Área 14.

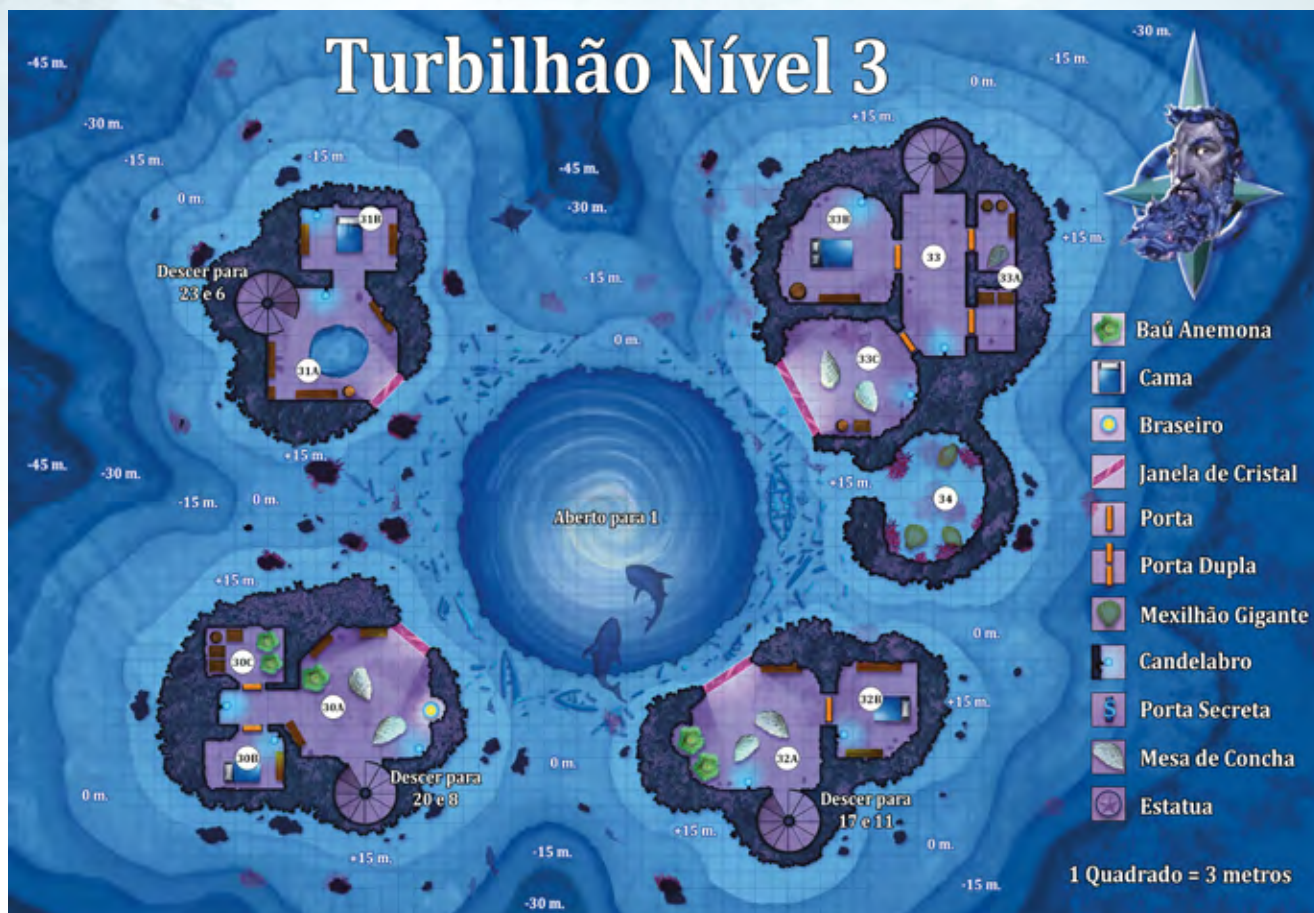
28. COZINHA

Se música estiver sendo tocada na Área 14, ela pode ser ouvida claramente nesta câmara. Os gigantes da tempestade preparam sua própria comida aqui. A caverna contém duas mesas de concha de mexilhão e quatro baús anêmona onde os restos de alimentos são descartados e lentamente digeridos. Vapor sobe de uma poça de água quente borbulhante onde lagostas e caranguejos estão sendo fervidos vivos.

Qualquer barulho aqui desperta os gigantes na Área 29 e alertam quaisquer gigantes na Área 14.

29. GUARDAS DORMINDO

A menos que tenham sido despertados e atraídos para outro lugar, dois **gigantes da tempestade** dormem flutuando no meio desta sala submersa, seus membros embrulhados em algas marinhas para evitar que entrem a deriva. Eles acordam se forem atacados ou perturbados.



MAPA 10.2: TURBILHÃO, NÍVEL 3

Os gigantes são sensíveis às correntes de água, de modo que qualquer criatura que nade através da caverna deve ser bem-sucedida em um teste de Destreza CD 19 (Furtividade) para evitar acordar os gigantes.

TESOURO

Esta câmara contém três mexilhões gigantes e um baú anêmona. O conteúdo dos mexilhões é determinado pela tabela Mexilhões Gigantes (consulte a caixa lateral “Turbilhão: Características Gerais”). O baú anêmona contém 1d4+1 sacos feitos de bexiga de tubarão. Cada saco contém 1d4x100 PP.

30. A TORRE DE MIRRAN

30A. SALA DE ESTAR

As paredes da sala de estar ostentam imagens de águas vivas e enguias gigantes esculpidas em si, e líquens bioluminescentes crescendo nas águas vivas as fazem brilhar. Uma janela de cristal de frente para o interior da fortaleza fornece uma visão clara do vórtice rodopiante, do sumidouro e das outras torres do nível superior de Turbilhão. As mesas de concha de mexilhão no meio da sala estão cobertas com travessas de lagosta cozida, bem como ouriços comestíveis e peixes, enquanto prateleiras e armários possuem várias bugigangas. Pendurado na parede norte há uma espada grande com um punho de osso de baleia e uma lâmina forrada com dentes de tubarão.

Se a sua vida for ameaçada e ela for forçada a recuar para sua torre, Mirran arma-se com a espada grande montada na parede, e considera seu próximo movimento enquanto olha através da janela de cristal. Ela é muito orgulhosa para fugir de Turbilhão e desistir do que acredita ser seu por direito de nascença.

30B. QUARTO

A cama de Mirran tem uma estrutura de coral cinzelado e um colchão feito de líquen macio, coberto com cobertores feitos de alga marinha tingida. Um guarda-roupa alto contém a roupa dela, alguns itens feitos de tecido e outros de algas. Montado no interior da porta há um espelho emoldurado de coral.

30C. QUARTO

Mirran mantém seu tesouro aqui, a maioria dele saqueado de naufrágios. A câmara possui dois baús anêmona, quatro grandes caixas e um barril de 227 kg contendo 227 L de cerveja.

Um baú anêmona contém sete peças de joias dimensionadas para um gigante, incluindo uma tiara de osso de baleia adornado com madrepérolas e gemas preciosas (no valor de 2.500 PO), três colares de pérola (no valor de 2.500 PO cada), um par de brincos de coral cravejados de pérolas (no valor de 1.500 PO o par) e um colar de platina adornado com dentes de tubarão (no valor de 1.500 GP).

O outro baú anêmona contém 600 PP e 1d4 itens mágicos. Jogue a Tabela G de Itens Mágicos no Capítulo 7 do Guia do Mestre para o primeiro item e a Tabela D para quaisquer outros itens.

A primeira caixa contém vinte virotes de seda fina (no valor de 250 PO cada). A segunda caixa contém uma carruagem de madeira com calotas de ouro (no valor de 500 GP). Na terceira caixa são 30 sacos de 4,5 kg de açafraão (no valor de 150 PO cada). A quarta caixa contém uma mobília da sala de jantar bem empacotada consistindo de uma grande mesa e oito cadeiras entalhadas de madeira escura e adornada com ouro; o jogo vale 2,500 PO, mas é difícil de transportar.

31. TORRE DE NYM

31A. BANHEIRA DE ÁGUA QUENTE

As paredes desta câmara são pintadas para se parecer com uma brilhante floresta de coral. Cinco mephits de vapor nadam em uma poça de água salgada no chão. Seus corpos geram calor suficiente para aquecer a piscina. O vapor enche o quarto e embaça a janela de cristal que tem vista para o sumidouro a sudeste. O mephits zombar de estranhos, mas são muito preguiçosos para lutar, exceto quando forçados a se defender.

Prateleiras ao longo das paredes contêm várias bugigangas sem valor que Nym coletou de naufrágios, incluindo alguns crânios humanos cobertos por cracas.

31B. QUARTO

A estrutura da cama de Nym é feita de madeira recuperada de naufrágios e coberta por uma flexível e espinhosa pele de polvo. O “colchão” é feito de pele tubarão recheada com líquens, coberta com cobertores de algas tingidas. Flanqueando a cama estão dois guarda-roupas. O guarda-roupa mais a oeste tem roupas onduladas feitas de tecido e algas. O guarda-roupa mais a leste tem um espelho emoldurado por coral pendurado no exterior e contém muitos pares de sandálias de couro (em prateleiras) e um grande baú destrancado contendo os tesouros pessoais de Nym.

Tesouro. Personagens que procurem no baú encontram 500 PP, quatro pulseiras de coral (no valor de 250 PO cada), um torc (uma espécie de colar) de coral preto adornado por duas pérolas vermelhas (no valor de 2.500 PO), e 1d4 itens mágicos. Jogue a Tabela G de Itens Mágicos no Capítulo 7 do Guia do Mestre para o primeiro item e a Tabela B para quaisquer outros itens.

32. TORRE DE SERISSA

32A. SALA DE ESTAR

Uma grande janela de cristal oferece uma vista deslumbrante do vórtice, do sumidouro e das outras torres da fortaleza. A janela possui cortinas de algas que estão amarradas com fios de corda. Penduradas nas paredes estão tapeçarias feitas de algas marinhas e conchas, tecidas por mãos de elfos do mar. Uma única prateleira a 3 m de altura sob uma das tapeçarias na parede norte contém várias bugigangas recuperadas de naufrágios. Outros móveis incluem duas mesas de concha de mexilhão e um par de baús anêmona. Um dos baús anêmona contém resíduos de comida descartada que está sendo lentamente digerido. O outro está forrado de bexigas de um tubarão e contém dezenas de ouriços do mar comestíveis.

Tesouro. Personagens que inspecionem as bugigangas nas prateleiras encontram 1d3 itens mágicos. Jogue a Tabela F de Itens Mágicos no Capítulo 7 do Guia do Mestre para o primeiro item e a Tabela B para quaisquer outros itens.

31B. QUARTO

A cama de Serissa é feita de madeira de naufrágio coberta por cracas, com lençóis feitos de velas e um colchão de pano costurado recheado com penas de pássaro roca. O outro mobiliário inclui um guarda-roupa de madeira cheio de roupas dimensionadas para a princesa gigante, alguns artigos feitos de tecido e outros de alga marinha; uma prateleira com quinze baús de tesouro recuperados de naufrágios; e um espelho com moldura de coral pendurado na porta.

Tesouro. Serissa usa os baús de tesouro para guardar suas joias gigantes. Um baú contém dois colares de pérola (no valor de 2.500 PO cada) dado a ela por sua mãe.

Outro contém um diadema de coral roxo adornado com conchas peroladas (no valor de 750 PO), três braceletes de coral combinando (no valor de 750 PO cada), um anel de coral que muda de cor magicamente ao capricho de seu usuário (no valor de 250 PO) e um colar de algas com conchas penduradas (no valor de 25 PO).

33. TORRE DO REI

Esta torre pertence ao rei e rainha dos gigantes da tempestade. No topo da escadaria em espiral há um magnífico salão com um teto abobadado, guardado por um **gigante de tempestade** que fica rigidamente no meio da área. O gigante lança relâmpagos contra intrusos antes de investir contra eles com a espada sacada. Ele permanece aqui, a menos que seja ordenado a ir para outro lugar por Uthor.

Duas portas na parede leste abrem-se para salas de armazenamento (Área 33A). Uma porta na parede oeste abre-se para o quarto real (Área 33B). No canto sudoeste há uma porta que conduz ao recanto privado do rei (Área 33C).

33A. SALAS DE ARMAZENAMENTO

Barris de vinho de qualidade, grandes caixas de comida e um armário cheio de pratos de coral e utensílios domésticos são mantidos aqui.

33B. QUARTO

A estrutura da cama do Rei Hekaton é feita de ossos de dragão, com uma enorme cabeceira de coral esculpido com uma cena que retrata um rei dos gigantes da tempestade empalando um dragão azul ancião no crânio com um tridente. O colchão é feito de pele de kraken recheado com penas de pássaro roca, com lençóis feitos a partir das velas de navios afundados. Um grande barril de vinho está ao lado de um enorme guarda-roupa de madeira cheio de trajes reais feitos para um rei e uma rainha.

Tesouro. A cabeceira da cama é uma extraordinária obra de arte no valor de 50.000 PO, intacta. Ela tem 6 m de comprimento, 6 m de altura e 1,5 m de espessura, e pesa 3.400 kg.

33C. RECANTO DO REI

Uma grande janela de cristal oferece uma vista deslumbrante do vórtice, do sumidouro e das outras torres de Turbilhão. Baleias, tubarões e cardumes de peixes nadam impassivamente. Montado na parede norte do recanto estão as cabeças empalhadas de um dragão vermelho adulto, de um dragão branco adulto e de uma tartaruga dragão adulta. As paredes são enfeitadas com lanças, tridentes e redes dimensionadas para um gigante de tempestade, todos exibidos orgulhosamente. Outros mobiliários incluem um par de mesas de conchas de mexilhão gigante, um barril de 227 kg de sal e uma caixa transbordando com conchas de ostras gigantes descascadas.

34. POSTO DE GUARDA

Nove caranguejos gigantes habitam esta caverna subaquática, que também serve como um posto de vigia para dois **gigantes da tempestade**. Os caranguejos não representam nenhuma ameaça a menos que sejam atacados. Os gigantes saem periodicamente para patrulhar as águas ao redor de Turbilhão.

A caverna contém dois mexilhões gigantes. O conteúdo dos mexilhões é determinado pela tabela Mexilhões Gigantes (consulte a caixa lateral “Turbilhão: Características Gerais”).

AVANÇO DE PERSONAGEM

Os personagens não ganham um nível ao final deste capítulo e ainda estão no 9º nível quando começam o Capítulo 11, “Pegos Pelos Tentáculos”.



CAPÍTULO 11: PEGOS PELOS TENTÁCULOS

OS AGENTES DA SOCIEDADE KRAKEN TÊM O REI Hekaton em suas garras. Se os personagens formarem uma aliança com a Princesa Serissa e concordarem em encontrar o seu pai, ela lhes dá uma moeda de madeira pintada com a imagem de um ganso dourado que foi encontrado perto do cadáver de sua mãe, a rainha Neri.

Serissa presume (corretamente) que a moeda caiu acidentalmente de um dos assassinos da mãe dela.

Os personagens começam esta parte de sua missão rastreando a ficha de jogo até o seu dono, o Lorde Khaspere Drylund de Yartar. O nobre está tramando para se tornar o novo Barão d'Água da cidade. Ele dirige uma casa de jogos a bordo de um barco chamado a Grande Dama. Os ricos patronos do Lorde Drylund são o motivo e agitação de Yartar, e ele quer impressioná-los e colocá-los em débito. Eles vêm ao seu barco dia e noite, trocando moedas por fichas de jogo feitas de madeira chamadas “gansos dourados”. Eles jantam os melhores pratos preparados, dançam com músicas maravilhosas e jogam as fichas nas mesas do Lorde Drylund, tudo sob a vigilância de sua chefe de segurança, a maga Pow Ming.

Rastrear a moeda de madeira até sua fonte exige alguma investigação e, talvez, uma pequena ajuda de uma ou mais facções. Uma vez que a moeda seja rastreada até uma casa de jogos a bordo de um magnífico barco em Yartar, o jogo está em andamento! Os personagens devem atacar ou se infiltrar no barco para chegarem ao Lorde Drylund. Pois somente ele sabe onde o rei Hekaton é mantido. Drylund revela mediante intimi-

dação que o rei dos gigantes da tempestade está a bordo de um navio de escrutínio mágico chamado Morkoth que circunda as ilhas do Mar Sem Rastros, longe de olhares curiosos. A traição de Drylund precede imediatamente sua desgraça, quando Slarkrethel surge nas profundezas do Mar Sem Rastros e mata o nobre traidor com um pensamento telepático.

O capítulo conclui com a busca dos personagens por Morkoth e com libertação do Rei Hekaton e, talvez, um encontro terrível com o próprio kraken.

O GANSO DOURADO

A ficha de madeira dada aos personagens pela Princesa Serissa é bastante comum e fácil de se produzir. Ela possui metade do tamanho de uma moeda de ouro comum, e não há nada mágico nela. Uma magia de conhecimento lendário não fornece pistas sobre a sua origem, uma vez que a moeda não é lendária.

Qualquer personagem que tenha um antecedente, um vínculo ou uma falha relacionada ao jogo ou casas de jogo sabe que a moeda é provavelmente uma ficha de jogo. Verificar de onde a moeda veio requer um período de inatividade, durante o qual um personagem pode mostrar a moeda por aí, fazer perguntas em casas de jogo e salões de festa e subornar guildas locais para obter informações. Um personagem deve gastar uma certa quantidade de ouro por dia para cobrir as despesas. Após 1d4+1 dias, o personagem pode fazer um teste de Inteligência (Investigação). Em um sucesso, o personagem descobre de onde veio a moeda. Uma falha no teste significa que a investigação do personagem chegou a um beco sem saída, mas ele ou ela pode tentar novamente, gastando a quantidade necessária de tempo



Um "GANSO DOURADO"

e ouro. A CD do teste depende de onde a investigação é conduzida. Cidades têm mais pessoas para conversar e mais pistas a seguir do que as aldeias ou vilas, mas as despesas são mais elevadas. Esta informação é resumida na localização da tabela Encontrando o Ganso Dourado.

Você pode determinar que uma investigação falhe automaticamente se ela for conduzida em um local particularmente isolado, como as ilhas de Ruathym ou Tuern, onde é improvável que os personagens vão encontrar alguém que esteja familiarizado com os salões de festa e paraísos de jogos de Yartar. Por outro lado, os Harpistas, o Aliança dos Lordes e os Zhentarim têm uma forte presença em Yartar. Qualquer personagem que pertença a uma dessas três facções pode acessar a organização e usar esta conexão para ganhar vantagem no Teste de Inteligência (Investigação).

ENCONTRANDO O GANSO DOURADO

Localização	Despesas por dia	CD do Teste
Yartar	10 PO	10
Outra cidade além de Yartar	10 PO	15
Povoado	5 PO	20
Aldeia	2 PO	25

A GRANDE DAMA

A Grande Dama (mostrado no Mapa 11.1) é um barco ornamentado e decorado de propriedade do Lorde Khaspere Drylund de Yartar (humano Tethyriano NM). O Lorde Drylund tem as estatísticas de um nobre, com as seguintes alterações:

- O Lorde Drylund é não usa armadura (CA 11) e fala Anão, Comum e Élfico.
- Ele empunha uma rapieira com empunhadura em forma de um polvo cheio de joias (no valor de 2.500 PO).
- Enquanto Lorde Drylund e Slarkrethel estiverem no mesmo plano de existência, Lorde Drylund é considerado dentro do alcance telepático do Kraken. Enquanto esta ligação telepática existir, Slarkrethel pode usar uma ação em seu turno para causar 20 pontos de dano psíquico ao Lorde Drylund. Este dano é suficiente para matar o Lorde Drylund instantaneamente.

Do amanhecer até o anoitecer, o barco de madeira de fundo chato fica atracado nas docas da cidade. Estivadores vem e vão com alimentos e outros suprimentos ao longo do dia, observados de perto pela tripulação no convés.

A tripulação do navio é composta por um capitão chamado Nelvin Storn (humano Tethyriano bandido capitão LM) e oito marinheiros (humanos e humanas Tethyrianos bandidos NM). Uma hora antes do anoitecer, uma multidão de plebeus (trinta e dois remadores, seis cozinheiros, seis garçons, uma dúzia de crupiês, uma dúzia de escoltas e três músicos) chegam às docas para inspeção pelo capitão, que fica no cais ao lado da rampa de embarque do navio. Storn promete a cada trabalhador contratado 5 PO para um bom serviço, com pagamento feito na manhã seguinte. Uma vez que os trabalhadores estejam a bordo, remadores são esperados para se apresentar no convés inferior (Área 4), garçons e cozinheiros na cozinha (Área 8), crupiês e escoltas no cassino (Área 9) e os músicos no salão de dança (Área 14). Os convidados ricos e bem vestidos começam a chegar ao mesmo tempo que os empregados. Os convidados são livres para andar pelo navio, mas são aconselhados a manter-se longe da ponte e do alojamento da tripulação no convés superior (Áreas 11-13). A Grande Dama não tem alojamentos para passageiros, sejam trabalhadores ou convidados.

Personagens que se aproximem do navio vestindo armaduras ou carregando armas não ocultas são dispensados. Aqueles que ameaçam o navio ou tentam abordá-lo são atacados. Uma batalha no cais assusta os trabalhadores e os convidados que não estão a bordo. Também alerta meia dúzia de guardas da cidade patrulhando o cais, que chegam 1d4+2 rodadas após a batalha iniciar e lutam ao lado da tripulação do navio.

Os aventureiros podem tentar substituir um ou mais dos trabalhadores ou posar como convidados ricos. Um personagem que queira entrar a bordo desta forma deve ser bem-sucedido em um teste de Carisma (Enganação) resistido pelo teste de Sabedoria (Intuição) do Capitão Storn. Um personagem que ganha o teste pode embarcar no navio sem levantar suspeitas. Se Storn ganhar o teste, ele vê o personagem como suspeito e exige uma explicação para a presença do indivíduo. Storn não está realmente interessado na resposta; ele está olhando para ver como o personagem reage. Um personagem que reage de maneira não ameaçadora pode repetir o teste. Se o personagem ganha o teste, as suspeitas de Storn são dissipadas, e o personagem é permitido a bordo. Se Storn ganhar o teste, o personagem será recusado. Um personagem que se recuse a sair é atacado.

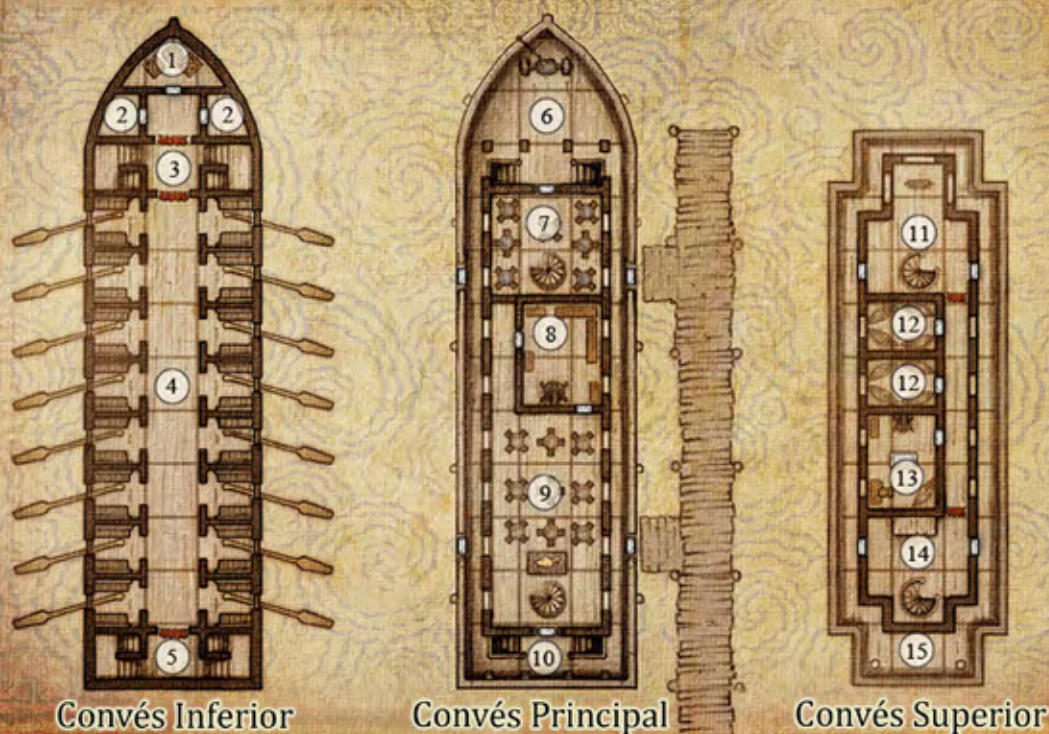
Em qualquer noite, 2d6x5 aristocratas bem vestidos e membros da guilda vêm a bordo (trate estes convidados como nobres desarmados e sem armadura). Os convidados são esperados para a janta, para socializar e jogar, tudo sob olhar vigilante da banqueira e oficial de segurança do Lorde Drylund, Pow Ming (humana Shou N). Pow Ming tem as estatísticas de uma maga, com as seguintes alterações:

- Pow Ming fala Anão, Comum, Dracônico e Élfico.
- Ela possui a magia detectar pensamentos preparada no lugar de passo nebuloso.
- Ela carrega uma mochila de carga e veste um robe das serpentes (consulte o Apêndice B) com seis cobras.

