



Vale do Vento Gélido A Geada da Donzela Gélida

DUNGEONS & DRAGONS®

Sinta o frio toque da Morte nesta aventura
para o maior RPG do Mundo

Cortesia by Madmax

VALE DO VENTO GÉLIDO: A GEADA DA DONZELA GÉLIDA™



NOTA DO COLABORADOR

Este é mais um trabalho de fã para fãs, como disse na primeira tradução " *Baldur's Gate: Descida Até Avernus*", (publicado no Facebook) sempre gostei das aventuras de D&D, mas sempre fiquei frustrado por não ter traduções para o português. Não tratem este material como uma tradução perfeita do livro original, tanto que há muitas anotações que não consegui uma tradução melhor.

Como sempre, em minhas traduções, sempre opto por manter alguns nomes no original como "Baldur's Gate", "Candlekeep", ou porque a tradução não achei satisfatória. Alguns nomes utilizei as traduções usadas em outros livros, ex.: "Forgotten Realms - Guia da Campanha 4ed.", "Forgotten Realms - Cenário de Campanha", entre outros.

Com certeza, há erros de diagramação, erros de português, e assim por diante; é por isso que este material trata-se de uma versão "Alfa" cabendo aos próximos colaboradores melhorar este material.

Afinal, não domino o "inglês" e nunca fiz curso de "**Indesign**", a ideia é ter um material que permita aos jogadores poderem jogar sem dificuldade.

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

No final acrescentei os mapas do Vale do Vento Gélido e dos Dez-Burgos em versões maiores; quem quiser pode imprimi-los.

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

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

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

E por fim, se tiverem grupos de RPG on-line, faz muito tempo que não jogo, e aqui na cidade não tem grupos de RPG, se alguém tiver um grupo disponível e puder me chamar, ficaria muito grato.

Espero que gostem e se divirtam e bons jogos.

MADMAX!!!

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

VALE DO VENTO GÉLIDO: A GEADA DA DONZELA GÉLIDA

Bem Vindo ao Extremo Norte	6
Sobre este Livro	6
Resumo da Aventura	7
Executando a Aventura	7
Fluxograma da Aventura	10
Criação de Personagens	14
Capítulo 1: Dez Burgos	18
Executando este Capítulo	18
Visão Geral de Dez Burgos	20
Abertura	22
Começando a Missão: Assassino Sangue-Frio	
Começando a Missão: Espíritos da Natureza	
Bremen	28
Monstro do Lago	29
Bryn Shander	35
Canecas Espumantes	37
Caer-Dineval	42
Espadas Negras	43
Caer-Konig	55
O Invisível	58
Dougan's Hole	66
Escondido	66
Easthaven	76
Trabalho e Problema	81
Falcatruas na Prefeitura	87
Good Mead	94
O Hidromel deve Fluir	95
Lonelywood	104
O Alce Branco	105
Targos	114
Subindo a Montanha	115
Termalaine	124
Um Bela Mina	125
Capítulo 2: Vale do Vento Gélido	135
Executando este Capítulo	135
Encontros nos Ermos	139
Locais de Interesse	147
Sino de Angajuk	147
Cabana Negra	151
Abismo Cacarejante	157
Caverna dos Berserkers	162
Duquesa Negra	166
Id Ascendant	173
Jarlmoor	180
Karkolohk	184
Torre Perdida de Netheril	191
Acampamento Tribo Reghed	199
Revel's End	203
Refúgio Skytower	212
Penhasco Wyrmdoom	219

Capítulo 3: Sunblight	226
Executando este Capítulo	226
Encontrando a Fortaleza	227
Fortaleza de Xardorok	227
Queda da Fortaleza	241
Capítulo 4: Luz da Destruição	243
Executando este Capítulo	243
Retorno à Dez Burgos	243
Flagelo do Dragão	244
Confronto!	247
Missão de Vellynne	249
Capítulo 5: Morada de Auril	252
Executando este Capítulo	252
Mar do Gelo Móvel	252
Ilha do Solstício	253
Grimskalle	259
Terminando	271
Capítulo 6: Cavernas da Fome	273
Executando este Capítulo	273
Corrida para a Geleira	273
Abrindo Caminho	274
Nas Cavernas da Fome	274
Terminando	288
Capítulo 7: Destruição de Ythryn	290
Executando este Capítulo	290
Necrópole de Ythryn	291
Locais da Necrópole	295
Lidando com a Irmandade Arcana	319
Ira de Auril	320
Invocando o Tarrasque	320
Epílogo	322
Quais Segredos Permanecem	322
O Verão está chegando	322
Inverno Eterno	323
Ano da Medula Resfriada	323



App. A: Bugigangas do Vale do Vento Gélido	324
App. B: Segredos de Personagem	325
Amante Ardiloso	325
Anel do Caçador	325
Autor em Fuga	325
Doppelganger	325
Encantador de Urso-Coruja	325
Espião	325
Fã de Drizzt	325
Filho do Inverno	325
Herdeiro Alagondar	325
Herdeiro Reghed	326
Hospedeiro Slaad	326
Pedra Orc	326
Pirata Canibal	326
Prisioneiro Fugitivo	326
Reencarnação	326
Paixão Antiga	326
Yeti Pequeninino	326
App. C: Criaturas	330
App. D: Magia	375
Itens Mágicos	375
Livros	378
Magias de Mago	379
App. E: A Geada da Donzela Gélida	380
Mapas	382

Os seguintes livros de D&D forneceram texto e inspiração:

Carroll, Bart and others. *Lost Laboratory of Kwalish*, 2018.

Greenwood, Ed. and Tim Beach. *Pages from the Mages*, 1995.

James, Brian R. and Ed. Greenwood. *The Grand História of the Realms*, 2007.

Perkins, Christopher. *Storm King's Thunder*, 2016.

Perkins, Christopher, Will Doyle and Steve Winter. *Tomb of Annihilation*, 2007.

Perkins, Christopher and others. *Waterdeep: Dungeon of the Mad Mage*, 2018.

Salvatore, R.A., Jeffrey Ludwig, James Wyatt and Matthew Sernett. *Legacy of the Crystal Shard*, 2013.

Slade with Jim Butler. *Netheril: Empire of Magic*, 1996.



*Duas crianças de Lonelywood vão pescar no
gelo em Maer Dualdon*

BEM VINDO AO EXTREMO NORTE

Ao norte da Espinha do Mundo e a oeste da imponente Geleira Reghed está uma extensão gelada que poucos se atrevem a explorar, quanto mais habitar. Esta terra gelada de tundra varrida pelo vento recentemente ficou presa em um inverno escuro e perpétuo sem descanso.

Auril, a Donzela Gélida, a personificação divina da fúria do inverno, retirou-se para este canto frio do mundo para viver entre os mortais. Além disso, ela lançou um feitiço terrível sobre o Vale do Vento Gélido, em detrimento da maioria de seus habitantes.

Todas as noites antes da meia-noite, Auril sobe ao céu nas costas de uma roca branca e tece sua magia, que se manifesta como uma cortina de luz cintilante – uma bela aurora que ilumina o céu noturno e desaparece antes do amanhecer. Esta poderosa magia evita que o sol do dia seguinte suba no horizonte, transformando o meio-dia em crepúsculo e aprisionando o Vale do Vento Gélido nos abraços sombrios do Inverno, sem sol ou calor para derreter a neve e o gelo. Cada lançamento da magia deixa a *Donzela Gélida* enfraquecida, com poder divino apenas o suficiente para barricar a passagem da montanha com nevascas e agitar o Mar de Gelo Móvel com ventos fortes. Tais medidas desestimulam o viajante a se aproximar ou sair do Vale do Vento Gélido, isolando ainda mais a região. O Vale do Vento Gélido está assim preso numa realidade diferente do resto do mundo, pois embora o sol nunca nasça no vale, continua a nascer em todos os lados.

O povo do Vale do Vento Gélido conhece a cólera de Auril quando a sente e tem um nome para o inverno sem fim que ela lhes infligiu. Eles chamam isso de **A Geada Eterna**. Ninguém entende por que a *Donzela Gélida* impôs sua vontade dessa forma ou por que os outros deuses se recusam a desafiá-la. Este inverno prolongado, que já dura mais de dois anos, ameaça condenar não apenas as luzes bruxuleantes da civilização conhecida como Dez Burgos, mas também a flora e fauna nativas que precisam da luz solar e da mudança das estações para sobreviver.

Nem todas as criaturas desanimam com o que aconteceu ao norte da Espinha do Mundo. As longas noites e dias sem sol são uma bênção para **Xardorok Sunblight**, um duergar que anseia por conquistar um domínio para si mesmo na superfície e escravizar o povo de Dez Burgos no processo. Ele já tirou vantagem da magia de Auril e ergueu uma fortaleza em meio às sombras escuras das montanhas. A partir daqui, seus subordinados partem pela tundra em busca de **chardalyn** – uma substância cristalina que só existe no Vale do Vento Gélido. Assim que reunir o suficiente, Xardorok planeja construir um **dragão chardalyn** e soltá-lo em Dez Burgos.

Apesar das nevascas de Auril e outros impedimentos, os visitantes ainda vêm e vão. Entre os recém-chegados estão quatro magos da **Irmandade Arcana**, uma poderosa sociedade de feiticeiros baseada em Luskan. Eles estão perseguindo rumores de uma cidade perdida enterrada sob a geleira Reghed – um fragmento do antigo Império de Netheril, cujos magos manejavam uma magia que aterrorizava os deuses. A magia netherese tem um jeito de atrair magos famintos por poder, como os membros da Irmandade Arcana costumam fazer. As cidades de Netheril flutuavam entre as nuvens, tornando-as quase impermeáveis a ataques por séculos. Então, quase dois mil anos atrás, esta cidade flutuante caiu durante a queda do império, e ninguém a encontrou ou explorou desde então. É, sem dúvida, o maior segredo do Vale do Vento Gélido – uma necrópole de magos Netherese e a magia que eles deixaram para trás. O que sobreviveu ao acidente ninguém sabe, mas estamos prestes a descobrir!

SOBRE ESTE LIVRO

Vale do Vento Gélido: A Geada da Donzela Gélida é uma aventura de Dungeons & Dragons otimizada para quatro a seis personagens. Os personagens dos jogadores são os heróis da história; este livro descreve os vilões e monstros que os heróis devem superar e os locais que eles devem explorar para levar a aventura a uma conclusão bem-sucedida.

Este livro apresenta o **Vale do Vento Gélido** como um cenário de campanha independente, no qual você pode basear suas próprias aventuras. Todos os detalhes pertinentes sobre o cenário são cobertos aqui, com espaço para adicionar novos locais e vilões de seu próprio design.

DEZ-DIAS E DALERECKONING

No cenário de Reinos Esquecidos, uma semana dura dez dias e é chamada de **dez dias**. Há três semanas por mês e doze meses por ano. Para mais informações sobre o calendário de Reinos Esquecidos, veja a barra lateral “O Calendário dos Harptos” no Livro do Mestre.

Dalereckoning (DR) é a medida do ano mais comum. Supõe-se que esta aventura ocorra no inverno de 1489 CV ou mais tarde. A data exata não é importante. Os acontecimentos neste livro ocorrem mais de um século depois dos eventos narrados em R.A. O romance de Salvatore, **O Fragmento de Cristal**, que apresentou o herói drow **Drizzt Do'Urden** ao forte povo do Vale do Vento Gélido.

RESUMO DA AVENTURA

Um déspota duergar forjando um dragão de chardalyn. Uma cidade perdida de magia sepultada em uma geleira. Um deserto congelado preso nas garras de Auril. Esses três elementos da trama, entrelaçados, formam esta aventura.

DÉSPOTA DUERGAR

Os nômades Reghed que vasculham a tundra e os Dez-Burguenses que mantêm a civilização viva estão tão preocupados com a sobrevivência do dia-a-dia que normalmente prestam pouca atenção às forças do mal que se aglomeram nas periferias do Vale do Vento Gélido. Os aventureiros estão muito mais bem equipados para lidar com essas ameaças, especialmente no auge do inverno.

Uma recente chegada à área é **Xardorok Sunblight**, um bruxo duergar que pertencia ao Subterrâneo. Seu patrono, **Deep Duerra**, incitou Xardorok a cumprir seu destino e se tornar o primeiro duergar a governar um reino na superfície. O Vale do Vento Gélido é frio, sombrio e impiedosamente cruel – o reino perfeito para Xardorok reivindicar como déspota. Sem o conhecimento de Xardorok, no entanto, não é *Deep Duerra* que guia suas ações, mas o Arquidiabo **Asmodeus** disfarçado de *Deep Duerra*. Em Xardorok, o Senhor dos Nove Infernos encontrou um tirano ansioso e mesquinho.

Para atingir seu objetivo, Xardorok está vasculhando a terra em busca de chardalyn, que ele está transformando em um dragão que enviará para destruir Dez Burgos. Seus filhos, **Durth** e **Nildar**, lideram equipes duergar em missões para recuperar mais desse cristal de cor escura para seu pai despótico e ganancioso.

CHARDALYN

Mais de cem anos antes dessa aventura, um mago chamado Akar Kessel encontrou um artefato impregnado de magia demoníaca chamado **Crenshinibon** (mais conhecido como **Fragmento de Cristal**) e o usou para erguer uma grande torre negra no Vale do Vento Gélido. Quando esta torre foi destruída, a magia usada para criá-la se fundiu com o gelo circundante para formar o que agora é conhecido como **chardalyn**: uma substância cristalina não mágica tão forte quanto metal, embora consideravelmente mais fácil de trabalhar do que aço. Nos anos seguintes, mais depósitos de chardalyn foram encontrados em todo o Vale do Vento Gélido. Como o *Fragmento de Cristal*, esses depósitos tendem a estar repletos de magia demoníaca. O contato prolongado com chardalyn que se tornou impregnado de magia demoníaca pode distorcer a mente de uma criatura, causando a loucura que geralmente desaparece assim que o contato é interrompido.

Chardalyn é frio ao toque e aceita prontamente o encantamento mágico, tornando-a uma substância ideal para varinhas, cajados e outros itens mágicos. Um objeto chardalyn impregnado com a magia dos Planos Superiores é considerado um **objeto consagrado**, enquanto um objeto chardalyn impregnado com a magia dos Planos Inferiores é considerado um **objeto profanado**; ambos podem ser identificados como tal usando uma magia *detectar o bem e o mal* ou magia semelhante.

Muito antes de Akar Kessel deixar sua marca no Vale do Vento Gélido, os magos netherese criaram seu próprio chardalyn. Muitos itens feitos com este cristal de cor escura podem ser encontrados nas ruínas de antigos enclaves Netherese.

NECRÓPOLE NETHERESE

Os magos do passado Netheril dominavam magias que poderiam remodelar o mundo. Eles usaram essa magia para elevar suas cidades ao céu. A cidade de Ythryn era uma dessas maravilhas. Ela caiu há muito tempo, mas ainda existe, enterrada sob a geleira Reghed, na extremidade leste do Vale do Vento Gélido.

Esta necrópole congelada guarda os restos de alguns dos feiticeiros mais poderosos da História dos Reinos, incluindo um demilich Netherese. Ele também contém um **mythallar** (descrito no **Apêndice D**), um item mágico que pode erguer uma cidade inteira no ar e alterar o clima em um raio de cinquenta milhas. Os personagens podem usar este dispositivo para neutralizar a magia de Auril e libertar Vale do Vento Gélido da sua Geada Eterna.

Quatro membros da Irmandade Arcana (uma cabala de magos que agem como pistoleiros do Velho Oeste) vieram ao Vale do Vento Gélido em busca do enclave perdido Netherese, na esperança de desvendar seus segredos. Se os personagens escolhem ajudar ou se opor a esses magos é com eles, mas uma coisa é certa: a Irmandade Arcana não deixará um bando de aventureiros ficar entre eles e a magia que espera para ser encontrada na ruína sepulcral condenada.

A GEADA ETERNA DE AURIL

A decisão de Auril de viver entre mortais é explicada no **Apêndice C**. O que os personagens descobrem no decorrer da aventura é que ela é infeliz e anseia pelo isolamento. Sua busca noturna para manter o sol sob controle deriva da necessidade de preservar a beleza das coisas congelando-as. Não há como argumentar com um ser tão desprovido de compaixão como Auril, mas em seu estado de fraqueza, ela pode ser derrotada ou forçada a contar com sua cruel indiferença para com a vida.

Qualquer um que espera chegar à cidade Netherese enterrada no gelo deve primeiro visitar a ilha de Auril e obter **O Codicilo de Branco**, um livro compilado pelos seguidores mais fervorosos da Donzela Gélida. O tomo contém um encantamento mágico escrito como um poema. Este poema tem o poder de quebrar a geleira Reghed, abrindo um caminho da superfície até a cidade netherese soterrada de Ythryn.

OUTRAS MISSÕES

Os **Capítulos 1 e 2** são estruturados em torno de missões, algumas das quais abordam os principais arcos da história da aventura, enquanto outras meramente mostram outros aspectos interessantes do cenário.

No **Capítulo 1**, os aventureiros empreendem missões que os levam de um assentamento de Dez Burgos para outro. Cada cidade tem um problema, e os aventureiros recebem recompensas por ajudar.

No **Capítulo 2**, rumores incitam os aventureiros a deixar o frio conforto de Dez Burgos e a explorar as periferias do Vale do Vento Gélido, onde os perigos habitam.

EXECUTANDO A AVENTURA

Para executar a aventura, você precisa dos livros de regras básicas da 5ª Edição (*Livro do Jogador*, *Livro do Mestre* e *Livro dos Monstros*).

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

O *Livro dos Monstros* contém blocos de estatísticas para a maioria das criaturas encontradas nesta aventura. O restante pode ser encontrado no **Apêndice C**.

Quando o nome de uma criatura aparece em **negrito**, é uma dica visual apontando para seu bloco de estatísticas como uma forma de dizer: “*Ei, Mestre, é melhor você preparar o bloco de estatísticas desta criatura. Você vai precisar dele.*” Se o bloco de estatísticas aparecer no **Apêndice C** desta aventura, o texto informa isso; caso contrário, você pode encontrar o bloco de estatísticas no *Livro dos Monstros*.

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

USANDO OS MAPAS

Este livro contém vários mapas internos e um mapa pôster dobrável com frente e verso. Esses elementos são descritos a seguir.

MAPAS INTERNOS

Os mapas que aparecem neste livro são apenas para os olhos do Mestre. Conforme os personagens exploram os locais em um determinado mapa, você pode redesenhar partes do mapa em papel milimetrado, um tapete apagável ou outra superfície para ajudar os jogadores a visualizar locais que podem ter formas ou características incomuns. Seus mapas desenhados à mão não precisam ser fiéis aos originais e você pode alterar as características de um mapa conforme achar necessário. Nem seus mapas precisam ser cuidadosamente renderizados. Você pode omitir detalhes que não são imediatamente visíveis (como portas secretas e outros recursos ocultos) até que os personagens sejam capazes de detectá-los e interagir com eles.

Encostas e escadas. Em todos os mapas internos, uma **seta** em uma encosta ou escada sempre aponta na direção ascendente.

MAPA POSTER

O mapa de pôster dupla-face deve ser compartilhado com os jogadores. Em um dos lados do mapa pôster está o *Vale do Vento Gélido*, incluindo Dez Burgos e outros locais e feições da região que são de conhecimento comum. O verso contém mapas amigáveis dos dez assentamentos que compõem os Dez Burgos, com locais proeminentes nomeados em cada cidade para o benefício dos jogadores.

OS REINOS ESQUECIDOS

O mundo dos Reinos Esquecidos é de alta fantasia, habitado por elfos, anões, halflings, humanos e outros povos. Nos Reinos, os cavaleiros ousam procurar as criptas dos reis anões caídos de Delzoun, em busca de glória e tesouro. Ladinos rondam os becos escuros de cidades fervilhantes, como Neverwinter e Baldur's Gate. Clérigos empunham maças e magias a serviço de seus deuses, em uma missão contra os terríveis poderes que ameaçam a terra. Os magos saqueiam as ruínas do império Netherese caído, investigando segredos sombrios demais para a luz do dia. Bardos cantam sobre reis, rainhas, tiranos e heróis que morreram há muito tempo.

Nas estradas e rios dos Reinos viajam menestréis e mascates, mercadores e guardas, soldados e marinheiros. Aventureiros de coração de aço de fazendas do interior e vilas sonolentas seguem contos que os levam a lugares distantes, gloriosos e estranhos. Bons mapas e trilhas claras podem transportar até mesmo um jovem inexperiente com sonhos de glória por todo o mundo, mas esses caminhos nunca são seguros. A magia caída e monstros mortais estão entre os perigos que enfrentamos ao viajar pelos Reinos. Até mesmo fazendas e propriedades dentro de um dia de caminhada de uma cidade podem ser vítimas de monstros, e nenhum lugar está a salvo da ira repentina de um dragão.

O *Vale do Vento Gélido*, destaque nesta aventura, está localizado em uma região chamada **Extremo Norte**, que é dominada pela Espinha do Mundo, uma série de picos arranha-céus cobertos de neve. Estes se estendem em direção à Costa da Espada, que forma a borda oeste do grande continente de Faerûn e se estende ao sul por milhares de quilômetros. Navios e estradas conduzem os viajantes para o sul a uma série de portos movimentados ao longo da Costa da Espada, incluindo as seguintes fortalezas da civilização:

- **Luskan**, a *Cidade das Velas*, é o lar de piratas e também da *Torre das Hostes Arcanas* (sede da Irmandade Arcana, descrita no **Apêndice C**).
- **Neverwinter**, a *Cidade das Mãos Hábeis*, está sendo reconstruída lentamente depois de quase ter sido destruída pela erupção do Monte Hotenow.
- **Waterdeep**, a *Cidade dos Esplendores*, é uma metrópole litorânea onde pessoas de todas as classes sociais se reúnem atrás de muros altos.



Retirado do site: <https://br.pinterest.com/pin/305400418461580113/>

FLUXO DA AVENTURA

O fluxograma de aventura que acompanha visualiza o fluxo narrativo da aventura, que inclui Capítulos que enfocam locais de interesse (**Capítulos 1 e 2**) e Capítulos que enfocam o enredo (**Capítulos 3 a 7**).

O **Capítulo 1** apresenta missões que levam os personagens a explorar Dez Burgos, com uma missão adicional esperando por eles em cada cidade que visitam. Essas missões levam no máximo uma ou duas sessões de jogo para serem concluídas.

O **Capítulo 2** descreve vários locais interessantes nas periferias do Vale do Vento Gélido, incluindo algumas ameaças futuras a Dez Burgos. Os personagens são atraídos para esses locais por meio de rumores ou buscas. Esses locais são auxiliares da história principal, mas ajudam a dar vida às áridas terras do Vale do Vento Gélido.

A aventura começa para valer com o **Capítulo 3**, quando os personagens tentam enfrentar *Xardorok Sunblight* em seu covil. O **Capítulo 3** descreve a fortaleza do duergar. Infelizmente, os personagens chegam tarde demais para impedi-lo de soltar um dragão feito de chardalyn. Os personagens enfrentam uma escolha difícil: continuar atacando a fortaleza de Xardorok ou retornar a Dez Burgos para lutar contra o dragão.

A batalha com o dragão de Xardorok é o ponto crucial do **Capítulo 4**. Como o dragão é uma ameaça móvel, os personagens podem ter que enfrentá-lo mais de uma vez, pois ele destrói um povoado após o outro. Os Dez-Burgueses não têm esperança de derrotar o dragão sozinhos, então aqui está a chance dos personagens se tornarem verdadeiros heróis do Vale do Vento Gélido. Enquanto lutam contra o dragão, os personagens são auxiliados por um necromante chamado **Vellynne Harpell**, que ajuda a conduzi-los em direção à descoberta de um enclave Netherese perdido sepultado na Geleira Reghed.

No **Capítulo 5**, Vellynne pede aos personagens que a acompanhem até a ilha de Auril no Mar de Gelo Móvel para recuperar dois itens: um orbe roubado por um rival e um livro intitulado ***O Codicilo de Branco***. A orbe tem propriedades mágicas úteis, enquanto o livro contém um poema mágico que pode criar uma passagem pela Geleira Reghed.

O **Capítulo 6** descreve as *Cavernas da Fome*, uma rede de túneis de gelo e cavernas dentro da própria Geleira Reghed. Os personagens devem navegar por essas passagens traiçoeiras para chegar à cidade congelada de Netherese, que é descrita no **Capítulo 7**. A exploração do grupo é interrompida por uma vilã *tiefling* albina que quer todos os segredos mágicos da cidade para si.

DISSECANDO A AVENTURA

Você pode dissecar esta aventura e usar pedaços dela em vez de a coisa toda. Nada nesta aventura é sagrado demais para ser alterado e reaproveitado para atender às suas próprias necessidades.

A maioria dos locais descritos neste livro podem ser usados como locais de aventura autônomos. Com um pouco de esforço e algumas mudanças de nome, você pode tirar esses locais de aventura do Vale do Vento Gélido e transplantá-los para outros mundos de campanha, incluindo o seu.

Veja a fortaleza duergar no **Capítulo 3**, por exemplo. Você pode definir a fortaleza nas montanhas Yatil de Oerth, nas *Montanhas Ironroot* de Khorvaire, nos *Alpes Flotket* de Wildemount ou em alguma outra cordilheira preservando os elementos do enredo. Você também pode retirar a história sobre um duergar malvado construindo uma construção de dragão e fazer com que o duergar faça outra coisa. Como alternativa, você pode descartar tudo, exceto o mapa da fortaleza, povoando-o com novas criaturas que se adaptem melhor à sua campanha. Às vezes, um bom mapa é tudo o que um Mestre precisa!

INTERPRETANDO OS NPCs MEMBROS DO GRUPO

Personagens não-jogadores (NPCs) são normalmente controlados pelo Mestre. No entanto, há momentos nesta aventura em que um NPC amigável pode se juntar ao grupo para uma ou mais sessões de jogo. Se interpretar aquele NPC se tornar um fardo para você, veja se um de seus jogadores está disposto a interpretar o NPC como um personagem secundário.

Se um jogador concordar em assumir o controle de um NPC amigo, forneça a esse jogador uma cópia do bloco de estatísticas do NPC, junto com quaisquer notas de interpretação que você considere importantes, e avise o jogador que você pode retomar a custódia do NPC em algum momento futuro. Conforme a aventura avança, pode tornar-se aparente que o jogador é incapaz de gerenciar o NPC de forma eficaz, ou você pode precisar de mais influência sobre as ações e o comportamento do NPC. Qualquer um dos cenários justifica a retomada do controle do NPC.

HORROR NO EXTREMO NORTE

Partes dessa aventura se desenrolam como cenas de um filme de terror. Como Mestre, você precisa lidar com o horror de maneira responsável. Embora os eventos da aventura devam deixar os personagens estressados e ansiosos, seus jogadores devem estar relaxados e se divertindo. Antes de iniciar a aventura, tenha uma conversa franca fora do jogo com seus jogadores sobre limites rígidos e flexíveis sobre quais tópicos podem ser abordados no jogo. Seus jogadores podem ter fobias e gatilhos dos quais você pode não ignorar. Qualquer tópico ou tema que faça o jogador se sentir inseguro deve ser evitado. Se um tópico ou tema deixar um ou mais jogadores nervosos, mas eles derem seu consentimento para incluí-lo no jogo, incorpore-o com cuidado. Esteja pronto para se afastar desses tópicos e temas rapidamente, no entanto.

FLUXOGRAMA DA AVENTURA



CAPÍTULO 1: DEZ BURGOS

Para personagens de 1º a 4º Nível

Missões de aventura levam nossos heróis intrépidos a visitar os muitos assentamentos de Dez Burgos e dar uma mãozinha.

CAPÍTULO 2: VALE DO VENTO GÉLIDO

Para personagens de 4º Nível e superior

As histórias de contos levam os personagens a locais de aventuras nas periferias do Vale do Vento Gélido.

CAPÍTULO 3: SUNBLIGHT

Para personagens de 4º Nível e superior

Um tirano duergar está construindo um dragão chardalyn para destruir Dez Burgos. Os personagens aprendem sobre essa trama e tentam frustrá-la.

CAPÍTULO 4: LUZ DA DESTRUIÇÃO

Para personagens de 6º Nível

Depois que Xardorok Sunblight solta seu dragão, os personagens devem detê-lo antes que destrua Dez Burgos.

CAPÍTULO 5: A MORADA DE AURIL

Para personagens de 7º nível

Os personagens viajam para a ilha gelada do Solstício em busca de uma orbe perdida, um livro e talvez a própria Donzela Gélida.

CAPÍTULO 6: CAVERNAS DA FOME

Para personagens de 8º nível

Armados com a "A Geada da Donzela Gélida", os personagens abrem a geleira Reghed, destravando uma masmorra de gelo.

CAPÍTULO 7: DESTRUIÇÃO DE YTHRYN

Para personagens de 9º Nível ou superior

Depois de sobreviver às Cavernas da Fome, os personagens entram na necrópole de Ythryn em busca da antiga magia Netherese.





Os yetis do Vale do Vento Gélido gostam de perseguir suas presas em fortes nevascas

SOBREVIVÊNCIA NOS ERMOS

As regras a seguir entram em jogo conforme os personagens exploram Dez Burgos e embarcam em aventuras nas regiões geladas, tempestuosas e terrivelmente frias do Vale do Vento Gélido.

AVALANCHES

As regras a seguir podem ser usadas para deslizamentos de rochas e avalanches.

Uma **avalanche** é uma massa de neve e destroços caindo rapidamente pela encosta de uma montanha. Uma avalanche típica tem 90 metros de largura, 45 metros de comprimento e 9 metros de espessura. As criaturas no caminho de uma avalanche podem evitá-la ou escapar se estiverem perto de sua borda, mas ultrapassar uma delas é quase impossível.

Quando ocorre uma avalanche, todas as criaturas próximas devem rolar a iniciativa. Duas vezes a cada rodada, na contagem de iniciativa **10 e 0**, a avalanche viaja 90 metros até que não possa mais deslizar. Quando uma avalanche se move, qualquer criatura em seu espaço se move junto com ela e cai, e a criatura deve fazer uma salvaguarda de Força **CD 15**, recebendo **1d10** de dano contundente se falhar, ou metade do dano se for bem sucedido.

Quando uma avalanche para, a neve se assenta e enterra as criaturas nela. Uma criatura enterrada desta forma fica cega e contida e tem cobertura total. A criatura ganha um nível de exaustão a cada 5 minutos que passa enterrada na neve. Ele pode tentar se libertar como uma ação, rompendo a superfície e acabando com as condições cega e restringida sobre si mesmo com um teste bem sucedido de Força **CD 15** (Atletismo). Uma criatura que falhar neste teste três vezes não pode tentar se desenterrar novamente.

Uma criatura que não estiver contida ou incapacitada pode passar 1 minuto libertando outra criatura enterrada na neve. Uma vez livre, a criatura não fica mais cega ou contida pela avalanche.

NEVASCAS

As nevascas que devastam o Vale do Vento Gelado e atormentam os viajantes na passagem na montanha são reflexos do isolamento auto-imposto de Auril. Uma nevasca no Vale do Vento Gélido normalmente dura **2d4 horas**, e sempre que os personagens são pegos em uma, as seguintes regras se aplicam até o fim.