Pow Ming guarda centenas de fichas ganso dourado na mochila de carga. A mochila é também onde ela guarda o dinheiro

Grande Dama

1 Quadrado = 3 metros



MAPA 11.1: A GRANDE DAMA

que recebe nas apostas. A qualquer momento, a mochila contém 1d10x100 PO. Quando o navio retorna ao porto, Pow Ming paga os vencedores, recolhe todos as fichas de ganho dourado e dá os despojos restantes para o Lorde Drylund, que os coloca em um baú fechado (na Área 13). Se Pow Ming suspeitar que um convidado pode estar trapaceando, ela conjura uma magia de detectar pensamentos para confirmar ou afastar suas suspeitas. Se ela se convencer de que alguém está trapaceando, ela usa sua magia sugestão para convencer o indivíduo a dar um salto do convés do navio.

Supondo que nada aconteça para evitar o sua partida, o navio começa uma viagem lenta e cênica rio acima ao anoitecer. Dois marinheiros supervisionam os remadores na Área 4. O Capitão Storn e os seus seis marinheiros restantes revezam-se na ponte (Área 11). Pow Ming passa a maior parte de sua noite no salão de jogos, mantendo um olho sobre os convidados (Área 9). Nas primeiras da manhã, ainda madrugada, os remadores viram o navio e voltam para o porto para que os convidados e trabalhadores possam desembarcar ao amanhecer. Lorde Orylund dá a Storn dinheiro para pagar os trabalhadores enquanto eles desembarcam.

O Lorde Drylund permanece em sua cabine (Área 13) durante todo o dia, então sai uma vez que o navio deixa o porto para cumprimentar todos os convidados com um sorriso e um aperto de mão, oferecendo aos seus favoritos punhados de fichas de jogo gratuitamente. Se ele não reconhecer um ou mais visitantes, ele os pergunta para ver se vale a pena mantê-los a bordo. Drylund atende àqueles que têm influência política na cidade de Yartar, mas está ansioso para encontrar alguém com um monte de dinheiro. Ele espera que seus convidados estejam esplendidamente vestidos e desarmados. Aqueles que são pegos carre-

gando armas ocultas são aconselhados a jogar suas armas no rio. Aqueles que se recusam a fazê-lo são jogado sem maiores cerimônias para fora do convés do navio pela tripulação.

1. DESPENSA

Alimentos e bebidas são armazenados neste pequeno compartimento.

2. CABECEIRA

Um odor rançoso permeia cada uma dessas pequenas cabines, onde os membros da tripulação e os passageiros vêm para aliviar-se.

3. ESCADAS DE PROA

Cortinas estão penduradas sobre portas abertas que conduzem para a frente e para trás. Escadas de madeira conduzem ao convés principal.

4. CONVÉS INFERIOR

Ao anoitecer, remadores estendem os remos do navio para a água e os utilizam para empurrar o barco para longe da doca e para o rio, enquanto dois dos marinheiros do Capitão Storn andam para cima e para baixo no corredor, gritando instruções. Quando o navio está atracado, os remos são puxados completamente para dentro do barco.

5. ESCADAS DE POPA

Uma cortina está pendurada sobre uma porta aberta que conduz para a frente. Escadas de madeira conduzem ao convés principal.



Pow Ming

6. PROA DO CONVÉS PRINCIPAL

Lanternas decorativas estão penduradas nos postes que suportam a sacada do convés superior. Um guincho enferrujado aparafusado à plataforma é usado para levantar e abaixar a âncora do navio. O guincho é normalmente operado por dois membros da tripulação, mas uma única criatura pode operá-lo com um teste bem-sucedido de Força CD 12 (Atletismo). É preciso uma ação para soltar a âncora e dez ações para levantá-la.

7. SALA DE JANTAR

Esta sala está cheia de mesas e cadeiras, com espaços estreitos e sinuosos entre eles. Finas cortinas brancas, exuberantes toalhas de mesa roxas, talheres de aparência preciosa e espalhafatosos lustres de cristal atestam o gosto obscuro que Lorde Drylund tem por decoração.

Uma escadaria de madeira em espiral conduz à ponte (Área 11). O jantar é servido durante toda a noite, e a sala fica lotada do anoitecer até o meio da noite. Depois da meia-noite, algumas mesas ocupadas permanecem aqui e ali, junto com um punhado de garçons exaustos.

8. COZINHA

Algarazra e gritos podem ser ouvidos através das portas para esta cabine, onde cozinheiros contratados trombam e discutem enquanto preparam refeições e aperitivos para os convidados de Lorde Drylund. Um fogão do ferro está de encontro a uma parede, sua chaminé atravessando o teto. Depois da meia-noite, a cozinha se acalma e os cozinheiros gastam muito do seu tempo limpando a bagunça que fizeram e participando de sua própria cozinha.

9. CASSINO GANSO DOURADO

Esta grande cabine foi transformada em um salão de jogos, cuja peça central é uma escultura de madeira banhada a ouro de um ganso que descansa sobre uma mesa na direção da popa. Taças de vinho fino, oferecidas gratuitamente, são arranjadas em torno dele. Um retrato desagradável de um homem gordo, afetado e sorridente (Lorde Drylund) está pendurado na parede diante uma escadaria em espiral de madeira que leva até o salão de dança (Área 14).

A maior parte do espaço é tomado por mesas de jogos de cartas. Do crepúsculo ao alvorecer, atraentes apostadores sentam-se atrás das mesas, distribuindo cartas aos jogadores enquanto pequenas multidões os observam. Nenhuma moeda real passa pelas mãos da ajuda contratada. Em vez disso, as apostas são feitas com fichas de madeira do tamanho de moedas, chamadas gansos dourados, assim chamadas porque cada uma tem o emblema do ganso dourado de Lorde Drylund. O Lorde Drylund socializa com os convidados aqui, às vezes com seu polvo de estimação em seu ombro, antes de retirar-se para sua cabine (Área 13) para contar seu dinheiro ou para passar o tempo com um convidado em particular - geralmente uma "nova aquisição" a quem tenta seduzir ou subornar para dar suporte às suas ambições políticas.

Pow Ming patrulha o salão de jogos à noite, sorrindo para os hóspedes enquanto observa os trapaceiros. Ela tem particular interesse em clientes que estão a bordo apenas pela primeira ou segunda vez. Se os personagens ameaçarem o navio ou seus passageiros, ela evoca uma ou mais cobras gigantes com a ajuda de seu robe das serpentes e usa suas magias para tentar derrotá-los, tendo o cuidado de não ferir a tripulação ou os passageiros.

CONTINUIDADE

Pow Ming não sabe nada sobre a Sociedade Kraken ou a conexão do seu empregador com a organização maligna. Descobrir a verdade, no entanto, não a surpreenderia. Embora não seja má, Pow Ming não é uma santa. Seu objetivo final é juntar-se à Irmandade Arcana. Enquanto isso, ela está usando Lorde Drylund para conhecer pessoas ricas e influentes que possam ter contatos dentro dessa organização. Se os personagens eliminarem Lorde Drylund, mas deixarem Pow Ming viva e o barco intacto, Pow Ming assumirá todo o empreendimento.

10. POPA DO CONVÉS PRINCIPAL

Lanternas extravagantes estão penduradas na sacada do convés superior. Escadas rangendo levam até a Área 5. Os convidados reúnem-se frequentemente aqui à noite para flertar e conduzir negócios ilícitos.

11. PONTE

O Capitão Storn e seis de seus marinheiros ficam estacionados aqui do anoitecer até o amanhecer, revezando-se no leme. Se surgirem problemas em algum outro lugar no navio, o capitão assume o leme e envia um ou mais membros da tripulação para resolver a situação.

12. CABINES DA TRIPULAÇÃO

Cada uma destas cabines contém quatro redes para dormir. Durante o dia, enquanto o navio está atracado, 1d4 marinheiros podem ser encontrados dormindo em cada cabine (qualquer

marinheiro não presente está na ponte, movendo-se pelo navio ou na doca.)

13. CABINE DO LORDE DRYLUND

Se não estiver apertando as mãos e sussurrando nos ouvidos dos convidados, Khaspere Drylund fica aqui, sonhando com o dia em que governará Yartar como Barão d'Água. Ele também recebe ocasional estática telepática do Kraken Slarkrethel, que o deixa com enxaquecas esmagadoras que duram horas.

A cabine de Lorde Drylund é uma prova de mau gosto, com cortinas roxas de veludo e velas aromáticas em candelabros espalhafatosos. No meio da sala há uma mesa com um grande tanque de aquário descansando sobre ela. O aquário contém um recife de coral que serve como lar para o polvo de estimação de Lorde Drylund. O polvo criou vínculos com seu dono e pode sobreviver fora da água por 30 minutos. Abaixo do aquário, construída na mesa, há uma prateleira em que repousa uma arca de madeira trancada com uma armadilha de agulha envenenada (consulte a seção “Exemplo de Armadilhas” no Capítulo 5 do Guia do Mestre). Lorde Drylund esconde a chave dentro de uma miniatura de um “baú do homem morto”, no fundo do aquário, e o polvo ataca qualquer criatura que não seja Lorde Drylund que tente alcançá-la.

Outros móveis incluem uma rede de seda, uma escrivaninha (coberta com penas e folhas soltas de pergaminho em branco), uma pequena mesa contendo um decantador de vinho feito de prata e sua taça combinando, e um fogão de ferro.

TESOURO

Lorde Drylund carrega uma rapieira com empunhadura em forma de um polvo cheio de joias (no valor de 2.500 PO). O decantador de vinho feito de prata e seu cálice valem 25 PO cada. A arca de madeira contém 450 PO e uma bolsa contendo nove gemas de PO.

CONTINUIDADE

Lorde Drylund não é páreo para um grupo de aventureiros, e ele sabe disso. Se os personagens o encurralarem e o ameaçarem, ele se rende sem lutar. Ele admite mediante interrogatório que é um membro da Sociedade Kraken e revela onde o rei Hekaton está sendo mantido. Depois de divulgar que Hekaton é um prisioneiro a bordo do *Morkoth*, que navega em torno das ilhas do norte do Mar Sem Rastros, os olhos de Lorde Drylund se alargam no terror assim que recebe uma mensagem telepática do Kraken -uma onda de pavor que parte a mente e causa 20 pontos de danos psíquico ao nobre. Um instante depois, Lorde Drylund cai morto, sangue correndo de seu nariz.

14. SALÃO DE DANÇA

Esta cabine esfumada e mal iluminada apresenta um palco de madeira onde músicos e outros artistas se apresentam para o prazer dos convidados de Lorde Drylund. Algumas mesas e cadeiras estão dispostas ao longo das paredes, com muito do espaço do piso mantido aberto para a dança. Uma escadaria espiral de madeira desce para o salão de jogos (Área 9), e portas que levam para a sacada do convés superior. Atrás de uma cortina ao lado do palco há um corredor que leva até a ponte (Área 11) e até as cabines da tripulação (Área 12). Uma placa de bronze acima da entrada diz “SOMENTE TRIPULAÇÃO”.



KHASPERE DRYLUND

15. SACADA DE POPA

À noite, os passageiros se reúnem aqui para olhar para o rio escuro e flertarem uns com os outros, quer seja para ganho político ou pura indulgência.

A CAÇADA POR HEKATON

Os personagens podem matar Lorde Drylund antes que ele possa ser interrogado. Se Lorde Drylund morrer antes que os personagens aprendam o paradeiro do Rei Hekaton, eles ainda podem descobrir onde o rei dos gigantes da tempestade está sendo mantido preso ao conjurar uma magia falar com os mortos no corpo de Lorde Drylund. Se essa opção não estiver disponível para eles, eles podem reviver Lorde Drylund dos mortos. Se eles não tiverem os meios para fazê-lo por si mesmos, eles podem trazer o corpo de Lorde Drylund para um templo em qualquer grande cidade e pagar para pela conjuração de uma magia reviver os mortos. O grupo deve fornecer o componente material da magia (um diamante valendo pelo menos 500 PO) e fazer uma doação de 500 PO para o templo. Se um ou mais dos personagens forem membros da Aliança dos Lordes, eles podem reunir os recursos para adquirir um pergaminho de magia de reviver os mortos sem custos, desde que estejam em Yartar ou outro assentamento que seja parte da Aliança dos Lordes (consulte a seção “Aliança dos Lordes” no Capítulo 1).

Slarkrethel conjurou um poderoso feitiço sobre o *Morkoth*, sua tripulação e seu prisioneiro, escondendo-os de magias de adivinhação. Nem o navio e ninguém a bordo pode ser alvo de qualquer forma de magia de adivinhação ou serem percebidos através de sensores de escrutinação mágica.

ENCONTRANDO O MORKOTH

O Morkoth está navegando em torno de um aglomerado de ilhas no Mar Sem Rastros conhecido como Rochas Púrpura. A localização exata do navio muda de uma hora para outra e não é importante e nem imperativo que os personagens encontrem o navio rapidamente.

O Capítulo 3 descreve encontros aleatórios que você pode usar para apimentar uma viagem marítima. Para calcular quanto tempo leva para os personagens encontrarem o Morkoth, verifique a distância aproximada do local de partida do grupo até as Rochas Púrpura, e em seguida calcule a quantidade de tempo que o transporte do grupo levaria para percorrer essa distância. Uma vez que os personagens estejam dentro de 160 km das Rochas Púrpura, eles têm uma base de 10% de chance por dia de localizar o Morkoth. Esta chance pressupõe que os personagens estejam viajando em um grupo ou a bordo de vários meios de transporte em formação bastante próxima. Se vários meios de transporte estiverem procurando o Morkoth e estiverem espalhados a pelo menos 48 km de distância um do outro, jogue separadamente para cada transporte.

Você pode renunciar a precisão e assumir que o grupo note o Morkoth 1d4+2 dias depois de se aproximar a 160 km das Rochas Púrpura.

MODOS DE VIAGEM

A menos que os personagens tenham a capacidade de conjurar a magia teletransporte ou magia igualmente poderosa, eles devem confiar em meios mais convencionais para alcançar o Morkoth. A tabela de Modos de Viagem mostra o número de quilômetros que um determinado transporte pode viajar em um dia, desde que tenha tripulação suficiente a bordo.

MODOS DE VIAGEM

Transporte	Kilômetros por Hora	Kilômetros por dia
Dirigível	12,9	308
Castelo nas Nuvens	1,6	38
Dragão de Montaria	12,9	308
Navio a Vela	3,2	77

Para criar uma viagem mais realista, você pode usar a tabela Clima no Capítulo 5 do Guia do Mestre para determinar o clima prevalente em um determinado dia. Se os resultados indicam vento forte e chuva pesada, estas condições meteorológicas combinam para criar uma tempestade que dura para 1d6 horas. Uma vez que a tempestade tenha diminuído, o navegador do grupo deve ser bem-sucedido em um teste de Sabedoria CD 15 (Sobrevivência) para recuperar seu rumo. Caso contrário, o grupo fica perdido por 1 dia, após o qual o teste pode ser feito novamente.

DIRIGÍVEL

Se os personagens tiverem um dirigível (consulte a seção “Dirigível de um Culto” no Capítulo 4), eles podem usá-lo para vasculhar o Mar Sem Rastros pelo Morkoth, evitando encontros com criaturas marinhas e navios. Uma vez que o Morkoth seja avistado, os personagens podem atacá-lo de uma distância ou voar próximo. O dirigível não pode pousar no Morkoth, mas pode flutuar sobre a água nas proximidades ou pairar diretamente acima dele, fora da linha de fogo das balistas montadas no navio.

CASTELO NAS NUVENS

Se os personagens ganharam o controle de um castelo nas nuvens (como o do Capítulo 9), eles podem voar com ele sobre o Mar Sem Rastros e usar os telescópios gigantes do castelo para procurar pelo Morkoth. Condições climáticas podem dificultar sua busca, mas não há nenhuma chance de o castelo ser soprado para fora do curso por uma tempestade.

MONTARIAS VOADORAS

Como o Mar Sem Rastros é vasto e as suas ilhas são distantes umas das outras, os personagens não serão capazes de alcançar o Morkoth nas costas dos grifos, hipogrifos ou criaturas semelhantes, uma vez que as montarias não têm onde pousar e descansar quando se cansarem. Os dragões não se cansam tão facilmente e podem transportar personagens sobre o mar se forem suficientemente motivados. Dragões também são capazes de evitar e tempestades. Um dragão metálico amigável ao grupo pode ser persuadido a fazer a viagem mediante uma doação considerável para o seu tesouro. Um item mágico raro ou 10.000 PO por passageiro seria bem razoável.

BARCO À VELA

Personagens podem atravessar o Mar Sem Rastros a bordo de uma embarcação marítima. Uma vez que as ilhas do Mar Sem Rastros são o lar de predadores e bárbaros marítimos, a maioria dos capitães de navios não estão à vontade para arriscar seus navios e viver em uma missão tola, não importa o quanto os personagens ofereçam como pagamento. Existe outra possibilidade para os personagens que estão associados com os Harpistas, com a Ordem da Manopla, com o Enclave Esmeralda, com a Aliança dos Lordes ou com os Zhentarim. Os membros em boa posição de qualquer um desses grupos podem contatar suas organizações e convencê-las de que uma expedição deve ser montada para encontrar o Morkoth, para o bem de toda a civilização. Jogue 2d10 para cada facção que os personagens procurem por ajuda; o resultado é o número de dias que leva para que a facção garanta e provisione um navio a vela. Se o projeto de um convés de navio for necessário, use o navio de amostra que aparece no Apêndice C do Guia do Mestre. Onde os personagens devem ir para subir a bordo de cada navio depende da facção que fornece a ajuda.

Os Harpistas contratar um cismado Capitão Águaprofundense chamado Zalzar Floschin (meio-elfo mago NB). Seu navio, o Beijo do Kelpie, tem um sprite chamado Flecha como seu primeiro imediato e quinze tripulantes (humanos e humanas Tethyrianos bandidos N). Uma agente Harpista chamada Ilkara Levári (meio-elfa espiã CB) serve como contramestre do navio. O navio está ancorado em Águas Profundas.

A Ordem da Manopla contrata um navio mercante de propriedade de uma nobre Águaprofundense chamada Arilosa Adarbrent, que apoia a ordem financeiramente. Seu navio é o Lançador de Moedas, e seu capitão é Tazlan Rilzeer (humano Tethyriano bandido líder CB), um patife destemido com uma sagacidade afiada. Sua equipe inclui quinze marinheiros (humanos e humanas bandidos de várias etnias N) e um médico animado e gordo chamado Tharkil Morning (humano Tethyriano sacerdote de Helm LB). O navio está ancorado em Inverno Remoto.

O Enclave Esmeralda contrata o Koalinh, um navio sob o comando de um capitão hobgoblin chamado Klarz e tripulado por vinte hobgoblins e cinco bugbears. Klarz deve sua vida a um patrulheiro do Enclave Esmeralda que o ajudou depois que os

dois estavam presos juntos em uma ilha infestada de monstros no Arquipélago de Korinn. Este serviço paga a dívida de Klarz para com o Enclave Esmeralda. O navio de Klarz espera os personagens em uma enseada vários quilômetros ao norte de Águas Profundas.

A Aliança dos Lordes capturou recentemente um navio pirata chamado Voraz, juntamente com o sua nefasta Capitã, Sharlasta Stormsword (humana Illuskana, bandida capitã). Depois de passar uma temporada na prisão, Stormsword é visitada pelo Lorde Dagult Neverember, que faz um acordo com ela. Quando ela é liberada da custódia e volta para seu navio, Stormsword reúne uma tripulação de vinte malandros meio treinados (plebeus de várias raças e tendências) e os açoitá até deixá-los prontos para a viagem, cuja conclusão lhe garantiria um perdão assinado pelos líderes da Aliança dos Lordes. O Voraz está ancorado na baía de Inverno Remoto.

Os Zhentarim designam o Capitão Drashk (tiefling bandido capitão N) para comandar um navio chamado a Causa Perdida e lhe atribuem uma tripulação de seis Zhentarim mercenários (humanos e humanas bandidos de várias etnias) e doze marinheiros (plebeus de várias raças e tendências). O Capitão usa um tapa-olho e tem um homúnculo que se empoleira em seu ombro e provoca esGoles com sua bússola moral. Drashk também tem permissão para negociar acordos comerciais com o rei dos gigantes da tempestade em nome da Rede Negra, se a oportunidade surgir. O Cusa Perdida está ancorado na baía de Águas Profundas.

Outros navios que possam estar disponíveis para os personagens são apresentados na seção “Alcançando Svardsborg” no Capítulo 7.

O MORKOTH

O Morkoth (mostrado no Mapa 11.2) é um navio de aparência bizarra, ainda que navegável, com um casco que se assemelha a uma lula gigante. Conforme navega o Mar Sem Rastros, o topo da barbatana estabilizadora da proa permanece acima da água enquanto os tentáculos da popa se arrastam para debaixo d’ água. O Morkoth tem as estatísticas de um navio a vela (consulte a tabela Veículos Aéreos e Aquáticos no Capítulo 5 do Guia do Mestre). Seu capitão, Tholtz Daggerdark (humano Illuskan arquiimago CM), é um dos loucos e dedicados escravos de Slarkrethel. Ele afirma estar em constante contato telepático com o kraken, embora, na verdade, Tholtz pode somente receber mensagens telepáticas do kraken, e tais mensagens são raras e tendem a dar-lhe hemorragias nasais.

O primeiro imediato de Tholtz é Rool (meio-orc assassino NM), um cruel criminoso que despreza o Capitão Daggerdark e não vê a hora de estripá-lo como um peixe algum dia. O ódio de Rool pelo mago é bem merecido, pois Tholtz frequentemente se refere ao meio-orc como um “mestiço sem alma”, um “erro humano”, e um “sangue ruim”. Rool supervisiona uma tripulação de vinte cultistas da Sociedade Kraken (humanos e humanas de várias etnias CM), enquanto Tholtz finge falar com Slarkrethel ou delira sobre as magias que o kraken prometeu ensiná-lo. A moral a bordo do navio é compreensivelmente baixo.

Metade dos cultistas estão em serviço em qualquer momento, enquanto o resto está dormindo em suas redes (Área 4). Quando os personagens chegam ao Morkoth, o Capitão Daggerdark está descansando em sua cabine (Área 5) também. Rool está atrás

do leme em cima do castelo de popa (Área 2), e os dez cultistas acordados estão manejando as balistas ou mantendo um olho sobre o prisioneiro gigante tempestade. Para regras e estatísticas de balistas, consulte a seção “Equipamento de Cerco” no capítulo 8 do Guia do Mestre.

Quaisquer distúrbios altos no convés fazem com que o capitão e os cultistas adormecidos despertar e venham investigar. A menos que os personagens se aproximem do Morkoth de forma invisível, é provável que toda a tripulação do navio esteja armada e pronta para enfrentá-los em batalha.

Escoltando os Morkoth estão quatro **merrow** leais a Slarkrethel. Essas criaturas nadam ao lado da embarcação, duas de cada lado, e usam seus arpões para empalar inimigos e puxá-los para a água. Os arpões dos merrow possuem cordas feitas de algas firmemente tecidas ligadas a eles para que possam ser rebobinados. Se errarem com seu ataque de arpão, um merrow pode usar sua ação seguinte para rebobiná-lo. Se outra criatura estiver segurando o arpão, o merrow recupera sua arma se ganhar um teste resistido de Força. Se os personagens fizerem uso de cobertura para evitar ataques do arpão, ou se os merrow forem incapazes de arremessar seus arpões, as criaturas rastejam para o convés e atacam com seus dentes e garras, perseguindo sua presa até o convés inferior do Morkoth, se necessário.

1. CASTELO DE PROA

Esta plataforma levantada possui duas balistas carregadas montadas em torretas giratórias. Quatro **cultistas** da Sociedade Kraken estão estacionados aqui, prontos para mirar e disparar as balistas conforme ordenados. A munição é armazenada nos compartimentos sob as tábuas do convés.