O vento uivante de uma nevasca limita a audição a um alcance de 30 metros e impõe desvantagem nas jogadas de ataque com arma de longo alcance. Ele também impõe desvantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da audição. O vento apaga as chamas abertas, dispersa a névoa, apaga rastros na neve e torna o voo por meios não mágicos quase impossível. Uma criatura cai no final de seu turno se estiver voando por meios não mágicos e não puder pairar.

A visibilidade em uma nevasca é reduzida para 9 metros. Criaturas sem óculos de proteção ou outra proteção para os olhos têm desvantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão devido ao vento.

Qualquer criatura que está se concentrando em uma magia em uma nevasca deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição **CD 10** no final de seu turno ou perder sua concentração na magia, a menos que a criatura esteja protegida contra os elementos (por exemplo, em um **iglu**).

Desviando do curso. É fácil desviar-se do curso ao viajar através de uma nevasca e também é fácil para os membros do grupo se separarem uns dos outros, razão pela qual o curso de ação mais sábio é ficar parado e esperar a nevasca passar.

Se os personagens viajarem durante uma nevasca, peça aos jogadores que designem um membro do grupo como **navegador**. No final de cada hora de viagem pela nevasca, o Mestre faz um teste de Sabedoria **CD 15** (Sobrevivência) em nome do navegador. Em um teste bem-sucedido, o grupo permanece no curso. Numa falha, o grupo se desvia do curso, colocando seus membros

não mais perto de seu destino do que estavam no início daquela hora. Se o teste falhar por **5 ou mais** e os membros do grupo não estiverem juntos, um membro do grupo determinado aleatoriamente se perde na nevasca e se separa dos outros. Se o grupo tentar se reunir com seu membro ausente, faça com que os membros do grupo (incluindo o ausente) façam um teste de grupo de Sabedoria **CD 15** (Sobrevivência) ao final de cada hora. Se o teste do grupo for bem-sucedido, o membro ausente do grupo será encontrado, mas nenhum progresso será feito para alcançar o destino pretendido do grupo naquela hora. O teste do grupo pode ser repetido após cada hora gasta procurando pelo membro do grupo ausente.

FRIO EXTREMO

As regras para frio extremo aparecem no Livro do Mestre, mas são repetidas aqui para sua conveniência.

Uma criatura exposta ao frio deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição **CD 10** ao final de cada hora ou ganhar um nível de exaustão. Criaturas com resistência ou imunidade a danos congelante são automaticamente bem-sucedidas no teste de resistência, assim como criaturas vestindo roupas para clima frio (casacos grossos, luvas e semelhantes) e criaturas naturalmente adaptadas a climas frios, como renas e ursos-coruja da neve.

Temperaturas. Durante o inverno eterno de Auril, a temperatura média no Vale do Vento Gélido é de -49 graus Fahrenheit (-9 graus Celsius). A sensação térmica pode reduzir essas temperaturas em até 80 graus.

PESCA DA TRUTA CABEÇUDA

Para pescar a truta cabeçuda nas lagoas do Vale do Vento Gélido, o personagem necessita de equipamento de pesca e barco a remo. O primeiro custa **4 po** (de acordo com o *Livro do Jogador*), enquanto o último pode ser comprado por **50 po** ou alugado por **2 po** por dia. Um personagem pode pescar no gelo ao invés de um barco, caso em que uma serra ou ferramenta similar é necessária para abrir um buraco de pesca no gelo.

Ao final de cada hora de pesca no lago, o personagem deve fazer um teste de Sabedoria **CD 15** (Sobrevivência). Uma falha no teste indica que nenhum peixe foi pescado durante essa hora. Se o teste tiver sucesso, o personagem fiska uma truta cabeçuda (veja **Apêndice C**) e deve fazer um teste de Força, contestado pela Força do peixe, para tirá-lo da água. A truta leva vantagem no controle. Se o personagem falhar no teste, a truta escapa. Um personagem que falha no teste por 5 ou mais deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza **CD 10** ou ser puxado para a água gelada (veja “*Água Gelada*” abaixo). Um personagem que é retirado da água fica ensopado e continua a sofrer os efeitos da água gelada até que a roupa molhada seja retirada e substituída por outra seca.

ÁGUA GELADA

As regras para água gelada aparecem no Livro do Mestre, mas são repetidas aqui para sua conveniência.

Uma criatura pode ficar submersa em água gelada por um número de minutos igual ao seu valor de Constituição antes de sofrer os efeitos nocivos. Cada minuto adicional passado na água gelada requer que a criatura seja bem-

sucedida numa salvaguarda de Constituição **CD 10** ou receberá um nível de exaustão. Criaturas com resistência ou imunidade a dano congelante obtém sucesso automaticamente na teste de salvaguarda, assim como criaturas que sejam naturalmente adaptadas a viver em águas geladas.

ILUMINAÇÃO

Enquanto durar a Geada Eterna, a luz natural no Vale do Vento Gélido nunca é mais forte do que fraca. Em condições normais (sem nevasca), o crepúsculo se estende das 10h às 14h. O Vale do Vento Gélido fica escuro até a aurora de Auril ou a lua cheia aparecer no céu noturno.

VIAGEM POR TERRA

A maneira mais rápida de viajar pela tundra é em trenó puxado por cães (consulte “*Locomovendo-se em Dez Burgos*”). Mas os cães são caros e precisam de comida, água e abrigo. A menos que tenham mais equipamentos do que podem carregar, é melhor para os aventureiros viajar a pé.

A velocidade com que os personagens podem viajar pela tundra nevada e acidentada do Vale do Vento Gélido é fornecida na tabela **Viagem por Terra**. A viagem consome menos tempo nas estradas nevadas e trilhas que conectam os povoados de Dez Burgos, conforme discutido no **Capítulo 1**.

VIAGEM POR TERRA

Método de Viagem	Distância por Hora
Trenó puxado por cães	1,6km
A pé, com Botas de Neve	800 metros
A pé, sem Botas de Neve	400 metros

VIAGEM PELAS MONTANHAS

Navegar pela Espinha do Mundo ou pelas encostas do Monte Kelvin é particularmente árduo por causa do terreno montanhoso implacável. Ao final de cada hora, o personagem ou NPC que lidera a expedição deve fazer um teste de Sabedoria **CD 15** (Sobrevivência). Em um teste bem-sucedido, a jornada de uma hora não foi prejudicada pelo clima ou pelo terreno. Em um teste fracassado, o grupo chega a um impasse e deve recuar, o que custa uma hora extra de viagem. Se o teste falhar por **5 ou mais**, o grupo é pego em uma avalanche ao voltar atrás. A avalanche começa 2d6×30 metros acima dos personagens (veja “*Avalanches*”).

A tabela **Viagem pelas Montanhas** mostra o deslocamento com que os personagens podem se mover pelas montanhas a pé ou em trenós puxados por cães. Mesmo no melhor dos casos, uma viagem nas montanhas leva o dobro do tempo que uma viagem com a mesma distância através da tundra.

VIAGEM PELAS MONTANHAS

Método de Viagem	Distância por Hora
Trenó puxado por cães	800 metros
A pé, com Botas de Neve	400 metros
A pé, sem Botas de Neve	200 metros

GUIA DE PRONÚNCIA

A tabela de pronúncias na tabela seguinte mostra como pronunciar muitos dos nomes que aparecem nesta aventura.

NOME	PRONÚNCIA	DESCRIÇÃO
Aerix Vokototh	AIR-ix VOH-kuh-toth	Filho do chefe e membro da Tribo Reghed do Lobo
Angajuk	AWN-gah-jook	Cachalote acordada com um barco amarrado às costas
Arn Akannathi	ARN ah-kah-NAH-thee	Chefe da tribo Akannathi Goliath do Abrigo Skytower
Arveiaturace	ar-vay-AH-chur-us	Dragão branco antigo conhecido como Wyrn Branco
Auril	oh-REEL	Deusa Menor que personifica a resistência e a crueldade do inverno
Bjornhild Solvigsdottir	bee-YORN-hild SOAL-vigs-daw-ter	Rainha da Tribo Reghed do Tigre
Caer-Dineval	kair-DIN-eh-vawl	Pequena vila de pescadores na costa do Lago Dinneshere
Caer-Konig	kair-KOH-nig	Pequena vila de pescadores na costa do Lago Dinneshere
Chardalyn	CHAR-dah-lin	Uma substância cristalina escura que pode ser forjada
Chwinga	chuh-WING-gah	Espírito elemental minúsculo, às vezes útil
Chyzka	CHIZ-kah	Gnoll presa de Yeenoghu que vive no Abismo Cacarejante
Crannoc Siever	CRAN-ock SEE-ver	Orador humano da cidade de Caer-Dineval
Dorbulgruf Shalescar	DOR-bull-gruff SHAYL-scar	Orador da cidade anã de Bremen
Dredavex Sinfiz	DRED-ah-vex SIN-fizz	Gnome ceremorph (illithid) a bordo do Id Ascendant
Drizzt Do'Urden	DRIZT doh-UR-den	Herói drow lendário conhecido em todo Vale do Vento Gélido
Duergar	DEW-ur-gar or DWAIR-gar	Maligos anões de pele cinza que moram no Subterrâneo
Dzaan	duh-ZAWN	Mago Vermelho de Thay e membro da Irmandade Arcana
Grandolph Muzgardt	gran-DOLL-fah MUZZ-gart	Matrona duergar do clã Muzgardt
Grimskalle	grim-SKAW-lah	Fortaleza gigante de gelo habitada por Auril, a Donzela Gélida
Grynsk Beryllore	GRINSK BEAR-ill-bor	Anão grisalho e proprietário de barco em Bremen
Gunvald Halraggson	GOON-vald hawl-ROG-sun	Rei da Tribo Reghed do Urso
Hengar Aesnvaard	HEN-gar ACE-en-var'd	Campeão humano da Tribo Reghed dos Alces
Hethyl Arkorran	HETH-ill AR-kor-ann	Venerável vidente anão e cultista de Levistus
Imdra Arlaggath	IM-draw AR-lah-gath	Capitão meio elfo da milícia da cidade em Easthaven
Iriolarthas	ear-ee-oh-LAR-thas	Demilich de Ythryn
Isarr Kronenstrom	EYE-sar CROW-nen-strom	Pretense rei psicótico da Tribo Reghed do Lobo
Jarund Elkhart	yah-ROOND ELK-hart	Rei da Tribo Reghed dos Alces
Kapanuk Thuunlakalaga	KAH-pah-nook THOON-lock-ah-law-gah	Goliath preso na fortaleza duergar de Sunblight
Karkolohk	KAR-koh-loak	Fortaleza Goblin
Krintaas	KRIN-tass	Wight guarda-costas de Dzaan
Lago Dinneshere	lack DIN-eh-sheer	O mais raso dos três grandes lagos do Vale do Vento Gélido
Macreadus	mah-KREE-dus	Clérigo humano de Lathander morando na Cabana Negra
Maer Dualdon	mair dew-AWL-dun	Um dos três grandes lagos do Vale do Vento Gélido
Mjenir	meh-YEN-eer	Xamã humano da Tribo Reghed dos Alces
Naerth Maxildanarr	NAIRTH max-ill-DAN-ar	Orador humano da cidade de Targos
Nass Lantomir	NASS LAN-tuh-meer	Fantasma e ex-membro da Irmandade Arcana
Netheril	NETH-eh-ril	Império humano antigo governado por arquiagentes poderosos
Ogolai Thuunlakalaga	OH-guh-lye THOON-lock-ah-law-gah	Chefe da tribo Akannathi Goliath de Wyrmdoom Crag
Oyaminartok	oh-yaw-meh-NAR-tock	Lendário homem-urso polar Goliath
Reggaryarva	reh-gar-YAR-vah	Jarl gigante do gelo falecido, cujo espírito assombra Jarlmoot
Scrivenscry	SKRIV-in-scry	Arcanloth em Ythryn
Scythron	SIGH-thawn	Proprietário Tiefling da balsa Easthaven
Sephek Kaltro	SEH-fek KAWL-troh	Assassino de sangue frio e guarda-costas de Torrga Icevein
Sôpo	SAW-poh	Mephit de gelo
Tekeli-li	teck-ah-LEE-lee	Vampiro Gnoll que assombra as Cavernas da Fome
Vaelish Gant	VAY-lish GANT	Mago humano cumprindo prisão perpétua em Revel's End
Vellynne Harpell	vuh-LIN har-PELL	Mago humano e membro da Irmandade Arcana
Vorryn Q'uuol	VOR-inn KEW-awl	Gnome ceremorfo (illithid) a bordo do Id Ascendant
Xardorok Sunblight	ZAR-dor-rock SUN-blight	Tirano Duergar que busca conquistar o Vale do Vento Gélido
Yilsebek Dalambra	YIL-suh-beck duh-LAHM-bruh	Mago drow nas Cavernas da Fome
Yselm Bloodfang	YEE-selm BLUD-fang	Guia druida do gelo humano
Ythryn	EETH-rin	Necrópole Netherese enterrada sob a geleira Reghed

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Antes de começar a aventura, considere passar sua primeira sessão de jogo ajudando seus jogadores a criar personagens. Os personagens nasceram e cresceram no Vale do Vento Gélido ou vêm de terras distantes? Há quanto tempo eles se conhecem? Que segredos eles estão escondendo? As seções a seguir podem ajudá-lo a responder a essas perguntas.

ANTECEDENTES DE PERSONAGEM

O Livro do Jogador contém *Antecedentes* de personagens adequados para esta aventura. Se seus jogadores estão tendo problemas para descobrir os antecedentes de seus personagens com detalhes sobre o Vale do Vento Gélido, compartilhe com eles as sugestões da tabela Ganchos de Personagem Vinculados aos Antecedentes.

GANCHOS DE PERSONAGEM VINCULADOS AOS ANTECEDENTES

Antecedentes	Gancho de Personagem
Acólito	Auril, a Donzela Gélida, Deusa da Fúria do Inverno, lançou uma magia maligna sobre o Vale do Vento Gélido. Você pode levar esperança e fé ao povo de Dez Burgos ou, melhor ainda, libertá-los do frio abraço do inverno em nome de seu deus.
Charlatão	Os seus contras e decepções quase levaram a melhor. Era preciso sumir um pouco, e o Vale do Vento Gélido era o lugar perfeito para isso. Nada poderia prepará-lo para o frio e a desolação escura, mas pelo menos há dinheiro a ser feito.
Criminoso	Você é procurado por crimes nas cidades de Luskan e Mirabar, mas ninguém vai pensar em procurá-lo em Dez Burgos, o coração frio do Vale do Vento Gélido. Felizmente, ninguém em Dez Burgos se importa com quem você é ou o que você fez.
Artista	Você veio ao Vale do Vento Gélido há três anos em busca de inspiração para uma nova canção ou poema, inspirado nos contos da beleza rude da terra e nas lendárias façanhas de Drizzt Do'Urden. Desde então, Auril, a Donzela Gélida, lançou uma magia maligna sobre o vale, impedindo você de voltar para casa.
Herói do Povo	Seu nome é sinônimo de heroísmo em Dez Burgos. Você salvou um pescador que caiu no gelo, espantou um yeti armado apenas com uma vara de pescar e uma cesta ou derrotou um golias bêbado na queda de braço?
Artesão de Guilda	Você veio para o Vale do Vento Gélido para abrir um negócio. Sua loja estava indo bem até que Auril, a Donzela Gélida, lançou sua magia maligna para banir o sol. Agora, os comércios em Dez Burgos estão sofrendo, incluindo a sua. Para evitar dificuldades, pode ser necessário complementar sua renda.
Eremita	Você nunca se sentiu à vontade na sociedade civilizada, e não há lugar mais longe das armadilhas da civilização do que Vale do Vento Gélido. Esta é uma terra sem pretensões, e o povo de Dez Burgos não liga para você. Para eles, você é apenas mais um velho idiota.
Nobre	Seu avô ou avó abastados o mandaram ao Vale do Vento Gélido para aprender uma dura lição. Talvez a cruel indiferença desta terra congelada o prepare para a cruel indiferença da política de Waterdeep.
Forasteiro	Você é um filho da selva gelada, nascido e criado em uma das tribos Reghed. Imagine, depois de seguir manadas de renas em migração por toda a sua vida, tendo um gostinho do que a vida em Dez Burgos tem a oferecer.
Sábio	Você veio ao Vale do Vento Gélido em busca de ruínas e artefatos deixados pelos gigantes que governaram o antigo império de Ostonia. Encontrar pelo menos uma relíquia ostoniana iria realizar um sonho de toda a vida e fazer seus rivais ficarem verdes de inveja.
Marinheiro	Você navegou em navios para cima e para baixo na Costa da Espada, mas um naufrágio o fez reavaliar suas escolhas de vida. Há dois anos, você foi para o norte, comprou uma casa e um barco de pesca em Dez Burgos e se tornou pescador. Disseram-lhe que os verões aqui são lindos, mas ainda não viu nenhum.
Soldado	Você é um soldado de Dez Burgos, treinado para lutar contra orcs e outras ameaças à espreita nas montanhas da Espinha do Mundo. Auril, a Donzela Gélida, lançou um feitiço maligno sobre o Vale do Vento Gélido, e você luta para ver como o treinamento de seu soldado pode salvar esta terra de uma condenação tão terrível. Ainda assim, você não está prestes a desistir do povo de Dez Burgos.
Criança de Rua	Como você cresceu em Dez Burgos, sua familiaridade com os residentes o torna útil para espiões Harper e caçadores de recompensas Zhentarim que procuram criminosos e outros vagabundos escondidos em seu meio. Avaliar esses recém-chegados mantém moedas em seus bolsos.

GOLIAS COMO PERSONAGENS JOGADORES

Todas as raças de personagens apresentadas no Livro do Jogador são adequadas para essa aventura, assim como os golias - povo alto e forte que vive nas montanhas. O **Apêndice C** inclui uma descrição dos golias e suas características, caso deseje permiti-los em seu jogo.

EQUIPAMENTO INICIAL

Todos os personagens começam a aventura com um conjunto gratuito de roupas para o frio, além do equipamento inicial que recebem de suas escolhas de classe e antecedentes. Veja *“Roupas de Sobrevivência de Inverno”*, para mais informações sobre roupas para o frio.

Bugigangas

O **Apêndice A** traz uma tabela de bugigangas próprias para personagens que iniciam sua carreira de aventureiro no Vale do Vento Gélido. Um jogador cujo personagem possui uma bugiganga pode rolar nesta tabela ao invés da tabela de bugigangas do *Livro do Jogador*.

SEGREDOS DE PERSONAGEM

O **Apêndice B** contém segredos que você pode fotocopiar, recortar e compartilhar com os jogadores em seu jogo doméstico. Enquanto os jogadores criam seus personagens, decida se deseja que cada membro do grupo tenha um segredo ou não. Os segredos são projetados para fomentar a desconfiança entre os membros do grupo, criando uma atmosfera de suspeita e paranoia apropriada para o ambiente.

Determine o segredo de cada personagem fazendo com que o jogador daquele personagem retire uma carta aleatória do baralho. Se um jogador não gostar do segredo que retirou, ou se o segredo não couber ao personagem, deixe o jogador descartar o primeiro sorteio e pegar outra carta. Cada personagem recebe um segredo para começar. Alguns dos segredos são benignos, outros nem tanto.



Guardar um segredo por muito tempo pode ser prejudicial à saúde

Se você está conduzindo a aventura para um grupo que adora a ideia de personagens que têm segredos, você pode permitir que cada jogador retire duas cartas em vez de uma, criando um grupo com um número perturbador de esqueletos em seus armários. Se quiser que mais de um personagem tenha o mesmo segredo, recoloca cada carta do baralho antes que o próximo jogador tire.

Alguns jogadores guardarão os segredos de seus personagens durante toda a campanha, nunca os compartilhando. Outros jogadores vão esperar pela ocasião perfeita para revelar os segredos de seus personagens. Não se surpreenda se um jogador decidir revelar o segredo do seu personagem imediatamente.

USANDO OS SEGREDOS

As sugestões a seguir são oferecidas para ajudá-lo a aproveitar ao máximo os segredos do **Apêndice B**.

Herdeiro Alagondar. A certa altura, Lord Dagult Neverember pode enviar um assassino solitário - uma mulher sem nome, de meia-idade com a cabeça raspada e um gancho na mão direita - para matar o personagem que tem este segredo.

Doppelgänger. Este personagem pode imitar NPCs específicos e até mesmo personagens de outros jogadores. Se o segredo deste personagem se tornar amplamente conhecido, o povo de Dez Burgos quase certamente irá tentar matar ou afugentar o personagem por medo.

Drizzt Fã. Este segredo inofensivo vem sem amarras e é um aceno para R.A. Os romances de Drizzt de Salvatore, um dos primeiros a dar vida ao Vale do Vento Gélido.

Amante Ardiloso. Este segredo é outra referência aos romances de Drizzt, configurando uma situação como a enfrentada por Regis, o *halfling*. No momento da sua escolha, pode fazer aparecer o descontente assassino do paxá, um perseguidor invisível, para ameaçar o personagem.

Prisioneiro em Fuga. O personagem com este segredo sabe a localização do nautiloide acidentado no Capítulo 2 e pode conduzir o grupo até ele. O trauma de ser mantido em cativeiro pelos illithids impede o personagem de se lembrar de acontecimentos anteriores ao acidente. Uma magia de restauração maior remove esse trauma, permitindo ao personagem lembrar detalhes sobre os illithids bem como os outros prisioneiros a bordo do nautiloide quando ele caiu (um bulette e dois rastejadores de carniça).

Yeti Menor. Se o grupo encontrar com um ou mais yetis no decorrer da aventura, esse segredo pode se revelar. Você também pode determinar que os yeti filhotes (veja **Apêndice C**) são amigáveis com esse personagem por padrão.

Criança do Solstício de inverno. Este é um dos segredos mais úteis, pois o personagem que o possui é imune aos efeitos do frio extremo. Além disso, o jogador pode decidir que seu personagem é simpático a Auril por causa do presente que ela concedeu. Se o grupo conseguir matar Auril, os benefícios desse segredo serão perdidos.

Paixão Antiga. Esse segredo vem à tona quando o jogador escolhe o amante secreto do personagem. Uma vez que a responsabilidade de escolher esse NPC recai sobre o jogador, o amante pode mudar cada vez que você correr esta aventura com um grupo diferente de personagens. Este segredo também pode ser usado para transformar um NPC inimigo em um aliado em potencial, a seu critério.

Pedra Orc. O espírito convocado pela pedra pertence a um feroz chefe de guerra orc chamado **Vokarr**, o **Eyebiter**, que foi morto por anões. Este espírito parece um orc que vive e respira. Fala *Comum* e *Órquico*.

Encantador de Urso-Coruja. Se o personagem usar este segredo para mudar a atitude de um urso-coruja para amigável, o urso-coruja pode se tornar o companheiro e protetor do personagem, e você pode dirigir o urso-coruja como um NPC.

Pirata Canibal. O personagem com este segredo conhece a localização da **Duquesa das Trevas** no Capítulo 2 e pode conduzir o grupo a ela. O personagem também conheceria o layout do navio.

Herdeiro Reghed. Mais informações sobre a *Rainha Bjornhild Solvigsdottir* e a Tribo Tigre podem ser encontradas no **Apêndice C**. Bjornhild dificilmente reconheceria a sua prole descartada, mas qualquer personagem que se apresente como tal será atacado imediatamente. Bjornhild não tem amor pelo seu futuro herdeiro, vendo aquele personagem apenas como um rival e um sacrifício a Auril.

Reencarnação. Permita que o jogador desenhe os detalhes da vida do personagem antes de sua reencarnação e tente imaginar como essa história de fundo pode se ligar a alguma parte da aventura. Algumas das raças listadas na tabela da magia **reencarnação** têm nomes diferentes nos Reinos, conforme consta na tabela de *Raças dos Reinos Esquecidos*. Se o jogador quiser determinar aleatoriamente a causa da morte do personagem, deixe-o rolar na tabela **“Como eu Morri”**.

RAÇAS DOS REINOS ESQUECIDOS

Raça	Versão dos Reinos
Anão da Colina	Anão Dourado
Anão da Montanha	Anão do Escudo
Alto Elfo	Elfo da Lua ou do Sol
Elfo Silvestre	Elfo Selvagem ou Silvestre
Halfing Robusto	Halfing Coração Forte

COMO EU MORRI

d20	Como eu Morri
1-3	Eu fui morto numa avalanche.
4-5	Fui assassinado por goblins nas montanhas depois que eles emboscaram minha caravana.
6-8	Fui atacado até a morte por um yeti.
9-10	Um dragão branco atacou minha caravana e fui morto por sua arma de sopro congelante.
11-13	Fui puxado para um lago gelado por uma truta cabeçuda e me afoguei antes de ser resgatado.
14-16	Recentemente, foi realizada uma loteria em Targos para ver quem seria sacrificado à Donzela Gélida. Eu fui o azarado. Eu morri de exposição depois de ser despojado e lançado em uma tempestade de neve.
17-18	Fui morto em Dez Burgos por um sócia - um doppelganger, presumo.
19-20	Fui morto por um Alce Branco fora de Dez Burgos.

Anel do Caçador. Você pode decidir que o anel perdido procurado por este personagem está alojado dentro de **OI ‘Bitey’** (veja **“OI’ Bitey”**). Caso contrário, o personagem pode tentar pescá-lo fora do Maer Dualdon (veja **Pesca da Truta Cabeçuda**). Cada vez que um membro do grupo abre uma truta retirada desse lago, há uma chance de **1 por cento** de que o peixe tenha o anel de sinete alojado dentro dele.

Autor em Fuga. Adoradores de Asmodeus mandam três demônios barbudos (cujas feições demoníacas são disfarçadas por roupas de frio) para matar o personagem que possui esse segredo. Se os personagens visitarem Caer-Dineval, os Cavaleiros da Espada Negra (veja **“Cavaleiros da Espada Negra”**), como seguidores de Levistus em vez de Asmodeus, podem alertar os personagens de que um ataque a um deles é iminente e até mesmo oferecer um santuário na fortaleza de Caer-Dineval.

Hospedeiro Slaad. O momento exato do nascimento do girino slaad é deliberadamente deixado vago, embora existam alguns lugares na aventura em que o texto sugere que o surgimento pode ocorrer ali mesmo. Veja o registro *slaadi* no *Livro dos Monstros* para mais informações sobre ovos slaad vermelhos e girinos slaad. Qualquer magia que possa curar uma doença pode acabar com essa ameaça, desde que a cura seja administrada antes que o girino slaad estoure o peito do personagem.

Espião. Os harpistas designados para o Vale do Vento Gélido não contam com muito apoio da organização, portanto, devem cuidar de si próprios. **Beldora**, o contato Harpista do personagem em Bryn Shander, é uma espiã humana caótica e boa que pode ajudar a conduzir a aventura compartilhando rumores e fornecendo conselhos úteis.



Retirado do site: https://forgottenrealms.fandom.com/wiki/Obedient_avalanche?file=Obedient_Avalanche.jpg



*A balsa de Easthaven está presa no gelo,
assim como o resto de Dez Burgos.*

CAPÍTULO 1: DEZ BURGOS

Como o famoso drow **Drizzt Do'Urden**, muitas pessoas que vêm a Dez Burgos são rejeitadas, fugitivas ou párias em busca de um lugar onde possam ser toleradas, se não aceitas. Alguns vieram aqui determinados a fazer fortuna. Outros vêm para a solidão ou para não serem notados e ficarem fora do alcance da lei das cidades do sul. Hoje, quatrocentos anos após a formação de Dez Burgos, a maioria das pessoas está aqui porque nasceu aqui, cresceu aqui e espera morrer aqui. São pescadores, madeireiros, mineiros, caçadores, caçadores, peleteiros e comerciantes acostumados ao clima rigoroso, ao ritmo lento e ao isolamento. Como os líquens resistentes e as renas determinadas da tundra, os residentes suportam e fazem o que é necessário para sobreviver.

O Vale do Vento Gélido tem poucas árvores, por isso a madeira é cortada das encostas da Espinha do Mundo ou das profundezas da Floresta da Madeira Solitária. A pedra das colinas e vales que cercam o Monte Kelvin complementa a madeira como material de construção em Dez Burgos. As casas têm telhados bem inclinados para evitar que a neve se acumule sobre eles.

O povo de Dez Burgos usa camadas de roupas de lã geralmente cobertas por mantos de pele. Sob essas roupas e capas pesadas, um residente se parece muito com outro. Ao ar livre, é difícil distinguir as pessoas de Dez Burgos – e fácil para monstros inteligentes se esconderem em seu meio.

EXECUTANDO ESTE CAPÍTULO

Começar com o pé direito é importante. Se você seguir essas etapas, ficará bem:

- Antes de começar a aventura, leia o resto desta seção e a **“Visão Geral de Dez Burgos”** que a segue. Uma descrição de cada cidade aparece posteriormente neste Capítulo, mas você não precisa memorizar todos os dez assentamentos antes de executar esta parte da aventura.
- Determine a cidade em que a aventura começa (consulte **“Cidade Inicial”** abaixo) e leia a descrição dessa cidade.
- Depois que os jogadores tiverem seus personagens, antecedentes e segredos resolvidos, comece a aventura lendo o texto em caixa na seção **“Abertura”**.
- Dê aos jogadores uma missão inicial (**“Assassino Sangue-Frio”** ou **“Espíritos da Natureza”**), ou use a missão que está ligada à cidade inicial da aventura (como mostrado na tabela *Cidade Inicial*).
- Sempre que os personagens chegarem a outra cidade pela primeira vez, revise a descrição resumida dessa cidade e dê aos personagens a busca ligada a esse assentamento (conforme mostrado na tabela *Cidade Inicial*).

CIDADE INICIAL

d10	Cidade	Missão da Cidade Inicial
1	Bremen	“Monstro do Lago” , em que os personagens perseguem um monstro que aterroriza os pescadores de Bremen.
2	Bryn Shander	“Canecas Espumantes” , nas quais os personagens buscam um estoque que faltava de lingotes de ferro.
3	Caer-Dineval	“Espadas Negras” , em que os personagens enfrentam cultistas adoradores do demônio em um castelo no topo de um penhasco.
4	Caer-Konig	“O Invisível” , em que os personagens resolvem o mistério por trás de uma série de pequenos furtos.
5	Dougan's Hole	“Escondido” , em que os personagens se cruzam com uma dupla de lobos invernais e resgatam dois jovens desaparecidos.
6	Easthaven	“Trabalho e Problema” , em que os personagens procuram pescadores desaparecidos no covil de uma bruxa.
7	Good Mead	“O Hidromel deve Fluir” , em que os personagens recuperam vários tonéis de hidromel roubados.
8	Lonelywood	“O Alce Branco” , em que os personagens perseguem um malvado alce branco que está aterrorizando caçadores e madeireiros locais.
9	Targos	“Escalada da Montanha” , em que os personagens procuram uma expedição que desapareceu nas encostas do Monte Kelvin.
10	Termalaine	“Uma Bela Mina” , em que os personagens vão em busca de encrenca em uma mina de joias próxima.

CIDADE INICIAL

Escolha uma das dez cidades como ponto de partida para a aventura. Não importa qual, escolha o seu favorito ou role aleatoriamente na tabela Cidade Inicial. Se você não consegue decidir e não quer deixar isso ao acaso, escolha Bryn Shander; é o povoado mais cosmopolita do Vale do Vento Gélido, e possui todas as comodidades que um grupo de aventureiros iniciantes poderia desejar.

MISSÕES DE DEZ BURGOS

Este Capítulo apresenta duas missões iniciais (**“Assassino Sangue-Frio”** e **“Espíritos da Natureza”**) que os personagens podem realizar no início da aventura, independentemente de qual cidade sirva de ponto de partida. Cada cidade tem a sua missão também, conforme consta na tabela Cidade Inicial. Depois de escolher uma missão inicial, as outras missões iniciais não são utilizadas. **“Assassino Sangue-Frio”** tem potencial para o combate, enquanto **“Espíritos da Natureza”** apresenta uma busca divertida sem perigos.

RUMORES DE DEZ BURGOS

d10	RUMOR
1	Em Bremen , os pescadores estão sendo aterrorizados por um monstro que vive em Maer Dualdon. Estranho que nenhuma das outras cidades naquele lago tenha sido arengada pelo monstro.
2	Em Bryn Shander , alguns anões pagam um bom dinheiro a qualquer um que encontre uma remessa perdida para eles.
3	Em Caer-Dineval , ninguém via o orador da cidade há muito tempo. Moradores locais dizem que o Orador Crannoc adoeceu, mas figuras sinistras foram vistas entrando e saindo do castelo em horários estranhos.
4	Em Caer-Konig , os estabelecimentos locais são cercados por vândalos e ladrões que se escondem sem serem vistos. O orador da cidade, um draconato chamado Trovus , poderia realmente usar um pouco de ajuda para capturar os intrusos.
5	Em Dougan's Hole , as pessoas vivem com medo dos lobos de inverno que assombram os arredores da cidade. Tão grandes quanto os cavalos, e mais espertos do que os lobos normais.
6	Em Easthaven , eles pegaram um mago malvado que matou alguns aventureiros. A milícia da cidade planeja queimar o mago na fogueira. Ouvi dizer que o capitão da guarda está procurando aventureiros para ajudar em outra tarefa que pode ou não estar relacionada.
7	Em Good Mead , o orador da cidade foi recentemente morto por um gigante de quase três metros de altura. Dizem que o gigante roubou um carregamento de hidromel, sem o qual um punhado de tabernas em Dez Burgos poderia secar!
8	Em Lonelywood , cuidado com o temido alce branco! Ele ataca madeireiros e caçadores à vista, e os melhores caçadores da cidade parecem não conseguir pegar ou matar a fera. Eles provavelmente precisariam de alguma ajuda.
9	Em Targos , um bando de aventureiros está planejando uma expedição pela encosta de Monte Kelvin, na esperança de encontrar Oyaminartok , um Golias licanthropo que pode se transformar em um urso polar. Se você se apressar, poderá participar da expedição!
10	Em Termalaine , o Orador Masthew fechou uma das lucrativas minas de gemas da cidade. Aparentemente, uma gangue de kobolds entrou na mina e colocou alguns mineiros em perigo. Qualquer pessoa que limpar a mina pode esperar uma boa compensação.

As missões neste Capítulo são projetadas para fazer os personagens explorarem Dez Burgos e a região selvagem próxima, enquanto as missões que os levam aos confins do Vale do Vento Gélido são salvas para o Capítulo 2. Cabe aos jogadores concluir uma missão em particular ou não; a aventura não presume que eles irão completar todos eles, mas completar pelo menos cinco das missões deste Capítulo avança os personagens para o 4º nível (consulte “*Avanço do Personagem*” abaixo).

RUMORES DE DEZ BURGOS

Se os personagens completarem a missão de uma cidade e não tiverem certeza de para onde ir em seguida, informe aos jogadores que seus personagens ouviram rumores de problemas em uma cidade vizinha, então role na Tabela *Rumores de Dez Burgos* para determinar o que ouviram. Role novamente se os personagens já completaram a missão associada àquela cidade.

AVANÇO DO PERSONAGEM

Neste Capítulo, o avanço de nível é tratado da seguinte maneira:

- Os personagens avançam para o segundo nível após completarem sua primeira busca neste Capítulo.
- Eles avançam para o 3º nível após completar três missões neste Capítulo e avançam para o 4º nível após completar cinco missões neste Capítulo.

Depois que os personagens alcançam o 4º nível, eles não ganham níveis por muito tempo ao completar as missões neste Capítulo. Mesmo assim, completar mais missões do que o necessário pode melhorar sua posição em Dez Burgos (veja “*Reputação em Dez Burgos*” abaixo), e eles ainda coletam as outras recompensas por completar essas missões.

REPUTAÇÃO EM DEZ BURGOS

À medida que os personagens completam as missões neste capítulo, sua reputação em Dez Burgos começa a se espalhar. Para o bem ou para o mal, eles se tornam conhecidos do povo de Dez Burgos – alguns dos quais os consideram salvadores, enquanto outros temem sua ousadia, invejam seu poder ou cobiçam a riqueza que acumularam. A fama no Vale do Vento Gélido é sempre uma faca de dois gumes.

A reputação do grupo de aventureiros em Dez Burgos melhora à medida que os personagens ganham níveis, com os seguintes resultados:

- Quando os personagens alcançam o 3º nível, eles começam a ganhar uma medida saudável de respeito dos Dez-Burgueses que sabem de suas façanhas.
- Quando os personagens alcançam o 4º nível, eles recebem uma recepção de herói nas cidades que ajudaram, mas são rejeitados nas cidades que ignoraram. Eles também aprendem sobre novas oportunidades de aventura fora de Dez Burgos, conforme descrito no Capítulo 2.



A aurora da Donzela Gélida varre o céu noturno de Easthaven

VISÃO GERAL DE DEZ BURGOS

Dez Burgos não surgiu da noite para o dia. Tudo começou com um começo humilde há quatro séculos. Imigrantes de todas as partes de Faerûn vieram aqui em busca de fuga ou aventura e construíram um modesto posto comercial no topo da colina onde Bryn Shander agora está. Um por um, assentamentos surgiram nas margens de Maer Dualdon, Lago Dinneshere e Redwaters. A ameaça sempre presente de orcs e outros monstros obrigou as cidades mal defendidas à beira do lago a transformar Bryn Shander de um modesto posto comercial no topo de uma colina em uma cidade murada capaz de defender todos os Dez-Burgueses se e quando o pior vier.

A maioria das cidades contém vestígios das culturas de imigrantes que as originaram. Esta evidência está gravada em casas, estátuas e outros acessórios. Por exemplo, as esculturas de dinossauros nos edifícios mais antigos de Good Mead lembram às pessoas que muitos de seus colonos originais eram Chultianos.

Os residentes de Dez Burgos tendem a permanecer em casa quando não estão trabalhando, já que está terrivelmente frio lá fora, o que dá a cada povoado um aspecto mortalmente silencioso. A maioria das pessoas que se aventuram ao ar livre está vestida com tantas roupas para o frio que mal podem ser reconhecidas, e não ficam por ali tempo suficiente para que o vento frio leve a melhor sobre elas.

A magia de inverno de Auril fez com que a população de Dez Burgos diminuísse e aumentou as rivalidades que surgiram por anos, virando cidades vizinhas umas contra as outras conforme a competição por recursos se torna cada vez mais intensa. A aliança de Dez Burgos não se manterá se o tribalismo crescente continuar a ameaçar o bem comum.

VIDA FORA DOS LAGOS

A maioria das dez cidades, exceto Bryn Shander, foram construídas às margens de três grandes lagos. A maior população de truta cabeçuda está em **Maer Dualdon**, o mais profundo dos lagos. **Redwaters**, o lago mais raso, congela quase completamente no inverno, dificultando a pesca lá. **Lago Dinneshere** pega o pior dos ventos que sopram da geleira Reghed para o leste e, portanto, tem as águas mais agitadas. Pequenos respiradouros térmicos no fundo desses lagos evitam que congelem completamente, mesmo nos invernos mais frios.

Os barcos de pesca de Dez Burgos são coisas simples. Os menores são os barcos a remo e os esquifes de mastro único que exigem um manuseio cuidadoso para evitar tombar. Engrenagens maiores de mastro duplo e quilha com convés único lidam melhor com o vento e as ondas. Esses navios ostentam as bandeiras de suas cidades e fornecem peixes para toda a comunidade, não para qualquer pescador individual.

Quando o gelo espesso cobre os lagos, muitos pescadores ficam nos abrigos de suas casas e lareiras, mas os mais dedicados ou desesperados abrem buracos no gelo e penduram suas linhas na esperança de tentar trutas famintas.

FONTES DE COMBUSTÍVEL

O povo de Dez Burgos não tem muitas opções quando se trata de se aquecer. Pessoas de **Good Mead**, **Lonelywood** e **Termalaine** queimam madeira retirada das florestas próximas para aquecer suas casas. Nas outras cidades do Vale do Vento Gélido, a madeira é uma mercadoria preciosa demais para ser queimada, então o óleo de baleia é usado em lamparinas e pequenos fogões em torno dos quais os habitantes da cidade se amontoam para se aquecer.

Dez-Burguesenses compram seu óleo de baleia de baleeiros que vivem nas margens do **Mar do Gelo Móvel**. A caça à baleia é, portanto, um negócio lucrativo (embora inerentemente perigoso) no Vale do Vento Gélido.

EQUIPAMENTO DE SOBREVIVÊNCIA DE INVERNO

Qualquer item listado no Capítulo de equipamentos do Livro do Jogador pode ser adquirido no Dez Burgos, inclusive equipamento de pesca e trenós. Quanto maior a cidade, maior a probabilidade de ter o item.

A Tabela de **Equipamentos de Sobrevivência de Inverno** fornece os custos de roupas para frio, crampons e botas de neve, que podem ser adicionados à lista de itens que os personagens podem comprar no Dez Burgos.

EQUIPAMENTO DE SOBREVIVÊNCIA DE INVERNO

Item	Custo	Peso
Roupas para frio	10 po	2,25kg.
Crampons (2)	2 po	100gr
Botas de Neve	2 po	1,8kg

ROUPAS PARA FRIO

Este traje consiste em um casaco ou capa de pele pesada sobre camadas de roupas de lã, bem como um chapéu ou capuz forrado de pele, óculos de proteção e botas e luvas de couro forrado de pele.

Enquanto a roupa para frio permanecerem secas, seu portador automaticamente é bem-sucedido em salvaguardas contra os efeitos do Frio Extremo (veja "**Frio Extremo**").

CRAMPONS

Um *crampon* é uma placa de metal com pontas que é amarrada à sola de uma bota. Uma criatura que usa crampons não fica propenso a cair enquanto se move no gelo escorregadio.

BOTAS DE NEVE

Os botas de neve reduzem a probabilidade de seu usuário ficar preso na neve profunda.

LOCOMOVENDO-SE EM DEZ BURGOS

A maioria dos Dez-Burguenses viaja de cidade em cidade a pé. Aqueles que precisam transportar mais mercadorias do que podem carregar usam trenós de madeira puxados por cães ou *bicos de machado* domesticados como animais de carga. Essas coisas podem ser compradas e vendidas em cada assentamento de Dez Burgos.

TRENÓS PUXADOS POR CÃES

Um trenó vazio custa **20 po**, pesa 136 kg e tem espaço na parte de trás para um motorista. Um cão de trenó (use o bloco de estatísticas do **lobo** no **Apêndice A** do *Livro dos Monstros*) custa **50 po** e pode puxar 160 kg.

Os cães de trenó devem descansar um pouco depois de puxar um trenó por 1 hora; caso contrário, eles ganham um nível de exaustão.

BICOS DE MACHADO

Os dedos dos pés abertos do *bico de machado* permitem que ele corra pela neve e pode carregar tanto peso quanto uma mula. Um *bico de machado* domesticado pode ser comprado em Dez Burgos por **50 po**. Veja o **Apêndice A** do *Livro dos Monstros* para o bloco de estatísticas do *Bico do Machado*.



Bico de Machado

A MAGIA EM DEZ BURGOS

Personagens que desejam adquirir itens mágicos poderosos ou os serviços de um mago de alto nível em Dez Burgos estão sem sorte. Na melhor das hipóteses, eles podem encontrar itens mágicos comuns para venda ou um **druída**, **sacerdote** ou **mago** amigável que possa lançar magias em seu nome. Para cada 100 pessoas em uma cidade, existe um desses indivíduos vivendo entre eles.

Itens mágicos e serviços mágicos disponíveis em Dez Burgos estão resumidos abaixo. Se um item ou magia não estiver coberto aqui, assuma que não há NPC aliado que possa vendê-lo ou lançá-lo.

Itens mágicos comuns custam **100 po** cada onde estão disponíveis, exceto para **poções comuns** (como *poções de cura*), que podem ser obtidas por **50 po**.

Um conjurador amigável cobrará **25 po** para uma magia de **1º círculo**, **50 po** para uma magia que usa um espaço de magia de **2º círculo** ou **150 po** para uma magia que usa um espaço de magia de **3º círculo**, mais o custo de quaisquer componentes materiais caros.

CLASSIFICAÇÕES DOS FLOCOS DE NEVE

Este Capítulo usa um sistema de classificação de três flocos de neve (***) para ajudá-lo a diferenciar rapidamente os assentamentos de Dez Burgos. Cada cidade é avaliada em função da cordialidade, dos serviços que oferece e do conforto. Quanto mais flocos de neve, melhor será a classificação.

Cordialidade. Os residentes de uma cidade com **três flocos de neve** são amigáveis e prestativos, em geral. Por outro lado, uma cidade com apenas **um floco de neve** está cheia de gente inútil e hostil. Uma cidade com **dois flocos de neve** tem os dois.

Serviços. Uma cidade de **três flocos de neve** é onde os personagens têm mais probabilidade de encontrar os serviços de que precisam. Uma cidade com **dois flocos de neve** tem uma seleção muito mais restrita. Os personagens terão problemas para obter qualquer tipo de serviço em uma cidade com apenas **um floco de neve**.



Um Gato do Penhasco reclama a oferta de comida feita por Dez-Burguesenses para apaziguar a Donzela Gélida

Conforto. Os Personagens podem encontrar comida e bebida decentes, bem como camas quentes, em uma cidade de três flocos de neve. Uma cidade com dois flocos de neve pode ter uma pequena taberna e uma pousada com quartos arejados para alugar. Uma cidade com um floco de neve pode ter um galpão frio ou sótão onde os personagens podem passar a noite e só.

SACRIFÍCIOS PARA AURIL

O povo desesperado de Dez Burgos, na esperança de apaziguar Auril para que o verão volte ao Vale do Vento Gélido, faz sacrifícios à Donzela Gélida nas noites de lua nova. Esta é uma nova prática que começou há pouco mais de um ano, quando ficou claro que Auril estava com raiva e o verão não voltaria tão cedo. Os oradores da cidade (veja a barra lateral do “*Conselho dos Oradores*”) concordaram unanimemente em honrar essas práticas, que consideram males necessários, mas as encerrariam em um piscar de olhos se Auril fosse apaziguada ou tratada de alguma outra forma.

A natureza dos sacrifícios varia de cidade para cidade, mas geralmente assume uma das três formas:

- **Humanoides:** Bryn Shander, Easthaven e Targos realizam loterias na tarde antes da lua nova. A pessoa azarada cujo nome é sorteado é sacrificada ao anoitecer. A alma malfadada é despida e amarrada a um poste ou enviada para a tundra para morrer. Acusações de loterias fraudulentas são comuns, mas geralmente não são levadas a efeito.

- **Alimentos:** Cidades menores que não podem se dar ao luxo de desistir de seus alimentos. A truta cabeçuda pescada por um dia é pendurada em prateleiras de madeira a uma milha fora da cidade, para ser reivindicada por yeti e outras criaturas que personificam a ira de Auril.

- **Calor:** Cidades que não conseguem desistir de seu povo ou de sua comida abandonam o calor por uma noite. Nenhuma fogueira é acesa entre o anoitecer e o amanhecer, forçando os moradores a compartilhar o calor do corpo para se aquecer. Qualquer um que ouse acender uma fogueira é espancado violentamente.

CONSELHO DOS ORADORES

Cada cidade é uma colônia independente que elege um líder, ou orador, para representar seus interesses nas reuniões do *Conselho dos Oradores*, que são raras e acontecem no **Salão do Conselho** em Bryn Shander. Essas reuniões são convocadas para discutir assuntos de interesse comum e para resolver disputas entre cidades

ABERTURA

Antes de começar a aventura, dê a seus jogadores a chance de decidir como seus personagens acabaram no Vale do Vento Gélido, quais são suas relações e quais as circunstâncias que os uniram. Quando os jogadores estiverem prontos para começar, use o seguinte texto em caixa para resumir a situação:

O *Vale do Vento Gélido* está preso a um inverno perpétuo. Nevascas ferozes tornam a passagem da montanha pela Espinha do Mundo extremamente traiçoeira, e esta terra não sente o calor do sol há mais de dois anos. Na verdade, o sol não aparece mais acima das montanhas, nem mesmo no que deveria ser o auge do verão. Nesta tundra congelada, escuridão e frio intenso reinam como rei e rainha. A maioria dos residentes do vale culpa **Auril**, a **Donzela Gélida**, a *Deusa da Ira do Inverno*. Dizem que a aurora cintilante que serpenteia pelo céu a cada noite é obra dela - uma poderosa magia que mantém o sol afastado.

O povo do vale vive em uma dispersão de assentamentos conhecidos como **Dez Burgos**. O declínio das caravanas que chegam do sul e das viagens entre os povoados neste inverno sem fim deixou todos se sentindo isolados. Embora cada cidade tenha resolvido apaziguar a Donzela Gélida com sacrifícios de um tipo ou outro, não parece haver trégua para a fúria do inverno. Para aventureiros como vocês, Dez Burgos é um lugar para testar sua coragem e, no espírito dos heróis que vieram antes, deixar sua marca nesta terra frígida e arruinada.

Depois de definir o cenário, agora você pode descrever o Cidade Inicial da aventura usando as informações apresentadas mais adiante neste Capítulo, e o mapa pôster inclui um mapa do Cidade Inicial que você pode compartilhar com os jogadores. Os personagens estariam cientes do layout geral da cidade e das principais características.

CONHECIMENTO DO VALE DO VENTO GÉLIDO

Suponha que seu grupo de aventureiros conheça a geografia e os pontos de referência do Vale do Vento Gélido, mostrados no mapa pôster, bem como os nomes e localizações dos povoados que compõem Dez Burgos. Os personagens do Vale do Vento Gélido conhecem as seguintes informações adicionais, dependendo de onde cresceram:

Dez-Burguenses. Os personagens que já passaram uma temporada em Dez Burgos conhecem os nomes de moradores importantes, como o orador de cada cidade, bem como a informação contida na descrição resumida de cada cidade (conforme apresentada mais adiante neste Capítulo). Eles também sabem os nomes das quatro tribos de nômades Reghed descritos no **Apêndice C**.

Nômades Reghed. Quaisquer personagens criados entre os nômades Reghed reconhecem membros de sua própria tribo, bem como os nomes e reputações de membros proeminentes de outras tribos (veja **Apêndice C**).

Montanha dos Golias. Golias vindos da Espinha do Mundo conhecem dois assentamentos golias rivais nas montanhas, Refúgio Skytower e Penhasco Wyrmdoom (ambos descritos no **Capítulo 2**). Um personagem golias que vem de um desses assentamentos estaria familiarizado com seus habitantes, bem como com sua rivalidade de longa data com golias do assentamento rival.

Vale dos Anões. Anões do escudo e outros personagens vindos do Vale dos Anões, no sopé do Monte Kelvin, sabem que este vale contém extensas minas de ferro e complexos de cavernas habitados por anões do escudo do clã Battlehammer e seus aliados.



COMEÇANDO A MISSÃO: ASSASSINO SANGUE-FRIO

“*Assassino Sangue-Frio*” é uma das duas missões criadas para dar início à aventura. Os personagens podem realizar essa busca independentemente de qual cidade é o ponto de partida da aventura.

Os personagens recebem essa missão de **Hlin Trollbane**, uma caçadora de recompensas aposentada que persegue um serial killer desde que encontrou uma conexão entre três assassinatos e uma pequena empresa comercial chamada **Torg's**. Hlin contrata os personagens para prender seu suspeito e distribuir um pouco de justiça fria e rápida, eliminando-o silenciosamente se eles acreditarem que ele é culpado. Essa busca não é um mistério de assassinato; é uma caça.

ADQUIRINDO A MISSÃO

Para começar esta missão, leia o seguinte texto em caixa para os jogadores:

Apenas mais um dia horrível em Dez Burgos: vento uivante, frio cortante, temperamentos sujos e montes de neve grandes o suficiente para enterrar uma manada de alces. Mas hoje a taberna local está repleta de notícias sobre uma série de assassinatos recentes. Antes dos assassinatos, a única pergunta na cabeça de todos era: “*Será que o verão voltará ao Vale do Vento Gélido?*” Agora a pergunta é: “*Serei a próxima vítima do assassino?*” Nada gera medo e paranoia como um assassino sem rosto.

Três assassinatos a sangue frio foram cometidos no mês passado: um caçador halfling em Easthaven, um construtor naval humano em Targos e, três dias atrás, um soprador de vidro anão em Bryn Shander. Cada vítima foi encontrada com uma adaga de gelo no coração.

Qual é a conexão? Os bêbados amontoados na taverna não oferecem ideias críveis, mas sentada à parte deles está uma velha anã do escudo com uma cicatriz feia no nariz que parece ter algo que vale a pena conhecer. Ela está fumando cachimbo e olhando para você desde que você entrou.

Hlin Trollbane, uma anã do escudo neutra e boa, é uma caçadora de recompensas aposentada com instintos de sobrevivência apurados. Ela é uma veterana sem armadura que empunha um machado de batalha e um machado de mão em vez de uma espada longa e uma espada curta. O exercício da profissão rendeu-lhe muitos inimigos por toda a Costa da Espada, razão pela qual acabou no Vale do Vento Gélido.

Por tédio e um senso de decência moral, Hlin decidiu investigar os assassinatos recentes porque ninguém mais - nem mesmo o **Conselho dos Oradores** - pode se incomodar. **Hlin** está estudando os personagens de perto, tentando decidir se eles valem seu tempo. Por fim, ela aproveita a chance e os atrai para uma conversa, pedindo-lhes que a ajudem a derrubar seu único suspeito: um homem chamado **Sephek Kaltro**. Aqui está o que ela sabe sobre Sephek e as vítimas:



Sephek Kaltro

“Sephek Kaltro trabalha para uma pequena empresa mercantil itinerante chamada **Torg’s**, pertencente e operada por uma anã sombria chamada **Torrça Icevein**. Em outras palavras, Sephek se locomove. Ele é encantador. Faz amigos facilmente. Ele também é guarda-costas de Torrça, então acho que ele é bom com uma lâmina.

Suas vítimas vêm das únicas três cidades que sacrificam pessoas à Donzela Gélida nas noites de lua nova. Isso é o que se passa por um comportamento civilizado no Vale do Vento Gélido. Talvez as vítimas tenham encontrado uma maneira de manter seus nomes fora dos esquemas e Sephek descobriu que eles estavam trapaceando, então ele os matou. Talvez, apenas talvez, Sephek esteja fazendo o trabalho da Donzela Gélida.

Eu seguí o Torg’s por dez dias, enquanto ele se mudava de cidade em cidade. Um empreendimento bastante tortuoso, mas isso não é da minha conta. O que me impressionou foi como o Confortável Sephek Kaltro parecia com este tempo. Sem casaco, sem lenço, sem luvas, era como se o frio não pudesse atingi-lo. O Beijo da Donzela Gélida, sim.

Vou pagar a vocês cem moedas de ouro para prenderem Sephek Kaltro, averiguar sua culpa e lidar com ele, de preferência sem envolver as autoridades. Quando o trabalho estiver concluído, voltem para mim para receber seu dinheiro.”

SEPHEK KALTRO

Morto-Vivo Médio, Neutro e mau

Classe de Armadura: 12

Pontos de Vida: 75 (10d8 +30)

Deslocamento: 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	18 (+4)

Perícias: Percepção +5, Sobrevivência +5

Imunidade à Dano: congelante

Imunidade à Condição: amedrontado, enfeitiçado

Sentidos: Percepção Passiva 15

Idiomas: Comum

Nível de Desafio: 3 (700 XP)

Regeneração Gélida. Se a temperatura ao seu redor for de **-17 graus Celsius** ou menos, Sephek recupera 5 pontos de vida no início de seu turno. Se ele receber dano de fogo, essa característica não funciona no início do próximo turno de Sephek. Sephek morre apenas se iniciar seu turno com **0 pontos de vida** e não se regenerar.

Conjuração Inata. Sephek pode lançar **passo nebuloso** inatamente até três vezes por dia, sem exigir componentes. Sua habilidade de conjuração inata é o Carisma.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: Sephek attacks twice with a weapon.

Espada Longa de Gelo. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 7 (1d8 +3) dano cortante, ou 8 (1d10 +3) dano cortante, se Sephek usar a arma com as duas mãos, mais 5 (2d4) dano congelante.

Adaga de Gelo. *Arma de Combate à Distância:* +5 para acertar, alcance 1,5m. ou à distância 6/18m., um alvo. **Dano:** 5 (1d4 +3) dano perfurante mais 5 (2d4) dano congelante.

Para o benefício de personagens que são novos em Dez Burgos, Hlin pode explicar que certos assentamentos (Bryn Shander, Easthaven e Targos) estão fazendo Sacrificios para Auril de humanoides, realizando loterias para determinar quem será sacrificado nas noites de lua nova (veja “**Sacrificios para Auril**”).

Se a teoria de Hlin for verdadeira e Sephek Kaltro estiver matando Dez-Burguenses que trapaceiam para não se tornarem sacrificios para Auril, é provável que Donzela Gélida o use para matar novamente. Hlin é muito velha e frágil para prender Sephek sozinha, mas ela tem mais ouro do que precisa, então ela contrata os personagens para fazer seu trabalho.

O desafio começa com a localização de Sephek Kaltro, já que o Torg’s se move muito. Hlin não sabe se Sephek está agindo sozinho ou se tem o apoio de Torrça Icevein, então ela aconselha os personagens a isolar Sephek e se livrar dele silenciosamente, se tal ação for necessária.

ENCONTRANDO TORG'S

Você pode determinar aleatoriamente a localização da empresa comercial rolando um d10 e consultando a tabela **Cidade Inicial** (veja "**Cidade Inicial**"). Role novamente se o resultado for o Cidade Inicial da aventura. Por outro lado, você pode abrir mão da rolagem e escolher uma cidade que goste. **Bremen** e **Dougan's Hole** são boas escolhas porque são pequenas e isoladas.

Os personagens podem visitar as cidades um a um até encontrar a Torg's ou podem tentar obter uma pista sólida antes de partir. Qualquer personagem que passe uma hora a falar com os habitantes da cidade pode fazer uma teste de Carisma **CD 17** (Investigação) no final dessa hora. Em uma verificação bem-sucedida, o personagem encontra alguém que conhece os planos de viagem de Torrga Icevein e está disposto a compartilhar essa informação por um pequeno suborno (pelo menos **5 po** ou bens não perecíveis de igual valor). Munidos dessas informações, os personagens podem viajar para a cidade pelo caminho mais rápido.

TORRGA ICEVEIN E SUA CARAVANA

A caravana do Torg consiste em três trenós puxados por cães pesadamente carregados, cada um puxado por seis cães de trenó amigáveis. Um trenó carrega provisões e suprimentos para Torrga, sua equipe e seus cães. Ele hasteia uma bandeira com o emblema da empresa, uma pata de lobo dourada em um campo negro. Os outros dois trenós transportam mercadorias para venda, incluindo madeira cortada, pederneira e isca, frascos de óleo de baleia, cobertores, peles, rações, garrafas de vinho, barris de cerveja barata, remédios falsos e frascos de veneno (usados principalmente para matar vermes).

Torg's é uma loja ao ar livre. As mercadorias estão desempacotadas e expostas em engradados, com pequenas coberturas para evitar que a neve entre. A maioria dos bens de Torrga são roubados ou cercados, e ela os vende pelo dobro do preço normal. Ela tem um esquema de proteção que lhe dá uma pequena moeda adicional, e ela também comete assassinatos por lucro às escondidas. Um dos sacos maiores no trenó de Torrga contém o cadáver congelado de um meio-elfo masculino na casa dos trinta com uma facada no peito. O meio-elfo teve uma recompensa pela cabeça e veio para o Vale do Vento Gélido para desaparecer. Torrga o encontrou e o matou com a ajuda de Sephek. Depois de vender seus bens em Dez Burgos, ela planeja entregar o cadáver a Luskan e coletar a recompensa de **125 po**.

Torrga é uma anã do escudo, **capitã bandida** neutra e má, com visão no escuro até um alcance de 18 metros, resistência a danos por veneno e vantagem em testes de resistência contra envenenamento. Enquanto a Torg's está aberta para negócios, ela mantém seus funcionários perto dela. Ela emprega Sephek Kaltro como guardacostas e paga quatro outros (**bandidos** humanos neutros e maus) para dirigir e proteger os outros dois trenós. Torrga está interessada apenas em lucros, fecha os olhos às aventuras assassinas de Sephek e tenta ajudá-lo o melhor que pode, sem colocar sua própria vida em risco.

Tesouro. Torrga mantém seus lucros em uma pequena caixa-forte de ferro trancada, que ela esconde em uma bolsa. Ela carrega a chave do cofre no pescoço. Um personagem com ferramentas de ladrão pode usar uma ação para tentar arrombar a fechadura do cofre, fazendo isso com um teste bem sucedido de Destreza **CD 20**. A caixa contém **92 po**, **76 pp**, **125 pc** e **sete gemas** valendo **10 po** cada.

SEPHEK KALTRO

Sephek Kaltro (veja seu bloco de estatísticas) é um homem bem construído na casa dos trinta. Ele tem uma pele morena, cabelo escuro preso em um rabo de cavalo e sem pelos faciais ou corporais. Ele está vestido com um colete estiloso com calças e botas combinando, semelhante em estilo aos usados pelos marinheiros do sul da Costa da Espada, mas não usa armadura ou roupas para o frio e não parece estar armado. Sua característica mais marcante são os olhos, que são azuis como um lago congelado.

A melhor maneira de lidar com Sephek é confrontá-lo enquanto ele está separado de Torrga e seus outros camaradas. **Sephek** fica perto de Torrga durante as horas de negócios. Uma vez que a atividade diminui, Torrga encerra sua operação pelo resto do dia, coloca os cães em um canil e os trenós em um galpão seguro e paga pelo alojamento da equipe. Depois que Torrga se retira para dormir, Sephek está livre para fazer o que quiser até a manhã seguinte. Se por acaso ele estiver em Bryn Shander, Easthaven ou Targos, ele persegue sua próxima vítima de assassinato. Se ele estiver em outro lugar, ele passa a noite bebendo e festejando, então adormece por algumas horas, de preferência em um lugar sem aquecimento, como um celeiro ou uma cabana abandonada.

Quando questionado sobre seu estranho estilo de vestir, Sephek Kaltro afirma que nasceu no feriado do solstício de inverno e que a bênção da Donzela Gélida o protege do frio. Na verdade, Sephek não nasceu durante o solstício de inverno. Ele era um marinheiro cujo navio naufragou na costa da ilha de Auril há alguns meses. Ele nadou até a ilha, mas quase morreu congelado. Enquanto sua vida estava desaparecendo, o espírito de um druida do gelo em dívida com Auril o possuiu. O espírito do inverno canibalizou o espírito de Sephek e o está usando como um recipiente vivo para fazer o trabalho da **Donzela Gélida**. O espírito não pode deixar o corpo de Sephek; se Sephek morrer, o espírito do inverno será destruído junto com ele.