2. CASTELO DE POPA

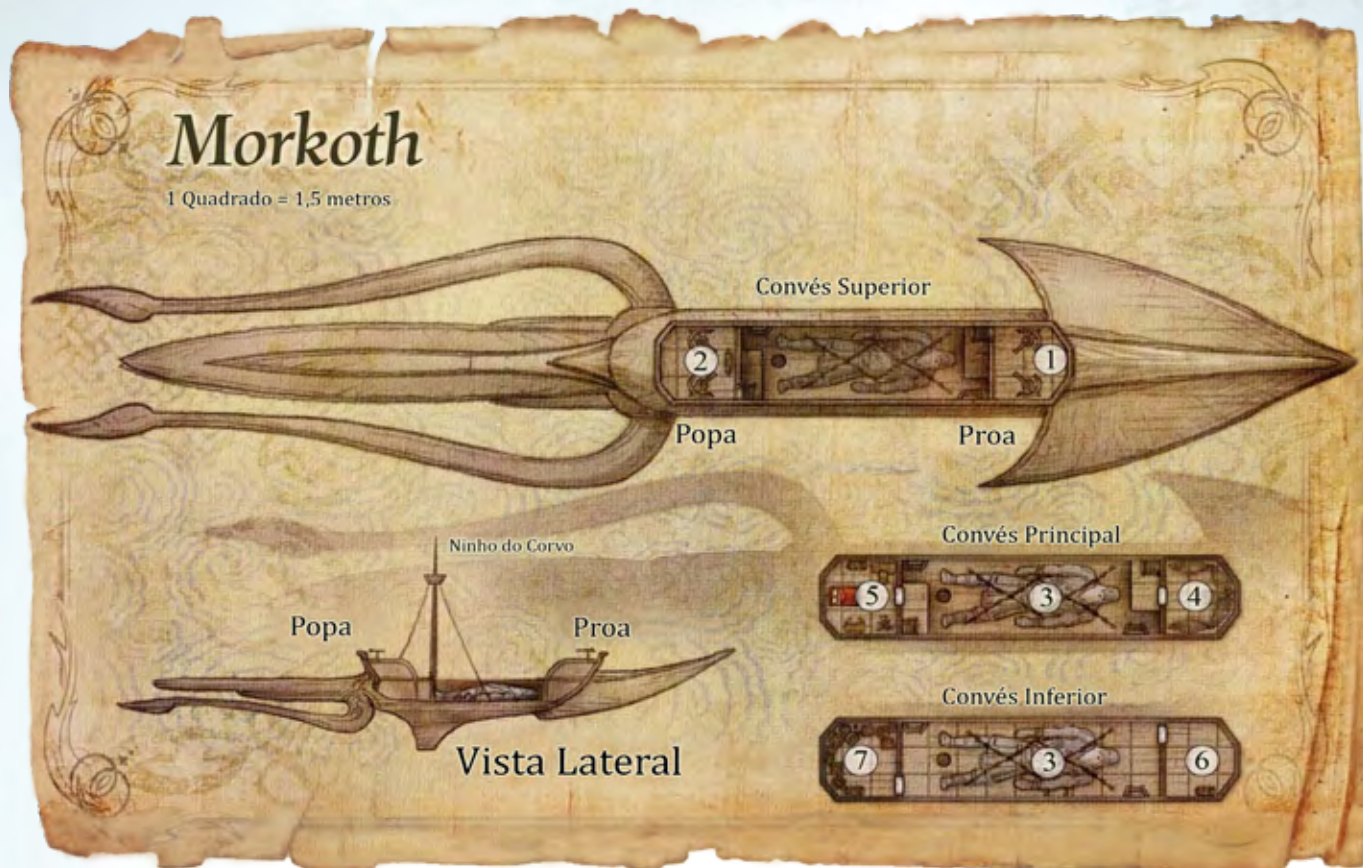
Rool, o assassino da Sociedade Kraken, está atrás do leme do capitão, que fica no meio do castelo de popa. Esta plataforma suspensa ostenta duas balistas carregadas montadas sobre plataformas giratórias, sua munição armazenada nos compartimentos sob as tábuas do convés. Quatro cultistas da Sociedade Kraken também estão estacionados aqui, prontos para mirar e disparar as balistas conforme ordenados.

CONTINUIDADE

Se Rool se encontrar em uma situação onde ele concluir que pode matar o Capitão Daggerdark com o mínimo de risco para si mesmo, ele aproveita a oportunidade, mesmo que isso signifique uma certa derrota nas mãos de seus outros inimigos. A traição de Rool não o torna amigável para com o grupo. Uma vez que Daggerdark seja despachado, Rool continua a lutar contra os aventureiros até o amargo fim, sorrindo com a satisfação de quem desferiu o golpe fatal em seu rival odiado.

3. HEKATON ACORRENTADO

Dois cultistas da Sociedade Kraken estão atentos ao convés de proa a popa onde está o Rei Hekaton, repousando com suas costas contra o porão do navio, envolto em correntes mágicas que o aprisionam em êxtase. O gigante de 8,4 m de altura parece congelado no tempo, com os olhos abertos e olhando cegamente para o céu. Ele está efetivamente contido e inconsciente, enquanto amarrado desta forma. Quatro correntes o prendem. As correntes estão presas ao casco e devem ser quebradas para libertar o gigante de seu êxtase ou libertá-lo do porão do navio.



MAPA 11.2: MORKOTH

Golpear uma corrente alertas qualquer membros da tripulação do Morkoth que ainda não tenha se envolvido em batalha.

Cada corrente possui CA 20, 10 pontos de vida e imunidade a todos os tipos de dano, exceto dano de concussão, perfurante e cortante de armas mágicas ou de adamantina. Se todas as quatro correntes forem quebradas, a êxtase de Hekaton termina e ele não está mais contido ou inconsciente. Se Hekaton for despertado durante uma batalha, jogue iniciativa para o rei dos gigantes da tempestade. Hekaton é um **gigante da tempestade**, com as seguintes alterações:

- Hekaton possui 330 pontos de vida.
- Ele não possui espada grande, mas pode empunhar um pedaço de corrente quebrada como uma arma corpo a corpo, fazendo dois ataques com ele, como uma ação durante seu turno. Cada ataque com corrente tem bônus de +14 para acertar, alcance de 4,5 m, e causa 19 (3d6+9) pontos de dano de concussão com um acerto.
- Ele não tem pedras para arremessar, mas pode pegar uma balista a bordo e usá-la como uma besta pesada. A balista ganha as propriedades pesada, recarga e duas mãos quando usada desta maneira (consulte a seção “Propriedades da Arma” no Capítulo 5 do Livro do Jogador). A arma mantém seu alcance, seu modificador de ataque e dano (consulte a seção “Equipamento de Cerco” no Capítulo 8 do Guia do Mestre).
- Como uma ação bônus em seu turno, Hekaton pode deslocar seu peso e fazer com que qualquer navio sobre o qual ele esteja balance de um lado para outro. Todas as outras criaturas

em pé no navio devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de Destreza CD 10 ou ficarão caídas.

CONTINUIDADE

Ao acordar de seu êxtase, o rei dos gigantes da tempestade está desorientado, confuso e hostil para com todos os não-gigantes que vê. A última coisa que ele se lembra foi de ser emboscado durante uma reunião com o povo pequeno, a quem ele foi levado a crer que eram representantes da Aliança dos Lordes. (na verdade, eram agentes da Sociedade Kraken disfarçados). O único indivíduo a bordo do Morkoth que Hekaton reconhece é Rool, o meio-orc, que era parte do grupo que o emboscou.

Hekaton eleva-se a sua plena altura e começa a atacar pessoas pequenas indiscriminadamente, gritando, “Aliança dos Lordes de fato! Eu vou ver a sua aliança destruída sobre as ondas por esta traição!” Um personagem pode usar uma ação para tentar persuadir o rei a resistir ou não atacar determinados alvos. Esse personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Carisma CD 18 (Persuasão) para acalmar o rei. Se o teste falhar, as palavras do personagem caem em orelhas surdas. Se o personagem mencionar Serissa por nome, o teste é feito com vantagem.

Hekaton não tem ideia de que seu tribunal foi posto em um levante e que as forças do mal estão conspirando para usurpar seu trono. Somente quando a batalha a bordo do Morkoth terminar é que os personagens podem atualizar Hekaton com os acontecimentos recentes. Independentemente do que for dito a

Independentemente do que lhe foi dito, o rei permanece cético até ter tido a chance de falar com sua filha Serissa e seu irmão Uthor. Ele incita os personagens a voltarem para Turbilhão com ele. Os personagens podem usar a concha de Hekaton para se teletransportarem junto com o rei dos gigantes da tempestade para Turbilhão, ou podem seguir Hekaton enquanto ele mergulha na água e nada para casa.

Se os personagens quiserem atrasar a sua partida, Hekaton concorda em ficar por perto o tempo suficiente para que eles vasculhem o Morkoth ou para cuidar de outros assuntos. Por exemplo, os personagens podem precisar concluir alguns negócios com o capitão do navio que os trouxe aqui, ou podem precisar de tempo para coletar seus pertences do dirigível. Se Hekaton e os personagens permanecerem nas proximidades do Morkoth por mais de 1 hora, eles estão presentes quando Slarkrethel aparece (consulte a seção “A Chegada do Kraken” no final deste capítulo).

4. CABINE DA TRIPULAÇÃO

Dez redes empilhadas como camas de beliche acompanham as paredes desta cabine. Em um dado momento, dez cultistas da Sociedade Kraken estão dormindo nessas redes. Eles acordam com gritos de alarme e emergem da cabine com cimitarras empunhadas na rodada seguinte.

5. CABINE DO CAPITÃO

A cabine de Tholtz Daggerdark é uma bagunça. Livros náuticos e mapas de navegação estão espalhados pelo chão, assim como penas, folhas soltas de pergaminho em branco, garrafas de vinho vazias e frascos de tinta derramados. A maioria da mobília é aparafusada ao assoalho, incluindo uma cama desfeita com uma cabeceira em forma de lula, uma escrivaninha manchada de tinta, um baú aberto, um guarda-roupa estreito cheio de roupas velhas, e um suporte de capas de madeira.

Se não foi perturbado, Tholtz, o arqui-mago, está dormindo no chão em um canto da sala, de frente para a porta da cabine. Em seu sono, ele usou uma faca para esculpir as palavras “DRAGÃO”, “IYMIRITH”, “IRMÃS” e “TRAIÇÃO” no assoalho. Se for despertado por uma grande perturbação no convés, ele deixa cair a faca e sai da cabine para investigar. Ele não sabe quem ou o que Iymrith é, nem sabe por que esculpiu essas palavras no chão da cabine.

Tholtz conjura armadura arcana em si mesmo antes de entrar na batalha. Se inimigos o ameaçarem com ataques a distância, ele conjura voo sobre si mesmo e, em seguida, tenta posicionar-se onde possa causar mais dano a eles. Tholtz não se importa se pegar seus aliados ou o Rei Hekaton na área de uma magia.

CONTINUIDADE

O livro de magias de Tholtz está trancado em uma gaveta na escrivaninha. Tholtz tem a chave em sua posse, mas a fechadura na gaveta é facilmente quebrada e pode ser arrombada facilmente usando as ferramentas ladrão (nenhum teste de habilidade é necessário). O livro de magias contém as seguintes magias:

- 1º nível: *armadura arcana, detectar magia, disfarçar-se, identificação, mísseis mágicos, onda trovejante*
- 2º nível: *detectar pensamentos, passo nebuloso, reflexos, sugestão, visão no escuro*
- 3º nível: *contramágica, enviar mensagem, relâmpago, respirar na água, voo*
- 4º nível: *banimento, escudo de fogo, olho arcano, pele de pedra, tempestade de gelo*

- 5º nível: *círculo de teletransporte, cone de frio, muralha de energia, similaridade, vidência*
- 6º nível: *carne para pedra, corrente de relâmpagos, globo de invulnerabilidade*
- 7º nível: *rajada prismática, teletransporte*
- 8º nível: *dominar monstro, limpar a mente*
- 9º nível: *parar o tempo*

6. CABINE DO PRIMEIRO IMEDIATO

A cabine escassamente mobiliada de Rool contém uma rede, uma baú de tesouro feito de madeira com uma tranca interna e um tapete feito de pele de Yeti.

Rool carrega a chave para o baú, que pode ser aberto com as ferramentas de ladrão e um teste bem-sucedido de Destreza CD 15. O baú está equipado com uma armadilha de gás de gorgon, que dispara se for feita uma tentativa de arrombar a fechadura. Detectar a armadilha requer um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 20 (Percepção), e desativá-la requer um teste bem-sucedido de Destreza CD 20. Se a tentativa de desativar a armadilha falhar por 5 ou mais, ela dispara. O gás verde derrama-se através das finas rachaduras na tampa e preenche uma esfera de 3 m de raio centrada no baú. Qualquer criatura na área deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Constituição CD 13 ou ficará petrificada por 1 hora.

TESOURO

O baú de Rool é dividido em três compartimentos. O primeiro contém um saco com 180 PO. O segundo contém doze adagas não-mágicas que Rool coletou ao longo dos anos. O terceiro contém um baralho de cartas de jogo marcadas (no valor de 15 PO) em um estojo de madeira, uma luneta (no valor de 1.000 PO), uma pena, uma jarra de sangue de dragão (que Rool usa como tinta) e um diário com uma capa de couro preto.

Em seu diário, Rool articuladamente desabafa como gostaria de matar o Capitão Daggerdark e assumir o comando. A escrita revela que o Capitão afirma ter uma linha direta de comunicação com o Kraken Slarkrethel, uma afirmação de que Rool suspeita ser verdade, visto que o capitão é propenso a ter dores de cabeça e hemorragias nasais. O diário também menciona que o Capitão mantém seu livro de magias em sua mesa, protegido pela “pior fechadura que eu já vi”.

CONTINUIDADE

Se a oportunidade de fazê-lo surgir, Rool joga personagens petrificados ao mar.

7. CELA

O compartimento de popa no convés inferior está atulhado com caixas de rações e barris de cerveja e água. Quatro redes seguram os recipientes no lugar. Alguns ratos inofensivos rastejam pela cela.

A CHEGADA DO KRAKEN

A traição de Khaspere Drylund convence Slarkrethel que os inimigos estão perto de encontrar e libertar o Rei Hekaton. O kraken deixa seu covil nas profundezas mais escuras do mar e nada em direção ao Morkoth. A mesma magia que Slarkrethel colocou no Morkoth para escondê-lo de feitiços de adivinhação permite que o kraken localize o navio de forma infalível.

Se os personagens libertarem Hekaton e deixar o Morkoth dentro de uma hora, Slarkrethel chega tarde demais para detê-los. Se os personagens ainda estiverem a bordo do Morkoth

uma hora depois de libertar Hekaton, o Kraken lhes faz uma visita inesperada. O kraken anuncia sua chegada envolvendo seus tentáculos gigantes ao redor do casco do Morkoth. Todas as criaturas a bordo do navio são surpreendidas a menos que estejam nadando ao redor do navio e possam ver o gigantesco kraken se aproximando diretamente abaixo da embarcação. Uma vez que o kraken ataque, todas as criaturas neste encontro devem jogar iniciativa. Slarkrethel quer aterrorizar e humilhar os aventureiros, não aniquilá-los, por isso ele usa principalmente seus tentáculos para esmagar o Morkoth e puxá-lo para as profundezas. Sob nenhuma circunstância o kraken permite que o navio caia nas mãos inimigas. Como uma ação, o kraken pode atacar o Morkoth com todos os seus dez tentáculos e causar 250 pontos de dano de concussão ao navio em cada uma de seus turnos, contabilizando o limiar de dano do Morkoth e a característica monstro de cerco do kraken. Supondo que o navio tenha todos os seus pontos de vida quando Slarkrethel atacar, o navio é destruído após o segundo turno de combate do kraken. Ao esmagar o navio, o kraken não pode realizar outras ações, mas pode usar suas ações lendárias normalmente. Hekaton não tem medo de enfrentar o kraken, e a gigantesca criatura, por sua vez, não tem escrúpulos em matar o rei dos gigantes da tempestade (consulte “Continuidade”).

Slarkrethel é um kraken, com as seguintes alterações:

- Slarkrethel tem um nível de desafio de 25 (75.000 XP).
- Ele ganha as características Resistência Lendária e Conjuração descritas abaixo, e conjura sexto sentido sobre si mesmo antes de atacar.

Resistência Lendária (3/dia). Se Slarkrethel falhar um teste de resistência, ele pode escolher ser bem-sucedido em vez disso.

Conjuração. Slarkrethel é um Conjurador de nível 20. Sua habilidade Conjuração é a Inteligência (resistência a magia CD 22; + 14 para acertar com ataques mágicos). Ele tem as seguintes magias de mago preparadas:

- 1º nível (4 espaços): *compreender idiomas, detectar magia, identificação, sono*
- 2º nível (3 espaços): *cegueira/surdez, detectar pensamentos, sugestão*
- 3º nível (3 espaços): *dificultar detecção, enviar mensagem, voo*
- 4º nível (3 espaços): *localizar criatura, olho arcano, tempestade de gelo*
- 5º nível (3 espaços): *névoa mortal, telecinésia, vidência*
- 6º nível (2 espaços): *carne para pedra, corrente de relâmpagos, sugestão em massa*
- 7º nível (2 espaços): *bola de fogo controlável, isolamento, teletransporte*
- 8º nível (1 espaço): *controlar o clima, enfraquecer o intelecto*
- 9º nível (1 espaço): *palavra de poder matar, sexto sentido*

CONTINUIDADE

Uma vez que afunde o Morkoth, o kraken retira-se para as profundezas escuras. Se Hekaton estiver presente, o Kraken tenta arrastar o rei dos gigantes da tempestade para baixo com ele, deixando os patéticos e insignificantes aventureiros da superfície para se defenderem por si próprios. Hekaton não sobrevive muito tempo nas garras do kraken. Se o rei dos gigantes da tempestade morrer, nem tudo está perdido. Personagens podem retornar a Turbilhão e relatar a triste notícia a Serissa. Embora a morte de Hekaton seja dura para ela, Serissa está determinada a ver o ordenamento restaurado em seu nome e toma o lugar de seu pai no próximo capítulo da aventura.

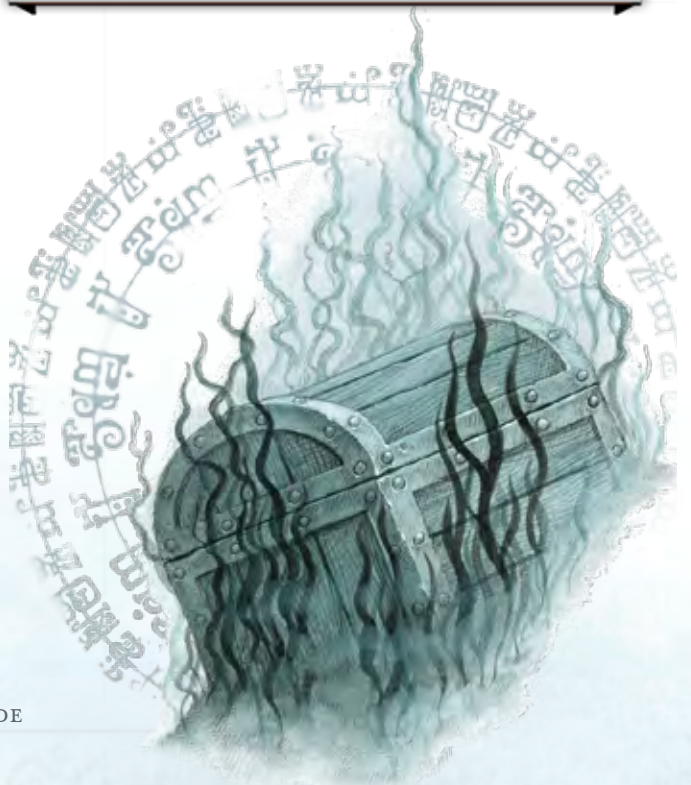
DE VOLTA A TURBILHÃO ?

O próximo capítulo começa com os personagens retornando a Turbilhão, consolidando sua aliança com os gigantes da tempestade e conspirando com os gigantes para derrubar lymrith. Se os personagens não conseguirem salvar o Rei Hekaton, a aventura pode prosseguir sem ele, desde que os personagens ainda tenham um ou dois aliados na corte do rei dos gigantes da tempestade. Consulte o início do Capítulo 12 para mais detalhes.

Falhas e erros de cálculo por parte dos personagens podem criar uma situação em que eles não podem voltar a Turbilhão ou ter pouca razão para isso. Por exemplo, se eles não conseguiram resgatar Hekaton das garras da Sociedade Kraken e perderem a concha de teletransporte, os personagens podem optar por evitar qualquer outra negociação com os gigantes da tempestade e concentrar a sua atenção em outros lugares. O mesmo desenvolvimento pode resultar se os personagens fizeram inimizade com Serissa e Uthor ao roubar dos gigantes da tempestade ou ferir os membros da família real. Independente dos gigantes da tempestade, os personagens podem ter uma questão pessoal a resolver com lymrith (um desejo de vingar Harshnag, por exemplo) e poderiam decidir ir atrás da dragão por conta própria, uma vez que encontrem seu covil. Em tal caso, você pode calcular eventos de modo que os gigantes da tempestade cheguem no covil de lymrith ao mesmo tempo que os personagens, dando a eles uma oportunidade de unir forças com os gigantes e reconciliar todas as rusgas passadas. Inversamente, os personagens podem optar por evitar maiores confrontos com lymrith, efetivamente ignorando o Capítulo 12 e, em vez disso, voltarem-se para os senhores gigantes malignos que restaram. Tente não forçar os personagens jogadores de uma forma ou de outra. Deixe-os fazer as escolhas difíceis!

AVANÇO DE PERSONAGEM

A tentativa dos personagens de resgatar o Rei Hekaton é mais importante do que o resultado. Enquanto tentam, os personagens ganham um nível na conclusão deste capítulo e eles devem estar no 10º nível quando confrontam lymrith no Capítulo 12, “Ruína do Deserto”. Dado o perigo que lymrith representa, os jogadores podem querer que seus personagens ganhem mais níveis antes de enfrentar a dragão azul anciã em seu covil. Os personagens podem ir atrás de quaisquer senhores gigantes malignos que restarem, ganhando um nível para cada dois que derrotarem, e enfrentarem lymrith no 11º ou 12º nível.





CAPÍTULO 12: PERDIÇÃO DO DESERTO

Após seu retorno a Turbilhão, o Rei Hekaton é rápido em agir contra o mal que ameaça todos os gigantes. Com a ajuda de seu poço de adivinhação, Hekaton descobre onde Iymrith foi para o continente. Sentado sobre o *Trono do Crânio de Dragão*, Hekaton chama os aventureiros perante si, os agradece por sua ajuda até agora, e lhes pede para se juntar a ele enquanto leva a luta até Iymrith ao invadir o covil da dragão no deserto de Anauroch.

Se os personagens não forem capazes de resgatar o rei dos gigantes da tempestade, ou se Hekaton não sobreviver, a princesa Serissa jura vingar a morte de seu pai, prometendo que a enganação de Iymrith não ficará impune. Ela volta-se aos aventureiros mais uma vez, implorando que eles se juntem a ela enquanto confronta a dragão.

Uma dragão azul anciã é mais do que um desafio para um grupo de aventureiros de 10º nível, mas os personagens têm os gigantes da tempestade cobrindo sua retaguarda. Hekaton ou Serissa também dão a cada personagem uma *poção de tamanho gigante* (consulte o Apêndice B) de seu tesouro real, permitindo que eles enfrentem a dragão como verdadeiros gigantes quando chegar a hora. Os gigantes da tempestade descrevem o efeito e a duração das poções, mas deixam para os personagens decidirem se e quando usar. Os personagens podem beber suas poções antes de entrarem no covil de Iymrith ou esperar até que estejam prestes a entrar em batalha com a dragão. Inversamente, um ou mais personagens podem preferir usar as poções somente como um último recurso.

Hekaton ou Serissa também dão ao grupo uma *garra da runa wyrm* (consulte o Apêndice B) recuperada de um naufrágio perto de Turbilhão. Assim como as poções, este item é um presente; os personagens podem fazer com ele o que quiser.

ENCONTRANDO IYMRITH

Os gigantes da tempestade carregam o fardo de encontrar a dragão fêmea de modo que os personagens possam focar em se preparar para o confronto final. Hekaton e Serissa sabem que os dragões azuis preferem o deserto e arredores, e não é preciso muita pesquisa para descobrirem que Iymrith tem uma reputação no Norte. Os gigantes da tempestade aprendem os fatos a seguir sobre seu nemesis:

- Iymrith é uma antiga dragão azul conhecida como a “Perdição do Deserto”. Ela também é chamada de “Dragão das Estátuas”, pois ela cria estátuas vivas (na verdade, gárgulas) para proteger seu covil.
- Seu covil é um anfiteatro arruinado meio enterrado nas areias do deserto frio a nordeste de Ascore, uma antiga e abandonada cidade dos anões.
- Ela é uma conjuradora e, como todos os dragões azuis, é imune a dano de relâmpago.

Armado com estas informações, Hekaton (ou Serissa) deixa o Imperador Uthor encarregado de Turbilhão e convoca quatro gigantes da tempestade guarda-costas chamados Nimir, Orlekt, Shaldoor e Vaasha (consulte o Apêndice D para estatísticas) para confrontar Iymrith. Os personagens são convidados a se juntar a eles. O Rei Hekaton tem 330 pontos de vida máximos,

HARSHNAG RETORNA!

Se os personagens decidirem confrontar Iymrith sem os reforços dos gigantes da tempestade, considere fazer Harshnag aparecer repentinamente para lutar ao lado deles. Um gigante de poucas palavras, Harshnag não fala muito sobre como sobreviveu à destruição do Templo de Annam. A verdade é que ele escapou da morte certa pulando na câmara do oráculo. Ele ficou preso lá até que um mago amigável apareceu e o resgatou com a ajuda de uma magia de *teletransporte*. Harshnag se recusa a revelar a identidade deste prestativo mago. O mago poderia ser Elminster do Vale das Sombras, Laeral Mãe Argêntea de Águas Profundas, o Harpista Arquimago Krowen Valharrow (consulte a seção “Everlund” no Capítulo 3), um dragão ancião conjurador na forma humanoide ou algum outro personagem de sua campanha.

mas exceto isso, tem as estatísticas de um gigante da tempestade típico. Se Serissa liderar os atacantes, consulte a Área 15 no Capítulo 10 para alterações em suas estatísticas.

Os gigantes da tempestade montam baleias até Ossos de Baleia. Nas ilhas, eles montam pássaros roca e voam a distância restante até Anauroch. Uma vez que estejam a 800 m do covil de Iymrith, os gigantes da tempestade desmontam e se aproximam a pé, deixando os pássaros roca empoleirados sobre afloramentos rochosos esperando pelo seu retorno. Os personagens podem andar com os gigantes ou podem usar algum outro método de transporte - isso cabe a eles decidir.

Os gigantes da tempestade não são furtivos e preferem encenar um ataque direto ao covil de Iymrith, mas ajustarão suas táticas baseadas nos desejos dos personagens. Se os personagens preferirem uma abordagem furtiva, os gigantes se oferecem para criar uma distração para que os personagens possam entrar no covil de Iymrith de forma indetectável. Tal plano representa uma possibilidade maior de sucesso se os personagens evitarem de beber suas poções de tamanho gigante até depois que infiltrarem o covil.