Auril inspirou Sephek a viajar para Dez Burgos e oferecer seus serviços a Torrga Icevein. Como **Hlin** suspeita, ele está matando Dez-Burguenses que subornam funcionários de baixa patente para excluir seus nomes das loterias em Bryn Shander, Easthaven e Targos. Por estar fazendo o trabalho da Donzela Gélida, o espírito dentro de Sephek não se importa em ser pego e ele não tem vergonha de admitir sua culpa. Ele pensa em se render apenas porque ganha tempo para escapar e cometer mais assassinatos. Em combate, ele empunha uma espada mágica e adagas mágicas feitas de gelo que pode conjurar à vontade. Essas armas derretem e se quebram como pingentes de gelo nas mãos de outras criaturas.



Usando um prato e talheres roubados, três chwingas brincam de casinha na neve

CONCLUINDO A MISSÃO

Depois de encontrar e matar Sephek, os personagens podem retornar a Hlin e coletar sua recompensa de **100 po**. Se eles não tiverem evidências para provar que Sephek está morto, Hlin está disposta a acreditar em sua palavra. Se os assassinatos com punhal de gelo pararem, ela saberá que sua confiança não foi perdida. O fracasso em impedir Sephek permite que ele continue matando em Dez-Burguenses que enganam Auril, a Donzela Gélida. Esses assassinatos ocorrem de forma irregular e apenas nas cidades visitadas pelos Torgs.

Se os personagens capturam Sephek e o entregam às autoridades, eles param os assassinatos, mas perdem a recompensa oferecida por Hlin, que não está satisfeita com o resultado.

Se **Torrge Icevein** sobreviver, mas tiver motivos para acreditar que os personagens mataram seu guardacostas, ela pressiona alguns Dez-Burguenses a não fazer negócios com eles. Em algum momento posterior, os personagens podem se descobrir incapazes de comprar algo de que precisam ou negado alojamento em uma pousada local porque o comerciante ou proprietário não quer ganhar a inimizade eterna de Torrge.

COMEÇANDO A MISSÃO: ESPÍRITOS DA NATUREZA

Esta é a **segunda** de duas missões projetadas para dar início à aventura. Ele faz com que os personagens explorem os vários locais em Dez Burgos, onde podem realizar outras missões.

No início dessa busca, os personagens são abordados por uma jovem feiticeira chamada **Dannika Graysteel**. Uma nova moradora de Dez Burgos, ela está tentando encontrar uma forma de alterar o clima no Vale do Vento Gélido. Ela os contrata para localizar e capturar um

chwinga, vários dos quais ela acredita estar localizados em Dez Burgos e nos arredores. Embora ela forneça aos personagens um meio mágico de localizar os chwingas, cabe a eles descobrir uma maneira de capturar um ou convencê-lo a ajudar Dannika em seus experimentos.

ADQUIRINDO A MISSÃO

Comece esta missão lendo o seguinte texto para os jogadores:

Uma figura embrulhada caminha rapidamente até vocês. “Parabéns! Vocês parecem estar procurando trabalho. Ou problemas. Do contrário, vocês não estariam por aí neste frio.”

A oradora é **Dannika Graysteel** (meia-elfa acólita leal e neutra), uma estudiosa que acredita que os pequenos espíritos elementais conhecidos como chwingas podem ser a chave para melhorar o clima do Vale do Vento Gélido. Como os chwingas são conhecidos por habitarem Dez Burgos e têm alguma habilidade de alterar seu ambiente natural, Dannika acha que pode aprender muito estudando um de perto. Pelo serviços dos personagens, Dannika está oferecendo ao grupo **25 po** e também uma lanterna de rastreamento (elementais) que pode ajudar a localizar os chwingas. Ela diz que estará na taverna local todas as noites, então os personagens não devem ter problemas para encontrá-la quando o trabalho for concluído. Se os personagens aceitarem sua busca, Dannika dá a eles sua lanterna (veja **Apêndice D**) e explica como funciona. Ela então diz a eles que está procurando por toda a cidade e não encontrou quaisquer *chwingas*. Ela sugere que os personagens podem ter mais sorte em um dos outros assentamentos. Ela poderia continuar a busca sozinha, mas está nervosa em se aventurar no Frio Extremo e tem outras tarefas relacionadas à pesquisa para fazer.

ELEMENTAIS ESQUIVOS

Não há chwingas na **Cidade Inicial** dos aventureiros, mas cada vez que eles visitam outra cidade do Vale do Vento Gélido, há uma chance acumulada de **25%** de chwingas estarem presentes. A busca por *chwingas* em uma cidade não demora muito se os personagens usarem a **lanterna de rastreamento**, já que as cidades são pequenas e compactas.

Se os personagens perguntarem aos moradores de uma cidade sobre os avistamentos de chwingas, as pessoas parecem desdenhar da noção de elementais vivendo entre eles. Um pescador ocasional cheirando a cerveja anã pode se lembrar de ter visto “**uma figura minúscula cavalgando uma raposa pela cidade**”, mas não consegue se lembrar onde ou quando o avistamento ocorreu.

LADRÕES NO VENTO

Quando os personagens encontram uma cidade que tenha chwingas vivendo dentro ou perto dela, a chama da **lanterna de rastreamento** (elementais) fica verde quando eles se aproximam da periferia da cidade, quando avistam uma figura embrulhada - uma plebeia humana chamada **Elva** – saindo de uma cabana coberta de neve. Ao ver os aventureiros, ela começa a gritar com o vento e avisar os personagens para ficarem atentos às maldições que ele traz. De acordo com Elva, espíritos trapaceiros têm aberto suas janelas, enviando calafrios horríveis por sua casa e derrubando suas xícaras e pratos. Alguns de seus talheres até desapareceram.

Os personagens que inspecionam as janelas da casa da Elva podem fazer um teste de Inteligência **CD 10** (Investigação). Com sucesso, eles encontram pequenos rastros que partem de um peitoril nevado da janela da casa em direção a um matagal próximo. Um personagem que for bem-sucedido num teste de Sabedoria **CD 14** (Sobrevivência) pode discernir três conjuntos individuais de pequenas pegadas. Algumas das pegadas têm um sulco fino na neve ao lado delas, como se algo estivesse sendo arrastado pelas criaturas.

CASA DE JOGOS

Ao seguir as pegadas, um personagem com pontuação passiva de Sabedoria (Percepção) igual ou superior a **13** pode captar o som do movimento por trás das coníferas, onde **três chwingas** (ver **Apêndice C**) brincam sobre a neve em uma clareira. Um prato de jantar com galhos e pinhas dispostos é colocado entre eles, e um chwinga está sentado na borda do prato enquanto os outros movem um garfo e uma faca como se fossem cortar e comer a “**comida**”.

Quando os personagens entrarem na clareira, os chwingas olham para eles com interesse. Quem não segura um talheres começa a mexer as mãos, fingindo comer enquanto olha para os personagens e faz gestos de boas-vindas.



Se um personagem se entrega ao jogo de fingimento que está a ser encenado, por exemplo, sentar-se e juntar-se ao jantar, os chwingas ficam excitados e passam a inspecionar o personagem em pormenor. Depois disso, o chwinga que não estava segurando talheres começa a seguir o personagem, permanecendo com aquele indivíduo por até dez dias, deixando os outros chwingas para trás. Quando o chwinga finalmente se separa do personagem, supondo que tenha sido bem tratado, ele confere um **fetiche sobrenatural** ao personagem (veja “**Dons Sobrenaturais**” no **Livro do Mestre** para mais informações). O fetiche pode ser qualquer um dos seguintes:

- Um **fetiche de conjurar de animais**, um **fetiche de heroísmo** ou um **fetiche de vitalidade**, todos descritos no **Livro do Mestre**.
- Um dos fetiches descritos na seção “**Novos Fetiches Chwinga**” no **Apêndice C**.

Os chwingas permanecem dóceis, a menos que o personagem aja agressivamente com eles, quando então tentam se esconder em pedras, plantas ou montes de neve próximos. Eles não sairão até que não se sintam mais ameaçados pelos humanoides em sua presença. Jogadores inteligentes podem inventar maneiras criativas de tirar os chwingas do esconderijo, talvez fazendo algo estranho para chamar sua atenção (como se envolver em uma luta de bolas de neve ou dançar na neve). Como Mestre, você determina o sucesso de tais esforços.

CONCLUINDO A MISSÃO

Se os personagens retornarem com um chwinga vivo, **Dannika** paga a recompensa prometida de **25 po**, e eles ficam com a **lanterna de rastreamento**. Se os personagens trouxerem um chwinga de volta sem estar preso ou machucado, Dannika fornece a eles **25 po** adicionais por seu serviço excepcional.



Retirado do site: <https://www.thealexandrian.net/images/20200920b.png>

BREMEN

Fundada por garimpeiros anões, a pacata cidade de Bremen fica na margem oeste do Maer Dualdon, na foz do rio Shaengarne. O porto de Bremen congelou, obrigando os pescadores locais a puxar seus barcos pelo gelo para colocá-los no lago. Os visitantes que não têm barco podem chegar a Bremen apenas cruzando o rio, que está quase todo congelado. Targos, Termalaine e Lonelywood são todos visíveis das docas em dias claros.

Se o inverno eterno de Auril tem um benefício, é que o povo resistente de Bremen é poupado das enchentes sazonais que normalmente ameaçam a cidade no início do verão. Isso não quer dizer que as noites longas, o ar frio e as nevascas uivantes forneçam qualquer conforto. Eles não sabem.

Duas vezes nos últimos dois meses, os residentes de Bremen tiveram que organizar grupos de busca pelo orador da cidade e morador mais velho vivo, **Dorbulgruf Shalescar**, e duas vezes eles o encontraram vagando pelas costas congeladas do Shaengarne em peles pesadas, sem nenhuma lembrança de como ele chegou lá. **Dorbulgruf**, velho até para os padrões dos anões, não dura muito neste mundo. Muitos habitantes locais temem que o mesmo se aplique à própria cidade, se o inverno brutal de Auril não diminuir.

BREMEN EM POUCAS PALAVRAS

Cordialidade *** **Serviços** * **Conforto** **

Missão Disponível. “Monstro do Lago”.

População: 150 habitantes.

Líder. O Orador **Dorbulgruf Shalescar** (anão do escudo plebeu leal e bom) fala pelos habitantes da cidade. A idade confundiu sua mente, e seu olhar vago é frequentemente confundido com uma calma inabalável.

Milícia. O Bremen pode reunir até **25 soldados** (use o bloco de estatísticas do **guerreiro tribal**) e **2 veteranos**.

Brasão: Um círculo dourado em um campo branco, com uma faixa azul horizontal estendendo-se para a esquerda sob o círculo e um triângulo azul brilhante se abrindo para longe do círculo à direita. O círculo dourado representa o tesouro encontrado no rastro das enchentes locais, a faixa azul é o rio Shaengarne, o triângulo azul é Maer Dualdon e o campo branco representa a neve.

Sacrifício para Auril. Calor (veja “**Sacrifícios para Auril**”)

Rivais: Lonelywood, Targos, Termalaine.

VIAGEM POR TERRA

A neve pesada obliterou uma trilha que antes guiava os viajantes a Targos. Os aventureiros determinados a fazer a viagem a pé podem chegar a Targos em 2 horas. O uso de montarias ou trenós puxados por cães pode reduzir esse tempo de viagem em até 50%.

LOCAIS EM BREMEN

Bremen não tem muito para seduzir ou confortar o viajante cansado, mas os seguintes locais marcados no mapa 1.1 provavelmente atrairão aventureiros.



TESOUROS ENTERRADOS

Pousada

Esta pousada atende aos caçadores de tesouros, especialmente aqueles que procuram tesouros ao longo da margem do rio nos dias mais quentes. Durante o inverno, este estabelecimento recebe poucos visitantes, ou nenhum. A estalajadeira de meia-idade, **Cora Mulphoon** (humana plebeia neutra e boa), trata seus hóspedes como realeza enquanto tenta esconder o fato de que ela mal consegue sobreviver.

Perda de Cora. Cora está ansiosa para agradar e pede desculpas à menor provocação se achar que os personagens não estão satisfeitos com seu serviço. Ela explica brevemente que seu filho adulto e único filho, **Huarwar**, ajudava nas tarefas até dois meses atrás. Se os personagens pedirem mais informações a Cora, ela diz que seu filho se juntou a um grupo de busca para encontrar o **Orador Shalescar** depois que ele desapareceu durante uma nevasca em uma tarde. O orador foi trazido de volta são e salvo, mas Huarwar se separou dos outros e só encontrou o caminho de casa na manhã seguinte. Ele tinha queimaduras de frio e mal conseguia andar.

Nos dias seguintes, Huarwar demonstrou uma mesquinhez antipessoal com a mãe. A mudança em seu comportamento começou depois que Cora encontrou o que parecia ser um caco de gelo preto no quarto de seu filho. Huarwar o arrebatou e ameaçou a mãe com ferimentos corporais se ela o tocasse novamente.

No dia seguinte, dois **tieflings** (um macho e uma fêmea) chegaram à pousada e ofereceram santuário a Huarwar em seu castelo. Ele saiu com eles de boa vontade, levando o fragmento com ele e dizendo a sua mãe que ele nunca voltaria. Os tieflings usavam amuletos que se pareciam muito com o fragmento na posse de Huarwar. Cora sente muita falta do filho e espera que ele ainda esteja vivo. Ela lembra que um dos tieflings mencionou um castelo, e ela sabe que existem apenas dois castelos em Dez Burgos: um intacto em **Caer-Dineval** e um em ruínas em **Caer-Konig**. Os personagens podem se encontrar com Huarwar na fortaleza de Caer-Dineval (veja “**Espadas Negras**”).

CENTRO CINCO TAVERNAS

Cinco Tavernas não afiliadas

Cinco tavernas formam um semicírculo em torno de um pátio central no coração de Bremen. Conforme a história conta, cinco irmãos originalmente pretendiam construir uma taverna juntos, mas cada um havia presumido que seria ele quem iria dirigir o negócio. Como nenhum dos irmãos trabalharia para os outros, cada um construiu sua própria taverna e todos competem por clientes.

As cinco tavernas são chamadas de **Rochas, Mesma Quilha, Boca do Rio, Alce Rabugento e Irmão de Barba Negra**. As tavernas são antigas e mal conservadas.

É provável que os personagens que frequentam as tavernas ouçam um ou dois boatos, que podem ser determinados rolando na tabela **Rumores de Dez Burgos** (Veja “**Rumores de Dez Burgos**”).

MONSTRO DO LAGO

Os personagens podem ganhar essa missão logo após chegarem a Bremen ou se começarem a aventura lá. A busca começa perto do cais, onde os personagens se deparam com um anão do escudo que os confunde com pescadores em busca de trabalho. Qualquer interação com o anão é interrompida por um meio-elfo que afirma que um monstro que vive em Maer Dualdon tem atacado e afundado barcos de pesca. O meio-elfo é um investigador local que recolheu relatos de testemunhas destes ataques e concluiu que se trata de uma espécie de fera invulgar.

Os personagens que procuram o **Monstro do Lago** descobrem que se trata de um **plesiossauro desperto**. Um druida do gelo (veja **Apêndice C**) lançou recentemente uma magia de **despertar** na criatura, concedendo-lhe uma **Inteligência 10** e a habilidade de se comunicar na língua **Comum**. Em troca, o druida espera que o plesiossauro ataque os barcos de pesca de Bremen, privando assim os pescadores de seu sustento e, por fim, forçando os aldeões a partir. O plesiossauro se sente obrigado a atender aos desejos do druida, por medo de perder este dom mágico da consciência. Consequentemente, ele ataca qualquer pessoa de Bremen que pesque em seu domínio.

ADQUIRINDO A MISSÃO

O lago ao redor das docas está congelado, forçando os pescadores a puxar seus barcos a remo para cima do gelo. Parado entre dois barcos está um humanoide robusto com roupas para o frio. Um capuz cinza esconde a maior parte do rosto do humanoide, mas você pode ver um nariz largo e uma barba longa e gelada. A figura robusta bate os pés, avista você e acena para você.

“Bom, vocês estão aqui. Vamos lá, ingratos! Esses peixes não vão se pegar!”

O Orador é **Grynsk Beryllore**, um anão do escudo (plebeu) dono do par de barcos a remos amarrados ao cais. A amurada de um dos barcos tem o que parece ser uma grande mordida, mas os dois barcos estão em condições de navegar.

Grynsk está esperando há uma hora a chegada de alguns pescadores que contratou na noite anterior. Na verdade, esses pescadores decidiram não se incomodar em aparecer, tendo ponderado o que **Grynsk** ofereceu para lhes pagar contra o perigo do Monstro do Lago. **Grynsk** estava bêbado quando contratou os pescadores e não se lembra de seus rostos; ele assume que os personagens são seus novos funcionários e é rápido em colocá-los para trabalhar. Se os personagens o ignoram ou vão embora, ele grita palavrões atrás deles, mas não os persegue.

Os personagens que se aproximam de **Grynsk** podem constatar que os seus barcos se chamam **Carneiro Robusto** e **Cabra Dentada**. Este último ostenta a curiosa marca de mordida. **Grynsk** lembra os personagens do que ele chama de “**o preço combinado**” de **5 pc** para cada truta que pegarem e os repreende por já terem desperdiçado um tempo precioso na captura de trutas.

Se os personagens explicam que não são seus empregados, **Grynsk** franze a testa e repete que o salário que está oferecendo é de **5 cp** por truta capturada e “**é melhor gastar o tempo pescando do que latindo**”. Ele também resmunga em anão sobre os personagens serem estúpidos e desnecessariamente rudes.

Se os personagens perguntarem sobre os danos causados à **Cabra Dentada**, **Grynsk** lhes dá um aceno de mão desdenhoso.

“Você não vê? Gelo sangrento por toda parte. A última tripulação aparentemente nasceu com poços no lugar dos olhos, porque eles navegaram direto para um maldito bloco de gelo! Ainda não consegui consertar a amurada, mas ela flutua muito bem.”

Um personagem que conseguir um teste de Sabedoria **CD 11** (Intuição) pode dizer que **Grynsk** está mentindo. Se ele for pressionado sobre a validade de sua história, **Grynsk** fica irritado e diz aos personagens para saírem de suas docas se tudo o que querem fazer é fazer perguntas estúpidas.

Na verdade, o Monstro do Lago deu uma mordida no **Cabra Dentada** e fez sua tripulação cair na água gelada, onde se afogaram. O barco danificado foi encontrado por pescadores no dia seguinte, flutuando sem tripulação na água quase congelada.

TALI ENTRA EM CENA

Independentemente de como as relações dos personagens com **Grynsk** se desenrolarem, outra figura se junta a eles antes que eles e o anão se separem.

Você ouve passos se aproximando na doca que range. Outra figura coberta da cabeça aos pés com roupas para o frio se junta a vocês. A figura balança um dedo enluvado para o anão de barba gelada. “**Você não tem honra, Beryllore!**” o recém-chegado grita, puxando um cachecol de lã para revelar um rosto pálido, meio-elfo. “**Você está enviando essas pessoas inocentes para a morte. E para quê, alguns peixes?**”

“**Não ligue para este idiota errante!**” diz **Grynsk**.

“**Você contou a eles sobre o monstro?**” retruca o meio-elfo.

BREMEN

Maer Dualdon

Five-Tavern
Center

Town
Hall

Buried
Treasures

Shaengarne River

N

0 100 250 500 feet

Map 1.1: Bremen



BREMEN

Maer Dualdon

Five-Tavern
Center

Town
Hall

Buried
Treasures

Shaengarne River

N

Grynsk amaldiçoa o meio-elfo em anão antes de se voltar para os personagens e gritar: “*Comecem a trabalhar!*” Ele então sai do alcance da voz, não querendo ouvir o que o meio-elfo pode ter a dizer, mas ainda interessado em ficar de olho em seus barcos.

Depois que Grynsk deixa a área, o meio-elfo se aproxima dos personagens timidamente.

“Estou com a sensação de que Grynsk não gosta muito de mim. Ou de qualquer um que se coloque entre ele e o ouro nadando neste lago. Eu sou o Tali. Estou estudando a vida animal local aqui no Vale do Vento Gélido. Eu simplesmente não conseguia ficar em silêncio e assistir outra tripulação ser vítima do monstro de Maer Dualdon.”

Tali é um pesquisador meio-elfo neutro e bom (batedor) que está no Vale do Vento Gélido para estudar como as mudanças no clima alteram a natureza dos animais selvagens. Tali não se apresenta como homem nem mulher e pede para ser referido como “**eles**” ou pelo nome durante uma conversa. Tali fala com voz suave e tende a entrar em tangentes cansativas sobre a fauna que vive no Vale do Vento Gélido.

Quando Tali ouviu relatos de uma criatura em Maer Dualdon que estava atacando os grupos de pesca de Bremen, o meio-elfo decidiu investigar e descobriu que os barcos de Bremen foram os únicos a sofrer esses ataques. Depois de deduzir isso, Tali começou a frequentar as docas para alertar qualquer pessoa desinformada que desejasse se aventurar no lago sobre o perigo que o esperava.

As descrições do monstro variam muito; algumas testemunhas dizem que é do tamanho de um boi, enquanto outras dizem que é mais próximo do tamanho de uma casa. Alguns dizem que o monstro pode ser uma baleia ou um peixe grande, e outros o descrevem como mais parecido com um lagarto, com pele escamosa e pescoço longo. Se os personagens perguntarem sobre o barco danificado de Grynsk, Tali explica que na verdade ele foi encontrado à deriva, sua tripulação provavelmente perdida para o Monstro do Lago.

Por ser pesquisador, **Tali** gostaria de entender melhor o monstro, que só recentemente se tornou uma ameaça. “*Talvez este inverno interminável tenha afetado de alguma forma seus hábitos alimentares ou comportamento*”, especula o meio-elfo.

Tali lhe entrega um caderno. “Não posso lhe oferecer nada além de minha gratidão, mas se você for sair no lago, por favor, anote qualquer informação que você descobrir sobre a natureza deste monstro. Se soubermos o que está lá fora, o povo de Bremen estaria muito mais seguro com isso. E, bem, tem potencial para ser terrivelmente interessante.”

Tali pede que os personagens registrem tudo o que eles possam perceber sobre a criatura se a virem, incluindo seu tamanho, atributos físicos e natureza geral. Tali também deixa claro que poucas pessoas sobreviveram a um encontro com o monstro e incentiva os personagens a serem cuidadosos.

ÁGUAS INSEGURAS

Os personagens usam os dois barcos a remos de Grynsk (consulte a barra lateral “**Estatísticas dos Barcos a Remos**”). O danificado tem **36 pontos de vida** em vez de **50**. Três conjuntos de equipamentos de pesca estão guardados no centro de cada barco.

O lago é coberto por blocos de gelo, o que torna a viagem perigosa. Conforme os personagens saem de Bremen, seus barcos devem navegar em torno de **1d4+1 blocos de gelo**. Qualquer personagem que tente manobrar um barco ao redor de um bloco de gelo deve ser bem-sucedido num teste de Sabedoria CD **14**, adicionando seu bônus de proficiência ao teste se for proficiente com veículos aquáticos. Num teste falho, o barco atinge o bloco de gelo e sofre **1d6 de dano contundente**.

ESTATÍSTICAS DOS BARCOS A REMOS

Um barco a remos tem um deslocamento de 2km por hora e pode conter até quatro criaturas Médias e seus equipamentos. Um barco a remos não danificado tem **CA 11** e **50 pontos de vida**. Um barco a remos reduzido a **0 pontos de vida** afunda nas águas ao longo de **1d4 rodadas**.

CAINDO NA ÁGUA

Qualquer personagem que caia no lago está sujeito aos efeitos da Água Gelada (veja “**Água Gelada**”). Mesmo depois de o personagem sair da Água Gelada, os efeitos persistem até a roupa molhada se secar ou ser substituída por roupa quente e seca.

EVENTOS DO LAGO

d20	EVENTO DO LAGO
1-10	O lago está parado e silencioso pela próxima hora. Um bom momento para pescar.
11-12	Os personagens avistam um barco a remos de Lonelywood ou Termalaine. Tem 1d4 pescadores (plebeus) a bordo e mantém distância. Os pescadores são anti-sociais, mas não ameaçadores. Eles pescam nas proximidades por quase uma hora, depois voltam para Lonelywood com sua pesca.
13	Os personagens encontram uma quilha com a bandeira de Targos. Tem 1d6 pescadores (plebeus) e um capitão (batedor) a bordo. Eles não acreditam que o Monstro do Lago seja real e tentam atormentar os personagens para que pesquem em outro lugar. Eles usam redes de arrasto para pescar nas proximidades por quase uma hora, depois voltam para Targos com suas capturas.
14	Um vento frio sopra através do lago pela próxima hora. As águas normalmente paradas do lago tornam-se agitadas. Até que o vento diminua, os testes de habilidade feitos para dirigir o barco e pescar trutas têm desvantagem, assim como os testes de resistência contra os efeitos de Frio Extremo.
15	Uma truta cabeçuda (veja Apêndice C) salta do lago, ataca com a cauda um personagem qualquer do barco e mergulha de volta à Água Gelada. Um personagem com uma Sabedoria passiva (Percepção) de 13 ou mais não é surpreendido pelo peixe e pode usar sua reação para fazer um ataque de oportunidade contra ela ou tentar agarrar o peixe enquanto ela mergulha de volta na água.
16-20	O plesiossauro desperto torna sua presença conhecida. Execute o encontro “ Besta Inteligente ”.

PROFUNDIDADE DA ÁGUA

Uma vez que os personagens estão longe da costa, você pode determinar aleatoriamente a profundidade do lago em qualquer local, rolando um **d20** e multiplicando a rolagem do dado por 3 metros. Por outro lado, você pode simplesmente assumir que o lago tem 30 metros de profundidade onde os personagens estão.

PATRULHANDO O LAGO

Os personagens podem usar equipamento de pesca para tentar apanhar alguns peixes enquanto procuram o Monstro do Lago (veja “*Pesca da Truta Cabeçada*”).

Se os personagens estão no lago em um barco, role na tabela de **Eventos do Lago** no final de cada hora para determinar o que ocorre a seguir.

COMPORTAMENTO DO PLESIOSAURO

d6	COMPORTAMENTO
1	O plesiossauro rompe a água com suas nadadeiras e espirra água nos barcos próximos. E nada para o fundo do lago se for atacado.
2	O plesiossauro empurra um barco por baixo. (Se os personagens tiverem mais de um barco, determine aleatoriamente qual deles o monstro arrasta.) O barco sofre 3d6+4 de dano contundente, e qualquer personagem que estiver no barco deve ser bem-sucedido numa salvaguarda de Destreza (CD 12) ou cair. Um personagem que falhar neste teste por 5 ou mais é derrubado no mar e cai na Água Gelada.
3	O plesiossauro surge a 3 metros de distância de um barco e dá uma mordida nele, usando seu alcance de 3 metros. (Se os personagens tiverem vários barcos, determine aleatoriamente qual barco o monstro morde.) O barco leva 3d6+4 dano perfurante.
4	O plesiossauro tenta virar um barco. (Se os personagens têm vários barcos, determine aleatoriamente qual barco o monstro tenta virar.) Faça com que os personagens no barco façam um teste de grupo Força CD 12 (Atletismo). Se o teste do grupo for bem-sucedido, o barco não vira. Se o teste de grupo falhar, o barco vira e todas as criaturas nele caem na Água Gelada.
5-6	O plesiossauro sai sem dizer um alô.

BESTA INTELIGENTE

Quando uma rolagem na tabela de Eventos do Lago indicar que o monstro do lago tem interesse nos personagens, leia:

As ondulações perturbam a superfície do lago, fazendo com que o barco balance de um lado para o outro. Uma grande massa desliza pela água escura abaixo de vocês.

Um personagem que tiver sucesso em um teste de Inteligência **CD 13** (Natureza) pode identificar a criatura como um **plesiossauro**. A criatura reconhece os barcos de Bremen, mas não ataca indiscriminadamente, tentando avaliar a Força e determinação da tripulação antes de decidir o que fazer. Role a tabela **Comportamento do Plesiossauro** para determinar como ele age. Depois de se comportar conforme descrito na tabela, o plesiossauro parte, a menos que os personagens façam algo que prenda sua atenção. Depois de partir, ele não retorna até que uma rolagem na tabela de **Eventos do Lago** indique outro encontro com a criatura.

O plesiossauro prefere comer peixes, não pessoas. Personagens atirados ao lago têm maior probabilidade de morrer congelados ou afundar do que serem comidos. Se um personagem machucar o plesiossauro, ele reage da mesma maneira.

FALANDO COM O PLESIOSAURO

Embora o plesiossauro não dê nenhuma indicação de que é inteligente e possa falar, os personagens podem tentar falar com ele de qualquer maneira. Enquanto o monstro está debaixo d'água, ele pode ouvir os personagens apenas se eles gritarem a plenos pulmões e se estiver por perto. Por outro lado, o truque **mensagem** ou magia semelhante pode ser usada para chamar a atenção do plesiossauro. A criatura fica curiosa para ouvir o que os personagens têm a dizer:

Uma cabeça reptiliana no final de um pescoço longo e esguio surge da água fria e escura. A criatura olha atentamente para vocês e diz, em **Comum**: “*Estou ouvindo*”.

Um personagem que conversar com o plesiossauro e conseguir um teste de Inteligência **CD 15** (Arcanismo) pode concluir com segurança que é o beneficiário da magia **despertar** de um druida, e que o efeito é permanente.

O plesiossauro responde a perguntas diretas e conhece as seguintes informações:

- “*Eu costumava apenas nadar ao redor do lago e comer peixe.*”
- “*O humano que me deu este presente chama-se **Ravisin** e afirmou servir a Donzela Gélida. Ravisin disse que devo fazer a minha parte para ajudar a Donzela Gélida, que quer que o povo de Bremen sofra.*”
- “*Não quero ser uma besta estúpida de novo.*” (O plesiossauro não sabe o suficiente sobre magia druídica para saber que seu despertar é permanente.)

O personagem deve ser bem-sucedido num teste Carisma **CD 14** (Persuasão) para convencer o plesiossauro a falar mais sobre a finalidade de seus ataques. O plesiossauro revela que Ravisin o instruiu a espalhar o medo entre os pescadores da cidade. O plesiossauro não sabe de onde Ravisin veio ou onde ela está agora. Os personagens que empreendem “**O Alce Branco**”, a missão associada a Lonelywood, podem encontrá-la mais tarde. Se um ou mais personagens zombarem ou ameaçarem, o plesiossauro fica com raiva e tenta virar o barco.

O plesiossauro tem medo de parar o que está fazendo porque teme que o druida possa tirar o dom que foi concedido a ele. Um personagem pode convencer o plesiossauro de que o seu despertar é permanente com um teste bem-sucedido de Carisma **CD 18** (Persuasão). Se o teste for bem-sucedido, o plesiossauro promete não atacar mais nenhum pescador das aldeias.



Aventureiros encontram o monstro de Maer Dualdon

ATACANDO O PLESIOSSAURO

Se os personagens atacarem o plesiossauro, ele mergulha abaixo da superfície da água e permanece submerso enquanto ataca os barcos dos personagens por baixo. Se cair abaixo da metade de seus pontos de vida, ele se desvencilha da batalha e mergulha mais fundo, saindo do combate.