É melhor se Hekaton (ou Serissa) continuar como um PdM sob o seu controle. Você pode fazer com que seus jogadores interpretem outros gigantes da tempestade se você preferir (e se eles quiserem fazê-lo). Faça cópias dos blocos de estatística dos gigantes da tempestade no final deste capítulo e os distribua entre seus jogadores. Se o seu grupo incluir mais do que quatro jogadores, nem todos eles receberão um gigante da tempestade PdM para jogar, e se for assim, tudo bem. Acompanhando os blocos de estatísticas dos gigantes estão notas de interpretação que os jogadores podem usar para retratar os gigantes com precisão. Um dos gigantes (Orlekto) tem motivos ocultos e sinistros que podem entrar em jogo durante os eventos deste capítulo. Se você tiver um jogador que seja particularmente bom em interpretar personagens dissimulados, considere dar Orlekto a esse jogador.

Você pode ter todos os gigantes da tempestade agindo na mesma contagem de iniciativa, ou faça com que os jogadores joguem iniciativa para cada gigante da tempestade. A primeira abordagem agiliza o combate; a última leva a uma batalha com mais verossimilhança.

COVIL DE IYMRITH

A perdição do deserto tem reivindicado um enorme e abandonado anfiteatro no deserto como seu covil (mostrado no Mapa 12.1). Abaixo do anfiteatro existem câmaras onde a dragão azul dorme e esconde seu tesouro. Quando os personagens se aproximarem do covil de Iymrith pela primeira vez, leia ou parafraseie a caixa de texto a seguir em voz alta para os jogadores.

Sua longa jornada termina aqui, no deserto. Um agitado caldeirão de nuvens escuras enche o céu assim que trovões estrondam e relâmpagos piscam. Meio enterrado nas dunas frias há um anfiteatro desmoronando adornado com estátuas, muitas delas quebradas, as demais desgastadas pelo vento suave e pela areia. Dois grandes trabucos estão no topo das ruínas. Onde aplausos uma vez ecoaram através de uma grande cidade, agora uma fortaleza solene está diante de vocês, esperando sua aproximação.

A tempestade seca é o trabalho da dragão - um efeito regional (consulte a entrada do dragão azul no *Manual dos Monstros*) que se estende por quase 10 km em todas as direções. A tempestade não tem efeito na batalha enquanto ela se desenrola; é simplesmente um reflexo do humor de Iymrith.

Gigantes da tempestade que avançarem corajosamente em direção ao anfiteatro com armas na mão atraem disparos dos trabucos (consulte a Área 1). Os personagens podem deixar os gigantes da tempestade suportarem o peso desses ataques enquanto se aproximam de outra direção, ou podem se juntar aos gigantes em seu ataque direto. Quando os gigantes da tempestade ou os personagens do tamanho de gigantes chegarem a 300 m do anfiteatro, as gárgulas os notam e disparam os trabucos. Os gigantes podem lançar relâmpagos nas gárgulas e nos trabucos uma vez que cheguem a 150 m deles.

Se um gigante da tempestade ou um personagem do tamanho de um gigante estiver no anfiteatro e desafiar Iymrith em voz alta, o ego da dragão se eleva, e ela responde ao desafio rastejando para fora de seu covil para destruir seus desafiantes. Caso contrário, ela permanece escondida na Área 3 e deixa suas gárgulas amolecer seus inimigos.

Iymrith pode usar suas ações de covil dentro do anfiteatro, bem como na masmorra debaixo dele. A dragão não desperdiça seu sopro de relâmpago em gigantes da tempestade; da mesma forma, os gigantes da tempestade sabem que seus ataques de relâmpagos não têm efeito em Iymrith. Os gigantes não trouxeram pedras consigo, mas podem arremessar pedaços de arenito arrancados do próprio anfiteatro de Iymrith.

Se Iymrith for atraída para a superfície e ser reduzida a 240 pontos de vida ou menos, ela recua para o nível de masmorra e faz sua batalha final lá. Ela pode desmoronar túneis (consulte a barra lateral “Covil de Iymrith: Características Gerais”), bem como escavar novos, conforme necessário.

1. ANFITEATRO E ARREDORES

O anfiteatro ficava no centro de uma cidade magnífica, os restos da qual jazem enterrados na areia. As paredes têm rachaduras em abundância e outros locais de apoio, permitindo-lhes ser escalada com facilidade. Iymrith cortou uma faixa através da seção nordeste do anfiteatro, deixando um caminho cheio de escombros que leva até um buraco aberto e oculta outro que se encontra ao longo da rota (consulte “Sumidouros”).

GÁRGULAS E TRABUCOS

Trinta **gárgulas** habitam o anfiteatro. Vinte e dois deles estão empoleirados em rodapés de pedra, esperando para dar rasantos e atacar intrusos. As oito gárgulas restantes operam os trabucos de madeira - quatro por arma. Duas gárgulas usam suas ações para carregar um trabuco enquanto outras dois

COVIL DE IYMRITH: CARACTERÍSTICAS GERAIS

O covil da dragão consiste de um anfiteatro de arenito cercado por areia e alguns edifícios destruídos, bem como um nível de masmorra abaixo do anfiteatro. As características gerais do covil de Iymrith são resumidas abaixo.

Arquitetura de Masmorra. O nível de masmorra contém áreas trabalhadas e áreas brutas:

- Áreas trabalhadas possuem tetos planos de arenito de 12 m de altura, com túneis de ligação que têm 6 m de altura. Eles têm paredes de tijolos com areia e argila atrás de si, e pisos cobertos com lajotas de arenito.
- As áreas brutas foram escavadas pela dragão a partir da argila e da areia, e têm tetos que variam de 6 a 9 m de altura.

Em sua forma de dragão, Iymrith pode mover-se através de passagens que tenham 9 m de largura sem qualquer impedimento. Ela pode espremer-se através de passagens que tenham 6 m de largura. Aberturas mais estreitas do que 6 m são muito pequenas para a dragão se espremer, mas Iymrith pode escavar novas passagens ou ampliar as existentes, movendo-se através da argila e da areia em sua velocidade de escavação.

Passagens Colapsáveis. Linhas pontilhadas delimitam estes locais no mapa. Iymrith enfraqueceu os tetos nestes locais para que possa derrubá-los, quer seja para bloquear rotas de fuga ou para interceptar intrusos. Uma criatura pode desencadear um colapso ao causar 10 ou mais pontos de danos ao teto com um único ataque ou efeito mágico. O colapso torna a passagem intransitável até que a areia e a pedra sejam removidas, o que requer 250 horas de trabalho (várias criaturas trabalhando junto podem reduzir a quantidade de tempo na mesma proporção). Qualquer criatura na seção marcada do túnel quando ele desmoronar deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 15. Em uma falha, a criatura recebe 22 (4d10) pontos de dano de concussão das pedras caindo e fica enterrado sob pedra e areia. Enquanto enterrada, a criatura está caída e cega. Ela também não pode respirar e tem cobertura total contra ataques e outros efeitos que podem tê-la como alvo.

Uma criatura escavadora (tal como um dragão azul) pode mover-se através da área desmoronada em seu deslocamento de escavação, não deixando nenhum túnel em sua esteira, já que a areia cai logo atrás dele. Uma criatura enterrada que não tenha deslocamento de escavação pode, no início de seu turno, fazer um teste de Força CD 15 (Atletismo). Se o teste for bem-sucedido, a criatura pode puxar-se em uma direção ou a outra a uma taxa de 30 cm para cada 1,5 m de movimento usado. Se esse movimento não for suficiente para sair da área desabada, a criatura pode repetir o teste em seu próximo turno. Uma criatura que esteja em qualquer das extremidades da área desmoronada pode usar sua ação para puxar uma criatura enterrada fora da área, desde que a criatura enterrada esteja dentro do alcance (nenhum teste de habilidade é necessário).

Iluminação. Iymrith usa visão no escuro para enxergar no nível da masmorra. Nenhuma fonte de luz está presente, exceto quando visitantes a trazem consigo.

Dunas de Areia. Os montes de areia que variam em altura de 3 a 12 m estão marcados no mapa. Eles são terreno difícil para criaturas Grandes e menores.

quanto outras duas usam suas ações para mirá-lo. Uma vez que um trabuco seja carregado e mirado, uma das gárgulas usa sua próxima ação para disparar a arma. Esta rotina permite que um trabuco seja carregado, apontado e disparado a cada rodada. Para regras e estatísticas de trabucos, consulte a seção “Equipamento de Cerco” no Capítulo 8 do *Guia do Mestre*.

ACAMPAMENTO DOS MÍSTICOS

Três barracas cercam uma fogueira ardente a sudeste do anfiteatro. Uma busca no acampamento revela um saco de dormir vazio em cada barraca. O acampamento pertence ao yuan-ti na Área 3 e está atualmente desocupado. Personagens podem seguir suas trilhas na areia (uma linha ondulada deixada por uma criatura serpentina mais oito conjunto de pegadas) até as escadas que conduzem para baixo, na Área 5 (consulte “Escadas para Baixo”).

BURACOS

Vários buracos levam até as câmaras inferiores.

- Um grande buraco aberto no meio do anfiteatro desce até a Área 2; Iymrith o utiliza para entrar e sair de seu covil.
- Três buracos escondidos são marcados por 1A, 1B e 1C no mapa.

A primeira criatura a entrar no espaço de um buraco escondido faz com que ele apareça e deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Destreza CD 15 ou cairá no fundo do mesmo. Uma criatura que caia em um buraco fica caída, mas não recebe nenhum dano, já que a areia amortece sua queda. O buraco permanece aberto depois disso. O buraco 1A cai em uma passagem bruta que liga as Áreas 4 e 5. O buraco 1B fica diretamente acima do fosso do filhote de verme púrpura na Área 5, e qualquer criatura caindo nele é surpreendida e atacada por 1d4 filhotes de verme púrpura. O buraco 1C cai em uma caverna bruta a oeste das Áreas 2 e 3.

ESCADAS PARA BAIXO

Em cada extremidade da forma de “U” do anfiteatro há uma escadaria em túnel que desce 15 m até uma passagem arenosa que leva até a Área 2.

O edifício em ruínas ao sul do anfiteatro era usado como o porão de um palco. Ele contém uma escadaria arenosa de 3 m de largura que desce 15 m até a Área 5.

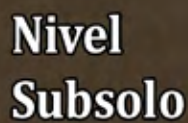
2. CÂMARA DE ENTRADA

Paredes divisórias feitas de blocos de arenito encaixados suportam o teto desta câmara, que contém uma colina de areia de 6 m de altura. Seis metros acima do topo do monte há um buraco escancarado no teto que leva para fora. O buraco deixa entrar a brilhante luz do sol durante o dia e a meia-luz do luar à noite. A luz não se estende para além da câmara. Iymrith usa este buraco para entrar e sair de seu covil, e suas trilhas enormes podem ser vistas indo e vindo de uma câmara ainda maior para o norte (Área 3), a partir do qual um cântico pode ser ouvido e tochas são vistas.

3. SERPENTES DAS AREIAS

Duas fileiras de pilares de arenito suportam o teto desta vasta câmara. Antes de Iymrith reivindicar como sua, esta câmara foi uma vez um templo secreto pertencente a uma seita de yuan-ti místicos habitantes do deserto chamados de Serpentes das Areias. Estes místicos adoram Dendar, a Serpente Noturna (consulte a entrada do yuan-ti no *Manual dos Monstros* para mais informações sobre esta divindade). Iymrith convidou os místicos até aqui para entrar em contato com seu deus-demônio, esperando que ele pudesse fornecer orientação sobre como esmagar seus inimigos. Por causa de seu desespero, Iymrith está disposta a confiar nas interpretações místi-

Covil de Iymrith



místicas dos sussurros da Serpente Noturna, que ela não entende.

Pilhas de areia do piso ao teto foram empurradas para três dos cantos da câmara. Uma das pilhas oculta um buraco na parede ocidental (consulte “Buracos dos Raios da Dragão”). A menos que Iymrith seja atraída para a superfície e derrotada lá, a dragão azul anciã fica à espreita sob a pilha de areia no canto sudeste da sala. Somente seus olhos e seu chifre são visíveis, e somente para os personagens que têm um valor de Sabedoria passiva (Percepção) 17 ou maior. Qualquer personagem que procure naquele canto da sala nota a dragão automaticamente.

Iymrith (consulte o Apêndice C) aproveita-se de suas ações de covil aqui.

ESTÁTUA DA SERPENTE DEMONÍACA

Na extremidade norte da sala há uma estátua de alabastro esculpida para se parecer com a cabeça e pescoço de uma gigantesca serpente demoníaca emergindo de um bloco de pedra. O bloco tem 3 m de altura, e a serpente tem mais 3 m, com dois olhos brilhantes de obsidiana polida (consulte “Tesouro”). Sua boca com presas está aberta enquanto encara um buraco de 6 m de diâmetro no chão de arenito. O buraco representa a parte superior de um fosso de 240 m de profundidade, o fundo do qual está cheio de areia e ossos velhos (sacrifícios anteriores a Dendar, a Serpente Norturna). De pé ao redor da borda do buraco estão três **yuan-ti puro sangue** vestindo mantos do deserto e seis **yuan-ti mestiços**. Dois dos mestiços são tipo 1 (corpo humano com a cabeça de serpente), dois são tipo 2 (cabeça e corpo humanos, com serpentes como braços) e um é tipo 3 (cabeça e parte superior do corpo humanos com parte inferior do corpo serpentina em vez das pernas). O yuan-ti entoia uma oração vil, no final do qual um puro-sangue salta no fosso para sua morte. Seu sacrifício faz com que sutis sussurros proféticos erguam-se das profundezas, falando no idioma Abissal. Qualquer personagem ao alcance da voz que compreenda Abissal pode traduzir os sussurros demoníacos:

*Destruição e ruína, relâmpago e trovão
Deixe-os reivindicar o saque da dragão;
A morte se aproxima! A desgraça dela é sua sina!
Para lâmina e feitiço ela sucumbirá.*

Dendar, a Serpente Noturna, tendo previsto a ruína de Iymrith, não oferece a ela nem esperança nem orientação. Uma vez que o deus demoníaco tenha falado, Iymrith chama o yuan-ti, exigindo que eles traduzam suas palavras. Ao invés de irritá-la com a verdade, o yuan-ti mente e diz a dragão que ela deve encerrar seu inimigo em batalha. A partir disso, Iymrith conclui que deve matar o líder gigante tempestade para destruir qualquer esperança de paz duradoura entre gigantes e as raças pequenas. Uma vez que a dragão saia, o yuan-ti tenta fugir do covil dela pela rota mais segura, atacando qualquer um em seu caminho.

Um yuan-ti que seja capturado e interrogado tenta ganhar sua liberdade ao oferecer informação útil sobre o tesouro da dragão. Todos os yuan-ti tem, viram, em um momento ou outro, Iymrith enterrando ou escavando sarcófagos em sua câmara do tesouro (Área 4). Os cultistas suspeitam que a dragão azul mantém seus tesouros mais preciosos nestes sarcófagos. Um yuan-ti compar-

tilha essa informação em troca da promessa de ser libertado em segura.

BURACOS DOS RAIOS DA DRAGÃO

Iymrith quebrou duas paredes e escavou túneis e câmaras além delas, expandindo seu covil.

- Um buraco de 9 m de diâmetro na parede oeste está enterrado sob um monte de areia de 9 m de altura. Iymrith pode escavar através da areia para alcançar a Área 4 além.
- Um buraco de 9 m de largura na parede leste é visível para todos e leva até uma passagem bruta que eventualmente se conecta à Área 2.

TESOURO

Qualquer criatura que possa alcançar os olhos da estátua pode arrancá-los com um punhal, um pé-de-cabra ou uma ferramenta semelhante. Cada olho é uma esfera de 10 cm de diâmetro feita de obsidiana polida, no valor de 250 PO e pesando 11 kg.

4. TESOURO DE IYMRITH

Iymrith cavou esta caverna na areia, argila e rocha e a utiliza para armazenar seu tesouro. No meio da caverna há duas paredes de arenito de 3 m de altura. Uma gigantesca pilha de moedas de ouro encontra-se na areia onde as duas paredes se encontram.

Quando uma criatura que não seja Iymrith se aproximar a 3 m da pilha do tesouro, as moedas de ouro são varridas por quatro redemoinhos. Estes vórtices são quatro **elementais do ar** que causam dano adicional por causa das moedas de ouro rodopiando dentro deles em alta velocidade. Cada ataque de pancada causa 18 (3d8+5) pontos de dano de concussão, e o seu ataque de vendaval causa 20 (4d8+2) pontos de dano de concussão (metade do dano em um teste de resistência bem-sucedido, como normalmente). Quando um elemental do ar é destruído, as moedas de ouro contidas dentro dela caem no chão (consulte “Tesouro”).

Os tesouros mais valorizados de Iymrith estão contidos em seis sarcófagos de pedra enterrados 3 m abaixo do piso arenoso e espalhados pelo quarto. Cada sarcófago tem uma magia **isolamento** conjurado sobre ele, tornando-o invisível e imune à detecção mágica. A magia **isolamento** em um determinado sarcófago termina quando uma criatura entra em contato direto com ele. Uma criatura que passa uma hora cavando nesta caverna tem 10% de chance de encontrar um sarcófago. Um grupo de personagens que trabalham juntos deve gastar pelo menos 10 minutos limpando a areia ao redor do sarcófago antes dele poder ser aberto. Só então um personagem pode usar uma ação para tentar abrir a tampa de um sarcófago, fazendo isso com um teste bem-sucedido de Força CD 13 (Atletismo). Usar um pé de cabra ou uma ferramenta similar concede vantagem no teste.

TESOURO

Cada Elemental de ar tem 2.500 PO rodopiando dentro dele.

Os seis sarcófagos continham as múmias de sacerdotes Netherese mortos, até que Iymrith devorou seus restos mortais para dar espaço para seu precioso saque (ela deixou uma das múmias intactas como uma surpresa para pretensos ladrões). O conteúdo do sarcófagos são descritos abaixo, na ordem que os sarcófagos são encontrados. Os itens mágicos são determinados ao se jogar as tabelas de itens mágicos no Capítulo 7 do *Guia do Mestre*.

O primeiro sarcófago contém quatro itens mágicos. Jogue a Tabela F de Itens Mágicos para cada item. Se Iymrith roubou o *Cetro de Korolnor* (consulte o Apêndice B) de Serissa, ele está dentro deste sarcófago também.

O segundo sarcófago contém três itens mágicos. Jogue a Tabela G de Itens Mágicos para cada item.

O terceiro sarcófago contém dois itens mágicos. Jogue a Tabela H de Itens Mágicos para cada item.

O quarto sarcófago contém um item mágico, determinado ao se jogar a Tabela I de Itens Mágicos. Este item repousa sobre uma cama de 900 PP.

O quinto sarcófago contém uma tigela feita com o crânio de um filhote de dragão de ouro (no valor de 25 PO) que contém vinte gemas de 500 PO. Empilhados em torno da bacia de marfim estão vários outros itens: um elmo de mitral esculpido para se parecer com a cabeça de dragão azul (no valor de 250 PO), um conjunto de pentes no formato de dragões dourados enfeitados com granadas vermelhas como olhos (no valor de 750 PO), um tapa olho com um olho falso de safira azul e pedra da lua afixada nele (no valor de 2.500 PO) e um tabuleiro de xadrez do dragão com peças de jogo esculpidas para assemelhar-se a dragões metálicos e cromáticos (no valor de 7.500 PO pelo conjunto completo).

O sexto e último sarcófago contém Shaxan Kazraat, um **senhor das múmias** Netherese que desperta e ataca os seus libertadores. O senhor das múmias foi animado de sua tumba por Iymrith e não pode realizar ações de covil ou causar efeitos regionais nas imediações do covil da dragão. Shaxan Kazraat usa um aro de ouro preto na forma de uma cobra com minúsculas opalas negras como olhos e rubis como presas (no valor 7.500 PO). Um compartimento secreto dentro do sarcófago contém o coração intacto do senhor das múmias (ainda dessecado) em uma bolsa de pano preto. Um personagem que procure no sarcófago encontra o compartimento e a bolsa com um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 15 (Percepção).

5. BERÇÁRIO DE FILHOTES DE VERME PÚRPURA

Todo mundo precisa de um passa-tempo. A última ocupação de Iymrith é criar filhotes de verme púrpura até que estejam grandes o bastante para serem liberadas nos ermos. Ela escava ninhos de verme púrpura sob as areias do deserto, rouba os ovos e os traz de volta para o seu covil. Quando os ovos eclodem, ela confina os filhotes aqui e os alimenta com uma dieta saudável de carne para que eles cresçam grandes e fortes.

Iymrith transformou um buraco de 3 m de profundidade, em forma de T no meio da câmara em um “cercadinho” de filhote de verme púrpura. O fosso contém atualmente 30 **filhotes de verme púrpura** se contorcendo (consulte o Apêndice C). Embora sejam muito pequenos para se enterrar ou sair do fosso, o filhotes atacam ansiosamente outras criaturas que entrem no fosso, incluindo qualquer criatura que caia através do buraco acima (consulte a seção “Buracos” na Área 1).

CONCLUSÃO DA AVENTURA

Iymrith é muito orgulhosa para abandonar seu covil, e luta até a morte para defendê-lo. O papel dos personagens na morte de Iymrith força Hekaton a admitir que julgou mal as raças pequenas. Sua amada esposa uma vez lhe disse que se os gigantes e as pessoas pequenas pudessem aprender a coexistir pacificamente e ajudar uns aos outros, o mundo seria bem melhor. Movido pelo heroísmo do grupo, Hekaton admite que deveria ter ouvido as palavras de Neri. “Gigantes da tempestade e as raças pequenas podem trabalhar juntos”, ele proclama, “para criar um mundo melhor, livre da tirania dos dragões”. Ele jura honrar os personagens e sua mulher, encontrando-se com as raças pequenas contra outras ameaças dracônicas. Isto, ele acredita, é o teste que Annam, o Pai de Todos lançou sobre ele - e esta aliança, ele espera, vai restaurar o ordenamento como era.

Se Hekaton está correto ou não é com você. Ver gigantes e os povos pequenos trabalhando juntos para destruir um inimigo comum pode inspirar Annam, o Pai de Todos a elevar os gigantes da tempestade para o topo do ordenamento mais uma vez, ou a ordem dos gigantes pode continuar a ser uma questão aberta. Em qualquer caso, a morte de Iymrith não tem efeito sobre as maquinacões dos senhores dos gigantes malignos do Norte, que visam conquistar o favor dos seus deuses e subir ao topo do ordenamento. Os personagens podem ser movidos a confrontar e derrotar esses poucos senhores dos gigantes remanescentes. Hekaton acha que é uma boa ideia e não faz nada para dificultar a tentativa deles.

Se Serissa participou na batalha contra Iymrith no lugar de seu pai, ela agradece a eles por seu heroísmo e, assim como seu pai, procura uma futura cooperação entre os pequenos e os gigantes. Serissa, da mesma maneira, não tem escrúpulos em deixar os personagens lidarem com os senhores dos gigantes malignos que ainda ameaçam o norte. Ela está ansiosa para voltar para Turbilhão e contar a história da derrota de Iymrith, sabendo que isso vai atrair gigantes de volta à sua corte.

Poderosos dragões malignos como Klauth e Claugiyliamatar mal ficam sentidos pela morte de Iymrith, mas não estão satisfeitos em ver os gigantes e as raças pequenas trabalhando juntos. Eles aguardam seu tempo, como todo dragão ancião faz, e esperam para ver quanto tempo a aliança durará.

Embora Iymrith encontre seu fim nesta aventura, o legado da dragão azul vive na forma de sua ninhada (consulte a seção “Ascore” no Capítulo 3). Eles se voltam-se uns contra os outros, com o vencedor reivindicando o covil de Iymrith e o título de “Perdição do Deserto”.

AVANÇO DE PERSONAGEM

Com a derrota de Iymrith, os personagens ganham um nível. Se os jogadores estiverem interessados em derrotar os senhores dos gigantes malignos restantes, você pode continuar a narrar a aventura e permitir que os personagens ganhem um nível para cada dois gigantes que derrotarem.

APÊNDICE A: AVENTURAS CONECTADAS

A Wizards of the Coast publicou outras aventuras D&D que podem servir como trampolim para *Tormenta do Rei da Tempestade*, não só recebendo personagens de 5º nível, mas também direcionando-os para um dos três locais descritos no Capítulo 2. Se algum dos personagens for afiliado a uma facção, como o Harpistas, você pode guiá-los para Brin Shander, Campos Dourados, ou Trijavalí ao colocar um representante dessa facção dando-lhe uma missão. Com a crescente ameaça dos gigantes no Norte, a missão pode ser tão simples quanto proteger o local contra um possível ataque dos gigantes.

A MINA PERDIDA DE PHANDELVER

A *Mina Perdida de Phandelver* é uma aventura do *Conjunto Iniciante de Dungeons & Dragons*, projetado para levar os personagens do 1º ao 5º nível. Personagens que concluírem a aventura estão no nível certo para começar *Tormenta do Rei da Tempestade*, e Trijavalí é o seu ponto de partida ideal (consulte o Capítulo 2). O truque é levá-los de Phandalin até Trijavalí, que fica a leste ao longo de uma trilha que atravessa prados e colinas. Você pode simplesmente declarar que o grupo faz a viagem sem eventos, ou você pode oferecer alguma razão pela qual eles queiram visitar Trijavalí. A cidade é um bom lugar para eles reabastecerem, melhorar seu equipamento, vender seus saques e encontrar novas aventuras. Se estas não forem razões suficientes, aqui estão alguns ganchos amarrados aos PdMs em Phandalin que você pode usar para conduzir os personagens até Trijavalí.

ENTREGAS ESCUDO DO LEÃO

Linene Graywind, que administra o posto de comércio em Phandalin em nome de uma empresa mercantil, a Vendas Escudo do Leão, tem uma colega, Alaestra Ulgar, que vive em Trijavalí com seu sócio, North Tezrin. Linene escreveu uma carta a sua amiga, descrevendo a tribulações recentes em Phandalin, e pede que os personagens entreguem a ela. Em uma nota anexada à carta, Linene pede a Alaestra para recompensar seus mensageiros com uma velha sacola cinzenta costurada com desenhos de animais. Este item é uma bolsa cinzenta de truques.

UMA CARTA EXIGENTE

Harbin Wester, o pomposo mestre da cidade de Phandalin, pede aos personagens que entreguem uma carta a Darathra Shendrel, o Lorde Protetor de Trijavalí. Na carta, Harbin exige que o lorde protetor faça um melhor trabalho de patrulhar o território entre seus dois assentamentos. Ele repreende Darathra por permitir que os orcs infestem as colinas perto de Phandalin. Desconhecido para Harbin é que Darathra é um membro dos Harpistas. Ela dá aos personagens 50 PO por ter a coragem de entregar a arrogante cartante.

CONEXÃO ZHENTARIM

O líder da Casa de Câmbio dos Mineiros de Phandalin, Halia Thornton, trabalha para os Zhentarim. Se os personagens a impressionarem, ela recomenda que eles entrem em contato Urlam Stockspool em Trijavalí. Urlam está sempre à procura de aventureiros para ajudar mais na causa da Rede Negra, e Halia garante que “as recompensas dele por um bom serviço serão pródigos”. Ela diz aos personagens para procurar por Urlam no escritório d’Os Viajantes de Trijavalí, uma companhia de caravanas, no coração da cidade.

TESOURO DA RAINHA DRAGÃO

Tesouro da Rainha Dragão é a primeira de uma aventura em duas partes da história Tirania dos Dragões, que trata da ascensão dos dragões malignos e sua tentativa de libertar Tiamat dos Nove Infernos. Se você usar Tesouro da Rainha Dragão como um trampolim para esta aventura, você deve mudar o momento dos eventos para que a história de Tirania dos Dragões e os eventos que antecedem *Tormenta do Rei da Tempestade* aconteçam simultaneamente, com Annam, o Pai de Todos quebrar o regime para provocar os gigantes antes de Tiamat ser trazida ao mundo.

No início de Tesouro da Rainha Dragão, os personagens se unem a uma caravana que viajam do Portal de Baldur para Águas Profundas. Quando chegarem a Águas Profundas, eles devem estar no 5º nível. Você pode usar a chegada do grupo em Águas Profundas para desviar a atenção para longe da história de Tirania dos Dragões ao lançar relatos de avistamentos de gigantes perto da fazenda-templo de Campos Dourados. O Enclave Esmeralda está à procura de aventureiros para ajudar a patrulhar as fronteiras de Campos Dourados. Se os personagens pegarem a isca, Campos Dourados torna-se o ponto de partida para esta aventura (consulte o Capítulo 2). Embora você renuncie a última metade de Tesouro da Rainha Dragão em favor desta nova aventura, não há nada que o impeça de voltar a ela e a sua sequência, A Ascensão de Tiamat, mais tarde.

O clima de Tesouro da Rainha Dragão tem lugar no Castelo Firmamento, uma fortaleza voadora pertencente a um gigante das nuvens, Blagothkus. Você pode torná-lo uma figura crucial nesta aventura ao fazer seu castelo aparecer quando os personagens estão em torno do 7º ou 8º nível, dando-lhes uma chance de conhecer o maligno gigante das nuvens e convencê-lo a ajudar sua causa. Os personagens também podem querer enfrentá-lo depois de conhecer o fantasma de seu filho morto, Eigeron, no Capítulo 4, “O Caminho Escolhido”. O rompimento do regime tem os seguintes efeitos sobre Blagothkus:

- O gigante das nuvens está ansioso para dispor de seus aliados do Culto do Dragão, usar o dinheiro deles para comprar a lealdade dos gigantes menores, e travar uma guerra contra o povo dragão. Se os personagens ajudá-lo a livrar o Castelo Firmamento dos cultistas e seu dragão branco aliado, o gigante promete ajudá-los em troca e oferece-lhes um terço dos espólios do culto. Blagothkus honra seus acordos, desde que os personagens não lhe representem nenhuma ameaça, então ele segue seu caminho. Se eles tiverem um dirigível com os membros do Culto do Dragão a bordo (consulte a seção “Dirigível de um Culto” no capítulo 4), estes cultistas se aliam aqueles a bordo do Castelo Firmamento.
- Blagothkus sabe que o rei Hekaton desapareceu e suspeita que os dragões são, de alguma forma, os responsáveis. Embora não tenha provas para corroborar suas suspeitas, Blagothkus vê conspirações dracônicas em todos os lugares e está convencido de que os dragões malignos aproveitariam a chance de jogar a sociedade dos gigantes no caos. Embora esteja ansioso para ver o regime restaurado com gigantes das nuvens em seu ápice, ele pode ser convencido a usar sua fortaleza voadora para ajudar os personagens a localizar o Rei Hekaton se for dito a ele que um ou mais dragões orquestraram o sequestro do rei.

- Embora partilhem um desdém pelos dragões, Blagothkus e a Condessa Sansuri são rivais implacáveis. Se os personagens pretendem confrontar Sansuri (consulte o Capítulo 9, “Castelo dos Gigantes das Nuvens”), Blagothkus se oferece para se juntar aos personagens e ajudá-los a frustrar as maquinacões dela para que ele, e não ela, ganhe o favor dos deuses e eleve os gigantes das nuvens para o topo do regime.

Blagothkus não tem nenhuma má vontade para com os pequeninos, mas seu desejo de reavivar a antiga guerra entre gigantes e dragões poderia ter consequências devastadoras para os assentamentos dos pequeninos por toda Costa da Espada.

PRÍNCIPES DO APOCALIPSE

Príncipes do Apocalipse é uma aventura autônoma que ocorre em e ao redor das Colinas Sumber no Vale do Dessarin, uma região esparsamente ocupada por aldeias de caravanas, propriedades rurais isoladas e ermos. Quatro cultos elementais malignos se refugiaram lá e estão construindo templos secretos nas ruínas de um complexo de masmorras abaixo das colinas. No momento em que os personagens atingem o 5º nível, eles terão visitado vários assentamentos no vale, explorado ruínas nas Colinas Sumber e derrotado um número de cultistas elementais de baixo a médio escalão.

Você pode fazer a transição dos personagens de Príncipes do Apocalipse para esta aventura, fazendo com que eles defendam a cidade de Trijavalí de um ataque de gigantes. Neste cenário, Trijavalí torna-se o ponto de partida para esta aventura (consulte o Capítulo 2), e os personagens são puxados para longe da ameaça do mal elemental para se concentrar na ameaça dos gigantes. Aqui estão alguns ganchos para atrair os personagens para Trijavalí, caso já não estejam lá.

SIMPATIZANTE DOS HARPISTAS

Endrith Vallivoe, um comerciante de caravanas aposentado que vive na aldeia de Lariço Vermelho, é simpatizante dos Harpistas. Se ele suspeitar ou souber que um ou mais personagens têm laços com os Harpistas, ele os exorta a falar com Darathra Shendrel, o Lorde Protetor de Trijavalí. Ele não revela que ela é uma Harpista, mas ele está certo de que ela precisa de aventureiros nestes “tempos conturbados”.

SACERDOTE ERRANTE

Um sacerdote de Helm, Silvarren Loomshank, está escalado para substituir Imdarr Relvauder, um dos sacerdotes do Altar de Todas as Fés em Lariço Vermelho. Entretanto, Silvarren está vários dias atrasado e Imdarr ouviu um rumor de que Silvarren está ficando bêbado todas as noites n’O Troll Tagarela, uma taverna em Trijavalí. Imdarr pede aos personagens para verificar este rumor e, se for verdadeiro, exortar Silvarren a se recompor e cumprir suas obrigações.

FAZENDAS EM PERIGO

Herivin Dardragon, o halfling proprietário da Estalagem da Colheita na cidade de Ponte Ocidental, recebeu relatos de que os ogros e gigantes da colina estão saqueando fazendas ao longo da Grande Estrada entre Ponte Ocidental e Trijavalí. Personagens que forem para o norte para investigar podem ver que os relatórios são verdadeiros. Em uma fazenda danificada, os personagens encontram os halflings que perderam um pomar de oliveiras e a maioria de seus animais para os gigantes da colina. O clã Skittermarsh reuniu o gado remanescente (uma vaca doente e quatro cabras famintas) e embalou seus pertences em três mulas com a intenção de se mudar para Trijavalí. A matriar-

USANDO OS CULTOS ELEMENTAIS

Aqui estão exemplos de como você pode juntar Príncipes do Apocalipse e Tormenta do Rei da Tempestade ao colocar cultistas para ajudar os gigantes, como uma maneira de esconder seus próprios planos:

- O Culto de Terra Negra envia os cultistas até Fenda da Pedra Morta (consulte o Capítulo 6, “Cânion dos Gigantes de Pedra”). Eles fornecem à Baronesa Kayalithica e seus gigantes de pedra informações sobre as capacidades defensivas de assentamentos próximos e se oferecem para ajudar a colocar um fim neles. Os cultistas podem saber sobre o primordial da terra aprisionado em Fenda da Pedra Morta e querem se comunicar com ele.
- O Culto da Chama Eterna ajuda o Duque Zalto e seus aliados drow (consulte o Capítulo 8, “Forja dos Gigantes do Fogo”) a roubar Maegera, o primordial do fogo aprisionado em Gauntlgrym. Os cultistas acreditam que o fogo primordial é a prole de Imix, o Príncipe Maligno do Fogo, a quem eles veneram como um deus.
- O Culto do Ódio Uivante, depois de testemunhar vários castelos de gigantes das nuvens à deriva nos céus sobre a Costa da Espada, envia representantes para se encontrar com os gigantes das nuvens e descobrir suas intenções. A Condessa Sansuri é fascinada pela capacidade do culto de criar orbes de devastação e quer uma demonstração. Personagens que visitam seu castelo (consulte o Capítulo 9, “Castelo dos Gigantes das Nuvens”) podem encontrar uma equipe de cultistas do ar com uma orbe de devastação em sua posse.
- O Culto da Onda Esmagadora poderia ajudar a Chefe Guh e seus gigantes da colina a barrar o rio que corre ao lado de seu covil (consulte o Capítulo 5, “Covil dos Gigantes da Colina”). Os cultistas da água também poderiam ajudá-la a Sociedade Kraken a fazer a guarda do Rei Hekaton (consulte o Capítulo 11, “Pegos Pelos Tentáculos”). A matriarca da família, Misty Skittermarsh, oferece aos personagens um 100 GP Gem se escoltar sua família para trijavalí.

ca da família, Misty Skittermarsh, oferece aos personagens uma gema de 100 PO se eles escoltarem a sua família para Trijavalí.

FORA DO ABISMO

Fora do Abismo ocorre quase inteiramente no Subterrâneo, uma extensão de cavernas, túneis, fissuras e lagos subterrâneos. Os personagens começam a aventura como prisioneiros dos srow e, depois de escapar de seus captores, fazem o seu caminho para a superfície. Se conseguirem, eles são contatados pelo Rei Bruenor Battlehammer, de Gauntlgrym, e incumbidos de levar uma expedição de volta para o Subterrâneo, para lidar com uma terrível ameaça demoníaca.

Se você narrar essa aventura como escrito, os personagens estarão no 8º nível ou por aí quando chegarem a Gauntlgrym. Em vez disso, você pode planejar levá-los até a superfície quando eles alcançarem o 5º nível, e então seguir de Fora do Abismo para Tormenta do Rei da Tempestade. Devido esta aventura se desenrolar nas terras diretamente acima dos locais de Fora do Abismo, você pode levar os personagens para superfície perto de um dos três locais no Capítulo 2.

Uma vez que os personagens se envolvam nos assuntos dos gigantes, você pode querer minimizar a ameaça demoníaca no Subterrâneo. Ou você pode ir e vir entre as duas aventuras, dando aos jogadores a opção de aceitar a missão de Bruenor para descer no Subterrâneo antes de retornar à superfície para lidar com os gigantes. Neste último caso, é provável que os personagens estarão em um nível maior que o normal, mas você pode tornar os encontros nesta aventura mais desafiadores para compensar (consulte a seção “Modificando a Dificuldade do Encontro” no Capítulo 3 do Guia do Mestre).

APÊNDICE B: ITENS MÁGICOS

Os itens mágicos que são introduzidos nesta aventura são detalhados aqui, em ordem alfabética.

BANDEIRA DA RUNA KRIG

Item maravilhoso, raro (requer sintonia)

Feita de um tecido grosso e vermelho, esta bandeira mede 1,5 m de altura e 1 m de largura. O runa krig (guerra) é exibida no tecido com placas metálicas redondas costuradas nela. A bandeira pode ser anexado a um mastro de 3 m para servir como um estandarte. Enrolar ou desenrolar a bandeira requer uma ação. A bandeira tem as seguintes propriedades.

Marca da Coragem. Como uma ação bônus, você pode tocar a bandeira desenrolada e fazer com que ela emane coragem. Você e seus aliados ficam imunes à condição amedrontado, enquanto estiverem a 6 m dela. Este benefício dura 10 minutos ou até que a bandeira seja enrolada. Uma vez que use esta propriedade, você não pode usá-la outra vez até que termine um descanso curto ou longo.

Estandarte Sentinela. Você pode ver criaturas invisíveis enquanto elas estão a menos de 6 m da bandeira desenrolada e dentro de sua linha de visão.

Escudo do Estandarte. Como uma ação bônus, você pode tocar a bandeira desenrolada e invocar esse poder. Qualquer jogada de ataque a distância que tenha você ou um aliado como alvo tem desvantagem se o alvo estiver a menos de 6 m da bandeira desenrolada. Este benefício dura por 1 minuto ou até que a bandeira seja enrolada. Uma vez que use esta propriedade, você não pode usá-la outra vez até que termine um descanso curto ou longo.

Dádiva da Batalha. Você pode transferir a magia da bandeira para um lugar ao traçando a runa da guerra no chão com o dedo. O ponto onde você traçar a runa torna-se o centro de uma

área esférica de magia que tem um raio de 150 m e que é fixa ao lugar. A transferência leva 8 horas de trabalho que exige que a bandeira esteja a 1,5 m de você e durante o qual você escolhe criaturas, tipos de criatura, ou ambos, que vão se beneficiar da magia. No final, o bandeira é destruída e a área ganha a seguinte propriedade:

Enquanto estiverem no raio da esfera de 150 m, as criaturas que você escolheu durante o processo de transferência ficam imunes à condição amedrontado e ganham um bônus de +1 na CA e para as jogadas de ataque.

PEDRA DE SANGUE

Item maravilhoso, raro (requer sintonia)

Este diamante contém o sangue de uma criatura que aparece na forma da runa blod (sangue). Enquanto o item está em sua pessoa, você pode usar sua ação para adivinhar a localização da criatura mais próxima a você que está relacionada com o sangue no item e que não seja um morto-vivo. Você sente a distância e a direção da criatura em relação à sua localização. A criatura pode ser tanto aquela cujo sangue está no item ou um parente de sangue.

Este item é feito de um grande diamante no valor de, pelo menos, 5.000 PO. Quando o sangue de uma criatura é derramado sobre ele durante o processo de criação, o sangue escoar para o coração da gema. Se a gema for destruída, o sangue evapora-se e desaparece para sempre. Um ser vingativo pode usar uma pedra de sangue para caçar uma linhagem inteira. Tais pedras são dadas, às vezes, como presentes aos irmãos ou dadas por herança dos pais para os filhos.

GARRA DA RUNA WYRM

Item maravilhoso, raro (requer sintonia)

Esta Garra de dragão foi coberto com uma camada de prata derretida, sobre a qual foi inscrita a runa wrym (dragão). A garra tem as seguintes propriedades.

Matador de Dragão. Como uma ação, você pode apontar a garra na direção de um dragão a menos de 9 m de você. O dragão deve, então, ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição ou ganhará vulnerabilidade a todos os tipos do dano até o fim de seu próximo turno. Esta propriedade pode ser usada três vezes. A garra recupera todas as utilizações gastas no próximo amanhecer.

Escudo de Dragão. Enquanto a garra é exibida em sua pessoa, você tem resistência a danos causados por qualquer arma de sopro do dragão.

Proteção do Dragão. Você pode transferir a magia da garra para um lugar, traçando a runa do dragão no chão com o dedo. O ponto onde você traçar a runa torna-se o centro de uma área esférica de magia que tem um raio de 30 m e que é fixa ao lugar. A transferência leva 8 horas de trabalho que requer que a garra esteja a menos de 1,5 m de você. No final, a garra é destruída, e a área ganha a seguinte propriedade:

Enquanto na esfera de 30 m de raio, qualquer dragão tem desvantagem sobre testes de resistência e pode ter uma velocidade de voo não superior a 3 m.

CONCHA DE TELETRANSPORTE



CONCHA DE TELETRANSPORTE

Item maravilhoso, raro (requer sintonia)

Este item é uma concha comum, embora enorme, que foi inscrita com a runa uvar. A concha mede aproximadamente 75 cm de comprimento e pesa 9 kg.

Como uma ação, você pode converter a magia de *teletransporte* ao soprar na concha. O destino é fixo, e não há nenhuma chance de um acidente ocorrer ou de a magia enviar para outro destino. Qualquer um teletransportado pela concha aparece em um local específico designado pelo criador do item no momento em que a runa uvar (tempestade) é inscrita na concha. Ela não permite teletransporte para qualquer outro destino. Uma vez que sua magia seja conjurada, a concha não pode ser usado novamente até o próximo amanhecer.

MALHETE DA RUNA VENN

Item maravilhoso, raro (requer sintonia)

Este martelo de madeira é pequeno para os padrões dos gigantes, mas quase do tamanho de um martelo de batalha em mãos humanas. A runa venn (amigo) está inscrita em mitral na base da empunhadura. Entre os gigantes, este item é usado como parte dos rituais para resolver litígios. O malhete tem as seguintes propriedades.

O Escudo do Árbitro. No início de cada combate, as jogadas de ataque contra você têm desvantagem antes do início de seu primeiro turno, desde que o malhete esteja em sua pessoa.

Vínculo de Amizade. Como uma ação, você pode usar o malhete para atingir um ponto em uma superfície dura. A primeira vez no minuto seguinte que uma criatura dentro de 18 m desse ponto causar dano a uma outra criatura com um ataque que acerte, o atacante recebe dano psíquico igual a metade do dano que causou ao alvo. Uma vez que use esta propriedade, você não pode usá-la outra vez até que termine um descanso longo.

Dádiva da Verdade. Você pode transferir a magia do malhete para um lugar, traçando a runa do amigo no chão com o dedo. O ponto onde você traçar a runa torna-se o centro de uma área esférica de magia que tem um raio de 9 m e que é fixa ao lugar. A transferência leva 8 horas de trabalho que requer que o malhete esteja a menos de 1,5 m de você. No final, o malhete é destruído, e a área ganha a seguinte propriedade:

Sempre que uma criatura proferir uma mentira enquanto dentro da esfera de 9 m de raio, ela recebe 5 pontos de dano psíquico e vacila visivelmente.

MACHADO GRANDE DE GURT

Arma (machado grande), lendário (requer sintonia)

No Ano do Machado de Gelo (123 CV), o lorde dos gigantes do gelo, Gurt, caiu perante Uthgar Gardolfsson - líder do povo que se tornaria os bárbaros Uthgardt - em uma batalha que marcou a ascensão da humanidade sobre os gigantes no Vale do Dessarin. O *machado grande de Gurt* foi enterrado no Monte de Morgur até que foi desenterrado e trazido de volta para Águas Profundas. Depois de ficar nos cofres da cidade por décadas, o machado foi dado a Harshnag, um aventureiro gigante do gelo, em reconhecimento de seu serviço para com Águas Profundas. Os bárbaros Uthgardt reconhecem a arma à primeira vista e atacam qualquer gigante que a empunhe.

Você ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano feitos com esta arma mágica. Ela é dimensionada para um gigante, pesa 147 kg e causa 3d12 pontos de dano cortante em um acerto, além de um extra de 2d12 pontos de dano cortante se o alvo for humano.

O machado verte a luz como uma tocha quando a temperatura em torno dela cai abaixo de -18°C. A luz não pode ser desligada nestas condições.

Como uma ação, você pode conjurar uma versão da magia *esquentar metal* (resistência CD 13) que causa de dano de frio em vez de dano de fogo. Uma vez que este poder seja usado, não pode sê-lo novamente até o próximo amanhecer.

LINGOTE DA RUNA SKOLD

Item maravilhoso, muito raro (requer sintonia)

Este parece ser um simples lingote de minério de ferro, com cerca de um metro de comprimento e alguns centímetros de largura. A inspeção de sua superfície revela o esboço fraco e prateado da runa skold (escudo). O lingote possui as seguintes propriedades, que funcionam somente quando estiver em sua pessoa.

Escudo Rúnico. Você tem um bônus de +1 na CA.

Vínculo do Escudo. Como uma ação bônus, escolha uma criatura que você possa ver a menos de 9 m de si, além de você mesmo. Até o final de seu próximo turno, qualquer dano que o alvo receba é reduzido a 1, mas você recebe metade do dano evitado desta maneira. O dano que você receber não pode ser reduzido de forma alguma. Uma vez que use esta propriedade, você não pode usá-la outra vez até que termine um descanso curto ou longo.

Proteção do Escudo. Você pode transferir a magia do lingote para um item não-mágico - um escudo ou uma arma corpo a corpo de duas mãos - ao traçar a runa do escudo no item com o dedo. A transferência leva 8 horas de trabalho que exige os dois itens estejam 1,5 m um do outro. No final, o lingote é destruído, e a runa aparece, em prata, no item escolhido, que ganha um benefício baseado em sua forma:

Escudo. O escudo é, agora, um item mágico raro que requer sintonia. Sua magia lhe dá um bônus de +1 na CA, e a primeira vez após cada um de seus longos descansos que danos reduzirem a 0 seus pontos de vida, em vez disso, serão reduzidos para 1 ponto de vida. Você deve estar usando o escudo para ganhar esses benefícios.

Arma. A arma agora é uma arma mágica incomum. Ela lhe concede um bônus de +1 na CA enquanto você a estiver empunhando.

CETRO DE KOROLNOR

Item maravilhoso, lendário (requer sintonia)

O *Cetro de Korolnor* é um dos dez Cetros Regentes de Shanatar, forjados pelos deuses anões e entregues às casas governantes do antigo império anão. A localização do *Cetro de Korolnor* ficou desconhecida por muito tempo até que uma rainha dos gigantes da tempestade, Neri, encontrou-a em um naufrágio coberto de cracas no fundo do Mar sem Rastros. Os Cetros Regentes são todos aproximadamente do mesmo tamanho e forma, mas seus materiais e propriedades variam.

O *Cetro de Korolnor* é um bastão de mitral tão grossa e longo quanto o antebraço de um anão, com um pequeno botão de platina na parte inferior e um disco arredondado adornado com um anel de sete minúsculas gemas azuis na parte superior.

Você ganha um bônus de +3 nas jogadas de ataque e dano feitas com este cetro, que pode ser empunhado como uma clava mágica.

Você pode usar as propriedades do *Trono do Crânio de Dragão*, bem como as propriedades do cetro em si. O cetro tem 10 cargas, e recupera 1d6+4 cargas gastas ao amanhecer. Suas propriedades são as seguintes:

CETROS REGENTES DE SHANATAR

O *Cetro de Korolnor* é unido pelos outros nove Cetros Regentes de Shanatar. São eles o *Cetro de Alatorin* (localização desconhecida), o *Cetro de Barakuir* (de propriedade do rei duergar Olorn Ridaugaur de Pináculos Subterrâneos), o *Cetro de Drakkalor* (que está no tesouro de um dragão vermelho ancião, Charvekannathor), o *Cetro do Alto Shanatar* (visto pela última vez nas Ilhas Nelanther), o *Cetro de Iltkazar* (escondido no Mar das Estrelas Cadentes), o *Cetro de Sondarr* (localização desconhecida), o *Cetro de Torglor* (em posse da família nobre Ryscelsar, de Halruaa), o *Cetro de Ultoksamrin* (perdido nas ruínas de Myth Ondath, perto da Grande Geleira) e o *Cetro de Xothaerin* (localização desconhecida).

- Se estiver no subterrâneo ou sob as águas, você pode usar uma ação para gastar 1 carga para determinar a distância até a superfície.
- Como uma ação, você pode gastar 2 cargas para conjurar a magia *enviar mensagem* a partir do cetro.
- Como uma ação, você pode gastar 3 cargas para conjurar a magia de *teletransporte* a partir do cetro. Se o destino estiver dentro de 18 m do *Trono do Crânio de Dragão*, não há nenhuma possibilidade de um erro teletransporte ou outro contratempo.

ORBE DE NAVEGAÇÃO

Item maravilhoso, muito raro (requer sintonia)

A *orbe de navegação* é uma esfera oca, de 2,1 m de diâmetro, feita com uma camada fina de mitral polido com uma grande runa skye (nuvem) gravada em sua superfície externa. A orbe levita a 3 m acima do solo e é conectada a um castelo das nuvens em particular, permitindo que você controle a altitude e o movimento do castelo enquanto a orbe estiver dentro do castelo. Se a orbe for destruída ou removida de seu castelo, a altitude e a localização do castelo permanecem fixas até que a orbe seja devolvida ou substituída.