PLESIOSSAURO DE MAER DUALDON

Fera Grande, sem alinhamento

Classe Armadura: 13 (armadura natural)

Pontos de Vida: 68 (8d10 +24)

Deslocamento: 6m, natação 12 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18(+4)	15(+2)	16(+3)	10(+0)	12(+1)	5(-3)

Perícias: Percepção +3, Furtividade +4

Sentidos: Percepção passiva 13

Idiomas: Comum

Nível de Desafio: 2 (450 XP)

Prender a respiração: O plesiossauro pode prender a respiração por 1 hora.

AÇÕES

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 3m, um alvo. **Dano:** 14 (3d6+4) de dano perfurante.

DE VOLTA À BREMEN!

Quando os personagens voltam para as docas de Bremen, Grynsk aparece logo em seguida, ansioso para ver quantas trutas cabeçadas eles pegaram. Ele honra seu acordo, pagando **5 po** por peixe.

Tali também está ansioso para ver os personagens. Se algum dos personagens fizer anotações sobre o Monstro do Lago e entregar sua pesquisa, Tali dá ao grupo um pergaminho de magia **amizade animal** e uma bolsa contendo **5 po** como agradecimento, então se dirige para **Tesouros Enterrados** para estudar as anotações dos personagens. Os personagens podem ouvir Tali murmurar as palavras “*interessante*”, “*fascinante*” e “*notável*” em élfico enquanto se afastam.

Se os personagens não fizerem nenhuma anotação, as esperanças de Tali serão frustradas e nenhuma recompensa será concedida.



BRYN SHANDER

A primeira parada da maioria dos visitantes do Vale do Vento Gélido é Bryn Shander, uma cidade murada situada no topo de uma colina fria e solitária açoitada pelo vento. Lanternas brilhantes suspensas sobre as ruas estreitas se retorcem com o vento e adicionam manchas de cor aos arredores monótonos da cidade.

A cordialidade neste assentamento diminuiu recentemente. O inverno inflexível de Auril reduziu muito o número de visitantes em Bryn Shander, e o comércio local está sofrendo por isso, corroendo o senso de humor e a boa vontade dos moradores. Mesmo assim, não há lugar mais seguro no Vale do Vento Gélido para passar moedas ou pernoitar.

As muralhas da cidade têm cerca de 9 metros de altura e são definidas por dois anéis concêntricos de postes de madeira verticais, o espaço entre eles preenchido com terra e entulho. O anel externo de postes se eleva acima do topo da parede, fornecendo uma muralha para os defensores posicionados na passarela de madeira. Os portões articulados da parede têm 4,5 metros de altura e podem ser barrados por dentro com vigas de madeira com faixas de ferro. Esses portões são fechados quando está escuro lá fora - o que significa que na maioria das vezes.

BRYN SHANDER EM POUCAS PALAVRAS

Cordialidade *** **Serviços** *** **Conforto** ***

Missão Disponível: “*Canecas Espumantes*”.

População: 1.200 habitantes.

Líderes. Oradora **Duessa Shane** (humana nobre leal e boa) fala pelos habitantes da cidade. Embora relativamente jovem, Duessa é a chefe do *Conselho dos Oradores*. O xerife **Markham Southwell** (humano veterano leal e bom) comanda a Milícia.

Milícia. Bryn Shander pode reunir até **250 soldados** (use o bloco de estatísticas do *guerreiro tribal*) e **20 veteranos**.

Brasão: Chifres pretos sobre um fuste vertical de trigo dourado em um campo branco, significando a Força da cidade e a prosperidade na vasta tundra nevada.

Sacrifício para Auril. Humanoide (veja “*Sacrifícios para Auril*”).

Rivais: Nenhum.

VIAGEM POR TERRA

Bryn Shander está conectada a Easthaven pela Eastway, uma estrada coberta de neve. Além disso, existem caminhos nevados para Caer-Dineval, Good Mead, Targos e Termalaine. Os tempos de viagem na tabela *Viagem por Terra de Bryn Shander* pressupõem que os personagens estão a pé; montarias e trenós puxados por cães podem reduzir esses tempos em até 50%.

VIAGEM POR TERRA DE BRYN SHANDER

Para	Tempo de Viagem
Caer-Dineval	10½ horas
Easthaven	7½ horas
Good Mead	6 horas
Targos	2 horas
Termalaine	6 horas



LOCAIS EM BRYN SHANDER

Os seguintes locais marcados no **mapa 1.2** são apenas alguns dos lugares que os personagens podem visitar durante sua estada em Bryn Shander.

LÂMINAS FERRO NEGRO

Ferraria e Fornecedor

Esta combinação de loja e ferraria fica ao norte da praça principal. **Garn, o Martelo** (anão do escudo plebeu leal e bom) fabrica as lâminas mais baratas em Dez Burgos, enquanto sua irmã **Elza** (anã do escudo plebeia leal e boa) vende suprimentos de aventura – incluindo rações, equipamento para frio, picadores de gelo e botas de neve – para caçadores de fortuna. A maioria dos mercenários veteranos em Dez Burgos desdenha a arte de ferreiro de Garn, devido à qualidade pouco inspiradora de seu trabalho. Piadas contadas sobre infelizes recém-chegados ao Vale do Vento Gélido muitas vezes terminam com a frase “e ele estava carregando uma espada Ferro Negro, para começar!”

CASA DO SENHOR DA MANHÃ

Santuário de Amaunator (Deus do Sol)

Localizada perto da praça do mercado nordeste de Bryn Shander, esta modesta casa convertida serve como um ponto de encontro para os adoradores de **Amaunator**, um **Deus do Sol** conhecido por assumir as formas masculina e feminina. Um aventureiro humano aposentado chamado **Mishann** (clérigo de Amaunator neutro e bom) administra o santuário e aspira a ver o sol retomar seu lugar de direito no céu sobre o Vale do Vento Gélido. Ela chama Amaunator de “*Senhor da Manhã*”, um nome que os sulistas usam para descrever **Lathander, Deus do Amanhecer e do Renascimento**. Mishann vê Lathander como um usurpador da luz de Amaunator e não gosta quando as pessoas confundem as duas divindades.



Oradora Duversa Shane



Xerife Markham Southwell

Copper Knobberknocker. Mishann aluga seu sótão para um gnomo das rochas pessimista chamado **Copper Knobberknocker** (gnomo da rocha acólito de Lathander caótico e bom), que relutantemente ajuda com serviços e tarefas. Os dois discutem sem parar. Copper anda por aí com um terno felpudo e um capuz que ele mesmo fez; embora seja bastante quente, o faz parecer um ursinho de pelúcia.

Se os personagens conversarem com Copper, ele diz que está preocupado com um amigo chamado **Macreadus**, que está conduzindo pesquisas em uma velha cabana no deserto (veja “**Cabana Negra**”). Ele diz que caso os personagens se encontrem por perto, agradeceria se procurassem Macreadus, que está tentando construir um engenho que acabe com o inverno eterno da Donzela Gélida e retorne o verão ao Vale do Vento Gélido.

O NORTHLOOK

Pousada e Taverna

O **Northlook** é o estabelecimento mais frequentado por mercenários e aventureiros e, como tal, é o lugar mais turbulento e perigoso para se hospedar em Bryn Shander. Ao mesmo tempo, seu bar é o melhor local em Dez Burgos para obter pistas sobre empreendimentos lucrativos, junto com as últimas notícias e rumores.

Os personagens que frequentam a taverna podem ouvir um ou dois boatos, que pode constatar rolando na tabela **Rumores de Dez Burgos** (veja “**Rumores de Dez Burgos**”).

O proprietário da pousada, um mercenário aposentado chamado **Scramsax** (veterano humano neutro), conhece muito bem os ciclos de vida de um aventureiro. Ele costuma dar uma pausa para os clientes que estão entre os empregos, permitindo que fiquem aqui a crédito e, em seguida, apresentando-lhes uma conta inflacionada com juros a serem contabilizados assim que fizerem o próximo pagamento. Aqueles que não acertam suas contas descobrem que o velho mercenário ainda sabe como manejar uma lâmina e que não leva “**mais tarde**” como resposta.

Ol’ Bitey. Empilhada e montada em uma placa acima da lareira na sala comum está uma truta cabeçuda marcada pela batalha chamada **Ol’ Bitey**, que puxou muitos pescadores para as profundezas geladas de Maer Dualdon antes de ser finalmente capturada por um ladina humana chamado **Kintyre** e seu companheiro, um druida humano que se autodenominava **Maverick**. Eles arrastaram **Ol’ Bitey** para o Northlook na esperança de cozinhá-lo para eles, mas Scramsax comprou deles e mandou empalhar. Anos mais tarde, algum mago brincalhão lançou um feitiço no peixe empalhado para que ele virasse e se agarrasse a qualquer criatura que estivesse a menos de um metro e meio dele. Ocasionalmente, aparentemente ao acaso, **Ol’ Bitey** canta o seguinte verso:

There’s a place I like to go

Farther up the river’s flow;

Where it is, I do not know;

Must be under all that snow.

Há um lugar que eu gosto de ir.

Mais adiante, o fluxo do rio;

Onde está, eu não sei;

Deve estar debaixo de toda aquela neve.

Se o personagem tiver o segredo do **Anel do Caçador** (ver **Apêndice B**), o anel de sinete que o personagem procura pode estar na goela do **Ol’ Bitey**, embora **Scramsax** não deixe ninguém sequer manusear o peixe a menos que seja bem recompensado, e a menos que o ato possa ser feito sem estragar seu troféu. (O anel, se você decidir que está aqui, está preso na garganta do peixe e pode ser retirado sem cirurgia.)



CANECAS ESPUMANTES

Os personagens podem seguir essa missão se começarem a aventura em Bryn Shander ou logo após chegarem à cidade. Tudo começa quando os personagens aprendem sobre um grupo de anões do escudo que foram forçados a abandonar um trenó carregado com lingotes de ferro, que estavam transportando das minas na base do Monte Kelvin. Os lingotes pertencem ao clã Battlehammer e são marcados com o símbolo icônico do clã, uma **caneca de espuma**. Os anões pedem aos personagens que recuperem o trenó e entreguem os lingotes em segurança no **Lâminas Ferro-Negro**, pelo qual cada personagem receberá uma pedra preciosa como pagamento. Os personagens que concluem esta missão também ganham um desconto de **10%** em produtos comprados no **Lâminas Ferro-Negro** – um pequeno agradecimento do grato proprietário do estabelecimento.

As complicações surgem quando os goblins encontram o trenó antes dos personagens. Os personagens devem lutar contra os goblins ou tirar os lingotes deles usando astúcia ou furtividade. Para complicar ainda mais as coisas, os goblins têm uma carroça puxada por ursos polares famintos. Os ursos não se preocupam com o que comem, então personagens inteligentes podem pensar em colocá-los contra os goblins.

ADQUIRINDO A MISSÃO

Três anões do escudo congelados se aproximam dos personagens no Northlook ou na rua coberta de neve:

Três figuras atarracadas embrulhadas em trajes de clima frio tropeçam em sua direção. Eles carregam botas de neve penduradas nas costas e picadores de gelo presos ao cinto, e dois deles têm barbas grossas. O terceiro levanta uma mão enluvada e diz, através de um lenço de lã grosso com uma voz rouca: *“Muito bem! Eu sou Hruna, e estes são meus amigos, Korux e Storn. Precisamos de ajuda e vocês parecem capazes.”*

Os três anões trabalham em uma mina localizada no vale na base do Monte Kelvin. Esta mina pertence e é operada pelo **Clã Battlehammer**, e fornece a maior parte do ferro para os ferreiros em Dez Burgos.

Os anões usam roupas para o frio. Apenas seus olhos são visíveis. Trate-os como **plebeus** que falam *Comum* e *Anão*; sendo anões, eles têm visão no escuro até um alcance de 18 metros e resistência a danos por veneno. Eles carregam picaretas de gelo (1d4 dano perfurante) em vez de clavas. Cada anão é brevemente descrito abaixo:

- **Hruna** fala pelo grupo com uma voz rouca por anos de tabagismo. Ela perdeu a orelha direita e dois dedos devido ao congelamento.
- **Korux** encara em silêncio e não fala muito. Ele perdeu três dedos das mãos, dois dedos dos pés e o nariz por congelamento.
- **Storn** tem um medo terrível de dragões brancos e olha nervoso para o céu, como se esperasse que um deles descesse a qualquer minuto.

Se os personagens estão interessados em ouvir o que Hruna tem a dizer, ele apresenta a busca:

*“Somos os sobreviventes de um grupo de anões encarregados de entregar um trenó de lingotes de ferro para Bryn Shander. Um yeti nos surpreendeu e matou um membro do nosso grupo. O resto de nós fugiu quando o yeti rasgou **Oobok** membro por membro. Agora precisamos de alguém que volte e pegue o trenó para nós. Como pagamento, oferecemos a cada um de vocês uma pedra preciosa no valor de cinquenta moedas de ouro. A amizade dos anões do Vale do Vento Gélido também pode ser uma dívida nestes tempos difíceis. Vão precisar de botas de neve para fazer a viagem a tempo.”*

Se os personagens matarem os anões e pegarem a bolsa de pedras preciosas que Hruna carrega consigo (veja **“Tesouro”** abaixo), testemunhas os denunciam à milícia da cidade, levando-os à prisão, a menos que fujam de Bryn Shander imediatamente.

Korux pode cobrir as despesas de equipar o grupo com botas de neve se os personagens tiverem pouco dinheiro para pagar por elas.

Se os personagens recusarem a busca, os anões vão embora furiosos e não incomodam o grupo novamente. Eles passam alguns dias procurando em vão por outras pessoas para ajudá-los antes de voltar para casa.

TESOURO

Hruna carrega uma bolsa de pele de foca que contém seis pedras de sangue (**50 po** cada). **Korux** carrega **15 po** em uma bolsa de couro forrada de pele de yeti. **Storn** carrega uma fechadura de ferro enferrujado (**3 po**) como amuleto de boa sorte; ele perdeu a chave que o abre.

BUSCAR O TRENÓ

Se os personagens concordarem em completar essa missão, Hruna os aponta na direção em que devem viajar - direto para Monte Kelvin. O trenó fica a meio caminho entre Bryn Shander e Monte Kelvin, no meio da tundra.

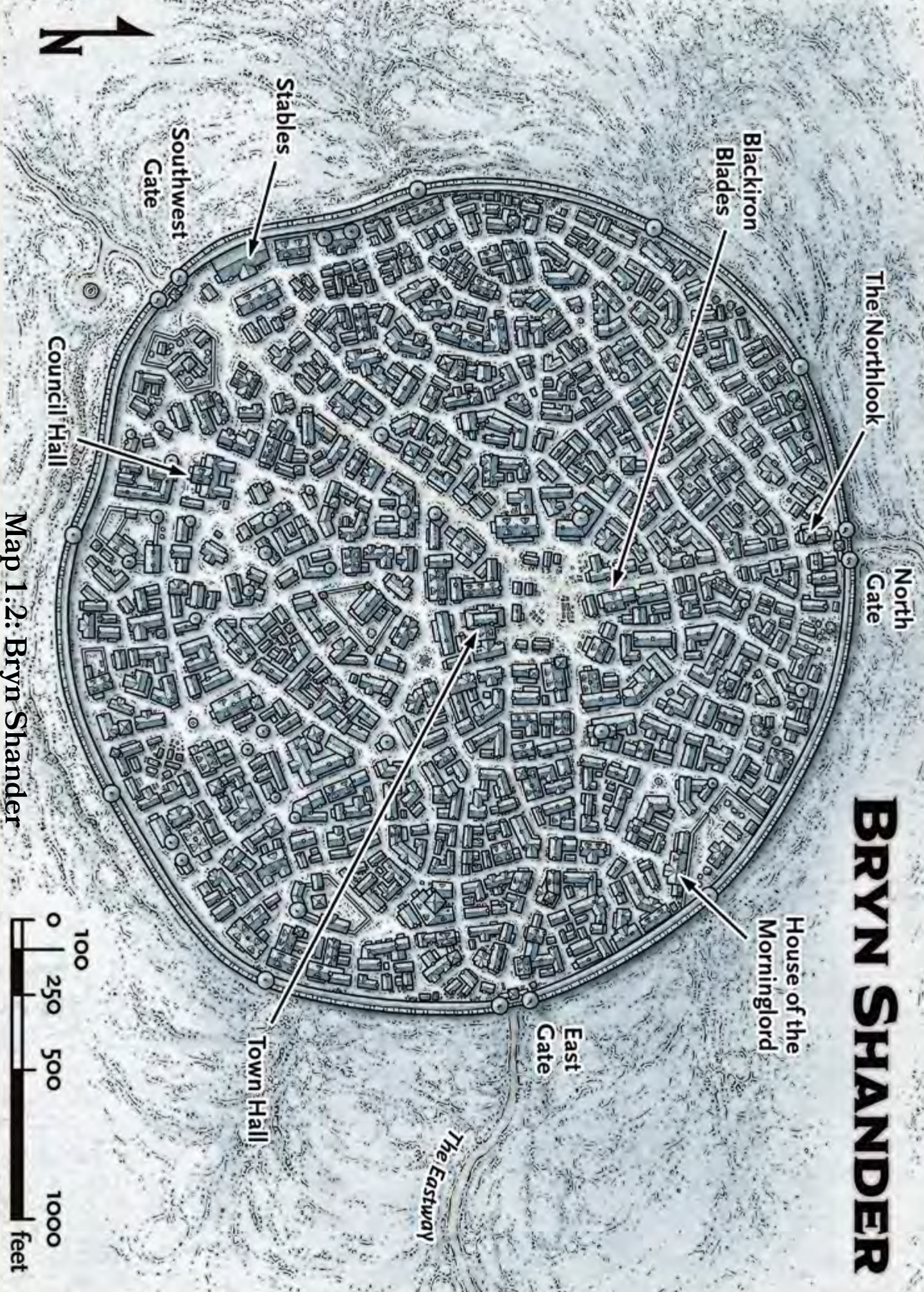
NEVASCA

Quando os personagens chegam a alguns quilômetros do trenó, uma nevasca desce do norte e os envolve:

Uma nevasca desce sobre vocês, reduzindo a visibilidade para 6 metros. O Monte Kelvin desaparece de vista enquanto a neve sopra e o vento uivante o envolvem.

Pergunte aos jogadores o que seus personagens fazem durante a nevasca, que dura **2d4 horas**. Eles podem parar e esperar a nevasca passar, ou podem prosseguir. Se eles não pararem e esperarem, eles podem perder o rumo e desviarem do curso - ou pior, eles podem se separar (veja **“Nevascas”**).

BRYN SHANDER



Map 1.2: Bryn Shander

BRYN SHANDER



RESTOS DO OOBOK

Quando os personagens chegarem ao local onde os anões foram forçados a abandonar seu trenó, leia:

Você chega ao topo de um cume coberto de neve e vê um cadáver congelado e desmembrado na ravina à sua frente. A neve cobre alguns dos pedaços sangrentos, mas o torso sem cabeça e os membros decepados são visíveis. Vocês vêem rastros na neve ao redor do cadáver, e os sulcos reveladores na neve deixados para trás por um trenó que foi puxado.

O cadáver pertence ao anão **Oobok**. O yeti que o matou comeu seus braços e a maior parte de seus órgãos internos antes de partir com a cabeça decepada do pobre Oobok. As pegadas de Oobok e do yeti foram apagadas pelo vento. As pegadas que estão presentes foram deixadas por goblins.

Os personagens que inspecionam as pegadas ao redor do cadáver podem, com sucesso num teste de Sobrevivência **CD 10** (Sabedoria), determinar que são frescas (feitas na última hora) e pertencem a meia dúzia de pequenos Humanoides com botas de neve. As trilhas levam ao sul. Os personagens que os seguem durante meia hora alcançam os goblins atrapalhados pelo trenó que puxam.

GOBLINS

Quando os personagens encontrarem os goblins, leia:

As criaturas que você está seguindo parecem ser goblins, com base em sua estatura. Todos os seis gemem, grunhem e xingam alto enquanto puxam o trenó volumoso em direção ao que parece ser uma carroça de seis metros de altura estacionada na neve. Atrelados a este meio de transporte estão dois ursos polares rugindo que não parecem felizes.

Esses goblins estavam rodando pela tundra quando seu batedor avançado, um **falcão** treinado, avistou o trenó abandonado. O **chefe goblin** de uma orelha, **Izobai**, enviou **seis goblins** para apreender o trenó e sua carga, enquanto ele e **dois goblins** ficaram para trás para proteger a carroça e ficar de olho nos **dois ursos polares** que a puxam.

No início do encontro, os personagens estão 16 metros atrás do trenó, e a carroça dos goblins está 16 metros adiante. Os goblins puxando o trenó estão muito distraídos para perceber que estão sendo seguidos, então os personagens ficam surpresos.

O trenó pesa 136 kg, e os lingotes de ferro adicionam mais 270 kg a ele. Um único goblin pode empurrar ou arrastar 108 kg, então são necessários pelo menos quatro deles para mover o trenó. Se forem atacados, os goblins se protegem atrás do trenó e retaliam com ataques à distância. No primeiro turno dos goblins em combate, um deles toca uma buzina para alertar **Izobai**, que sobe ao teto da carroça com uma tocha acesa em uma das mãos e seu falcão encapuzado empoleirado no outro braço. Deste poleiro, ele observa o desenrolar da batalha. Se ele avistar inimigos a menos de 18 metros do vagão, ele ordena aos dois goblins dentro do vagão que atirem flechas nesses inimigos através de fendas nas paredes do vagão. Esses **dois goblins** têm cobertura de **três quartos**.

Se cinco ou mais goblins forem mortos, ou se Izobai for morto ou capturado, os goblins restantes estão dispostos a negociar uma trégua, embora caiba aos personagens iniciar as negociações. Os goblins estão preparados para abrir mão dos lingotes de ferro em troca de suas vidas e liberdade.

Dois ursos polares carrancudos puxam uma carroça goblin pela tundra nevada





O inverno prolongado tornou os goblins tão infelizes quanto todos os demais no Vale do Vento Gélido. Se os personagens agirem gentilmente com os goblins, oferecendo-lhes um cobertor ou algum outro presente, os goblins abrem mão do trenó e dos lingotes e permitem que os personagens sigam seu caminho. Os goblins vêm da fortaleza de **Karkolohk** (veja “*Karkolohk*”). Seu trabalho é vasculhar a tundra em busca de alimentos e tesouros, bem como criaturas para escravizar, mas eles estão com frio e ansiosos para voltar para casa.

Izobai luta apenas em legítima defesa. Se a derrota parecer inevitável, ele usa sua tocha para colocar fogo na carroça e foge para a tundra com seu falcão, seu tesouro (veja *abaixo*) e quaisquer goblins no veículo. A carroça contém camas de goblins feitas de palha; elas pegam fogo rapidamente, transformando o veículo em um inferno furioso no início da próxima curva de Izobai.

Liberando os ursos. Um personagem que for bem-sucedido num teste de Sabedoria **CD 12 (Lidar com Animais)** pode aproximar-se dos ursos polares sem os irritar e utilizar uma ação para libertar um deles do seu arreio. Num teste falho, os dois ursos são hostis ao personagem durante o resto do encontro. Um urso polar libertado não ataca o personagem que o soltou, mas todas as outras criaturas no campo de batalha são justas. Seria mais fácil comer um goblin do que qualquer outra coisa, considerando o quão mal os goblins trataram os ursos. Os goblins fogem de um urso polar libertado o mais rápido que podem.

URSO POLAR

Fera Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura: 12 (armadura natural)

Pontos de Vida: 42 (5d10 + 15)

Deslocamento: 12 m., natação 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

Perícias: Percepção +3

Sentidos: Percepção passiva 13

Idiomas: —

Nível de Desafio: 2 (450 XP)

Olfato Apurado: O urso polar tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam do olfato.

AÇÕES

Ataques Múltiplos: O urso faz dois ataques: um com a mordida e outro com as garras.

Mordida: Arma de Combate Corpo a Corpo: +7 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 9 (1d8 +5) pontos de dano perfurante.

Garras: Arma de Combate Corpo a Corpo: +7 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 12 (2d6 +5) pontos de dano cortante.

Tesouro. Izobai carrega **duas poções de amizade animal** e uma bolsa de pele de foca contendo **13 pp**, **25 pc** e um **apito de osso (1 pp)**. Cada um dos outros goblins carrega **1d6 pc** em bolsas de pele de foca.

CONCLUINDO A MISSÃO

Trezentos lingotes de ferro estão embrulhados em estopa grossa e firmemente presos ao trenó com tiras de couro. Cada lingote pesa 900g e é carimbado com o símbolo da caneca de espuma do clã Battlehammer. Cada lingote vale **5 pp** para um ferreiro.

Depois que os lingotes são devolvidos a Hruna e depois entregues ao **Lâminas Ferro-Negro** em Bryn Shander, os personagens recebem as recompensas prometidas, incluindo o desconto de 10% nas mercadorias que comprem na loja posteriormente.



Retirado do site: © <https://www.arcgames.com/pt/games/neverwinter/news/detail/10074183-art-developer-blog%253A-environment-of-bryn-shander>

CAER-DINEVAL

Em gerações passadas, os viajantes para Caer-Dineval tinham que seguir a costa rochosa do Lago Dinneshere até que, depois de várias horas, avistaram uma **pequena fortaleza** (o “**caer**” que dá nome à cidade) projetando-se da proeminência de onde fica o lago. Uma balsa saindo de Easthaven tornou a árdua jornada desnecessária para mercadores e outros viajantes, mas a balsa foi interrompida há dois meses, cortando Caer-Dineval (e seu vizinho a leste, Caer-Konig) do resto de Dez Burgos, exceto pela rota terrestre. Os moradores da cidade estão furiosos com a interrupção do serviço da balsa, principalmente porque eles não receberam entregas de hidromel da cidade de Good Mead, e as tavernas secaram.

Como se as coisas não bastassem, o porto da cidade congelou e o orador da cidade, **Crannoc Siever**, está acamado e está aparentemente doente demais para fazer aparições públicas ou pressionar o Conselho dos Oradores para que a balsa de Easthaven volte a funcionar.

CAER-DINEVAL EM POUCAS PALAVRAS

Cordialidade ** **Serviços** * **Conforto** *

Missão Disponível. “*Espadas Negras*”

População: 100 habitantes.

Líder. Orador **Crannoc Siever** (humano plebeu leal e neutro) fala pelos habitantes da cidade. Conhecido como um valentão que grita e usa teatralidade para expressar sua opinião, ele está doente há meses e raramente faz aparições públicas atualmente.

Milícia. Caer-Dineval pode reunir até **25 soldados** (use o bloco de estatísticas do **guerreiro tribal**) e **2 veteranos**.

Brasão: Uma torre de vigia de pedra com ameias (três merlões, duas ameias) num campo azul escuro, com um peixe vermelho horizontal virado logo abaixo da torre, representando a vigilância da vila, o porto e a orgulhosa tradição pescatória.

Sacrifício para Auril. Comida (veja “*Sacrifícios para Auril*”).

Rivais: Caer-Konig, Easthaven.

VIAGEM POR TERRA

Um caminho coberto de neve leva de Caer-Dineval a Eastway. Outros caminhos levam a Caer-Konig e Good Mead. Os tempos de viagem na tabela **Viagem por Terra de Caer-Dineval** pressupõem que os personagens estão a pé; montarias e trenós puxados por cães podem reduzir esses tempos em até 50%.

Viagem por Terra from Caer-Dineval

Para	Tempo de Viagem
Bryn Shander	10½ horas
Caer-Konig	2 horas
Easthaven	9 horas
Good Mead	8 horas



LOCAIS EM CAER-DINEVAL

Quer cheguem “**por terra ou pelo lago**”, os visitantes são imediatamente confrontados com as fortificações pelas quais a cidade é famosa: a sua fortaleza no topo da falésia, conhecida como **Caer**, e as ruínas da torre de vigia na foz do porto congelado. A maioria dos edifícios da cidade, que remontam aos fundadores cormyrianos da cidade, alinham o caminho que serpenteia pela encosta íngreme de Caer até o porto, cujas docas estão localizadas na costa rochosa. Lugares dignos de nota na cidade estão marcados no **mapa 1.3**, e o **mapa 1.4** mostra a planta baixa do Caer.

O CAER

Castelo Residência do Orador da cidade

Este pequeno castelo foi construído há mais de 400 anos pela **Família Dinev** de Cormyr, antes que Dez Burgos existisse como algo mais do que alguns acampamentos dispersos de exploradores vivendo da terra. Os **Dinevs** esperavam reivindicar a soberania sobre as terras instáveis do Vale do Vento Gélido. Quando o castelo, apelidado de **Caer-Dineval**, foi concluído, os trabalhadores e suas famílias instalaram-se nas dependências que haviam construído mais abaixo no penhasco, junto com as famílias dos retentores que os Dinev trouxeram com eles. Nos anos seguintes, muitos exploradores da região vieram ver o Caer com seus próprios olhos e alguns construíram cabanas à sombra de suas paredes. Assim que a pequena cidade tomou conta, orcs saqueadores desceram da tundra para incendiá-la. Os residentes da cidade tentaram se refugiar no castelo, mas os Dinevs, alarmados com o tamanho da horda de orcs, trancaram os portões e se recusaram a abri-los. Os orcs caíram sobre as pessoas perdidas e massacraram-nos até o último. Os Dinevs sobreviveram ao ataque inicial, mas não ao cerco que se seguiu. Depois de três semanas confinados no Caer, os **Dinevs** ficaram tão enfraquecidos pela

fome que foram incapazes de resistir quando os orcs escalaram as paredes do castelo. Assim, o breve governo da família Dinev no Vale do Vento Gélido chegou ao fim sangrento.

O **Caer** permaneceu na posse dos orcs por vários anos, até que eles foram expulsos por um pequeno exército de colonos humanos de outras partes do vale que se uniram. Os vencedores reivindicaram o castelo e suas terras, e aqueles com famílias os trouxeram aqui para se estabelecerem. Seus descendentes vivem aqui até hoje e mantêm viva a memória dos feitos de seus ancestrais.

Hoje, a torre de guarda é a residência do orador da vila, **Crannoc Siever**, que recentemente cometeu o erro de abrir as portas aos **Cavaleiros da Espada Negra**. Este grupo consiste de pessoas de todas as classes sociais que devem suas vidas ao **Arquidiabo Levistus** (veja “*Espadas Negras*” abaixo para descrições detalhadas do castelo e do culto à Levistus).

DESCANSO DE DINEV

Pousada Fechada

No extremo sul da cidade fica a estalagem de Caer-Dineval, um edifício antigo e arejado com janelas fechadas com tábuas e um cata-vento torto em forma de dragão empinado. O lugar está fora dos negócios há quase um ano.

Seis duergar se escondem dentro da pousada em ruínas e permanecem fora de vista até que o dragão chardalyn de Xardorok ataque a cidade (veja **Capítulo 4**).

A SUBIDA ÍNGREME

Taverna

Esta taverna está situada a noroeste do Caer, onde oferece uma vista espetacular do lago e das docas congeladas. A **Subida** serve sopa quente, mas não tem cerveja nem bebidas destiladas, o que pode explicar por que os moradores locais não frequentam o lugar tanto quanto antes. O proprietário, um homem robusto de meia-idade chamado **Roark** (humano plebeu leal e bom), culpa o maldito inverno e o fechamento da balsa Easthaven por seus problemas comerciais. Embora tenha quartos vagos com camas vazias, ele afirma não ter acomodações disponíveis para hóspedes. Se os aventureiros procuram um lugar para descansar, ele sugere que experimentem o Caer. Roark não pode garantir que os atendentes do **Orador Crannoc Siever** os receberão de braços abertos, dado o quão doente o orador tem estado ultimamente.