Como uma ação, você pode causar um dos seguintes efeitos a se estiver tocando a orbe:

- O castelo se desloca a uma velocidade de 1,6 km/h em uma linha reta, em uma direção de sua escolha, até que o castelo pare ou seja impedido, ou até que outra ação seja usada para mudar sua direção. Se este movimento colocar o castelo em contato com o solo, o castelo pousa suavemente.
- O castelo, se estiver em movimento, para gradualmente.
- O castelo faz uma rotação lenta de 90 graus no sentido horário ou anti-horário (passando de uma vista setentrional para uma vista ocidental, por exemplo). O castelo pode virar enquanto está se movendo em uma linha reta.

Qualquer criatura que toque na orbe sabe a altitude da base do castelo a partir do solo ou da água abaixo dele.

OPALA DA RUNA ILD

Item maravilhoso, raro (requer sintonia)

Esta opala de fogo triangular mede cerca de 8 cm de cada lado e cerca de 1,5 cm de espessura. O runa ild (fogo) brilha dentro de seu núcleo, fazendo com que ela seja ligeiramente quente ao toque. O opala tem as seguintes propriedades, que funcionam somente quando estiver em sua pessoa.

Incendiar. Como uma ação, você pode incendiar um objeto dentro de 3 m de você. O objeto deve ser inflamável, e o fogo começa em um círculo não maior que 30 cm de diâmetro.

Amigo do Fogo. Você tem resistência a dano de frio.

Domador de Fogo. Como uma ação, você pode extinguir qualquer chama aberta dentro de 3 m de você. Você escolhe a quantidade de fogo para extinguir nesse raio.

Dádiva da Chama. Você pode transferir a magia da opala para um item não-mágico - uma arma ou um conjunto de armadura - ao traçar a runa ild no item com o dedo. A transferência leva 8 horas de trabalho que exige que os dois itens estejam a 1,5 m um do outro. No final, a opala é destruída, e a runa aparece em vermelho sobre o item escolhido, que ganha um benefício com base em sua forma:

Arma. A arma agora é uma arma mágica incomum. Ele causa um extra 1d6 pontos de dano de fogo a qualquer alvo que atinja.

Armadura. A armadura é, agora, um item mágico raro que requer sintonia. Você tem resistência a dano de frio ao usar a armadura.

ORBE DA RUNA STEIN

Item maravilhoso, raro (requer sintonia)

Esta orbe de granito tem cerca do tamanho de um punho de humano adulto. O runa stein (pedra) aparece nela na forma de veios cristalinos que correm através da superfície. A orbe tem as seguintes propriedades, que funcionam somente quando estiver em sua pessoa.

Posição Indômita. Como uma ação, você pode canalizar a magia da orbe para manter sua posição. Durante o próximo minuto ou até que se desloque qualquer distância, você tem vantagem em todos os testes e testes de resistência para resistir aos efeitos que o forcem a se mover. Além disso, qualquer inimigo que se mova para um espaço dentro de 3 m de você deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Força CD 12 ou será incapaz de deslocar-se mais além neste turno.

Alma de Pedra. Você não pode ser petrificado.

Passo Terreno. Você pode conjurar *mesclar-se* às rochas como uma ação bônus. Uma vez que você use esta propriedade, você não pode usá-la outra vez até que termine um descanso curto ou longo.

Dádiva da Pedra. Você pode transferir a magia da orbe para um item não-mágico - um escudo ou um par de botas - ao traçar a runa da pedra no item com o dedo. A transferência leva 8 horas de trabalho que exige que os dois itens estejam dentro de 1,5 m um do outro. No final, a orbe é destruída e a runa aparece em prata no item escolhido, que ganha um benefício com base em sua forma:

Escudo. O escudo é, agora, um item mágico raro que requer sintonia. Enquanto o empunha, você tem resistência a todos os danos causados por armas de ataque a distância.

Botas. O par de botas é, agora, um item mágico incomum que requer sintonia. Enquanto usa as botas, você tem vantagem nos testes de resistência de Força, e pode usar sua reação para evitar ficar caído.

FLÂMULA DA RUNA VIND

Item maravilhoso, muito raro (requer sintonia)

Esta flâmula azul é feita de seda e possui 1,5 m de comprimento e tremula quando golpeada pelo vento. O runa vind (vento) aparece em sua superfície, parecendo quase como uma nuvem. A flâmula possui as seguintes propriedades, que funcionam somente quando estiver em sua pessoa.

Passo do Vento. Como uma ação, você voa até uma distância de 6 m. Se não aterrissar no final desta distância, você cairá a menos que tenha outro meio de permanecer no ar.

Vento Reconfortante. Você não pode sufocar.

Agarrão do Vento. Como uma reação quando cai, você pode fazer com que não receba nenhum dano da queda. Uma vez que use esta propriedade, você não pode usá-la outra vez até que termine um descanso curto ou longo.

Andarilho do Vento. Enquanto estiver sintonizado com esta runa, você pode conjurar levitar como uma ação bônus. Uma vez que use esta propriedade, você não pode usá-la outra vez até que termine um descanso curto ou longo.

Dádiva do Vento. Você pode transferir a magia da flâmula para um item não-mágico - um conjunto de armadura, um par de botas ou um manto - ao traçar a runa do vento no item com o dedo. A transferência leva 8 horas de trabalho que exige os dois itens estejam dentro de 1,5 m um do outro. No final, a flâmula é destruída e a runa aparece em prata no item escolhido, que ganha um benefício com base em sua forma:

Armadura. A armadura é, agora, um item mágico incomum que requer sintonia. Você ganha um bônus de 1,5 m no deslocamento enquanto usa a armadura, e se normalmente ela impõe desvantagem nos testes de Furtividade, agora ela já não faz mais isso.

Botas/Manto. O par de botas ou manto é, agora, um item mágico raro que requer sintonia. Enquanto usando o item, você pode converter até 6 m do seu deslocamento em cada um de seus turnos em voo. Se não aterrissar no final desta distância, você cairá a menos que tenha outro meio de permanecer no ar. Você também pode conjurar queda suave uma vez a partir do item, e recupera a capacidade de fazê-lo novamente quando terminar um descanso curto ou longo.

POÇÃO DO TAMANHO DE GIGANTE

Poção, lendária

Quando bebe esta poção, você se torna Enorme por 24 horas se for de tamanho Médio ou menor; caso contrário, a poção não tem efeito. Durante esse período de duração, sua Força torna-se 25, se já não for maior, e seu ponto de vida máximo é dobrado (seus pontos de vida atuais são dobrados quando você bebe a poção). Além disso, o alcance de seus ataques corpo a corpo aumenta em 1,5 m.

Tudo que você está carregando e vestindo aumenta de tamanho proporcionalmente pelo período de duração. Quando jogando o dano para armas ampliadas desta forma, jogue três vezes o número normal de dados; por exemplo, um espada ampliada causaria 3d8 pontos de dano cortante (em vez de 1d8) ou 3d10 pontos de dano cortante (em vez de 1d10) quando usada com as duas mãos.

Quando o efeito termina, todos os pontos de vida que você tem acima de seu ponto de vida máximo tornam-se pontos de vida provisórios.

Esta poção é um líquido branco pálido feito a partir da língua de um molusco gigante, e tem um odor pungente semelhante ao de algas podres. Entretanto, o sabor é doce quando consumido.

ROBE DAS SERPENTES

Item maravilhoso, incomum (requer sintonia)

Um robe das serpentes é uma elegante vestimenta de seda popular entre nobres ricos e assassinos aposentados. O robe é estampado com 1d4+3 serpentes estilizadas, todas brilhantemente coloridas.

Como uma ação bônus em seu turno, você pode transformar uma das serpentes do manto em uma **serpente venenosa gigante**. A serpente cai instantaneamente do robe, desliza para um espaço desocupado ao seu lado, e age em sua contagem de iniciativa. A serpente pode diferenciar criaturas amigáveis de hostis e ataca apenas as últimas. A serpente desaparece em um sopro inofensivo de fumaça depois de 1 hora, quando cai para 0 pontos de vida, ou quando você a dispensar (nenhuma ação necessária). Uma vez destacada do robe, a serpente não pode retornar. Quando todas as serpentes do robe se destacaram, o manto torna-se um vestuário não-mágico.

BASTÃO DO VONINDOD

Bastão, raro (requer sintonia)

O gigante do fogo Duque Zalto contratou um mago para criar vários destes bastões de adamantina. Cada mede 1,2 m de comprimento, pesa 45 kg e é dimensionado para caber confortavelmente na mão de um gigante do fogo. O bastão tem dois pinos em uma das extremidades e uma empunhadura moldada na extremidade oposta.

O bastão possui 10 cargas e recupera 1d6+4 de suas cargas utilizadas diariamente ao amanhecer. Como uma ação, você pode agarrá-lo pela empunhadura e usar 1 carga para conjurar a **magia localizar** objeto. Quando o bastão é usado para detectar objetos feitos de adamantina, tais como os fragmentos da construção do Vonindod, seu alcance aumenta 16 km.

FRAGMENTO DA RUNA DE ISE

Item maravilhoso, muito raro (requer sintonia)

Este fragmento de gelo é longo e delgado, aproximadamente do tamanho de uma adaga. O runa ise (gelo) brilha dentro dele. O fragmento possui as seguintes propriedades, que funcionam somente quando estiver em sua pessoa.

Toque Gélido. Como uma ação, você pode tocar um corpo de água e congelar sua água em uma esfera de 3 m de raio em torno do local que você tocou. Uma vez que use esta propriedade, você não pode usá-la outra vez até que termine um descanso curto ou longo.

Amigo do Gelo. Você tem resistência a dano de fogo.

Manto Gelado. Como uma ação, você pode tocar a si mesmo ou outra criatura com água com seu dedo. A água cria um manto gelado de proteção. A próxima vez dentro do minuto seguinte que o alvo receber dano de concussão, cortante ou perfurante, esse dano é reduzido a 0 e o manto é destruído. Uma vez que use esta propriedade, você não pode usá-la outra vez até que termine um descanso curto ou longo.

Uivo Invernal. Como uma ação, você pode conjurar **tempestade de gelo** (resistência a magia CD 17). Você recupera esta habilidade após concluir um descanso curto ou longo.

Dádiva do Gelo. Você pode transferir a magia do fragmento para um item não-mágico - um manto ou um par de botas - ao traçar a runa do gelo no item com o dedo. A transferência leva 8 horas de trabalho que exige os dois itens estejam 1,5 m um do outro. No final, o fragmento é destruído, e a runa aparece, em azul, no item escolhido, que ganha um benefício baseado em sua forma:

Manto. O manto é, agora, um item mágico raro que requer sintonia. Enquanto estiver usando-o, você tem resistência a dano de fogo, e tem vantagem nos testes de Destreza (Furtividade) feitos quando no terreno estiver nevado.

Botas. O par de botas é, agora, um item mágico raro que requer sintonia. Enquanto estiver usando-o, você ignora terreno difícil ao andar, e você pode andar na água.

TRONO DO CRÂNIO DE DRAGÃO

Item maravilhoso, artefato

Construído por deuses anões e confiado aos governantes de Shanatar, um antigo império anão, o *Trono do Crânio de Dragão* foi um símbolo de poder e orgulho dos anões por incontáveis eras. O trono paira a 30 cm do chão e é um objeto maciço feito de obsidiana polida com pés super dimensionados - os crânios empalados de quatro dragões azuis anciões. Runas brilham na obsidiana esculpida, piscando vividamente com uma energia azulada quando os poderes do trono são ativados.

Após a queda de Shanatar, o *Trono do Crânio de Dragão* caiu nas garras de criaturas menos honrosas. Um bando de aventureiros arrancou o trono do tirano elfo aquático Gantar Kraok e o venderam para a gigante da tempestade Neri por uma fortuna considerável. Neri ampliou o trono magicamente e o deu para seu marido, o Rei Hekaton, como um presente, junto com um dos Cetros Regentes de Shanatar, que ela havia encontrado em um naufrágio no fundo do Mar sem Rastros. Apenas uma criatura sintonizada com um Cetro Regente e na posse dele pode aproveitar os poderes do *Trono do Crânio de Dragão*, que se tornou a peça central da sala do trono do Rei Hekaton na cidade-labirinto submarina de Turbilhão. O medo do poder do trono ajudou a prevenir que gigantes malignos desafiassem ou ameaçassem a liderança de Hekaton.

Qualquer criatura não sintonizada com um Cetro Regente que se sente no trono fica paralisada e encerrada em um campo de força mágico. Enquanto encerrada, a criatura não pode ser tocada ou retirada do trono. Tocar um Cetro Regente no campo de força dissipa o campo, embora a criatura permaneça paralisada até que seja separada do trono.

Qualquer criatura sentada no trono pode ouvir sutis sussurros em Dracônico - os sussurros dos quatro dragões azuis cujos crânios adornam o mesmo. Embora sem poder, esses espíritos tentam influenciar as decisões do mestre do trono.

Propriedades do Trono. O trono tem 9 cargas e recupera todas as cargas gastas diariamente ao amanhecer. Uma criatura que se sente no trono, enquanto sintonizada com um Cetro Regente em sua posse, pode aproveitar as propriedades do trono, que são as seguintes:

- O trono ganha deslocamento de voo 9 m e pode pairar e voar para onde a criatura desejar. Esta propriedade não usa nenhuma carga.
- Tanto o trono como a criatura sentada nele podem mover-se através da terra e da pedra sem perturbar o material pelo qual se movem. Esta propriedade não usa nenhuma carga.
- Como uma ação, a criatura pode usar 1 carga para conjurar *relâmpago* (resistência a magia CD 19) a partir do trono.



A magia é conjurada como se estivesse usando um espaço de magia de 9º nível e causa 49 (14d6) pontos de dano de relâmpago. O raio é disparado da boca de um dos crânios do dragão azul no trono.

- Como uma ação, você pode gastar 2 cargas para conjurar a magia *globo de invulnerabilidade* a partir do trono. O globo encerra a criatura e o trono.
- Como uma ação, a criatura pode gastar 3 cargas para criar uma imagem espectral de um dragão azul ancião que rodeia tanto ela quanto o trono. O dragão espectral dura 1 minuto. Ao final de cada um dos turnos da criatura, o dragão espectral faz um ataque de mordida e dois ataques de garra contra alvos a escolha da criatura. Estes ataques têm o mesmo bônus de ataque, alcance e dano que os ataques de mordida e garra de um dragão azul ancião.

Destruindo o Trono. O *Trono do Crânio de Dragão* pode ser destruído ao se quebrar, pelo menos, cinco Cetros Regentes de Shanatar simultaneamente sobre ele. Este fato nunca foi anotado ou cantado entre os anões ou quaisquer bardos ou contadores de histórias, e não pode ser descoberto com um teste de habilidade. Personagens que querem destruir o trono devem sair em uma missão para aprender o método para fazê-lo. A destruição do trono dispara uma explosão, com fragmentos de obsidiana voando em todas as direções. Cada criatura e objeto dentro de uma esfera de 9 m de raio centrada no trono deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 21, recebendo 70 (20d6) pontos de dano cortante em uma falha, ou metade do dano com um sucesso.





NEM TODOS OS GIGANTES VIVERAO PARA
VER O NORTE QUEIMAR.

APÊNDICE C: CRIATURAS

Este apêndice detalha os novos monstros que aparecem nesta aventura. Ele também fornece ações e características opcionais para gigantes.

GATO DO DESFILADEIRO

A criatura conhecida no folclore Nortenho como o Caçador de Homens é um predador impecável que pode ser encontrado em qualquer lugar, exceto na profundezas das florestas, preferindo bordas e penhascos nas montanhas. Seu grito assemelha-se a um grito de horror humano. Muitas vezes ele provoca tais sons de suas vítimas, pois prefere carne humana a todas as outras presas.

Os gatos do desfiladeiro misturam-se com arredores naturais. Durante o inverno, sua pele fica branca para se misturar com a neve. Em outras épocas do ano, sua pele é cinzenta, permitindo que se escondam mais facilmente entre as rochas.

O gato do desfiladeiro conhece seu território e ataca frequentemente quando sua presa está adormecida, esgotada ou enfraquecida de outra maneira. Embora os gatos do desfiladeiro sejam tipicamente solitários, podem ser encontrados em grupos familiares compostos pelos pais e 1d4 filhotes não combatentes Pequenos, ou em bandos esfomeados na época do inverno severo.

GATO DO DESFILADEIRO

Besta larga, imparcial

Classe de Armadura 11

Pontos de Vida 19 (3d10 + 3)

Deslocamento 9 metros

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	4 (-3)	14 (+2)	8 (-1)

Perícias Percepção +4, Furtividade +7

Sentidos Visão noturna 18m, percepção passiva 14

Idiomas –

Nível de Desafio 1 (200 XP)

Indetectável. O gato não pode ser alvo ou ser detectado por qualquer magia de adivinhação ou percebido através de sensores mágicos.

Bote. Se o gato se mover pelo menos 6 m em linha reta em direção de uma criatura e acertá-la no mesmo turno, o alvo deve ser bem-sucedido num teste de resistência de Força CD 13 para não cair no chão. Se o alvo cair no chão, o gato pode realizar um ataque de mordida contra ele, como uma ação bônus.

Reverter Magia. O gato tem vantagem em testes de resistência contra qualquer magia em que o alvo seja apenas o gato (não uma área). Se o teste de resistência do gato for bem-sucedido e a magia for de 7 nível ou inferior, o feitiço não tem efeito sobre o gato e sobre o conjurador.

Ações

Mordida. Ataque corpo-a-corpo com arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 8 (1d10 + 3) dano perfurante.

Garras. Ataque corpo-a-corpo com arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 7 (1d8 + 3) dano cortante.



GATO DO DESFILADEIRO

CARANGUEJO DE CARAPAÇA

Muito maior do que um caranguejo gigante, um caranguejo de carapaça tem um corpo de 4,5 a 6 m de diâmetro. Sua carapaça é coberta frequentemente com o coral, anêmonas, destroços do navio ou algum outro tipo de detritos recuperados do fundo do oceano.

CARANGUEJO DE CARAPAÇA

Besta Enorme, imparcial

Classe de Armadura 17

Pontos de Vida 76 (8d12 + 24)

Deslocamento 6 metros, natação 9 metros

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	11 (+0)	3 (-4)

Perícias Furtividade +2

Sentidos Percepção as cegas 18m, percepção passiva 10

Idiomas –

Nível de Desafio 5 (1,800 XP)

Anfíbio. O caranguejo pode respirar ar e água.

Carapaça Camuflada. Enquanto o caranguejo permanece imóvel com seus olhos e garras dobradas próximas de seu corpo, ele se assemelha a uma formação natural ou a uma pilha de detritos. Uma criatura a menos de 9 m pode perceber sua verdadeira natureza com um teste bem-sucedido de Inteligência CD 15 (Natureza).

Ações

Ataques Múltiplos. O caranguejo realiza dois ataques com as garras

Garras. Ataque corpo-a-corpo com arma: +7 para atingir, alcance 3 m, um alvo. Acerto: 20 (3d10 + 4) dano de concussão, e o alvo é agarrado (escapar CD 15). O caranguejo tem duas garras, cada uma das quais pode agarrar apenas um alvo.

IYMRITH, A DRAGÃO

A traiçoeira lymrith é uma **dragão azul anciã**, com as seguintes alterações:

- Ela fala Gigante e Terran, além de Comum e Dracônico.
- Ela ganha a característica Conjuração Inata e a opção de ação de Alterar Forma, ambas descritas abaixo.
- Quando ela conjura sua magia *moldar rochas*, lymrith pode moldar a pedra alvo em um **gargula** vivo em vez de alterar a pedra como descrito na magia. Esta transformação é permanente e não pode ser revertida ou dissipada.

Alterar Forma. lymrith magicamente metamorfoseia-se em uma gigante da tempestade ou de volta à sua verdadeira forma. Ela reverte para sua verdadeira forma se morrer. Qualquer equipamento que ela esteja usando ou carregando é absorvido ou suportado pela nova forma (à escolha dela).

Na forma gigante da tempestade, lymrith mantém sua tendência, pontos de vida, Dadops de Vida, habilidade de falar, perícias, Resistência Lendária, ações de covil e valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma, assim como esta ação. Exceto isso, suas estatísticas são substituídas por aquelas da nova forma.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de lymrith é o Carisma (resistência a magia CD 20). Ela pode conjurar as seguintes magias, não exigindo componentes materiais:

1/Dia, cada: *contramagia*, *detectar magia*, *moldar rochas*, *teletransporte*, *tempestade de gelo*

MAEGERA, O TITÃ DO ALVORECER

Maegera é um poderoso elemental que foi aprisionado nas forjas de Gauntlgrym durante milênios. Cerca de 50 anos atrás, Maegera escapou brevemente e disparou a erupção do Monte Hotenow. A lava do vulcão fluíu em direção à costa, causando destruição a Inverno Remoto. A cidade ainda está se reconstruindo na esteira dessa catástrofe.

O gigante do fogo Duque Zalto recentemente enviou uma equipe de drow para se infiltrar em Gauntlgrym e prender Maegera em um *frasco de ferro*. Zalto precisa do primordial para inflamar uma forja adamantina nos Pináculos de Gelo. Retornar Maegera para Gauntlgrym é uma maneira de frustrar os planos dos gigante do fogo.

Maegera se parece com uma besta feita de chamas de 15 m de altura, com múltiplos braços e buracos negros fumegantes como olhos.

MAEGERA, O TITÃ DO ALVORECER

Elemental Imenso, caótico e neutro

Classe de Armadura 16

Pontos de Vida 341 (22d20 + 110)

Deslocamento 15 metros

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	22 (+6)	20 (+5)	10 (+0)	10 (+0)	19 (+4)

Testes de Resistência Con +12, Sab +7, Car +11

Resistência a Dano concussão, perfurante e cortante de ataques não-mágicos

Imunidade a Dano fogo, veneno

Imunidade a Condição enfeitiçado, amedrontado, agarrado, paralisado, petrificado, envenenado, caído, impedido

Sentidos percepção às cegas 36 m, percepção passiva 10

Idiomas Igneo

Nível de Desafio 23 (50,000 XP)

Ataques Empoderados. Os ataques de pancada de Maegera são tratados como mágicos com o objetivo de superar a resistência e a imunidade a danos causados por ataques não mágicos.

Aura Flamejante. No começo de cada turno de Maegera, cada criatura a até 9 m dele sofre 35 (10d6) pontos de dano de fogo, e objetos inflamáveis na aura que não estejam sendo usados ou carregados se incendiam. Uma criatura que toque ou acerte Maegera com um ataque de arma corpo-a-corpo enquanto estiver a 3 m dele, sofre 35 (10d6) pontos de dano de fogo e a criatura recebe esse dano uma vez por turno que Maegera se mover para seu espaço. As armas não-mágicas que acertarem Maegera são destruídas pelo fogo imediatamente após ter causado dano.

Forma de Fogo. Maegera pode entrar no espaço de uma criatura hostil e ficar parado nele. Ele pode se mover através de um espaço de até 2,5 cm de espessura sem se espremer.

Iluminação. Maegera emite luz plena num raio de 36 m e penumbra a 36 m adicionais.

Conjuração Inata. Maegera pode conjurar, inatamente, bola de fogo (CD de resistência de magia 19) à vontade, não exigindo componentes materiais. A habilidade de conjuração mágica de Maegera é o Carisma.

Resistência a Magia. Maegera tem vantagens em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Ataques Múltiplos. O caranguejo realiza dois ataques com as garras.

Pancada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +12 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto:* 15 (3d6 + 5) de dano de concussão, mais 35 (10d6) de dano de fogo.

Ações Lendárias

Maegera 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. Maegera recupera as ações lendárias gastas no começo de seu turno.

Suprimir Magia (custo 1 Ação). Maegera alveja uma criatura que pode ver dentro de 18 m de distância. Qualquer resistência ou imunidade a dano de fogo que o alvo tenha recebido de magia ou de um item mágico é suprimida. Este efeito dura até o final do próximo turno de Maegera.

Cortina de Fumaça (custos 2 ações). Maegera exala uma nuvem ondulante de fumaça quente e brasas que preenche um cubo de 18 m. Cada criatura nessa área recebe 11 (2d10) de dano de fogo. A nuvem dura até o final do próximo turno de Maegera. As criaturas dentro da nuvem ficam completamente cegas e não podem ser vistas.

Criar Elementais do Fogo (custos 3 ações). Os pontos de vida de Maegera são reduzidos em 50, e como parte disso ele se separa e se torna um elemental do fogo com 102 pontos de vida. O elemental do fogo aparece em um espaço desocupado a menos de 4,5 metros de Maegera e age na mesma rodada de iniciativa de Maegera. Maegera não pode usar esta ação se tiver 50 pontos de vida ou menos. O elemental do fogo obedece aos comandos de Maegera e luta até ser destruído.

FILHOTE DE VERME PÚRPURA

Um filhote verme púrpura é uma cria de um verme púrpura de não mais do que seis semanas de idade. Seu corpo borrachento tem 1,8 m de comprimento e pesa 680 kg. Sua boca e musculatura ainda não são fortes o suficiente para permitir que o filhote de verme se enterre através da rocha. O veneno em seu ferrão da cauda e o ácido em sua garganta também ainda são relativamente fracos. No entanto, o filhote de verme é um comensal voraz e ataca quase qualquer coisa que possa envolver sua boca ao redor. A garganta de um filhote de verme pode conter até quatro criaturas Pequenas.

TRESSYM

Um tressym é um gato alado travesso tão grande quanto um gato doméstico, com uma envergadura de quase um metro. Especulado como sendo o resultado de experimentações arcanas em gatos domésticos, os tressym são inteligentes e conhecidos por formar fortes laços de amizade com humanoides, particularmente patrulheiros e magos. Os tressym se dão bem

TRESSYM



FILHOTE DE VERME PÚRPURA

Monstruosidade grande, imparcial

Classe de Armadura 12 (armadura natural)

Pontos de Vida 42 (5d10 + 15)

Deslocamento 6 metros

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	7 (-2)	16 (+3)	1 (-5)	6 (-2)	2 (-4)

Sentidos percepção às cegas 9 m, sentido sísmico, percepção passiva 8

Idiomas –

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Ações

Ataques Múltiplos. O verme realiza dois ataques: um com a mordida e um com a cauda.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d8 + 3) de dano perfurante, e se o alvo for uma criatura Pequena ou menor, ele deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Destreza CD 13 ou será engolido pelo filhote de verme púrpura. Uma criatura engolida fica cega e restringida, tem cobertura total contra ataques e outros efeitos do lado de fora do filhote de verme púrpura, e recebe 3 (1d6) pontos de dano de ácido no início de cada uma dos turnos do filhote de verme púrpura.

Se o filhote de verme púrpura receber 10 pontos de dano ou mais de uma única vez de uma criatura dentro dele, ele deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 21 no final desse turno ou vomitará todas as criaturas engolidas, que ficam caídas em um espaço dentro de 3 m da criatura. Se o filhote de verme púrpura morrer, uma criatura engolida não está mais restringida e pode escapar do cadáver usando 1,5 m de deslocamento, saindo engatinhando.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 5 (1d4 + 3) de dano perfurante, e o alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 13 ou recebe 10 (3d6) de dano de veneno em uma falha ou metade do dano em um sucesso.

TRESSYM

Besta miuda, caótico e neutro

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 5 (2d4)

Deslocamento 12 m, escalada 9 m, voar 12 m

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 noturna 18m, percepção passiva 15

Idiomas –

Nível de Desafio 0 (10 XP)

Detectar Invisibilidade. Dentro de 18 m do tressym, a invisibilidade mágica não consegue esconder nada da visão da criatura.

Faro Aguçado. O tressym tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Sentir Veneno. Um tressym pode detectar se uma substância é venenosa através do paladar, toque ou olfato

Ações

Garras. *Ataque corpo-a-corpo com arma:* +0 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 1 de dano cortante.

com os outros de sua espécie, mas raramente se entocam ou caçam juntos. Eles pacificamente ignoram morcegos, dragões fada e semelhantes, mas odeiam stirges e monstros voadores malignos, tais como mantícoras. Eles também gostam de provocar cães.

Os tressym se alimentam de pequenos roedores, pássaros e insetos, perseguindo e atacando presas tal como gatos normais fazem, mas com a vantagem de voar. Entretanto, os tressym não atacam filhotes ou estragam ovos.

Os tressym acasalam-se com outros de sua espécie, mas não formam casais para a vida toda. Um tressym também pode acasalar com um gato normal, embora apenas um em cada dez de seus descendentes será um tressym; os outros serão gatos normais.

Os tressym têm boa memória, especialmente quando se trata de perigo. Por exemplo, um tressym que veja um humano usar uma *varinha de relâmpagos* recorda-se do perigo de “varetas de madeira empunhadas por seres humanos” para o resto de sua vida. Um tressym de sorte e saudável pode viver até 20 anos de idade.

Com a permissão do Mestre, uma pessoa que conjure a magia *encontrar familiar* pode optar por evocar um tressym em vez de um gato normal.

XAMÃ UTHGARDT

Bárbaros Uthgardt são desconfiados e ressentidos da maioria dos tipos de magia. Raramente eles escolhem se tornar xamãs. Em vez disso, o papel é confiado àqueles que nascem com uma forte conexão com o mundo espiritual. Ser um xamã é se afastar da tribo, com um pé na terra dos vivos e o outro na terra dos mortos. Aqueles que andam no caminho das sombras entre as duas terras o fazem porque os espíritos dos mortos os obrigam. Outros Uthgardt temem e respeitam o poder de um xamã.

Um xamã Uthgardt deve possuir um pacote sagrado para conjurar magias. Um pacote sagrado é composto de paus, ossos, penas, tufo de pelos e pedras que foram “tocados” pelos espíritos. É necessário um mês para um xamã montar um pacote sagrado, e um xamã pode usar apenas um desses pacotes de cada vez. Um pacote sagrado beneficia apenas o xamã que o criou, e não substitui os componentes normais de uma magia.

MAGIAS TRIBAIS DOS XAMÃS UTHGARDT

Dependendo da tribo do xamã Uthgardt, a característica de *Conjuração Inata* dele recebe feitiços adicionais que ele pode conjurar uma vez por dia.

Leão Negro: *animar mortos, forjar morte, revivificar, toque arrepiante*

Corvo Negro: *mensageiro animal* (apenas corvo), *metamorfose* (apenas em corvo), *queda suave*

Urso Azul: *aprimorar habilidade* (aprimorar apenas urso), *herosmo*

Alce: *convocar montaria* (apenas alce), *recuo acelerado*, *velocidade*

Lobo Cinzento: *falar com animais* (apenas com lobo e lobo atroz), *raio lunar*, *sentido bestial* (apenas lobo e lobo atroz)

Grande Verde: *auxílio divino*, *manto do cruzado*, *padrão hipnótico*

Grifo: *queda suave*, *voo*

Pônei Celeste: *auxílio divino*, *queda suave*, *relâmpago*

Tigre Vermelho: *aprimorar habilidade* (apenas graça felina), *salto*, *sentido bestial* (apenas tigre)

Besta do Trovão: *aprimorar habilidade* (apenas força do touro), *passos sem pegadas*, *pele de pedra*

Árvore Fantasma: *aumentar plantas*, *druidismo*, *falar com plantas*, *pele de árvore*



XAMÃ UTHGARDT

Besta miuda, caótico e neutro

Classe de Armadura 13 (armadura de couro)

Pontos de Vida 38 (7d8 + 7)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)

Perícias Medicina +4, Natureza +4, Percepção +5, Sobrevivência +4

Sentidos percepção passiva 14

Idiomas Comum, Bothii

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Conjuração Inata. A Shaman pode conjurar, inatamente, as seguintes magias (CD de resistência de magia 12; +4 para atingir com ataques de magia), com um pacote sagrado:

À vontade: *globos de luz*, *mãos mágicas*, *mensagem*, *prestidigitação*

1/dia cada: *augúrio*, *rogar maldição*, *cordão de flechas*, *detectar magia*, *bruxaria*, *oração curativa*, *falar com os mortos*, *espíritos guardiões*

Ações

Lança. Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma: +4 para atingir, alcance 1,5 m ou distância 6/18 m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante, ou 6 (1d6 + 2) de dano perfurante se usado com as duas mãos para realizar um ataque.

Arco Curto. Ataque à Distância Arma: +3 para atingir, distância 24/96 m, um alvo. Acerto: 4 (1d6 + 1) de dano perfurante.

Além das magias que todos os xamãs Uthgardt pode conjurar, um xamã de uma determinada tribo ganha magias adicionais com base em sua filiação tribal (consulte a barra lateral “Magias Tribais dos Xamãs Uthgardt”).

Ao comungar com os espíritos dos seus antepassados, os xamãs Uthgardt também podem aprender rituais secretos. Estes rituais quase sempre requerem algum tipo de sacrifício de sangue, e seus efeitos são geralmente transformadores. Por exemplo, alguns xamãs do Corvo Negro conhecem um ritual que lhes permite chocar corvos gigantes a partir de ovos de corvo normais, e alguns xamãs da tribo Grifo podem transformar-se em grifos, executando um ritual que exige que eles bebam abundantes quantidades de sangue de cavalo.

GUERREIRO IAQUE

Monstruosidade grande, neutro e mal

Classe de Armadura 11

Pontos de Vida 60 (8d10 + 16)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)

Perfícias Blefar +4, Sobrevivência +4

Sentidos percepção passiva 12

Idiomas Comum, Yikaria

Nível de Desafio 3 (700 XP)

Possessão (Recarrega depois de um descanso curto ou longo).

O iaque tenta possuir magicamente um humanoide ou gigante. O iaque deve tocar no alvo por meio de um descanso curto, ou a tentativa falha. No final do descanso, o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 12 ou será possuído pelo iaque, que desaparece com tudo que está carregando e vestindo. Até que a possessão termine, o alvo está incapacitado, perde controle do seu corpo, e não tem nenhuma percepção do seus arredores. O iaque agora controla o corpo e não pode ser alvo de nenhum ataque, magia ou outro efeito, e retém sua tendência e seus pontos de Inteligência, Sabedoria e Carisma, além de suas proficiências. Ele pode optar por usar as estatísticas do alvo, exceto o conhecimento, características da classe, atributos e proficiências.

A possessão dura até o corpo cair para 0 pontos de vida, o iaque encerrar a possessão como uma ação, ou ser expulso do corpo através do efeito da magia dispersar o bem e o mal. Quando a possessão termina o iaque reaparece em um espaço desocupado dentro de uma distância de 1,5 m do corpo e fica paralisado até o término de seu próximo turno. Se o hospedeiro morrer enquanto possuído pelo iaque, o iaque também morre, e o seu corpo não reaparece.

Ações

Ataques Múltiplos. O iaque realiza dois ataques, seja com a espada grande ou com o arco longo.

Espada Grande. Ataque Corpo-a-Corpo Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 18 (4d6 + 4) de dano cortante.

Arco Longo. Ataque à Distância Arma: +2 para atingir, distância 45/180 m, um alvo. Acerto: 9 (2d8) de dano perfurante.

POVO IAQUE (YIKARIA)

O povo iaque, conhecido entre si como Yikaria (“o Sortido Escolhido” no idioma deles), são humanoides do tamanho de um ogro. Suas cabeças assemelham-se a iaques descontentes, com chifres curvos e expressões severas. Seus corpos desajeitados são revestidos com pele grossa e pelos, e muitos forasteiros não conseguem diferenciar os machos das fêmeas.

Sociedade do Povo Iaque. Outras raças civilizadas tratam o povo iaque como “bicho-papão” - uma assustadora raça de selvagens malignos, implacáveis e poderosos. Eles habitam assentamentos isolados abrigados dos piores abusos da natureza, incluindo vales de montanha, planaltos elevados e oásis no deserto. Nestes refúgios aparentemente idílicos, o povo iaque rege sobre escravos humanoides com punhos de ferro. Em todo seu aprendizado e cultura, o povo iaque são enormes senhores do mal. Eles cuidam de seus infelizes súditos apenas na medida em que um escravo vivo é mais útil do que um escravo morto, e mantê-lo vivo é mais fácil do que trabalhar. Não é que o povo iaque seja preguiçoso - muito pelo contrário. Eles simplesmente consideram a maioria das tarefas abaixo de sua posição.

Forasteiros que tropeçam em um enclave do povo iaque geralmente são surpreendidos e ficam satisfeitos por encontrar o que parece ser uma utopia, e o povo iaque fomenta essa imagem até que os forasteiros possam ser desarmados e escravizados.

O povo iaque tem um objetivo para a aprendizagem, especialmente quando se trata dos segredos da magia elementar e do conhecimento sombrio que possa servir para corromper ou do-



SACERDOTE IAQUE

Monstruosidade grande, neutro e mal

Classe de Armadura 12 (armadura de couro batido)

Pontos de Vida 52 (7d10 + 14)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)

Perícias Blefar +4, Medicina +6, Sobrevivência +6

Sentidos percepção passiva 14

Idiomas Comum, Yikaria

Nível de Desafio 4 (1,100 XP)

Conjuração. O iaque é um conjurador de 7º nível. Sua habilidade de conjuração é Sabedoria (CD de resistência de magia 14, +6 para atingir com ataques com magia). O iaque possui as seguintes magias de clérigo preparadas:

Truques (à vontade): *luz, chama sagrada, orientação, taumaturgia*

1º nível (4 espaços): *banir, comando, curar pelas mãos, santuário*

2º nível (3 espaços): *augúrio, imobilizar pessoa, arma espiritual*

3º nível (3 espaços): *rogar maldição, proteção contra energia, enviar mensagem*

4º nível (1 espaço): *banimento*

Possessão (Recarrega depois de um descanso curto ou longo).

O iaque tenta possuir magicamente um humanoide ou gigante. O iaque deve tocar no alvo por meio de um descanso curto, ou a tentativa falha. No final do descanso, o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 12 ou será possuído pelo iaque, que desaparece com tudo que está carregando e vestindo. Até que a possessão termine, o alvo está incapacitado, perde controle do seu corpo, e não tem nenhuma percepção do seus arredores. O iaque agora controla o corpo e não pode ser alvo de nenhum ataque, magia ou outro efeito, e retém sua tendência e seus pontos de Inteligência, Sabedoria e Carisma, além de suas proficiências. Ele pode optar por usar as estatísticas do alvo, exceto o conhecimento, características da classe, atributos e proficiências.

A possessão dura até o corpo cair para 0 pontos de vida, o iaque encerrar a possessão como uma ação, ou ser expulso do corpo através do efeito da magia dispersar o bem e o mal. Quando a possessão termina o iaque reaparece em um espaço desocupado dentro de uma distância de 1,5 m do corpo e fica paralisado até o término de seu próximo turno. Se o hospedeiro morrer enquanto possuído pelo iaque, o iaque também morre, e o seu corpo não reaparece.

Ações

Ataques Múltiplos. O iaque realiza dois ataques corpo-a-corpo.

Bastão. *Ataque Corpo-a-Corpo Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 10 (2d6 + 3) de dano de concussão, ou 12 (2d8 + 3) de dano de concussão se empunhado com duas mãos.

Invocar Elemental da Terra. O iaque invoca uma elemental da terra. O elemental invocado aparece em um espaço desocupado dentro de 18 metros do seu invocador e atua como um aliado do invocador. Permanece durante 10 minutos, até morrer, ou até que o invocador o dispense com uma ação.

minar os outros. O conhecimento que o povo iaque não pode ganhar ou usar deve ser destruído. Insensíveis por natureza, os pais do povo iaque deixam crianças em creches comunitárias logo quando são desmamados e nunca mais os reconhecem. O povo iaque não tem lealdade para com suas famílias - apenas ao seu deus e sua raça.

Servos do Deus Esquecido. O povo iaque funciona como uma teocracia maligna a serviço ao Deus Esquecido. A adoração desta divindade selvagem e sem nome rege suas vidas. O deus assume a forma de um Yikaria masculino, mas o rosto da divindade é liso, uma máscara sem feições. A divindade é apaziguada pelo sacrifício, que os seguidores realizam oferecendo escravos no Modo Elemental - ou seja, pelo fogo (imolação), pela terra (sepultamento vivo), pela água (afogamento) ou pelo ar (jogando a vítima de uma grande altura). Sacrifícios são feitos para garantir a benevolência da divindade e para punir escravos desobedientes.

O Deus Esquecido permitiu que o povo iaque escravizasse o por um tempo. Diz-se que o Deus Esquecido viajou para o Plano Elemental da Terra e, através de astúcia e engano, derrotou o Grande Khan de dao. O preço dessa derrota foi severo: o dao foi forçado a servir o Deus Esquecido e seus asseclas - e proibido de atacá-los - "por mil e um anos". A sentença já expirou e o povo iaque não pode mais invocar o dao como fizeram uma vez, mas o medo do Deus Esquecido impediu o dao de buscar vingança.

Rastejadores de Pele. A arma mais assustadora de um homem iaque é sua capacidade de rastejar magicamente para dentro da pele de outra criatura, controlando seu corpo e suprimindo sua mente. O povo iaque usa essa habilidade para espionar inimigos, roubá-los, matar seus líderes e sequestrar seus filhos.

NOVAS OPÇÕES PARA GIGANTES

Você pode personalizar qualquer um dos gigantes nesta aventura, dando-lhes características além do que é apresentado no Manual dos Monstros. Esta seção dá novas opções para todos os seis tipos de gigantes.

GIGANTES DAS NUENS

Alguns gigantes das nuvens adultos têm a habilidade mágica de criar barreiras de ventos fortes em torno de si que podem desviar projéteis em curso. Outros gostam de arremessar inimigos pelo ar. Essas habilidades são representadas pelas seguintes opções de ação.

Arremessar. O gigante tenta lançar uma criatura Pequena ou Média no alcance de 3 m de si. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Destreza CD 20 ou será arremessado a até 18 m horizontalmente em uma direção a escolha do gigante e fica caído, recebendo 1d8 pontos de dano de concussão para cada 3 m que for arremessado.

Aura de Vento. Uma aura mágica de vento rodeia o gigante. A aura é uma esfera de 3 m de raio que dura enquanto o gigante mantiver a concentração nela (como se estivesse se concentrando em uma magia). Enquanto a aura estiver em vigor, o gigante ganha um bônus de +2 na CA contra ataques de armas a distância, e todas as chamas dentro da aura são extintas a menos que sejam mágicas.

GIGANTES DO FOGO

Alguns gigantes do fogo adultos são treinados para sitiar as fortalezas e romper as linhas inimigas. Essas habilidades são representadas pelas seguintes características.



Monstro de Cerco. O gigante causa danos duplos a objetos e estruturas.

Derrubar. Quando o gigante entra no espaço de qualquer inimigo pela primeira vez em um turno, o inimigo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Força CD 19 ou ficará caído.

GIGANTES DO GELO

Alguns gigantes do gelo adultos são caçadores qualificados que constroem e arremessam redes balanceadas com fragmentos de metal ou osso. Essa habilidade é representada pela seguinte opção de ação.

Rede Balanceada. *Ataque de Arma a Distância:* + 5 para acertar; alcance 6/18 m, uma criatura Pequena, Média ou Grande. *Dano:* O alvo é contido até que escape da rede. Qualquer criatura pode usar sua ação para fazer um teste de Força CD 17 para libertar-se ou libertar outra criatura na rede, encerrando o efeito com um sucesso. Causar 15 pontos de danos na rede (CA 12) destrói a rede e liberta o alvo.

GIGANTES DA COLINA

Alguns gigantes da colina adultos gostam de lançarem-se contra inimigos menores e esmagá-los embaixo de seu volume. Essa habilidade é representada pela seguinte opção de ação.

Esmagar. *Ataque de Arma Corpo a Corpo:* + 8 para acertar; alcance 1,5 m, uma criatura Média ou menor. *Dano:* 26 (6d6+5) pontos de dano de concussão, o gigante da colina fica caído no espaço do alvo, e o alvo fica agarrado (CD 15 para escapar). Até este agarrão acabar, o alvo fica caído. O agarrão termina antes se o gigante se levantar.

GIGANTES DE PEDRA

Alguns gigantes de pedra adultos gostam de agarrar inimigos e atirá-los pelo ar. Eles também podem rolar pedregulhos por todo o chão, atingindo vários inimigos em uma linha. Essas habilidades são representadas pelas seguintes opções de ação.

Arremessar. O gigante tenta lançar uma criatura Pequena ou Média no alcance de 3 m de si. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Destreza CD 17 ou será arremessado a até 18 m horizontalmente em uma direção a escolha do gigante e fica caído, recebendo 1d6 pontos de dano de concussão para cada 3 m que for arremessado.

Rolar Rocha. O gigante envia uma rocha rolando pelo chão em uma linha de 9 m que tem 1,5 m de largura. Cada criatura nessa linha deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 17, recebendo 22 (3d10+6) pontos de dano de concussão e ficando caída em uma falha.

GIGANTES DA TEMPESTADE

Alguns gigantes da tempestade adultos podem canalizar o poder trovejante através de seus corpos e liberá-lo com um estrondo ensurdecedor. Essa habilidade é representada pela seguinte opção de ação.

Estrondo Trovejante (Recarga 6). O gigante da tempestade pisa o chão, provocando um estrondo. Todas as outras criaturas dentro de 4,5 m do gigante devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de Constituição CD 17 ou receberão 33 (6d10) pontos de dano trovejante e ficarão surdos até o começo do próximo turno do gigante. Em um sucesso, uma criatura recebe metade do dano e não fica surdo. O estrondo pode ser ouvido a uma distância de até para fora a uma escala de 3,6 km.

APÊNDICE D: PDMS ESPECIAIS

AUGREK ELMO LUZENTE

Humanoide médio (anão do escudo), leal e bom

Classe de Armadura 15 (camisão de malha, escudo)

Pontos de Vida 13 (2d8 + 4)

Deslocamento 7,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)

Perícias Atletismo +4, Percepção +4

Resistência a Dano veneno

Sentidos visão no escuro 18 m, percepção passiva 12

Idiomas Comum, anão

Resiliência anã. Augrek possui vantagem em testes de resistência contra veneno.

Ações

Martelo de Guerra. Ataque Corpo-a-Corpo Arma: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 6 (1d8 + 2) de dano de concussão, ou 7 (1d10 + 2) de dano de concussão se usado com as duas mãos para realizar o ataque.

Besta Pesada. Ataque à Distância Arma: +2 para atingir, distância 30/120 m, um alvo. Acerto: 5 (1d10) de dano perfurante. Augrek carrega dez virotes de besta.

Informações de Interpretação

Delegada do xerife, Augrek faz a guarda do portão sudoeste de Brin shander e recepciona os visitantes da cidade. Ela tem um bom coração.

Ideal: “Você vai mais longe na vida com uma palavra gentil do que com um machado”.

Vínculo: “Brin shander é a minha casa. É meu trabalho protegê-la”.

Defeito: “Eu estou da cabeça aos pés apaixonada pelo xerife poço-sul. Espero um dia casar com ele”.



SIRAC DE SUZAIL

Humanoide médio (humano chondathan), leal e bom

Classe de Armadura 14 (armadura de couro)

Pontos de Vida 22 (5d8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)

Perícias Atletismo +4, Intuição +3, Sobrevivência +3

Sentidos, percepção passiva 11

Idiomas Comum, Orc

Ações

Espada Curta. Ataque Corpo-a-Corpo Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 3) de dano perfurante.

Dardos. Ataque à Distância Arma: +5 para atingir, distância 7,5/18m, um alvo. Acerto: 5 (1d4 + 3) de dano perfurante. Sirac carrega seis dardos.

Reações

Aparar. Sirac adiciona 2 à sua CA contra um ataque corpo-a-corpo que poderia atingi-lo. Para tanto, Sirac poder ver o atacante e estar empunhando uma arma corpo-a-corpo.

Informações de Interpretação

Um acólito de Torm, Sirac cresceu nas ruas de Suzail, a capital de Cormyr. Ele veio para o Vale do Vento Gélido para se tornar um pescador de trutas, mas em vez disso encontrou a religião. O filho bastardo de Artus Címber, um renomado aventureiro humano, Sirac não vê seu pai desde que era um bebê.

Ideal: “Sem dever ou lealdade, um homem não é nada”.

Vínculo: “Vale do Vento Gélido é onde eu pertenço para o resto da minha vida”.

Defeito: “Eu sou honesto em demasia”.



DUVESSA SHANE

Humanoide médio (humano illuskan), leal e bom

Classe de Armadura 10

Pontos de Vida 9 (2d8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Perícias Blefar +5, Intuição +4, Persuasão +5

Sentidos percepção passiva 12

Idiomas Comum, Anão, Gigante, Orc

Ações

Adaga. Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma: +2 para atingir, alcance 1,5 m ou distância 6/18 m, um alvo. Acerto: 2 (1d4) de dano perfurante. Duversa carrega apenas uma adaga.

Reações

Aparar. Duversa adiciona 2 à sua CA contra um ataque corpo-a-corpo que poderia atingi-lo. Para tanto, Duversa pode ver o atacante e estar empunhando uma arma corpo-a-corpo.

Informações de Interpretação

A filha de uma comerciante Águaprofundense e de um atendente de taverna, Duversa tem o talento de sua mãe para a negociação e o charme de seu pai. Como a primeira mulher a servir como oradora da cidade de Brin shander, e uma jovem nisso, ela tem muito a provar.

Ideal: “O povo de Vale do Vento Gélido é sobrevivente. Eles podem resistir a qualquer tempestade”.

Vínculo: “Minha mãe me ensinou o que significa ser um bom líder. Eu não vou decepcioná-la”.

Defeito: “Eu não cedo um centímetro sequer em qualquer argumento ou conflito”.



MARKHAM POÇOSUL

Humanoide médio (humano turami), leal e bom

Classe de Armadura 17 (cota de talas)

Pontos de Vida 58 (9d8 + 18)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)

Perícias Percepção +5, Sobrevivência +5

Sentidos percepção passiva 15

Idiomas Comum

Ações

Ataques Múltiplos. O iaque realiza dois ataques corpo-a-corpo.

Espada Longa. Ataque Corpo-a-Corpo Arma: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 6 (1d8 + 2) de dano cortante, ou 7 (1d10 + 2) de dano cortante se usado com duas mãos para realizar o ataque.

Besta Pesada. Ataque à Distância Arma: +3 para atingir, distância 30/120 m, um alvo. Acerto: 6 (1d10 + 1) de dano perfurante. Markham carrega vinte virotes de besta.

Informações de Interpretação

O xerife Markham de Brin Shander é um homem musculoso e simpático de poucas palavras. Nada é mais importante para ele do que proteger o Vale do Vento Gélido. Ele julga os outros por suas ações, não por suas palavras.

Ideal: “Todas as pessoas merecem ser tratadas com dignidade”.

Vínculo: “Duversa é uma líder natural, mas ela precisa de ajuda. Esse é o meu trabalho”.

Defeito: “Eu entero minhas emoções e não tenho interesse em conversa fiada”.



BELDORA

Humanoide médio (humano illuskan), caótico e bom

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 18 (4d8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)

Perícias Blefar +5, Intuição +4, Investigação +5, Percepção +3, Persuasão +5

Sentidos percepção passiva 13

Idiomas Comum, Draconico, Anão, Halfling

Ações

Espada Curta. Ataque Corpo-a-Corpo Arma: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Besta de Mão. Ataque à Distância Arma: +4 para atingir, distância 9/36 m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante. Beldora carrega dez virotes de besta.