Roark e alguns de seus clientes sabem que algo está errado no castelo, mas se absterem de falar sobre isso. Roark imagina que, se conduzir aventureiros em direção ao castelo, eles descobrirão o que está acontecendo sozinhos.

ESPADAS NEGRAS

Os personagens não entendem essa busca da maneira usual, o que quer dizer que os moradores de Caer-Dineval não contam com aventureiros para ajudá-los. A busca cai no colo do grupo se os personagens decidirem visitar o **Caer**. Aqui estão algumas razões pelas quais os personagens podem ir para lá:

- Em busca de uma boa noite de sono em Caer-Dineval, os personagens são direcionados ao castelo por Roark ou algum outro NPC.
- Uma história triste contada por **Cora Mulphoon**, a proprietária da pousada *Tesouros Enterrados* em Bremen (veja “*Tesouros Enterrados*”), pode levar os personagens a procurarem no castelo por seu filho desaparecido, **Huarwar**.

Crannoc Siever, o orador da cidade, reside no castelo e também é um prisioneiro. Cultistas adoradores do diabo que se autodenominam **Cavaleiros da Espada Negra** assumiram e confinaram Crannoc em seus aposentos enquanto espalhavam histórias sobre os problemas de saúde do orador para esconder sua presença e restringir o acesso ao castelo. Os cultistas mantêm o orador vivo caso precisem dele para fazer uma aparição pública. Eles também podem usá-lo como refém se os Dez-Burguenses pegarem em armas contra eles. Esses adoradores do diabo se mantêm discretos enquanto procuram novos membros para se juntarem a eles.

CAVALEIROS DA ESPADA NEGRA

Os **Cavaleiros da Espada Negra** são uma sociedade secreta de cultistas devotados a **Levistus**, o arquidiabo que governa **Estígia**, a sexta camada dos Nove Infernos, dos confins de uma prisão de gelo da qual ele não pode escapar.

A maioria dos cultistas são nativos do Vale do Vento Gélido que teriam perecido no deserto se Levistus não tivesse intervindo em seu nome. As histórias dos cultistas são todas iguais: o arquidiabo os alcançou em suas mentes enquanto eles estavam morrendo de frio, oferecendo uma segunda chance de vida em troca de sua devoção absoluta. Depois que eles concordaram em seguir Levistus, um brilho pálido chamou sua atenção na neve próxima, levando à descoberta de um amuleto de chardalyn em forma de espada. Cada um desses amuletos tem um brilho interno que fornece calor e ajuda, protegendo seu usuário contra o frio enquanto os guia com segurança de volta à civilização. Assim que seu usuário chega a Dez Burgos, o talismã perde seu brilho interno, mas os cultistas mantêm seus amuletos como sinais de sua devoção ao arquiduque de Estígia (veja a barra lateral “*Amuletos Chardalyn*”).

Os **Cavaleiros da Espada Negra** têm membros espalhados por Dez Burgos. Eles dão as boas-vindas aos novos membros e respondem a **Levistus**, que raramente fala com eles usando uma forma poderosa de telepatia extraplanar. **Levistus** recentemente os convocou para ajudar outro dos discípulos de seu mestre – uma maga tiefling albina chamada **Avarice** – a atingir seus objetivos. Mesmo que a achem exigente e difícil de conviver, eles não ousam desafiá-la.

CAER-DINEVAL



Map 1.3: Caer-Dineval

CAER-DINEVAL



To Caer-Konig

The Uphill Climb

The Caer

To the Eastway

Lac Dinneshere

Ruined Watchtower



Caer-Dineval foi construída na costa rochosa do Lago Dinneshere, com o Monte Kelvin aparecendo atrás dele

Levistus avisou os Cavaleiros da Espada Negra que os duergar estão planejando a destruição de Dez Burgos. Ele acredita que os duergar estão agindo em nome de **Asmodeus**, o **Senhor dos Infernos** e seu carcereiro infernal, mas não compartilhou essa informação com o culto. O membro vivo mais velho do culto, **Hethyl** (uma anã do escudo com perna de pau que perdeu o pé direito devido ao congelamento), odeia os duergar como a maioria dos anões. Ela convenceu os outros membros do culto a formarem alianças com qualquer pessoa disposta a se opor aos duergar, incluindo bandos de aventureiros perdidos.

O **Caer** serve como sede do culto. A presença do culto é o segredo mais mal guardado em Caer-Dineval, embora poucos locais falem disso.

ESTATÍSTICAS DO JOGO

Os **Cavaleiros da Espada Negra** são cultistas leais e maus e fanáticos que falam *Comum* e *Infernal*. Eles possuem a seguinte característica adicional:

Destrução Gélida. Quando o cultista morre, seu cadáver congela por 9 dias, durante os quais ele não pode ser descongelado, ferido pelo fogo, animado ou ressuscitado dos mortos.

COMPORTAMENTO DO CULTO

Os **Cavaleiros da Espada Negra** recebem ordens de **Levistus**, que lhes fala telepaticamente. O contato é unilateral, embora um fanático do culto um tiefling vaidoso chamado **Kadroth** afirme falsamente ter os ouvidos do arquidiabo.

Os cultistas evitam contato com estranhos e, se passando por membros da equipe do Orador Crannoc, recusam todos os visitantes do castelo. Se for o momento certo, no entanto, eles recebem os personagens de braços abertos. Chega a hora em que Levistus instrui os cultistas, em termos inequívocos, a formar uma aliança com o grupo. Para que isso aconteça, uma das seguintes afirmações deve ser verdadeira:

- Um dos personagens contém o segredo do *Autor Fugitivo* (ver **Apêndice B**).
- Os personagens encontraram e mataram o grupo de duergar escondidos no *Descanso de Dinev* (veja “*Descanso de Dinev*”).
- Os personagens interferiram nos assuntos de **Nildar Sunblight** (veja “*O Invisível*”) ou seu irmão mais velho, **Durth** (veja o **Capítulo 2**).

Uma vez que os cultistas sejam informados de que os objetivos dos personagens se alinham com os deles, eles farão tudo ao seu alcance para fazer os personagens se sentirem seguros e felizes, menos de desistir de sua fortaleza e sua influência sobre **Orador Crannoc**.

Levistus diz aos cultistas para encerrar a aliança se um dos seguintes eventos acontecer:

- Os personagens atacam qualquer membro do culto que não seja Kadroth, que Levistus despreza secretamente.
- Os personagens prejudicam Avarice, a maga tiefling albina, ou inibem seus esforços para saquear a cidade perdida de Ythryn.
- Os personagens desistem de sua luta contra a ameaça duergar que ameaça Dez Burgos.

AMULETOS CHARDALYN

Os amuletos chardalyn usados pelos Cavaleiros da Espada Negra foram corrompidos pela magia de Levistus. Uma magia **detectar o bem e o mal** ou magia semelhante revela que os amuletos são objetos profanados.

Cada dia ao amanhecer, role um **d6** para cada amuleto de chardalyn na posse de um personagem. No resultado de **1**, o personagem deve ser bem sucedido numa salvaguarda de Carisma **CD 10** ou se tornar **leal e mau**, a menos que o personagem já tenha essa tendência. Chame o jogador do personagem de lado para descrever como o jogador deve interpretar o novo alinhamento. Um personagem leal e mau anseia pelo poder e tenta exercer controle sobre os outros, sendo cruel ou manipulador.

A mudança de alinhamento pode ser desfeita por qualquer magia que encerre uma maldição, mas depois de nove dias, ela pode ser revertida apenas por uma magia **Desejo** ou intervenção divina.

ENTRANDO NO CASTELO

Os personagens não precisam esperar por um convite para entrar no castelo. Eles podem entrar usando qualquer número de estratégias, incluindo as seguintes:

- Os personagens podem emboscar um ou mais cultistas quando eles deixam o castelo para tratar de assuntos do culto, então usam os amuletos e trajes dos cultistas para criar disfarces para eles.
- Com o auxílio de equipamento de escalada ou magia, os personagens podem escalar as paredes do castelo visíveis ou invisíveis.
- Os personagens podem usar uma magia **enfeitiçar pessoa** ou magia semelhante para convencer um cultista a deixá-los entrar.

ABORDANDO O CAER

Quando os personagens se aproximarem do castelo pela primeira vez, leia:

Um castelo robusto de pedra desprovido de calor e ostentação ocupa o topo das falésias com vista para a cidade e o porto congelado. Protegendo a entrada do castelo estão portas grossas de madeira endurecida pela batalha. Quatro torres de guarda cilíndricas têm bandeiras gastas pelo vento exibindo o brasão da cidade: tremulando acima de seus telhados cônicos de azulejos. Essas torres são conectadas por parapeitos e ameias geladas. No topo das muralhas do castelo e dentro das torres de guarda, tochas piscam.

CARACTERÍSTICAS GERAIS

O terreno coberto de neve fora do castelo é 3 metros mais baixo do que o pátio do castelo. Assim, as ameias e parapeitos que cobrem as paredes externas apresentam 6 metros de altura do lado de fora e 3 metros de altura do lado de dentro. Degraus de pedra gelada em cada extremidade do pátio sobem até o topo dessas paredes, que está sem pessoal. As fendas de flechas nas paredes externas

das torres de guarda e da torre central fornecem cobertura de três quartos para aqueles que estão atrás delas.

A maior parte do castelo é iluminada por tochas, independentemente da hora do dia. As portas dentro do castelo não estão trancadas, a menos que o texto diga o contrário.

DEFENSORES DO CASTELO

O tamanho relativamente pequeno do castelo torna possível para um membro do culto soar o alarme simplesmente gritando. Se um alarme for disparado, os seguintes membros do culto são encarregados de defender o castelo:

- **Doze cultistas** de várias raças e gêneros, que normalmente residem no andar térreo das torres de guarda (**área C4**).
- **Dois fanáticos do culto** (um humano chamado **Huarwar Mulphoon** e um tiefling chamado **Fel Suparra**), que normalmente guardam a portaria (**área C6**).

LOCAIS DO CAER

Os seguintes locais são relacionados ao **mapa 1.4**.

C1. PORTÃO PRINCIPAL

Duas portas levadiças de ferro rebaixadas e dois conjuntos de portas de madeira fechadas selam o castelo. A portaria (**área C6**) contém os mecanismos que levantam e abaixam as portas levadiças, bem como abre e fecha os dois conjuntos de portas. Uma magia **arrombar** e similares podem contornar essas barreiras, que de outra forma exigem que as máquinas de cerco para abrir à força.

Guardas do Portão. Os personagens que estão fora do portão principal e anunciam a sua chegada podem falar com os guardas do portão. A menos que Levistus lhes diga para fazer o contrário, eles negam a entrada dos personagens, declarando que “*Orador Crannoc Siever está doente demais para entreter convidados!*” Se os personagens afirmam ter um ou mais curandeiros entre eles, os guardas respondem: “*O Orador Crannoc Siever não precisa de seus rituais pagãos!*”

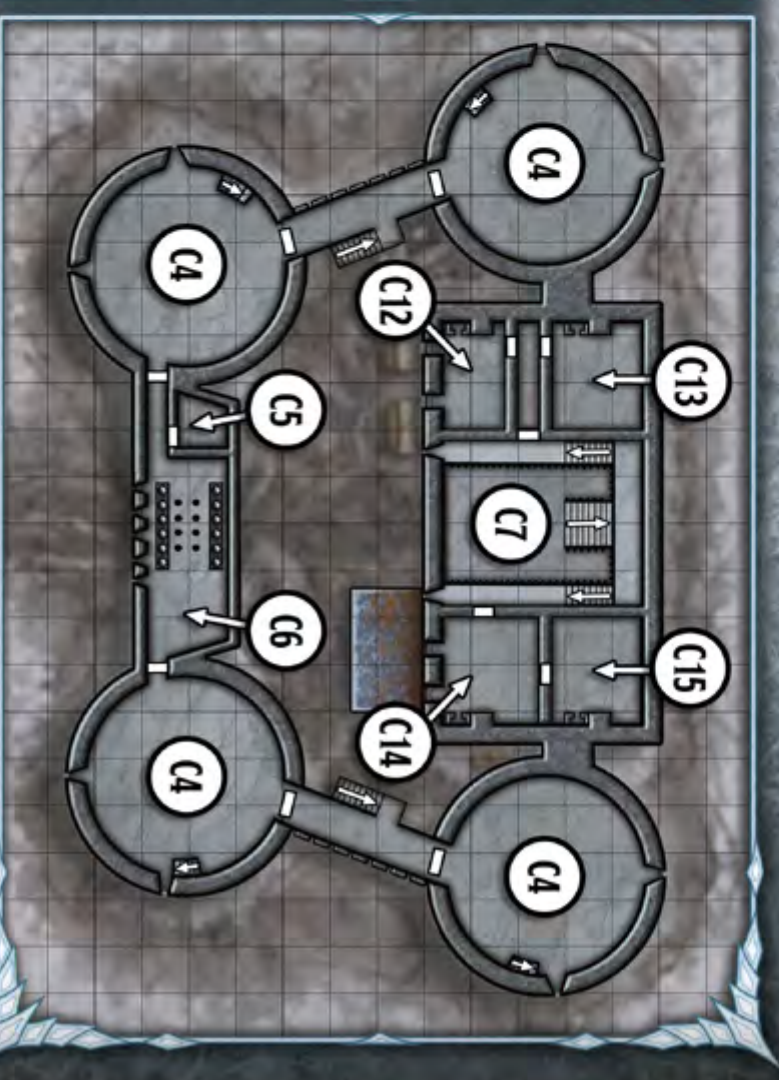
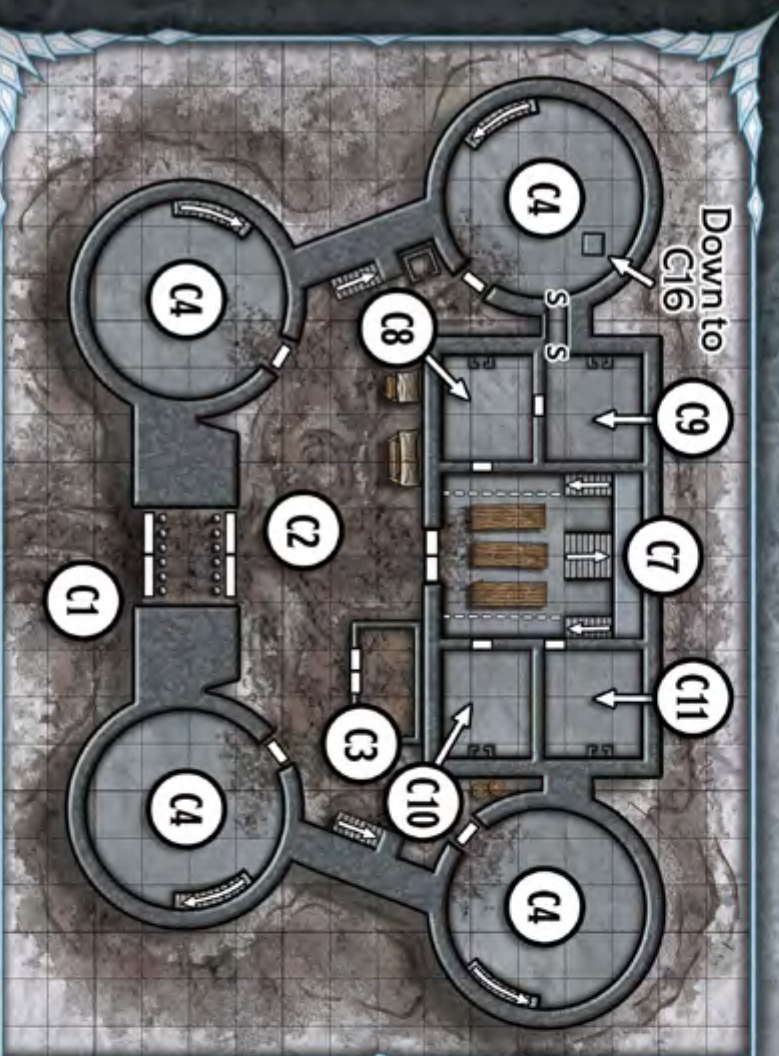
C2. PÁTIO NEVADO

Pegadas na neve levam a várias portas ao longo do perímetro deste pátio, incluindo uma porta dupla alta para a torre de proteção, com sua estranha linha de fendas de flecha e janelas gradeadas no andar superior. A leste da porta dupla há um pequeno prédio de um andar com um telhado inclinado coberto de neve. A oeste da porta dupla estão duas barracas de comerciantes não utilizadas com sobrecéis rasgados. Escondida sob uma escada de gelo no canto noroeste está uma pequena cabana de madeira com uma lua crescente esculpida em sua frágil porta.

A cabana é um banheiro externo, atualmente vazio. Muitas trilhas levam de e para ele.

KEEP AT CAER-DINEVAL

1 square = 10 feet



LEVEL 1

LEVEL 2



CISTERN

Map 1.4: Keep at Caer-Dineval

KEEP AT CAER-DINEVAL

1 square = 10 feet



LEVEL 1

LEVEL 2



CISTERN

C3. CANIL E O DEPÓSITO DE TRENÓS

Seis cães de trenó amigáveis (use as estatísticas de **lobo**) estão alojados dentro deste canil. Eles latem alto sempre que alguém se aproxima a menos de 3 metros da porta. Os cultistas podem ouvir os latidos, mas optam por ignorá-los.

Um trenó puxado por cães está armazenado aqui, junto com os arreios e rédeas dos cães.

Garoto do Canil. Dormindo entre os cães, está um jovem calishita de 8 anos chamado **Alassar Sulmander** (humano neutro não combatente). Ele foi encontrado escondido dentro de uma caixa de suprimentos que foi entregue no castelo há mais de um mês e agora faz tarefas domésticas para os cultistas. Alassar conhece o *layout* do castelo (**níveis 1 e 2**) e pode ser coagido ou subornado a ajudar os personagens. Ele pode se mover pelo castelo sem levantar suspeitas.

C4. TORRES DE PROTEÇÃO

O nível inferior de cada torre contém **três cultistas** em repouso. A mobília neste nível inclui seis camas de madeira com peles e baús combinando (onde os cultistas guardam suas roupas para o frio). Um braseiro de cobre cheio de brasas está situado no meio da sala. Saindo da base do braseiro está um fole que pode ser bombeado para reaquecer as brasas que estão morrendo.

Uma escada de madeira abraça a parede externa conforme ela sobe para o segundo nível, que não é mobiliado. Rajadas de vento entram pelas fendas de seta neste nível.

Torre Noroeste. Esta torre tem duas características adicionais em seu nível de solo: um **alçapão de pedra** no chão, abaixo do qual está uma escada que desce para a **área C16**, e uma **passagem secreta** para o escritório do orador (**área C9**). A porta secreta é localizada automaticamente por qualquer personagem que examine aquela seção da parede.

C5. ARSENAL

No meio desta pequena sala está um suporte de vinte lanças, e encostado na parede de trás está um baú de madeira destrancado contendo seis frascos de fogo alquímico. Pendurados em ganchos nas paredes estão oito arcos longos e oito aljavas. Cada aljava contém cinquenta flechas.

C6. PORTARIA

Esta câmara é equipada com um sistema de rodas que eleva as portas levadiças e abre os conjuntos externos de portas. No meio do chão há buracos de assassinato através dos quais flechas podem ser disparadas ou fogo alquímico pode ser derramado. A parede sul tem uma fileira de cinco fendas de flechas embutidas nele.

Dois berços de madeira cobertos com peles estão no canto nordeste da sala. Dos **dois fanáticos do culto** estacionados aqui, um fica de guarda enquanto o outro dorme. Esses indivíduos são brevemente descritos abaixo:

- **Huarwar Mulphoon** é um ser humano pessimista e taciturno na casa dos 20 anos, filho de **Cora Mulphoon** (veja "**Tesouros Enterrados**").

- **Fel Suparra** é uma tiefling. Ela tem visão do escuro de 18 metros e resistência a dano ígneo. Como amiga e mentora de Huarwar, ela é a maior responsável por afastá-lo de sua mãe e empurrá-lo na hierarquia do culto.

Kadroth



C7. GRANDE SALÃO

A porta dupla que dá para o pátio (**área C2**) pode ser fechada com uma enorme barra transversal. É necessária uma ação para deslizar a barra transversal no lugar ou retrai-la.

Este outrora grande salão está mal iluminado por lustres que não têm a maioria das velas. Três longas mesas no centro do salão estão cheias de pratos sujos, que um jovem criado tiefling está lentamente recolhendo.

Uma escada de pedra sobe para um par de varandas de seis metros de altura que abraçam as paredes. No patamar norte, em frente à entrada principal, está pendurado um banner representando o brasão da cidade: uma torre de vigia de pedra em um campo azul escuro, com um peixe vermelho horizontal voltado para a direita sob a torre.

A serva é uma tiefling não combatente de 14 anos chamado **Mere**, que Kadroth encontrou implorando por comida em Bryn Shander. Mere está com medo de Kadroth e gostaria de escapar de seu controle, mas não consegue descobrir como. A serva conhece o layout de todos os níveis do castelo, mas não pode ser coagida ou subornada para ajudar os personagens até que Kadroth não seja mais uma preocupação. **Mere** pode se mover pelo castelo sem atrair muitas suspeitas, mas treme na presença de Kadroth.

Mere sabe sobre a lealdade do culto a Levistus e sua animosidade para com os duergar. Mere também conheceu a maga tiefling albina que fez um covil para si mesma na cisterna (área C22).

C8. SALA DO ORADOR

Esta sala de estar bem equipada é onde Crannoc Siever costumava se encontrar com os visitantes, sejam eles convidados ilustres ou cidadãos preocupados. Móveis confortáveis são abundantes, e os cultistas mantêm o fogo aceso na lareira.

Parado do lado de fora da porta do escritório do orador (área C9) está um pequeno trapalhão sádico (humano cultista) chamado **Thoob**, cujo trabalho é servir às ordens de Kadroth. É um papel principalmente ingrato que vem com uma montanha de abusos verbais. A única vez que Thoob se sente recompensado é quando Kadroth ordena que ele transmita instruções a outro cultista, dando poder a Thoob para comandar os outros em nome de Kadroth.

C9. ESCRITÓRIO DO ORADOR

Kadroth é um tiefling *fanático do culto* barrigudo, leal e mau, que tem visão do escuro de 18 metros e resistência a dano ígneo. A partir deste escritório usurpado, ele coordena todas as atividades de culto em Dez Burgos. É um papel que ele conquistou ao afirmar que é próximo de Levistus. Ele governa o poleiro por pura força de personalidade, embora se irrite que **Hethyl Arkorran** (veja a área C13) tenha mais respeito e influência dentro do culto. Kadroth não envolve **Avarice** (veja área C21) em assuntos de culto porque ele teme sua habilidade de conjurar magias e sua conexão com a Irmandade Arcana. Ela poderia assumir o controle do culto a qualquer hora que quisesse, e Kadroth não quer dar a ela nenhum motivo para isso.

Apesar de todas as suas maquinacões políticas, Kadroth é um visionário que até agora fortaleceu o culto por meio de suas ações e decisões. Ele passa horas atrás de sua mesa, olhando para a lareira acesa e tirando inspiração de suas chamas crepitantes. A menor perturbação o perturba.

Kadroth aprecia a sabedoria de manter a ilusão de que o Orador Crannoc Siever ainda está no comando, nem que seja para evitar que os habitantes de Caer-Dineval fiquem inquietos. Assim, quando necessário, Kadroth manda trazer o orador da cidade ao seu escritório para assinar documentos oficiais.

Anel de Chaves. Além de suas armas e trajes de culto, Kadroth carrega um anel de chaves que podem trancar ou destrancar todas as portas internas do castelo.

C10. APOSENTOS DOS EMPREGADOS

Esta sala é para os empregados descansarem, tomarem banho e limparem seus uniformes, e os móveis refletem isso. Depois de assumir o castelo, os cultistas prenderam a maioria dos servos do orador (na área C24) porque eles não eram confiáveis, mantendo apenas o cozinheiro (veja área C11). Mere, a serva tiefling do culto (veja área C7), dorme aqui também.

Suprimentos. Contra a parede oeste, há três caixotes de tochas ao lado de uma grande pilha de madeira cortada.

C11. COZINHA

Esta cozinha cheira a peixe. Está equipado com fornos de pedra, lareira para assar espetos de carne e sopas ferventes e bancadas de madeira. Um cozinheiro corpulento se ocupa a uma mesa enquanto uma chaleira expele vapor sobre o fogo da lareira. Um canil perto da porta segura um par de cabras.

As **duas cabras** são inofensivas e comem quase tudo. O cozinheiro, um humano chamado **Karou Salafan** (humano plebeu neutro e bom), não foi substituído pelos cultistas porque conhece cinquenta maneiras diferentes de cozinhar e preparar truta cabeçuda. Embora ele tenha algum conhecimento sobre os assuntos da fortaleza, ele não quer saber sobre nenhum negócio obscuro, então ele mantém a cabeça baixa e os lábios bem fechados.

C12. QUARTO DE DORMIR DE KADROTH

Um grande espelho dourado cobrindo a maior parte da parede leste é o que fez Kadroth querer este quarto para si mesmo. Outros móveis incluem uma mesa e uma cadeira de madeira com ornamentos esculpidos, onde Kadroth faz suas refeições. O gato preto de Kadroth, **Touche**, é o único ocupante da câmara, embora Mere (consulte a área C7) verifique rotineiramente o fogo para se certificar de que o quarto permaneça quente.

C13. SALA DA ADIVINHA

Uma corrente de ar frio sopra por este quarto, apesar de um fogo forte na lareira. Envolvido sob uma colcha grossa e sentado em uma cadeira de balanço atarracada em frente ao fogo está uma anã venerável com uma estaca de madeira onde seu pé direito deveria estar. Ao lado dela, em uma pequena mesa, está um prato de comida. “*Eu tenho temido este momento*”, diz ela.

A anã do escudo na cadeira de balanço é **Hethyl Arkorran**, uma não combatente. Ela é a adivinha do culto e membro mais antigo - velha demais, na verdade, para prejudicar alguém. No prato ao lado dela está um filé de truta cabeçuda coberto com leite de cabra. Hethyl não vai tocá-lo, porque ela está doente até a morte de trutas.



Hethyl Arkorran

Hethyl é uma criatura sem coração - não é cruel por despeito, apenas rude de uma forma cruel e indiferente. Ela não esconde a verdade ou mede as palavras, e ela sabe que sua alma irá para os Nove Infernos quando ela morrer. Ela também tem vislumbres do futuro, o que significa que ela raramente fica chocada com o que acontece ao seu redor. Essas revelações mantiveram os cultistas um passo à frente de seus inimigos por muito tempo, mas a saúde de Hethyl está piorando, e não há nada que possa ser feito por ela dada sua idade. Ela considera Kadroth um líder digno, mas perdeu seu respeito quando lhe disse que Levistus o odeia. Kadroth se esforçou ao máximo para esquecer aquela conversa e espera o dia em que Hethyl morrerá.

Hethyl previu sua condenação. Ela morre de causas naturais imediatamente após compartilhar as seguintes informações com os personagens:

- Xardorok Sunblight, um guerreiro duergar, conquistará o Vale do Vento Gélido a menos que os personagens o derrotem.
- Xardorok tem uma fortaleza na superfície, escondida na Espinha do Mundo. Ele contém, entre outras coisas, uma forja movida pelo coração ainda batendo de um dragão vermelho.
- Xardorok tem um plano para a destruição sistemática de Dez Burgos, que os personagens podem descobrir se vasculharem sua fortaleza.
- Os personagens morrerão se enfrentarem Xardorok cedo demais. Eles devem testar sua coragem contra os horrores que assombram os confins do Vale do Vento Gélido antes de terem esperança de sobreviver aos perigos da fortaleza de Xardorok.

C14. QUARTO DO ORADOR

Este quarto está imaculadamente mobilado. Ele tem todos os adereços de um quarto de dormir real, incluindo uma cama macia, colchas aconchegantes, tapeçarias elegantes e um penico dourado. Barras sobre as janelas dissipam um pouco o ar de luxo, assim como o guarda que fica do lado de dentro da porta.

Um cultista humano chamado **Yajath** tem a tarefa nada invejável de proteger o **Orador Siever** e garantir que ele não saia desta sala. Depois que os personagens lidam com Yajath, eles podem contar com o orador da cidade:

Agachado no canto mais afastado da sala está um homem pálido vestindo uma camisola. Ele tem uma barba desgrenhada e parece estar trabalhando duro para encher um penico. “*Momento perfeito,*” ele diz, sua voz cheia de sarcasmo.

O **Orador Crannoc Siever** (humano plebeu leal e neutro), um homem solteiro de 49 anos, está em prisão domiciliar há duas semanas. Embora ele não seja a imagem de uma boa saúde, ele não está mortalmente doente, como a propaganda da seita faria os outros acreditarem. A única vez que **Crannoc** pode sair desta sala é quando Kadroth precisa dele para assinar a papelada na **área C9**.

Os cultistas mataram os guardas do orador, mas estão mantendo seus servos vivos. **Crannoc** foi avisado para se comportar, para que seus servos não paguem o preço final. Ele não sabe onde os criados estão sendo mantidos, mas sabe que o cozinheiro ainda está fazendo as refeições. Ele suspeita que o resto está sendo mantido na cisterna sob o castelo.

Crannoc não ficará feliz até que ele recupere o controle do castelo e seus captores sejam punidos por seus crimes. Ele tem pouco a dizer sobre seus captores, já que eles não compartilham informações com ele:

- Seus captores chegaram sob falsos pretextos, alegando ser árbitros neutros contratados pelo **Conselho dos Oradores** para ajudar Caer-Dineval a resolver suas disputas de pesca com Easthaven e Caer-Konig.
- Quem manda é um tiefling chamado **Kadroth**, que responde a alguém chamado **Levistus**.

C15. BIBLIOTECA ANTIGA

Esta sala foi incendiada há anos e nunca foi reparada. Restos de evidências de prateleiras do chão ao teto ao longo das paredes. Uma corrente de ar sai de uma lareira escura, agitando as teias de aranha ao redor dela.

Os fundadores de Caer-Dineval, a família Dinev, trouxeram com eles uma extensa coleção de livros raros. Essa coleção, armazenada aqui, foi queimada por orcs quando o castelo foi saqueado há muitos anos. O quarto não foi usado desde então.

C16. SOB O CASTELO

Se os personagens espiarem pelo alçapão aberto na torre de guarda noroeste, leia:

Uma escada de madeira se apegue à parede oeste, mantida no lugar com suportes de ferro. A escada desce 3,5 metros até um corredor feito de pedra de argamassa, iluminado e aquecido por quatro tochas crepitantes. Estendendo-se da extremidade leste do corredor é uma cisterna cheia de água. Um pequeno barco a remos está amarrado perto da beira da água.

Uma passagem de 1,5 metros de largura e 2,4 metros de altura na parede norte leva à **área C17**. Para mais informações sobre a cisterna e o barco a remos, veja a **área C18**.

C17. ARMAZÉM FRIO

Esta sala está vazia, exceto por quatro corpos envoltos em lençóis deitados lado a lado no chão.

Os corpos são os restos mortais de quatro cultistas (três humanos e um halfling) que foram mortos pelos guardas do orador durante a invasão hostil do castelo. O solo está muito congelado para enterrá-los, então eles estão sendo mantidos aqui em um armazenamento refrigerado.

Móveis antigos costumavam ser mantidos aqui, mas há muito tempo foram destruídos e queimados para aquecer.

C18. CISTERNA OESTE

Degraus de pedra descem na água gelada que inunda parcialmente este túnel em arco de seis metros de largura, que continua para o leste na escuridão. O telhado se arqueia a 3,5 metros acima da água, que tem 2,5 metros de profundidade. O barco a remos amarrado à beira da água parece seguro de usar.

Qualquer personagem que dê na água gelada mais do que um olhar de relance pode ver corpos inchados e meio congelados perto do fundo, sobrecarregados pelas suas cotas de malha. Existem seis cadáveres humanos e seis cadáveres de anões ao todo - os restos mortais dos guardas do castelo mortos pelos cultistas.

Uma passagem de 1,5m de largura e 2,4m de altura corta a parede norte 6 metros além do barco a remos, levando à **área C19**. Uma passagem semelhante mais a leste leva ao sul para a **área C20**.

Porta oriental. Na extremidade leste da cisterna está uma laje de mármore azul semi-submersa de 3 metros quadrados e 60 cm de espessura que bloqueia o acesso à **área C23**. Essa laje está longe o suficiente para que os personagens não a vejam com tochas ou visão do escuro, a menos que se movam mais para dentro da cisterna. A alavanca que abaixa e levanta este portão está na **área C22**. O portão também pode ser aberto com uma magia arrombar ou magia semelhante.

Barco a remos. Este barco vem com dois remos e pode conter dois personagens Médios mais seus equipamentos.

C19. ARMAZÉM

Os personagens podem utilizar o barco a remos para chegar a esta área, cujo piso se encontra acima do nível da água da cisterna (**área C18**). Um rato inofensivo mastiga a ponta de um saco de grãos que está no chão. Fora isso, esta sala está vazia.

C20. SANTUÁRIO DE LEVISTUS

O gelo cobre o chão desta sala escura de 4,5m quadrados. À sua esquerda e à direita estão túneis estreitos, e do outro lado da entrada está um pilar de gelo de 2,5 metros de altura com uma figura Humanoide com chifres e pele clara presa dentro dele. O pilar está enrolado em

correntes pretas e a parede atrás dele está coberta de fungo marrom.

A figura no pilar é um manequim de madeira pintado e vestido para se parecer com o arquidiabo Levistus. O manequim foi envolto em gelo, que foi cinzelado em forma de pilar e enrolado em correntes. O gelo é mantido congelado o tempo todo por um pedaço de bolor marrom de 3 metros quadrados que cresce na parede atrás dele (veja **“Bolor Marrom”** no *Livro do Mestre*). Qualquer criatura que tocar o pilar de gelo está perto o suficiente do bolor marrom para ser prejudicada por ele.

Qualquer personagem que obtiver sucesso em um teste de **CD 10** Inteligência pode adivinhar, corretamente, que os cultistas usam essa efígie congelada e enrolada em corrente como altar.

C21. APOSENTOS DE AVARICE

Esta sala é o quarto privado de uma tiefling albina que está sentada a uma pequena escrivaninha no escuro, escrevendo em um livro com capa de couro branco. Um corvo negro empoleira-se em um de seus chifres e parece ler junto com sua escritura. Sem tirar os olhos da página, ela diz a vocês: **“Saia”**.

Outros móveis neste antigo depósito incluem um tapete vermelho, uma cama estreita e um espelho independente com moldura de madeira, nenhum dos quais é notável.

A tiefling albina é um membro da Irmandade Arcana chamada **Avarice** (ver **Apêndice C**). O corvo é seu familiar, **Skelm**. Levistus enviou uma mensagem telepática para Avarice, exortando-a a não hostilizar um certo grupo de aventureiros até que eles a ajudassem a alcançar seu objetivo: a cidade Netherese perdida de Ythryn. Percebendo que os personagens são aqueles sobre os quais Levistus a alertou, ela tenta ser o mais hospitaleira possível, mas não discute por que está aqui ou o que está procurando.

Se ela não se sentir mais segura no castelo, Avarice vai embora sem lutar. (Há muitos outros lugares em Dez Burgos onde ela pode ficar confortável.)

As duas gárgulas de Avarice, **Gargle** e **Gurgle**, não estão presentes. Ela recentemente as enviou para espionar seus rivais magos. Avarice pode falar com suas gárgulas telepaticamente, graças à magia **ligação telepática de Rary**, e as manda de volta ao castelo assim que os personagens a confrontarem. Se os personagens matarem ou capturarem Avarice, as gárgulas os atacam quando eles deixam a fortaleza.

Tesouro. Avarice mantém seu **cajado do gelo** ao alcance. Quando ela não está escrevendo em seu grimório, ela o enfia em uma bolsa forrada de pele. Veja a descrição de Avarice no **Apêndice C** para mais informações sobre o grimório.

C22. ALAVANCA DE FERRO

Esta sala sem iluminação está vazia, exceto por uma alavanca de ferro que se projeta de uma placa de ferro embutida na parede norte. Esta alavanca levanta e abaixa a laje de mármore azul que sela a **área C23**.

C23. CISTERNA LESTE

A cisterna escura continua por mais 12 metros além da laje de mármore azul. A água nesta parte da cisterna felizmente está livre de cadáveres semi-congelados. Um túnel estreito esculpido na parede norte leva à **área C24**.

C24. PRISIONEIRO

Depois que os cultistas tomaram o castelo, eles prenderam a maioria dos servos nesta área.

Um túnel de um 1,5 metros de largura e 2,5 metros de altura leva a uma sala escura e fria que cheira a sujeira.

Cinco dos servos do orador (humanos plebeus desarmados) foram presos aqui pelo culto nas últimas duas semanas. Todos eles estão desnutridos, já que os cultistas os alimentam apenas uma vez a cada poucos dias. Os servos são brevemente descritos abaixo:

Lanthis Alderdusk é o assistente, notário e escriba do Orador Crannoc de 64 anos. Ele é corajoso e ágil para sua idade.

Elprekt Norbrav é o mordomo de 55 anos de idade, decadente, alto e esqueleticamente magro.

Mylbara Norbrav é a robusta esposa de Elprekt de 45 anos e a tradutora anã do orador.

Tam Sharf, uma ladrãozinha muda de 30 anos, procurada por um assassinato em Luskan, é a empregada doméstica do orador.

Dassir Ravenscar é o tímido dono de cães de 25 anos do orador.

Esses servos decidiram fugir da prisão. Quando ouvem a laje de pedra azul abrir na **área C23**, eles se escondem. Se os personagens revelam suas identidades antes de entrar na sala, os servos se apresentam e imploram aos personagens que os libertem. Caso contrário, os criados tentam emboscar o primeiro personagem para entrar na sala. Eles testam a iniciativa como um grupo e fazem apenas uma tentativa de agarrar, com vantagem no teste **d20**. (Não aplique modificadores ao teste.) Se eles falharem em agarrar o personagem, eles correm para os cantos mais distantes da sala e se amontoam na derrota.

RESULTADO: ALIANÇA SOMBRIA

Personagens que estabelecem uma relação de amizade com os Cavaleiros da Espada Negra podem usar o Caer como base de operações, indo e vindo enquanto durar esta aliança sombria. A torre de guarda nordeste é reservada para eles ficarem. Avarice tenta minimizar seu contato com o grupo durante este tempo; enquanto isso, suas gárgulas se revezam no topo da torre de guarda sudoeste, de onde podem observar os personagens ir e vir.

RESULTADO: DERROTANDO OS CULTISTAS

Se os personagens derrotarem os cultistas e libertarem o Orador Crannoc Siever, o orador pede que convoquem a milícia da cidade para que o castelo seja restaurado. Doravante, o orador permite que os personagens descansem no castelo sempre que necessário. Sua casa é a casa deles, por assim dizer. Os personagens aprenderão rapidamente que o orador é um fanfarrão

e agitador que gosta de viver como um rei atrás das muralhas do seu castelo.

Sem seus líderes, **Kadroth** e **Hethyl**, os Cavaleiros da Espada Negra estão sem rumo até que Avarice finalmente surja para preencher o vácuo de poder. Os personagens estão condenados a se cruzar com os cultistas novamente no **Capítulo 7**.



GÁRGULA

Elemental Médio, Caótico e Mau

Classe de Armadura: 15 (armadura natural)

Pontos de Vida: 52 (7d8 +21)

Deslocamento: 9m., voo 18 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Resistência à Dano: concussão, perfurante e cortante de armas não mágicas e que não sejam de adamantite.

Imunidade à Dano: veneno

Imunidade à Condição: exausto, petrificado, envenenado.

Sentidos: Visão no escuro 18 m., Percepção passiva 10

Idiomas: Terran

Nível de Desafio: 2 (450 XP)

Aparência Falsa: Enquanto a gárgula permanecer imóvel, ela é indistinguível de uma estátua inanimada.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: A gárgula realiza dois ataques: um com sua mordida e com suas garras.

Mordida: Arma de Combate Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m., um alvo. **Dano:** 5 (1d6 +2) dano perfurante.

Garras: Arma de Combate Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m., um alvo. **Dano:** 5 (1d6 +2) dano cortante.

CAER-KONIG

As encostas brancas e cobertas de neve do Monte Kelvin avultam-se atrás desta tranquila cidade à beira do lago. **Caer-Konig** começou como um acampamento para um grupo de montanhistas da região norte do Mar da Lua. Conforme o acampamento crescia, uma paliçada de madeira foi adicionada para desencorajar os invasores. Mais tarde, veio o castelo de pedra de Caer-Konig. Infelizmente, nem a paliçada nem o castelo se saíram bem; ambos caíram nas mãos dos orcs antes de cair em ruínas.

Caer-Konig, como é conhecida hoje, consiste em fileiras de casas com terraço que se afastam da margem do Lago Dinneshere como as fileiras de um anfiteatro. O porto está congelado, suas docas distorcidas e quebradas pelo gelo em movimento. Enterradas sob a neve nas encostas acima da última fileira de casas estão as ruínas do Caer que deu o nome à cidade - um lembrete ao povo de Caer-Konig de que nada dura neste canto do mundo.

A viagem de ida e volta para esta cidade remota foi acelerada pela balsa que saía de Easthaven, mas com a balsa fechada, Caer-Konig está completamente isolada por montanhas, lago e neve. Forçados a viver do que podem transportar do lago congelado, o povo de Caer-Konig está amargo e furioso. Eles acreditam que o resto de Dez Burgos os abandonaram. A única coisa que impede os habitantes da cidade de sair é a cerveja da taverna local, que nunca parece acabar.

Como se as coisas não estivessem ruins o suficiente, a cidade sofreu vários arrombamentos misteriosos recentemente, sem nenhuma evidência dos intrusos, exceto rastros de botas de anões na neve que leva ao norte. Como não há assentamentos conhecidos nessa direção, os habitantes da cidade presumem que o inverno eterno de Auril afetou os anões de Monte Kelvin, forçando-os a descer da montanha em busca de comida ou cerveja. Na verdade, a cidade está cercada por duergar invisíveis em busca de *Chardalyn*.

O orador da cidade, um draconato bebedor pesado chamado **Trovus**, patrulha à noite para ficar de olho em problemas. Em seu estado de embriaguez, porém, Trovus tende a vagar pelo lago gelado ou desmaiar nas docas em ruínas, e quase nunca se lembra de suas patrulhas noturnas depois que sua cabeça clareia.

CAER-KONIG EM POUCAS PALAVRAS

Cordialidade ** **Serviços** ** **Conforto** ***

Missão Disponível. “*O Invisível*”.

População 150 habitantes.

Líder. Orador **Trovus** (draconato de prata veterano, neutro e bom), aventureiro aposentado, representa a cidade. Trovus conquistou seus contrerrâneos com sua força e bom humor, embora seja muito franco para ser um bom político e beba demais.

Milícia. Caer-Konig pode reunir até **25 soldados** (use o bloco de estatísticas do *guerreiro tribal*) e **2 veteranos**.



Brasão: A silhueta de um peixe branco erguendo-se do centro da base de um campo azul escuro, que possui uma borda branca em todos os lados, exceto no fundo. O peixe representa o comércio local de pesca, e a fronteira quebrada representa a neve e o porto que circunda a cidade.

Sacrifício para Auril. Comida (veja “*Sacrifícios para Auril*”).

Rivais: Caer-Dineval, Easthaven.

VIAGEM POR TERRA

Um caminho coberto de neve com quase cinco quilômetros de extensão liga Caer-Konig à cidade vizinha de Caer-Dineval. Personagens a pé podem percorrer este caminho em 2 horas; montarias e trenós puxados por cães podem reduzir esse tempo em até 50%.

LOCAIS EM CAER-KONIG

Os seguintes locais estão marcados no mapa 1.5.

ANZOL, LINHA E CHUMBADA

Taverna

Esta taverna deve a sua popularidade aos meios litros de cerveja gratuitos que o proprietário, **Eglendar “Glen” Korr** (meio-elfo plebeu neutro e bom), mantém à mesa junto à porta da frente. Ele pressiona um na mão de cada pessoa que passa (*o anzol*), o que obriga a maioria deles a ficar para pedir segundos e terceiros (*a linha*). A parte “*chumbada*” do nome da taverna se refere tanto ao último drinque da noite quanto - quando os moradores locais desafiavam os visitantes para um concurso de bebida - ao último drinque que envia um competidor perdedor para debaixo da mesa.

Glen pega sua cerveja com os anões que vivem no vale ao pé do Monte Kelvin, e ele paga **Jarthra**, o anão (veja “*Frozenfar Expedições*” abaixo) para buscá-la para ele.

CAER-KONIG



Map 1.5: Caer-Konig

Ruined Caer

CAER-KONIG

Speaker's
House

Frozenfar Expeditions

← To Caer Dineval

The
Northern
Light

Hook,
Line,
and Sinker

Lac Dinneshere

N





Trovus, o orador draconato da cidade de Caer-Konig, toma uma bebida enquanto guarda a Luz do Norte

FROZENFAR EXPEDIÇÕES

Fornecedor de Aventureiros

Administrada por um guardião experiente chamado **Atenas Swift** (humano batedor neutro e bom), esta loja vende equipamentos de aventureiros. Anexado à loja há um galpão de madeira trancado onde Atenas guarda um par de trenós puxados por cães e um canil onde mantém uma dúzia de cães de trenó saudáveis (use o bloco de estatísticas do lobo para representá-los). Seis cães são suficientes para puxar cada trenó. Ajudando Atenas a administrar a loja está um experiente guia de montanha chamado **Jarthra Farzassh** (anão do escudo batedor leal e bom). Os dois têm um relacionamento excelente, misturado com algumas brincadeiras competitivas.

A idade alcançou Atenas. Ele pode sentir o frio nas articulações e sai com menos frequência do que antes. Hoje em dia, ele prefere ficar em casa enquanto oferece os serviços de Jarthra como um guia nos ermos.

A LUZ DO NORTE

Pousada

A pousada recebe o nome de uma lanterna mágica que pendia acima da porta da frente. Um duergar invisível a roubou recentemente, privando o estabelecimento de parte de seu fetiche.

A pousada é mantida pelas irmãs **Shorard** (humanas plebeias neutras e boas). A mais jovem, **Allie**, é ágil e charmosa; ela cumprimenta os convidados e faz toda a limpeza. A mais velha, **Cori**, é robusta e carrancuda; ela cuida do abastecimento da pousada e cuida de toda a comida. As irmãs lançam olhares sinistros umas para as outras e brigam a portas fechadas, mas nada acontece de suas rixas, como evidenciado pelo fato de que administram a pousada juntas há mais de uma década.

O INVISÍVEL

Os personagens podem pegar essa missão se começarem a aventura em Caer-Konig ou quando chegarem na cidade. Tudo começa quando os personagens entram na pacata aldeia, que está sendo atormentada por ladrões invisíveis.

Liderados pelo filho mais novo de **Xardorok Sunblight**, **Nildar**, os duergar invisíveis estão procurando por chardalyn em Caer-Konig, trazendo todas as coisas interessantes que encontram de volta para seu posto avançado no lado de Monte Kelvin. Cabe aos personagens se eles ajudarem o povo de Caer-Konig a restaurar seus objetos de valor roubados ou confrontarem os duergar para seu próprio ganho pessoal.

ADQUIRINDO A MISSÃO

A cidade fica calmamente aos pés do Monte Kelvin. Algumas pessoas agasalhadas se arrastam entre as casas cobertas de neve, mantendo a cabeça baixa, mal se preocupando em olhar para vocês enquanto vocês passam por elas.

Uma pilha de neve se agita quando vocês passam por ela e alguém escondido embaixo dela se levanta de repente. A figura olha em volta e grita: “*Quem está aí? São ladrões? Eu encontrei aqueles bastardos rastejantes?*”

Quando ele puxa o lenço que cobre o rosto, vocês vêem que é um draconato de prata segurando uma garrafa de vinho vazia como se fosse uma arma. Ele arrota, sorri para vocês e diz: “*Perdoe minhas maneiras. Estou um pouco nervoso com todo o roubo acontecendo. Eu sou Trovus, o Orador da cidade.*”

Trovus (draconato de prata veterano, neutro e bom) passa a maior parte de seus dias bebendo e lembrando seus dias de aventuras no passado. Ele está patrulhando à noite à procura de ladrões, mas depois de mais uma noite de bebedeira, ele desmaiou na neve depois de algumas horas. Ele não tem nenhuma lembrança de como acabou na pilha de neve ou por que estava lá fora bebendo, em primeiro lugar.

Se ele for questionado sobre os ladrões, **Trovus** respira fundo, tentando suprimir seus soluços, antes de explicar a situação:

“A cidade teve alguns problemas de roubo. Ninguém viu nada, na verdade. Na outra noite, a lanterna da Luz do Norte foi roubada. Cori não me deixa ouvir o fim disso, porque não fui capaz de encontrar os responsáveis. Ainda não, pelo menos. Mas eu tenho um talento especial para essas coisas.”

Se ele não parou, Trovus começa um longo discurso sobre as aventuras que teve na juventude. Suas histórias incluem uma em que ele chutou um meio-ogro em um rio e o viu flutuar enquanto gritava palavrões para ele. Outro conta sobre a vez em que ele enganou um grupo de kobolds fazendo-os acreditar que ele era um dragão em forma humanoide.

Se os personagens perguntarem sobre a lanterna perdida, ele se oferece para levá-los à pousada local para que possam conversar com as irmãs Shorard, que dirigem o estabelecimento. Ele parece menos incomodado com o frio do que qualquer outra pessoa no assentamento, devido à sua herança de dragão de prata. Enquanto caminham, **Trovus** fala sobre o que foi levado de Caer-Konig nas últimas três noites:

- Uma lanterna mágica que muda de cor, retirada da pousada local.
- Um par de cabras, roubadas da taverna local.
- Um pequeno saco de pérolas esculpidas em contas decorativas, desaparecido das lojas **Frozenfar Expedições**.

Se os personagens perguntarem sobre uma recompensa por lidar com os ladrões, Trovus explica que a cidade não tem moeda para pagar alguém para investigar o assunto. A maioria dos objetos de valor da aldeia já desapareceu, então pouco resta para usar como compensação.

Irmãs Prestativas

Trovus conduz os personagens por Caer-Konig até a Luz do Norte, na extremidade leste da cidade. Um gancho vazio, destinado a carregar uma lanterna, está pendurado acima da entrada da pousada.

A pousada parece estar quase vazia. Uma jovem olha para cima quando você entra, dá um sorriso castigador para Trovus e diz: “Você adormeceu do lado de fora de novo? Estou lhe dizendo, Trovus, um dia você terá que parar de depender da bondade de estranhos.”

A mulher então abre uma porta para o que parece ser uma cozinha e grita: “Esquente algo para Trovus. Ele está *“patrulhando”* novamente.”

A mulher, **Allie**, é uma das **Irmãs Shorard** (neutra e boa humana plebeia), proprietária da pousada. A outra proprietária, **Cori**, está trabalhando na cozinha. Allie acomoda Trovus em uma cadeira antes de abordar os personagens.

Ela confirma que a cidade tem passado por arrombamentos e roubos recentemente, mas ninguém testemunhou um culpado em potencial. A única pista é um conjunto de trilhas que levam na direção de Monte Kelvin. Allie acha que as pegadas foram feitas por anões que vivem no vale na base do Monte Kelvin. Ela suspeita que o inverno sem fim deixou os anões desesperados por comida e cerveja, embora ela não consiga explicar por que os anões roubaram a lanterna da pousada e outros objetos de valor. Allie também está surpresa que ninguém em Caer-Konig tenha visto ou ouvido os anões, comentando que *“Um anão silencioso é um paradoxo”*.

Qualquer interação com **Allie** é interrompida quando **Cori** sai da cozinha:

A porta da cozinha se abre quando uma mulher de aparência severa entra segurando uma tigela de sopa fumegante. Ela coloca a tigela na frente de Trovus e diz: “Nenhum anão fez isso. Alguém os teria visto. Os pegou. Não, há algo mais acontecendo. Além disso, qual a utilidade de anões famintos por uma lanterna?”

Se os personagens pedem detalhes a **Cori**, ela explica que a lanterna mágica que enfeitava a parte externa de sua pousada não faz nada de útil além de iluminar a área com cores diferentes.

Se questionadas sobre uma recompensa por lidar com os ladrões, as irmãs dizem que têm pouco dinheiro, mas podem fornecer comida e camas confortáveis em troca da ajuda do grupo. Elas vão até jogar algumas garrafas de cerveja se os personagens puderem trazer sua lanterna mágica de volta para a pousada.

Se os personagens aceitarem a busca, **Allie** os leva para os fundos da pousada, onde pegadas leves levam ao Monte Kelvin. Se eles recusarem a missão, Caer-Konig continua a ser atormentado por ladrões invisíveis até que os duergar parem de procurar por **chardalyn** na cidade.

Obtendo um Trenó de Cães

Se os personagens estiverem interessados em seguir os rastros suspeitos, as irmãs Shorard sugerem que eles visitem a **Frozenfar Expedições** e garantam um trenó puxado por cães antes de partirem em sua aventura. Se os personagens fizerem isso, eles descobrirão que **Jarthra**, o guia de montanha da Frozenfar Expedições, está disposto a acompanhar os personagens por uma pequena taxa de **10 po** por dia de viagem. Jarthra tem vantagem nos testes de Sabedoria (Sobrevivência) feitos nas proximidades do Monte Kelvin.

Seguindo as Trilhas

As trilhas que saem da pousada foram parcialmente preenchidas com a neve que soprava, fazendo com que parecessem pequenas depressões. Assim que os personagens se distanciarem cerca de 15 metros da pousada e seus edifícios externos, eles descobrem que os rastros foram completamente obscurecidos.

Se os personagens esperarem até de manhã para partir, eles encontram um conjunto de pegadas frescas deixadas por um batedor duergar solitário. Este duergar não entrou em nenhum prédio, mas simplesmente olhou ao redor da vila antes de sair perto da manhã. Seguir as pegadas leva a um conjunto diferente de trilhas, que foram feitas por um ogro zumbi puxando um trenó de cães. Essas novas trilhas começam onde as trilhas duergar terminam, a 400 metros da cidade. (O ogro zumbi esperou a noite toda pelo duergar voltar. O duergar pulou no trenó puxado por cães antes de mandar o ogro zumbi marchar.) Qualquer personagem que examinar essas pegadas e tiver sucesso em um teste de Sabedoria CD 15 (Sobrevivência) identifica as pegadas da criatura como pertencente a um ogro. Os personagens podem seguir essas trilhas frescas, que vão em direção à montanha e, em seguida, desviam-se em direção ao posto avançado duergar, escondido no sopé do nordeste do Monte Kelvin.

Assim que os personagens chegam a 1km do posto avançado, eles descobrem que o vento apagou os rastros que eles estavam seguindo, tornando difícil para eles encontrar o destino exato. A cada hora que os personagens gastarem vasculhando o sopé, peça que façam um teste em grupo de Sabedoria CD 15 (Sobrevivência). Jarthra contribui para este teste de grupo, se ele estiver presente e tem vantagem em seu teste. Se o teste do grupo for bem-sucedido, os personagens encontrarão o posto avançado. Se o teste do grupo falhar, eles não encontram o posto avançado durante aquela hora, mas podem tentar novamente. Se eles falharem em duas desses testes de grupo seguidos, os personagens têm um encontro aleatório no meio dos ermos, possivelmente durante uma nevasca (veja “*Encontros nos Ermos*”).

Aproximando-se do Posto Avançado

O posto avançado duergar, uma adição recente ao sopé ao norte de Monte Kelvin, foi escavado na encosta de uma colina. Embora os duergar estejam baseados principalmente na fortaleza de Xardorok na montanha (descrita no **Capítulo 3**), eles vêm a este entreposto para reabastecer e descansar antes de procurar chardalyn em assentamentos próximos.

Quando os personagens encontrarem o posto avançado duergar, leia:

Uma fortaleza em blocos desprovida de calor ou charme se projeta da encosta de uma colina em forma de meia-lua. Apenas parte de sua construção é visível; o resto está enterrado na pedra.

Uma grande porta dupla de pedra serve de entrada principal. O terreno que leva a ele é uma planície ligeiramente inclinada para cima, coberta de neve fresca. Um riacho costumava fluir de um bueiro barrado a nordeste da entrada principal, mas o curso d'água congelou. Duas outras aberturas com barras podem ser vistas ao longo da parede norte da fortaleza. Qualquer pessoa posicionada atrás dessas aberturas teria uma visão desobstruída da encosta.

Mais perto de vocês, separado do resto da fortaleza, está um bunker de pedra coberto de neve perfurado por flecheiras.

Dois duergar vigiam os intrusos que se aproximam. Um está estacionado no bunker (**área O1**), o outro no mirante (**área O3**). Esses duergar estão cansados e entediados, mas percebem personagens tão incautos a ponto de carregar fontes de luz ou anunciar sua presença.

Se a duergar do mirante ver o que ela percebe ser uma ameaça, ela soa o alarme enquanto corre para a entrada principal (**área O2**) para puxar a ponte levadiça, levando 2 rodadas para fazer isso. O duergar no bunker está armado com uma besta pesada (1d10 dano perfurante) e dá disparos em ameaças visíveis.

Os personagens que forem bem-sucedidos num teste Destreza CD 10 (Furtividade) podem aproximar-se da fortaleza sem serem detectados, abraçando a falésia ao norte e movendo-se para trás do bunker e por baixo das aberturas do miradouro. Assim que alcançam a foz do rio congelado, eles podem rastejar pelo bueiro (que leva sob a **área O2**) ou se aproximar silenciosamente da entrada principal sem serem detectados.

INTERPRETANDO OS DUERGAR

Quando os personagens chegam, o posto avançado contém **cinco duergar** (incluindo Nildar), que se comportam como descrito aqui.

Antes de entrar em combate, esses duergar usam sua característica **Aumentar** para crescer de tamanho. Se um duergar for pego sozinho por um grupo de inimigos, ele clama por ajuda antes de ficar invisível. Quando o reforço chega, ele usa seu Aumentar e volta à luta.

Esses duergar não vão negociar e se recusam a se render. Se os personagens capturarem e interrogarem um duergar, um teste bem sucedido de Carisma CD 14 (Intimidação) pode convencer o prisioneiro a divulgar as seguintes informações:

- **Nildar Sunblight** comanda o posto avançado.
- Nildar está procurando em Dez Burgos por chardalyn em nome de seu pai, **Xardorok Sunblight**, que comanda uma fortaleza muito maior nas montanhas. Xardorok está obcecado por chardalyn e está forjando um dragão com isso.
- O posto avançado foi construído perto de Monte Kelvin por um motivo. Assim que Dez Burgos for destruído, os duergar planejam usar esse posto avançado como área de preparação para um ataque contra as minas do Vale dos Anões.

Locais do Posto Avançado

O posto avançado duergar não foi construído com a intenção de ser esteticamente agradável ou acolhedor para estranhos. Não há iluminação interna, já que os duergar contam com visão do escuro para enxergar. As paredes e entradas têm 3 metros de altura, permitindo que os duergar cresçam para um tamanho grande se movam facilmente.

Os seguintes locais estão marcados no **mapa 1.6**.

01. Bunker

Este bunker de pedra tem 4,5m de altura. As arestas de sua construção indicam que foi cortada de uma única peça de pedra.

Um duergar chamado **Brojk** fica de guarda no bunker e atira sua besta pesada através das fendas de flecha em qualquer criatura que ele veja. Ele carrega esta besta além de suas armas normais.

Túnel Subterrâneo. Este túnel de 1,5m de altura tem 6 metros de profundidade e tem uma escada de 6 metros de comprimento em cada extremidade. A escada na extremidade norte leva até a **área O4**.

02. Torre Principal

As portas externas não estão trancadas, mas são pesadas. Como uma ação, o personagem pode abrir as portas vencendo um teste de Força **CD 12**. Um poço de 9 metros de profundidade logo após essas portas é coberto por uma ponte levadiça de madeira de 6 metros quadrados que pode ser levantada por um mecanismo de corrente simples em momentos de perigo.

Este corredor não tem decoração. Um poço congelado escuta um corredor a leste, e três gaiolas de ferro estão empurradas contra uma parede. Um contém um ogro fétido com pele podre e meio congelada e uma órbita ocular direita vazia. Ele uiva em desespero ao ver vocês. Outra gaiola contém um par de cabras nervosas. A terceira gaiola está vazia. Encostado em uma parede perto das gaiolas está um trenó de madeira puxado por cães com gelo agarrado a ele.

As duas cabras foram roubadas de Caer-Konig e os duergar planejam comê-las. Os duergar usam o ogro zumbi para puxar seu trenó puxado por cães. O zumbi foi escravizado e intimidado pelos duergar e faz o que eles mandam. Dentro de sua gaiola, ele não pode fazer mal a ninguém.

Se ainda não o fizeram, o duergar do bunker (**área O1**) e o mirante (**área O3**) correm para soltar o ogro zumbi de sua jaula e atacar os intrusos que violam este corredor. O zumbi fica do lado dos duergar em qualquer luta. Duergar que caem abaixo da metade de seus Pontos de Vida movem-se para trás do gargalo (**área O5**), deixando o ogro zumbi para cobrir sua retirada se for o caso.

Poço. O poço desce 3 metros até uma cisterna subterrânea. As laterais do poço estão geladas e requerem equipamento de escalada ou magia para escalar.

03. Mirante

A porta se abre para uma grande sala quase vazia. A neve caiu nos cantos e o gelo cobre as paredes de pedra. Três aberturas barradas dão para o terreno coberto de neve fora da fortaleza.

A menos que ela tenha motivos para deixar o mirante e levantar a ponte levadiça na **área O2**, uma duergar chamada **Urthhild** fica de guarda aqui, batendo os pés para lutar contra o frio.

Aberturas barradas. Barras de ferro verticais com espaçamento de 15cm estão embutidas nas estruturas de pedra de três aberturas retangulares de 1,5 m de altura. Como uma ação, o personagem pode tentar dobrar as barras para criar uma abertura grande o suficiente para que uma pequena criatura passe, fazendo isso com um teste bem sucedido de Força **CD 20** (Atletismo).