Reações

Ocultar e Proteger. Duvesa adiciona 2 à sua CA contra um ataque à distância que poderia atingi-la. Para tanto, Beldora poder ver o atacante e não pode estar sendo agarrada ou impedida.

Informações de Interpretação

Beldora é um membro dos Harpistas que sobrevive usando seu juízo e sua astúcia. Ela parece uma mendiga sem-teto, mas é uma sobrevivente que se afastou da riqueza material.

Ideal: “Todos nós devemos nos esforçar para ajudar uns aos outros”.

Vínculo: “Arriscarei minha vida para proteger os mais fracos”.

Defeito: “Eu gosto de mentir para as pessoas. Torna a vida mais interessante, não?”



SOR BARIC NYLEF

Humanoide médio (humano illuskan), leal e bom

Classe de Armadura 18 (placas)

Pontos de Vida 52 (8d8 + 16)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)	15 (+2)

Perícias Intuição +4, Investigação +2, Medicina +4, Sobrevivência +4

Sentidos percepção passiva 14

Idiomas Comum

Valente. Baric possui vantagem em testes de resistência contra ficar amedrontado.

Ações

Malho. Ataque Corpo-a-Corpo Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 11 (2d6 + 4) de dano de concussão.

Besta Pesada. Ataque à Distância Arma: +2 para atingir, distância 30/120 m, um alvo. Acerto: 5 (1d10) de dano perfurante. Baric carrega vinte virotes de besta.

Informações de Interpretação

Como cavaleiro da Ordem da Manopla, Sor Baric fez juramentos de prender malfetores e trazê-los à justiça. Sua presa atual é um bandido anão, Worvil “o Malvadinho” Forkbeard, cujos rumores dizem estar escondido no Vale do Vento Gélido. Além de seu equipamento, Sor Baric tem um **cavalo de guerra** sem armadura, Henry.

Ideal: “Não deve ser permitir que o mal prospere neste mundo”.

Vínculo: “Tyr é meu senhor; a ordem, minha família. Através das minhas ações, honrarei ambos”.

Defeito: “Eu não temo morrer. Quando Tyr finalmente me chamar, irei feliz com ele”.



SHALVUS MARTHOLIO

Humanoide médio (humano turami), neutro

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 18 (4d8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)

Perícias Blear +4, Intuição +4, Investigação +3, Percepção +4, Prestidigitação +4, Furtividade +4

Sentidos percepção passiva 12

Idiomas Comum, Elfico

Ataque Furtivo (1/Turno). Shalvus adiciona 7 (2d6) de dano extra quando atinge um alvo com um ataque com arma e tem vantagem na jogada de ataque, ou quando o alvo está a 1,5 metro de um aliado de Shalvus que não está incapacitado e Shalvus não tem desvantagem na jogada de ataque.

Ações

Bordão. Ataque Corpo-a-Corpo Arma: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 3 (1d6) de dano de concussão, ou 4 (1d8) de dano de concussão se usado com duas mãos para realizar o ataque.

Besta de Mão. Ataque à Distância Arma: +4 para atingir, distância 9/36 m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante. Shalvus carrega dez virotes de besta.

Informações de Interpretação

Nalaskur Thaelond da Estalagem do Construtor de Barças confiou ao pastor Shalvus uma importante atribuição: descobrir a melhor maneira de trazer Campos Dourados para o controle da Rede Negra. Shalvus acredita que o sucesso garantirá a sua rápida ascensão através das fileiras dos Zhentarim.

Ideal: "Farei o que for preciso para me provar aos Zhentarim".

Vínculo: "Eu amo animais e os protejo muito".

Defeito: "Eu não resisto a correr riscos para alimentar minhas ambições".



LIFFERLAS

Planta grande, neutro

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 59 (7d12 + 14)

Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Vulnerabilidade a Dano fogo

Resistência a Dano perfurante, concussão

Sentidos percepção passiva 10

Idiomas Comum

Aparência Falsa. Enquanto Lifferlas permanecer imóvel, ela é indistinguível de uma árvore comum.

Ações

Ataques Múltiplos. Lifferlas realiza dois ataques de pancada.

Pancada. Ataque Corpo-a-Corpo Arma: +6 para atingir, alcance 3 m, um alvo. Acerto: 14 (3d6 + 4) de dano de concussão.

Informações de Interpretação

Um druida do Enclave Esmeralda despertou a árvore Lifferlas com uma magia. Campos Dourados é sua casa, seu povo, seus amigos. As crianças gostam de entalhar seus nomes e iniciais em seu corpo e pendurar-se em seus ramos, e Lifferlas fica feliz com isso.

Ideal: "Eu existo para proteger as pessoas e plantas de Campos Dourados".

Vínculo: "As crianças são maravilhosas. Eu faria qualquer coisa para fazê-las se sentir felizes e seguras".

Defeito: "Eu não consigo lembrar os nomes das pessoas e muitas vezes as confundo".



ZI LIANG

Humanoide médio (humano shou), caótico e bom

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 22 (5d8)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)

Perícias Acrobacia +4, Atletismo +3, Percepção +5
Furtividade +4

Sentidos percepção passiva 15

Idiomas Comum, Elfico, Goblin

Defesa Sem Armadura. Enquanto Zi não usar nenhuma armadura e nenhum escudo, ela inclui o modificador de Sabedoria.

Ações

Ataques Múltiplos. Lifferlas realiza dois ataques corpo-a-corpo.

Bordão. Ataque Corpo-a-Corpo Arma: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 4 (1d6 + 1) de dano de concussão, ou 5 (1d8 + 1) de dano de concussão se usado com duas mãos para realizar o ataque.

Funda. Ataque à Distância Arma: +4 para atingir, distância 9/36 m, um alvo. Acerto: 4 (1d4 + 2) de dano de concussão. Zi carrega vinte balas de funda.

Informações de Interpretação

Zi Liang é uma devota adoradora de Chauntea, a Mãe Terra. Ela tem consideravelmente menos fé nos defensores de Campos Dourados, então ela patrulha a fazenda templo durante suas horas de folga.

Ideal: “Se nós fielmente cuidarmos de nossos jardins e campos, Chauntea sorrirá sobre nós”.

Vínculo: “Campos Dourados é o celeiro do Norte. As pessoas dependem de sua segurança e prosperidade, e farei o que deve ser feito para protegê-la”.

Defeito: “Eu não confio nas autoridades. Eu faço o que meu coração diz que é certo”.



MIROS XELBRIN

Humanoide médio (Humano Damaran), neutro e bom

Classe de Armadura 10

Pontos de Vida 22 (4d8 + 4)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Perícias Intimidação +4, Percepção +3,

Sentidos percepção passiva 13

Idiomas Comum

Ações

Abraço de Urso. Ataque Corpo-a-Corpo Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 5 (1d4 + 3) de dano de concussão, o alvo é agarrado (escapar CD 13) e recebe 5 (1d4 + 3) de dano de concussão no início de cada uma dos turnos de Miros até o agarrão terminar. Miros não pode realizar ataques enquanto agarra uma criatura.

Maça. Ataque Corpo-a-Corpo Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 5 (1d4 + 3) de dano de concussão.

Besta Pesada. Ataque à Distância Arma: +2 para atingir, distância 30/120 m, um alvo. Acerto: 5 (1d10) de dano perfurante. Miros carrega dez virotes de besta.

Informações de Interpretação

O estalajadeiro Miros é uma atração de circo aposentada, apelidado de “o léti” por causa de seu corpo em forma de barril e seus pelos grossos e brancos cobrindo seus braços, peito, costas e cabeça. Quando Campos Dourados sofre, também sofre o seu negócio, então ele se adianta para proteger o composto.

Ideal: “Assim como o Enclave Esmeralda, acredito que a civilização e os ermos precisam aprender a coexistir”.

Vínculo: “Tirem sarro de mim o quanto quiserem, mas não falem mal da minha estalagem ou dos meus empregados!”

Defeito: “Quando algo me chateia, tenho a tendência de me enfurecer”.



NAXENE DRATHKALA

Humanoide médio (humano turami), neutro e bom

Classe de Armadura 10 (13 com *armadura arcana*)

Pontos de Vida 27 (6d8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	11 (+0)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Perícias Arcana +5, História +5

Sentidos percepção passiva 11

Idiomas Comum, Draconico, Anão, Elfico

Conjuração. Naxene é uma conjuradora de 9º nível. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência de magia 13, +5 para atingir com ataques com magia). Ela possui as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *raio de fogo*, *luz*, *mãos mágicas*, *prestidigitação*

1º nível (4 espaços): *armadura arcana*, *misseis mágicos*, *escudo arcano*

2º nível (3 espaços): *passo nebuloso*, *sugestão*

3º nível (3 espaços): *voo*, *relâmpago*

Ações

Bordão. *Ataque Corpo-a-Corpo Arma:* +1 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 2 (1d6 - 1) de dano de concussão, ou 3 (1d8 - 1) de dano de concussão se usado com duas mãos para realizar o ataque.

Informações de Interpretação

As plantações de Campos Dourados são vitais à sobrevivência de Águas Profundas, que é motivo pela qual a Ordem Vigilante dos Magistas e Protetores enviou Naxene para certificar-se que o templo-fazenda esteja defendido adequadamente. No início, ela considerou a tarefa como um castigo, mas agora aprecia a paz e a tranquilidade.

Ideal: “Não há problema que não possa ser resolvido com magia”.

Vínculo: “Eu tenho grande respeito pela Senhora Laeral Silverhand de Águas Profundas. Ela e a Aliança dos Lordes trarão uma ordem muito necessária para esta terra sem lei”.

Defeito: “Sou esperta demais para estar errada sobre qualquer coisa”.



OREN YOGILVY

Humanoide pequeno (halfling robusto), caótico e bom

Classe de Armadura 11

Pontos de Vida 9 (2d6 + 2)

Deslocamento 7,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Perícias Percepção +3, Atuação +7, Persuasão +5

Resistência a Dano veneno

Sentidos percepção passiva 12

Idiomas Comum, Halfling

Agilidade Halfling. Oren pode mover-se através do espaço de qualquer criatura que for de um tamanho maior que o seu.

Sortudo. Se Oren rolar um 1 natural em uma jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência, ele pode jogar de novo o dado e deve utilizar o novo resultado.

Resiliência dos Robustos. Oren possui vantagem em testes de resistência contra veneno e tem resistência contra dano de veneno.

Ações

Adaga. *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma:* +3 para atingir, alcance 1,5 m ou distância 6/18 m, um alvo. *Acerto:* 3 (1d4 + 1) de dano perfurante. Oren carrega quatro adagas.

Informações de Interpretação

Oren chegou a Fim da Trilha Setentrional procurando trabalho fácil e encontrou. Ele canta para jantar, bebe como um peixe e anda pelos campos à noite sonhando com novas letras para entreter outros hóspedes da estalagem. Oren gosta de causar problemas de vez em quando, mas não tem um pinga de maldade no corpo.

Ideal: “Música é comida para a alma”.

Vínculo: “Você me pegou no ‘Posso lhe pagar uma bebida?’”.

Defeito: “Eu tenho um dom para me colocar em perigo. Ainda bem que tenho sorte!”.



DARATHRA SHENDREL

Humanoide médio (humano chondathan), leal e bom

Classe de Armadura 14 (peitoral)

Pontos de Vida 52 (8d8 + 16)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Perícias História +2, Intimidação +4, Investigação +2, Percepção +2, Persuasão +4

Sentidos percepção passiva 12

Idiomas Comum

Valente. Darathra possui vantagem em testes de resistência contra ficar amedrontado.

Ações

Ataques Múltiplos. Darathra realiza dois ataques corpo-a-corpo.

Espada Grande. *Ataque Corpo-a-Corpo Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 10 (2d6 + 3) de dano cortante.

Besta Pesada. *Ataque à Distância Arma:* +2 para atingir, distância 30/120 m, um alvo. *Acerto:* 5 (1d10) de dano perfurante. Darathra carrega vinte virotes de besta.

Informações de Interpretação

Como o Lorde Protetor de Triboar e um agente secreto dos Harpistas, Darathra jurou defender a aldeia. Ela leva seu dever muito a sério. Além de seu equipamento, Darathra tem um cavalo de guerra sem armadura chamado Buster.

Ideal: “Às pessoas boas devem ser dadas todas as chances de prosperar, livres da tirania”.

Vínculo: “Eu darei minha vida para proteger Triboar e seus cidadãos”.

Defeito: “Eu me recuso a recuar. Me empurre, e eu vou empurrarei de volta”.



DARZ HELGAR

Humanoide médio (humano illuskan), neutro

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 27 (5d8 + 5)

Deslocamento 9 m

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

Perícias Intimidação +2, Prestidigitação +4, Furtividade +4

Sentidos percepção passiva 10

Idiomas Comum

Ataque Furtivo (1/Turno). Darz adiciona 7 (2d6) de dano extra quando atinge um alvo com um ataque com arma e tem vantagem na jogada de ataque, ou quando o alvo está a 1,5 metro de um aliado de Darz que não está incapacitado e Darz não tem desvantagem na jogada de ataque.

Ações

Espada Curta. *Ataque Corpo-a-Corpo Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Funda. *Ataque à Distância Arma:* +4 para atingir, distância 9/36 m, um alvo. *Acerto:* 4 (1d4 + 2) de dano de concussão. Darz carrega vinte balas de funda.

Informações de Interpretação

Em sua juventude, Darz era membro da Guilda de Ladrões de Xanathar em Águas Profundas. Depois de cumprir dez anos de prisão por seus crimes, ele cortou todos os laços com a cidade e se mudou para o norte para ser um zelador de acampamento.

Ideal: “Você pode fugir de seu passado, mas não pode se esconder dele”.

Vínculo: “Eu fiz uma nova vida em Triboar. Não fugirei desta vez”.

Defeito: “Eu não tenho arrependimentos. Eu faço o que for preciso para sobreviver”.



NARTH TEZRIN

Humanoide médio (humano tethyrian), caótico e bom

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 18 (4d8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Perícias Intuição +4, Investigação +3, Percepção +6, Persuasão +5

Sentidos percepção passiva 16

Idiomas Comum, anão

Ação Ardilosa. Uma vez por turno, Narth pode usar uma ação bônus para usar uma ação de Disparada, Desengajar ou Esconder.

Ações

Espada Curta. Ataque Corpo-a-Corpo Arma: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Besta de Mão. Ataque à Distância Arma: +4 para atingir, distância 9/36 m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante. Narth carrega vinte virotes de besta.

Informações de Interpretação

Como o Lorde Protetor de Triboar e um agente secreto dos Harpistas, Darathra jurou defender a aldeia. Ela leva seu dever muito a sério. Além de seu equipamento, Darathra tem um cavalo de guerra sem armadura chamado Buster.

Ideal: “As pessoas boas devem ser dadas todas as chances de prosperar, livres da tirania”.

Vínculo: “Eu darei minha vida para proteger Triboar e seus cidadãos”.

Defeito: “Eu me recuso a recuar. Me empurre, e eu vou empurrarei de volta”.



URGALA MELTIMER

Humanoide médio (humano illuskan), neutro

Classe de Armadura 12 (armadura de couro)

Pontos de Vida 58 (9d8 + 18)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Perícias Atletismo +5, Intimidação +3

Sentidos percepção passiva 12

Idiomas Comum, Gigante

Matador de Gigantes. Qualquer ataque com arma que Urgala realizar contra um gigante, causa um dano extra de 7 (2d6) em um acerto.

Ações

Ataques Múltiplos. Urgala realiza dois ataques com a maça estrela ou com o arco curto.

Maça Estrela. Ataque Corpo-a-Corpo Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 7 (1d8 + 3) de dano perfurante.

Arco Curto. Ataque à Distância Arma: +3 para atingir, distância 24/96 m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 1) de dano perfurante. Urgala carrega um aljava com vinte flechas.

Informações de Interpretação

Uma aventureira aposentada, Urgala possui uma estalagem respeitável, a Casa Escudo Nortenho, e não quer vê-la ou as casas de seus vizinhos destruídas. Ela não tem tolerância para monstros ou valentões.

Ideal: “Vivemos em um mundo violento, e às vezes a violência é necessária para sobreviver”.

Vínculo: “Minha casa é minha vida. Ameacem-na e irei machucá-los”.

Defeito: “Eu sei quão traiçoeiros e gananciosos aventureiros podem ser. Eu não confio neles - em nenhum deles”.



OTHOVIR

Humanoide médio (humano illuskan), leal e neutro

Classe de Armadura 10 (13 com *armadura arcana*)

Pontos de Vida 16 (3d8 + 3)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Perícias Blefar +5, Intuição +4, Persuasão +5

Sentidos percepção passiva 12

Idiomas Comum, Elfico

Conjuração. Othovir é um conjurador de 2º nível. Sua habilidade de conjuração é Carisma (CD de resistência de magia 13, +5 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de feiticeiro preparadas:

Truques (à vontade): *Proteção contra lâminas*, *raio de fogo*, *mensagem*, *prestidigitação*

1º nível (3 espaços): *armadura arcana*, *onda trovejante*, *raio de bruxa*

Ações

Rapieira. Ataque Corpo-a-Corpo Arma: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 4 (1d8) de dano perfurante.

Reações

Aparar. Othovir adiciona 2 à sua CA contra um ataque corpo-a-corpo que poderia atingi-lo. Para tanto, Othovir poder ver o atacante e estar empunhando uma arma corpo-a-corpo.

Informações de Interpretação

Othovir é um talentoso fabricante de arreios que não fala sobre sua família ou de onde veio. Ele se preocupa com seus negócios, com seus clientes e seu bom nome.

Ideal: "Encontre o que você faz bem, e faça-o com o melhor de sua capacidade".

Vínculo: "Não permitirei que o meu nome seja manchado".

Defeito: "Fico zangado quando os outros se intrometem na minha vida pessoal".



GHELRYN MARTELO-INIMIGO

Humanoide médio (anão do escudo), leal e bom

Classe de Armadura 14 (peitoral, escudo)

Pontos de Vida 30 (4d8 + 12)

Deslocamento 7,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	7 (-2)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Perícias Atletismo +6, Intimidação +2, Percepção +2

Resistência a Dano veneno

Sentidos percepção passiva 12

Idiomas Comum, Anão

Resiliência anã. Augrek possui vantagem em testes de resistência contra veneno.

Matador de Gigantes. Qualquer ataque com arma que Urgala realizar contra um gigante, causa um dano extra de 7 (2d6) em um acerto.

Ações

Ataques Múltiplos. Ghelryn realiza dois ataques com o machado de batalha.

Machado de batalha. Ataque Corpo-a-Corpo Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 8 (1d8 + 4) de dano cortante, ou 9 (1d10 + 4) de dano cortante se usado com as duas mãos para realizar o ataque.

Informações de Interpretação

O ferreiro Ghelryn tem um bom coração, mas odeia orcs e gigantes - ele os odeia com uma fúria ardente. Ele considera que é o dever solene de todos os anões esburacar os crânios dos orcs!

Ideal: "Compete a cada anão forjar um legado".

Vínculo: "Eu resisto pelo Clã Martelo Inimigo e por todos os anões".

Defeito: "Eu nunca fujo de uma luta, especialmente se envolve matança de orcs ou gigantes".



INSTRUÇÕES PARA O MESTRE

Se você quiser que seus jogadores interpretem os PdMs gigantes tempestade no Capítulo 12, faça quatro cópias do bloco de estatísticas dos **gigantes da tempestade** nesta página e distribua esses blocos entre os seus jogadores. Se você tiver mais de quatro jogadores, nem todos vão ter um gigante da tempestade PdM para jogar.

GIGANTE DA TEMPESTADE

Gigante Enorme

Classe de Armadura 16 (brunea)

Pontos de Vida 230 (20d12 + 100)

Deslocamento 15 m, nadar 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)

Testes de Resistência For +14, Con +10, Sab +9, Car +9

Resistência a Dano frio

Imunidade a Dano elétrico, trovejante

Sentidos percepção passiva 19

Idiomas Comum, Gigante

Anfbio. O gigante pode respirar ar e água.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração do gigante é Carisma (CD de resistência de magia 17). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

A vontade: *detectar magia, levitação, luz, queda suave*

3/dia cada: *controlar o clima, respirar na água*

Ações

Ataques Múltiplos. O gigante realiza dois ataques com espada grande.

Espada Grande. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +14 para atingir, alcance 3 m, um alvo. Acerto: 30 (6d6 + 9) de dano cortante.

Pedra. Ataque à Distância com Arma: +14 para atingir, distância 18/72 m, um alvo. Acerto: 35 (4d12 + 9) de dano de concussão.

Golpe de Relâmpago (Recarrega após um descanso curto e longo). O gigante arremessa um relâmpago mágico num ponto que ele possa ver, a até 150 metros dele. Cada criatura a até 3 metros do ponto deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 17, sofrendo 54 (12d8) de dano elétrico se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

NIMIR

gigante da tempestade, leal e bom

Perícias Atletismo +14, Intuição +8, Percepção +9

Informações de Interpretação

Nimir é um gigante da tempestade perspicaz e inabalável que acredita que uma aliança duradoura entre gigantes e as raças pequenas pode tornar o mundo um lugar mais seguro, mais esclarecido. Ele acredita que o Rei Hekaton foi sábio em escolher a Princesa Serissa como sua herdeira aparente, e nunca lhe ocorreu questionar suas ordens.

Ideal: “É dever do grande proteger o pequeno”.

Vínculo: “Eu daria a minha vida para defender o meu rei e a sua linhagem real”.

Defeito: “Eu nunca questiono ordens”.

Cada jogador que receber um bloco de estatística também deve receber uma cópia de um dos quatro cartões menores desta página. Cada cartão fornece proficiências e informações de interpretação para um gigante da tempestade específico. Há um cartão para Nimir, Orlekto, Shaldoor e Vaasha. Certifique-se que o jogador que receba cartão de Orlekto esteja confortável em interpretar um PdM maligno e traiçoeiro.

ORLEKTO

gigante da tempestade, caótico e mau

Perícias Atletismo +14, Enganação +14, Percepção +9

Informações de Interpretação

Orlekto está apaixonado pela Princesa Mirran e quer vê-la tornar-se rainha do Trono do Crânio de Dragão (se Mirran estiver morta, Orlekto pretende vingá-la). Se a oportunidade de eliminar Hekaton ou Serissa apresentar-se, Orlekto a usa. Até lá, ele esconde sua natureza traiçoeira.

Ideal: “Gigantes da tempestade devem dominar o mundo. Líderes fracos deixaram dragões e outros roubarem o que os deuses nos deram!”.

Vínculo: “Eu sirvo a Princesa Mirran e somente ela”.

Defeito: “Pelo amor de Mirran ou por minha vingança, eu trairia meu rei e minha honra”.

SHALDOOR

gigante da tempestade, caótica e boa

Perícias Adestrar Animais + 9, Atletismo + 14, Percepção + 9

Informações de Interpretação

Uma hábil cavaleira de pássaros roca e baleias, Shaldoor acredita que Annam, o Pai de Todos quebrou o regime para empurrar os gigantes para a guerra contra os dragões. Ela está entusiasmada por estar na linha de frente neste grande conflito!

Ideal: “Gigantes são feitos para a guerra - gigantes da tempestade acima de tudo!”.

Vínculo: “Ostoria se foi, mas anseio pelo retorno de um poderoso império dos gigantes”.

Defeito: “Eu gosto de derramar destruição sobre os meus inimigos e nunca lhes mostrarei misericórdia”.

VAASHA

gigante da tempestade, neutra e boa

Perícias Atletismo + 14, Percepção + 9, Sobrevivência + 14

Informações de Interpretação

Vaasha é uma caçadora e rastreadora habilidosa que não avança para o perigo sem antes avaliar os riscos. Ela não tem medo de falar o que pensa, até mesmo para o seu rei. Para ela, um líder digno valoriza a verdade, não importa o quão dolorosa ela seja.

Ideal: “Eu quero este conflito encerrado para que eu possa voltar para o silêncio e quietude das profundezas do oceano”.

Vínculo: “Eu protegerei este belo mundo das devastações do mal até meu último suspiro”.

Defeito: “Eu não me importo se minhas palavras ferem os sentimentos dos outros”.

PARA COMBATER GIGANTES, SE TORNE UM GIGANTE

Eras atrás, gigantes e dragões travaram uma guerra por toda a Fronteira Selvagem. Essas batalhas foram esquecidas há muito tempo pela civilização humana dos dias de hoje, mas relíquias ancestrais ainda existem. E agora, a terra estremece uma vez mais com os estrondos dos passos dos gigantes.

Gigantes das colinas atacam fazendas atrás de comida e rebanhos, enquanto gigantes de pedra destroem assentamentos em seu caminho. Gigantes do gelo saqueiam cidades costeiras, enquanto gigantes do fogo juntam escravos. Castelos gigantes das nuvens vagam pelos céus, conjurando sombras sinistras sobre as cidades do Norte. Mas nenhuma ameaça se compara à fúria dos gigantes das tempestades, que foram traídos.

Insignificantes aventureiros devem se erguer para encarar o desafio, reunir suas forças, liberar o poder de antigas runas e levar a luta até as portas dos gigantes. Apenas assim conseguirão descobrir uma maligna e secreta guerra sendo fomentada entre gigantes e as raças pequenas. Apenas assim eles podem forjar uma aliança e acabar com a guerra antes mesmo que ela comece.

Uma aventura de Dungeons & Dragons para
personagens de 1-10 Nível

Utilize da quinta edição o
Livro do Jogador, Manual dos Monstros
e o Guia do Mestre



STORM KING'S THUNDER



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