04. Arsenal

Pilhas de equipamentos estão empurradas contra as paredes desta sala. No extremo sul da câmara, uma escotilha aberta revela uma rota que leva ao subsolo.

O arsenal contém equipamentos usados pelos duergar, incluindo duas loricas de escamas dimensionadas para anões, dois escudos de aço, três picaretas de guerra, nove dardos, dois kits de alpinista e quatro kits de jogos.

Túnel subterrâneo. Este túnel de 1,5m de altura tem 6 metros de profundidade e tem uma escada de 6m de comprimento em cada extremidade. A escada na extremidade sul sobe para a **área O1**.

05. Ponto de Estrangulamento

Uma longa sala, dividida no meio por duas portas abertas, está vazia. No canto sudoeste, uma alavanca de ferro sobressai da parede.

Nildar (veja **área O6**) investiga quaisquer ruídos altos nesta área. Uma vez convocado, ele fica ao lado da alavanca e espera que um ou mais intrusos se movam para o ponto de estrangulamento, após o que ele move a alavanca para acionar uma armadilha.

Armadilha. Quando a alavanca é puxada, pontas de ferro saltam do chão e do teto para formar barreiras em cada porta. Uma criatura em qualquer abertura deve ter sucesso numa salvaguarda de Destreza **CD 12** ou receber **7 (2d6)** dano perfurante dos espinhos e ser contida até que os espinhos sejam retraídos ou a barreira seja destruída. As pontas podem ser retraídas apenas puxando a alavanca uma segunda vez.

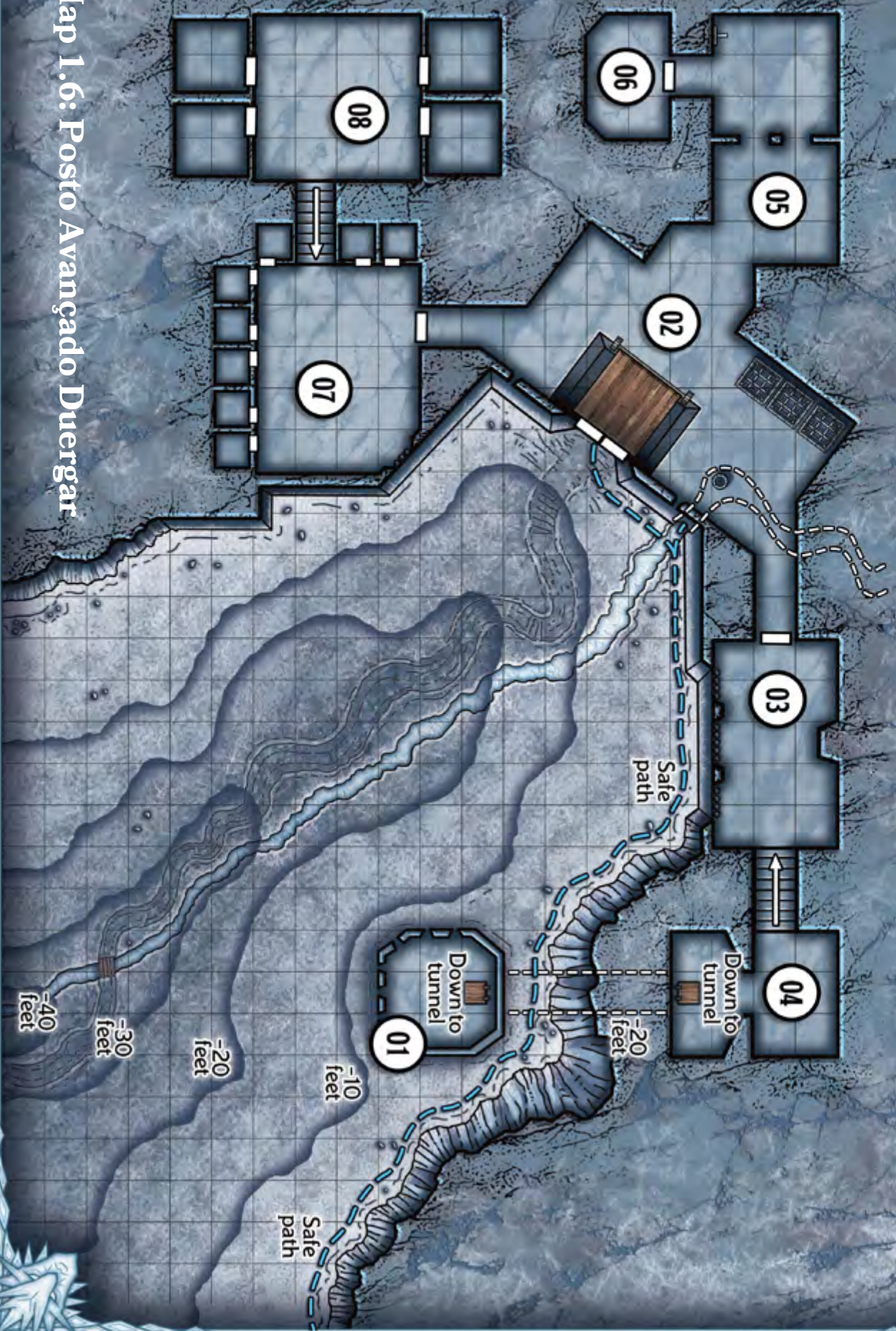
Esta armadilha foi projetada para isolar um único inimigo na parte oeste da sala, bloqueando-o de seus aliados com os espinhos. As criaturas podem ver através das lacunas entre os espinhos, mas as lacunas não são grandes o suficiente para o personagem passar. As barreiras de espinhos garantem cobertura de três quartos às criaturas atrás deles. Cada barreira possui **CA 15, 18 pontos de vida** e imunidade a venenos e danos psíquicos.

06. Quartel do Comandante

Uma cama esculpida em pedra e uma mesa ocupam este quarto monótono. Em cima da mesa estão vários cacos de cristal escuro, bem como um pedaço de papel amassado e um saco de estopa sobre um objeto brilhante que emite luz colorida que muda do azul para o verde para o vermelho.

DUERGAR OUTPOST

1 square = 10 feet



Map 1.6: Posto Avançado Duergar



Retirado do site: © <https://i.redd.it/ueym9hul5tz51.jpg>

Se os personagens conseguirem atravessar a **área O5** sem entrar em uma luta, eles pegam **Nildar Sunblight**, um duergar, sentado na mesa, estudando sua coleção de cacos de vidro. Ele ataca os personagens quando eles entram.

O objeto brilhante na mesa é uma **lanterna mágica**, que Nildar cobriu com um saco de estopa para diminuir sua luz. A lanterna é a mesma que foi roubada da **Luz do Norte** em **Caer-Konig**. Ele muda de cor de azul para verde para vermelho, mas não tem outras propriedades mágicas.

O pedaço de papel amassado na mesa traz uma mensagem do irmão mais velho de Nildar, **Durth**, escrita em carvão e em anão. A carta diz o seguinte:

Irmão,

Você me encontrará na balsa congelada em Easthaven. A partir desta nova base, a busca por chardalyn continua. Por muito tempo que nosso pai reine sobre esta terra escura!

Durth

Os personagens podem visitar a balsa ou entregar a carta de Durth às autoridades em Easthaven e deixá-los lidar com ele (veja **"Easthaven"**, para mais informações).

Interpretando Nildar. O principal objetivo de Nildar é agradar a seu pai, cuja obsessão por chardalyn ele compartilha. Quando não está liderando ataques, Nildar passa a maior parte do tempo examinando mercadorias roubadas de Caer-Konig e de outros lugares. Os cacos na mesa incluem várias peças de vidro colorido comum e três pedaços do tamanho de uma adaga de chardalyn (veja **"Chardalyn"**). Com um teste bem sucedido de **Inteligência CD 16**, o personagem pode determinar que o *chardalyn*, apesar da sua composição cristalina, é maleável, tornando-se uma matéria-prima ideal para quem pode fazer peças a partir da substância. Nenhuma outra propriedade pode ser discernida com um teste de habilidade. Esses fragmentos de *chardalyn* não contêm magia e são seguros para manusear.

Derrotando Nildar. Se os personagens capturarem Nildar e tentarem falar com ele, ele rosna e ameaça os personagens em Anão:

"Meu pai é mais poderoso do que qualquer um de vocês, criaturas imundas, poderiam imaginar. Vocês não entendem a glória disso, o poder encontrado no gelo. Nenhum de vocês faz. Mas vocês aprenderão em breve, quando meu pai liberar seu terror sobre Dez Burgos! Seu destino voa nas asas do dragão!"

Se os personagens deixarem **Nildar** ir ou se ele escapar, ele sai do posto avançado usando o ogro zumbi e trenó puxado por cães na **área O2**; se isso não for mais uma opção, ele foge a pé. Ele retorna à fortaleza de seu pai nas montanhas (veja **Capítulo 3**), jurando vingança sobre os personagens e prometendo infligir grande dor a eles se seus caminhos se cruzassem novamente.

Tesouro. Personagens que revistem o quarto encontram uma pequena bolsa de moedas enfiada no saco de dormir de Nildar. A bolsa contém **24 po** e **17 pp**.



Nildar Sunblight

07. Servos Esporo

Esta câmara parece ser um bloco de celas forrado com portas de pedra que têm pequenas janelas gradeadas colocadas nelas na altura dos olhos de um anão. A neve e o vento entram na sala por uma janela gradeada no canto nordeste que dá para o bunker coberto de neve que guarda a entrada principal.

A abertura barrada no canto nordeste é semelhante às da **área O3**.

As três celas ao longo da parede oeste estão vazias no momento. Cada uma das cinco celas ao longo da parede sul contém um prisioneiro, anteriormente um Dez-Burguense ou um nômade Reghed que foi sequestrado e morto pelos duergar. Usando os esporos animados de um **miconide soberano**, os duergar transformaram esses humanos mortos em **cinco servos de esporos** (conforme descrito no registro **"Miconides"** no *Livro dos Monstros*) cobertos com crescimentos de fungos. Os **servos dos esporos** emergem de suas celas para atacar os intrusos que entram na sala. Eles usam o bloco de estatísticas do **guerreiro tribal**, com estas alterações:

- Os esporos servos são plantas sem alinhamento com um deslocamento de 6 metros. Eles têm visão às cegas de 9 metros e são cegos além desse raio. Eles não podem ficar cegos, enfeitiçados, assustados ou paralisados.
- Eles têm **Inteligência 2 (-4)**, **Sabedoria 6 (-2)** e **Carisma 1 (-5)**.
- Eles perdem o traço do **Tática de Matilha** e todos os idiomas que conheciam.

08. Quartos Duergar

Pequenos quartos ladeiam uma área comum central, onde caixotes e sacos estão escondidos contra a parede oeste. As portas dos dois quartos do sul estão abertas e cada quarto está vazio, exceto por um saco de dormir esfarrapado e uma cadeira. Por trás das portas fechadas dos quartos do norte, você ouve o som fraco de um ronco.

Cada um dos quartos do norte tem um duergar dormindo nele. Os dois duergar são irmãos chamados **Ruvik** e **Skorn**. Se os personagens se moverem sem fazer barulho, os duergar continuam dormindo. Se acordados, eles atacam os intrusos. Os duergar dormem com suas armaduras, mantendo seus escudos e armas ao alcance.

Tesouro. As caixas e a maioria dos sacos contêm suprimentos básicos, incluindo cobertores, rações, cordas de cânhamo e outros equipamentos. Um pequeno saco contém os objetos de valor roubados de Caer-Konig: **25 pérolas esculpidas em contas decorativas** (5 po cada). Outro saco contém *três adagas, um conjunto de ferramentas de entalhador, um conjunto de ferramentas de navegador, equipamento de pesca e uma poção de cura escondida em uma bolsa de couro junto com 73 pp.*

CONCLUINDO A MISSÃO

Quando os personagens retornam à Lanterna do Norte, eles encontram *Trovus* desmaiado em uma poltrona acolchoada enquanto Allie e Cori fazem seu trabalho. Se os personagens contarem a Allie sobre o posto avançado duergar, ela admite não saber nada sobre os duergar e fica perturbada ao saber que eles podem se tornar invisíveis e crescer até o tamanho de um ogro!

Se os personagens recuperarem a lanterna da pousada, Allie oferece a eles alguns jarros de cerveja como recompensa. Ela preparou quartos para eles, mesmo que não tenham trazido a lanterna. Allie também pode ajudar os personagens a devolver outros bens roubados aos seus proprietários em Caer-Konig.

Servos Esporo (Guerreiro Tribal)

Planta média, sem alinhamento

Classe Armadura: 12 (armadura de couro)

Pontos de Vida: 11 (2d8 + 2)

Deslocamento: 6 metros

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Imunidade à Condição: amedrontado, cego, enfeitiçado, paralisado

Sentidos: visão às cegas 18 metros (cego além deste raio), percepção passiva 10

Idiomas: -

Nível de Desafio: 1/8 (25 XP)

AÇÕES

Lança. Arma de combate Corpo a Corpo ou à Distância: +3 para acertar, alcance 1,5m ou à distância 6/18m, um alvo. **Dano:** 4 (1d6+1) de dano perfurante ou 5 (1d8+1) de dano perfurante se usado com as duas mãos para fazer um ataque corpo a corpo.

Ficha retirada do site: https://5e.tools/bestiary.html#tribal%20warrior%20spore%20servants_idrotf.

NILDAR SUNBLIGHT

Humanoide Médio (anão), leal e mau

Classe de Armadura: 16 (lorica de escamas, escudo)

Pontos de Vida: 26 (4d8 +8)

Deslocamento: 7,5 metros

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Resistência a Dano: veneno

Sentidos: Visão no escuro 36 m, Percepção passiva 10

Idiomas: Anão, Subterrâneo

Nível de Desafio: 2 (450 XP)

Resistência Duergar. O duergar tem vantagem em testes de resistência contra venenos, magias e ilusões, assim como para resistir a ser enfeitiçado ou paralisado.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob luz solar, o duergar tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

AÇÕES

Aumentar (*Recarrega após um Descanso Curto ou Longo*). Por 1 minuto, o Nildar, magicamente aumenta de tamanho, juntamente com tudo que ele esteja vestindo ou carregando.

Enquanto estiver aumentado, Nildar é **Grande**, dobrando os dados de dano de seus ataques com armas baseadas em Força (inclusive nos ataques), e fazendo testes de Força e testes de resistência de Força com vantagem. Se Nildar não tiver espaço para ficar Grande, ele cresce até o máximo tamanho possível para o espaço disponível.

Picareta de Guerra. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. **Dano:** 7 (1d8+3) de dano perfurante, ou 16 (3d8+3) de dano perfurante enquanto estiver aumentado.

Azagaia. Arma de Combate Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma: +4 para atingir, alcance 1,5 m ou 9/36 m, um alvo. **Dano:** 6 (1d6+3) de dano perfurante, ou 13 (3d6+3) de dano perfurante enquanto estiver aumentado.

Invisibilidade (*Recarrega após um Descanso Curto ou Longo*). Nildar, magicamente fica invisível até atacar, conjurar uma magia ou usar seu **Aumentar**, ou até sua concentração ser interrompida, até 1 hora (como se estivesse se concentrando em uma magia). Qualquer equipamento que Nildar esteja vestindo ou carregando fica invisível com ele.

NOTA:

O livro não fala nada sobre os atributos de Nildar Sunblight; na minha opinião sendo um “*semi-chefe*” nada mais justo que ele seja mais forte que os demais duergar. Um nível de desafio 2 acho bem justo e adequado para ele. Foi utilizado o recurso “*Scale Creature by CR*” do site: https://5e.tools/bestiary.html#duergar_mm,scaled:2.

Lembrando que essa ficha não é oficial, apenas opcional.

DOUGAN'S HOLE

Dougan's Hole é a menor e mais isolada das dez cidades. Seus moradores não gostam de visitantes e a consanguinidade fez com que a população diminuísse nos últimos anos. Também deu origem a deformidades físicas frequentemente observadas, incluindo, mas não se limitando a orelhas pequenas e deformadas e dentes ligeiramente pontiagudos.

A cidade é um pequeno aglomerado de residências empoleiradas na orla de **Redwaters** que é muito pequeno para sustentar qualquer indústria - nem mesmo artesanato pesqueiro. O gelo dobrou o mais curto de seus dois píeres, tornando o cais inseguro. O píer mais longo tem duas quilhas protegidas por gelo amarradas a ele, embora estejam imóveis porque o inverno de Auril congelou a superfície do lago por centenas de metros ao redor deles. Os pescadores locais puxaram seus barcos menores para a costa e recorreram a fazer buracos no gelo para pegar a truta cabeçuda, da qual dependem para a sobrevivência. Os visitantes de Dougan's Hole costumam ficar impressionados com a sinistra forma de escuras formas humanoides no gelo, permanecendo em silêncio e parados enquanto o vento uiva ao redor deles.

Dougan's Hole em Poucas Palavras

Cordialidade * **Serviços** * **Conforto** *

Missão Disponível. *"Escondido".*

População. 50 habitantes.

Líder. Oradora **Edgra Durmoot** (humana neutra **batedor**), uma caçadora que fala com clareza e está envelhecendo, fala pelos habitantes da cidade. Ela raramente vai às reuniões do Conselho dos Oradores.

Milícia. Dougan's Hole pode reunir até **12 soldados** (use o bloco de estatísticas do *guerreiro tribal*) e **1 veterano**.

Brasão: Um monólito cinza em forma de pilar contra um campo azul-celeste acima de dois peixes prateados cruzados, seus corpos escamosos formando um **X**, com suas cabeças no canto superior esquerdo e no canto superior direito. O monólito significa mistério local, enquanto os peixes representam a generosidade de Redwaters.

Sacrifício para Auril. Calor

Rival: Good Mead.

VIAGEM POR TERRA

Um caminho coberto de neve com 9,6 km de distância conecta Dougan's Hole à cidade vizinha de Good Mead. Os personagens a pé podem percorrer este caminho em 4 horas; montagens e trenós puxados por cães podem reduzir esse tempo em até 50%.

LOCALIZAÇÃO EM DOUGAN'S HOLE

O seguinte local marcado no **mapa 1.7** não pode deixar de atrair a atenção dos recém-chegados.



VINTE PEDRAS DE THRUUN

Triângulo de Megálitos

A única característica verdadeiramente interessante em Dougan's Hole é o anel de megálitos conhecido como as **Vinte Pedras de Thruun**. Situados na extremidade sul da cidade, dezenove desses menires de granito de forma tosca estão dispostos em um triângulo áspero, com uma única pedra no centro da formação. Ninguém sabe quem construiu esta estrutura ou por quê; os habitantes da cidade afirmam que as pedras estavam lá quando o fundador da cidade, um chondathanio chamado **Dougan Dubrace**, apareceu pela primeira vez neste local de pesca. Os estudiosos tentaram pesquisar a origem do nome da estrutura, mas tudo o que encontraram foram alusões a uma criatura chamada **Thruun** nas lendas mais antigas do povo do norte. Alguns especulam que **Thruun** era um Deus, enquanto outros acreditam que é um espírito elemental destrutivo ligado a este local por magia druídica antiga.

ESCONDIDO

Dois lobos de inverno estão extorquindo o povo de Dougan's Hole por comida e tesouro em nome de um mamute peludo chamado **Norsu**. Anos atrás, um druida do gelo lançou uma magia **despertar** no mamute. No ano passado, um grupo de aventureiros matou **Garagai**, o mestre gigante do gelo do mamute. **Norsu** nunca se recuperou da perda e, até hoje, zela pelo cadáver congelado de seu mestre, sem vontade de sair de seu lado. Os lobos do inverno, que serviam a Garagai como amigos fiéis, cuidam do mamute. Embora **Norsu** se alimente de plantas, não de carne, ele tem prazer em matar humanoides para vingar a morte de Garagai. Matar o mamute é uma tarefa difícil, então os personagens deveriam fugir de **Norsu** ou tentar argumentar com ele.



Os irmãos lobos do inverno, Koran e Kanan, representam uma ameaça para todos os que visitam Dougan's Hole

Norsu e os lobos do inverno residem em uma cabana de gelo construída por Garagai. Os lobos tentam atrair os personagens para a cabana, sabendo que Norsu vai gostar do exercício de matá-los. Mantidos em cativeiro no alojamento estão **Silja** e **Finn Dejarr**, dois irmãos adolescentes de Dougan's Hole que estão desaparecidos nos últimos quatro dias e estão considerados mortos. Os lobos estão mantendo os irmãos em uma gaiola e os alimentando com carne crua para mantê-los vivos até que Dougan's Hole pague um resgate por seu retorno seguro. Personagens atraídos para a tenda de gelo pelos lobos ou contratados pela **Oradora Durmoot** para encontrar os adolescentes desaparecidos podem tentar resgatar **Silja** e **Finn** da tenda do gigante do gelo e levá-los em segurança de volta à cidade.

ADQUIRINDO A MISSÃO

Se **Dougan's Hole** for a **Cidade Inicial** dessa aventura, os personagens já sabem um pouco do que está acontecendo. Leia:

Dougan's Hole está cercado por lobos de inverno que perseguem nos arredores da cidade.

"Não sei quantos, mas esses lobos são grandes como cavalos!" diz um local com orelhas pequenas e deformadas.

"Eles sabem palavras e têm um vocabulário poderoso!" diz outro com dentes pontiagudos.

"Pelas pedras de Thruun, eles pegaram a bela Sil e seu adorável irmão Finn no outro dia", diz um terceiro, que tem mais do que uma semelhança passageira com os outros dois.

Um quarto que se parece com sua irmã interrompe. *"Malditos lobos de inverno dizem que não vão devolvê-los até que a cidade pague o resgate de um rei em comida e ouro. Esta cidade mal tem o suficiente para se alimentar, e não há ouro. Ninguém tem permissão para sair da cidade. Lobos prometem matar qualquer um que tente!!"*

Os habitantes da cidade pedem aos personagens que se encontrem com a **Oradora Edgra Durmoot** antes de tentar ajudar a cidade com seu problema com os lobos. A **Oradora Durmoot** é teimosa ao extremo. Ela acredita firmemente que os adolescentes desaparecidos estão mortos, e ela não está prestes a dar comida aos lobos de inverno quando seu próprio povo mal tem o suficiente para se alimentar. Ela permite que os personagens lidem com os lobos de inverno da maneira que acharem melhor, mas não oferece ajuda.

Lobo Bom, Lobo Mau

Quando os personagens se aproximam pela primeira vez dos arredores de Dougan's Hole ou logo após deixarem a cidade, eles se deparam com dois lobos de inverno chamados **Koran** e **Kanan**. É assim que o encontro se desenrola:

- **Koran** age como o lobo **"bom"**, enquanto seu irmão interpreta o lobo **"mau"**. Este ato funcionou antes com os locais estúpidos; os lobos presumem que os personagens serão enganados com a mesma facilidade.

- **Koran** se aproxima dos personagens, mancando em uma perna traseira e choramingando como um cachorro lamentável, tornando-se o menos ameaçador possível. **Kanan** permanece por perto, mas fora de vista. Qualquer personagem que tenha sucesso num teste de Sabedoria CD 15 (Intuição) percebe o ardil de Koran, reparando que o lobo por vezes esquece em que perna está supostamente mancando.

DOUGAN'S HOLE



Map 1.7: Dougan's Hole

DOUGAN'S HOLE



• **Koran** afirma que ele costumava ser chutado por seu mestre, um velho gigante do gelo chamado **Garagai**. Koran também diz que Garagai sequestrou dois habitantes da cidade e os mantém prisioneiros em sua cabana a mais de meio dia de caminhada a oeste da cidade. Koran quer ajudar os personagens a libertar os prisioneiros, para se vingar de Garagai por seu abuso. Se os personagens acreditarem nessa história, Koran os leva até o chalé enquanto Kanan segue seus rastros e seu cheiro, permanecendo fora de vista.

Se Koran não for capaz de convencer os personagens a segui-lo de volta ao alojamento do gigante do gelo, Kanan intervém e faz o papel de lobo “**mau**”, expondo suas presas e ameaçando comer os personagens, a menos que mudem de ideia. Kanan finge estar chateado com o abuso que Garagai infligiu à Koran. “*Ele vai pensar duas vezes antes de machucar um de nós novamente*”, Kanan diz com um rosnado. Como antes, um teste bem sucedido de Sabedoria **CD 15** (Intuição) permite que o personagem verifique que o lobo está mentindo.

Se os lobos não conseguirem enganar ou assustar os personagens para que os acompanhem até a cabana do gigante do gelo treze milhas a oeste de Dougan’s Hole, eles desistem e tentam apelar às consciências dos personagens. “*Está terrivelmente frio naquela cabana*”, diz Koran, ao que seu irmão acrescenta: “*Eles não vão sofrer por muito mais tempo. É só uma questão de tempo até Garagai esfolá-los e comê-los.*” Os lobos então fogem, indo em direção ao alojamento e deixando rastros que os personagens possam seguir, caso optem por não acompanhar os lobos.

Cruzando a Tundra

A natureza ao redor de Dougan’s Hole é uma tundra congelada. A neve cai com frequência, aumentando a camada de neve e apagando rastros. Há cinquenta por cento de chance de que os personagens sejam pegos em uma nevasca no caminho para o chalé (veja “**Nevascas**”). Se **Kanan** e **Koran** estiverem com o grupo, eles protegem os personagens do pior da tempestade, usando seus corpos para proteger os personagens até que ela passe. A presença dos lobos também evita que os personagens se percam ou se separem.

Também cruzando a tundra está uma matilha de **1d6+1 lobos**, forrageando a neve em busca de comida. Personagens que fazem um teste bem sucedido de Inteligência **CD 13** (Natureza) verificam que os lobos estão magros de fome. Se os lobos do inverno estão com o grupo, **Kanan** e **Koran** rosnam e mostram os dentes, o que impede a matilha de se aproximar.

Aproximando-se da Cabana

Quando os personagens se aproximam da cabana, leia:

Projetando-se da vasta tundra está um edifício imponente construído inteiramente de gelo. A estrutura abobadada tem facilmente três vezes a altura e a largura de qualquer edifício encontrado em Dez Burgos.

A cabana possui três aberturas altas no lado leste. No lado sul do edifício está um túnel deixado para trás por um **remorhaz** que invadiu as provisões de alimentos da cabana. Os personagens avistam este túnel se contornarem a cabana à procura de outras entradas.

Se **Koran** e **Kanan** estiverem com os personagens ou chegarem antes deles, os dois lobos do inverno farejam o ar e informam aos personagens que Garagai não está em casa. Os lobos se oferecem para ficar de guarda do lado de fora enquanto os personagens entram na cabana e libertam os prisioneiros. Personagens que suspeitam de traição podem, com sucesso no teste de Sabedoria **CD 15** (Intuição), dizer que os lobos estão mentindo sobre Garagai - o gigante do gelo está de fato dentro da cabana. *Eles têm medo de enfrentar seu mestre, talvez, ou há outra razão pela qual os lobos não entram na cabana?* Nenhum teste de habilidade pode responder a esta pergunta; os personagens devem descobrir por si próprios! Na verdade, os lobos do inverno esperam que **Norsu** mate os personagens, mas caso isso não aconteça, eles permanecem do lado de fora para atacar qualquer personagem que tente fugir. (Especificamente, os lobos esperam na **área L1**, a leste da entrada principal da cabana.) Se um lobo for morto, o outro foge para evitar um destino semelhante.

Locais da Cabana

A cabana congelada era onde Garagai vivia e entretinha outros gigantes do gelo. Embora não fosse um **jarl**, Garagai ocupava uma posição respeitada entre os gigantes do gelo do Extremo Norte. Tudo na cabana foi construído para gigantes e, portanto, bastante grande. Os tetos internos atingem uma altura de 9 metros.

Os seguintes locais são relacionados ao **mapa 1.8**.

L1. EXTERIOR

Os personagens se aproximam da cabana pelo leste e têm três entradas para escolher. Essas entradas levam às **áreas L2, L3 e L4**, respectivamente. Se os lobos do inverno estiverem presentes, eles empurram suavemente os personagens em direção ao túnel que leva à **área L4**.

L2. CÂMARA DE ESFOLAMENTO

Um cheiro azedo de decomposição enche suas narinas. No chão coberto de gelo está o cadáver congelado de uma baleia, cruamente massacrada. Ao lado, há uma lâmina em forma de faca do tamanho de uma espada longa.

Garagai usava essa sala para cortar baleias e colher seu óleo.

Tesouro. Uma alcova a oeste da carcaça contém um baú de pedra de 1,8m de comprimento, 1,5m de largura e 1,5 m de altura, parcialmente enterrado sob o gelo. O personagem deve passar 1 hora lascando o gelo antes que o baú possa ser aberto. Ele contém mais ferramentas de tamanho gigante usadas para desfiar, bem como uma **cabra esculpida pequena** o suficiente para caber na mão do personagem. A cabra esculpida vale **25 po**.



*Terror espreita nas profundezas geladas
desta cabana de gigante do gelo*

L3. CIDADÃOS ENJAULADOS

Uma enorme gaiola de ripas para animais, com um portão trancado preso a ela por dobradiças enferrujadas, fica contra a parede oeste desta câmara. Presos dentro da jaula estão dois humanos trêmulos em roupas para o frio. Eles olham com medo para vocês.

Garagai construiu a gaiola para conter **Norsu** quando o mamute era mais jovem. Agora detém **Silja** e **Finn Dejarr** (humanos plebeus neutros e bons), que são descritos a seguir:

- **Silja** é uma menina esguia com dentes pontiagudos. A neve se agarra às pontas de suas longas tranças. Ela está pronta para fazer o que for preciso para voltar para sua mãe em Dougan's Hole. Dos dois irmãos, ela é a mais pró-ativa.
- **Finn** tem um rosto malhado flanqueado por orelhas pequenas e malformadas. Ele está examinando os suportes que prendem as ripas da gaiola para encontrar uma maneira de quebrá-las. Suas mãos estão congeladas e seus dentes batem incontrolavelmente.

As ripas de metal da gaiola são amplamente espaçadas, mas não o suficiente para que os adolescentes deslizem entre elas. As ripas são de metal e o frio as torna difíceis de manipular. Aplicar calor às ripas torna-as flexíveis, após o que o personagem pode usar uma ação para tentar afastar duas das ripas para que os esguios **Silja** e **Finn** possam passar, conseguindo este feito com um teste bem sucedido de Força **CD 15** (Atletismo).

A fechadura do portão da gaiola pode ser arrombada por um personagem usando ferramentas de ladrão. Uma tentativa leva 1 minuto e é bem-sucedida num teste de Destreza **CD 15**. A abertura do portão faz com que suas dobradiças grandes e enferrujadas guinchem alto, a menos que um frasco de óleo seja usado para lubrificá-las primeiro. Se Norsu ainda estiver vivo, o mamute ouve os guinchos e faz o seu caminho da **área L5** para esta área, determinado a matar intrusos à vista.

L4. CORREDOR DE ENTRADA

Esta passagem está entupida de gelo. Acima de vocês, as **estalactites** de gelo estão densamente agrupadas, com pontas afiadas como adagas.

Um personagem pode mover-se silenciosamente pelo túnel entupido de gelo ao ser bem-sucedido num teste de Destreza **CD 15** (Furtividade). Se falhar no teste, o ruído alerta o mamute na **área L5**.

L5. TUMBA GELADA DE GARAGAI

Esta câmara oval com paredes altas de gelo cintilante lembra um sepulcro. O cadáver congelado e saqueado de um gigante do gelo jaz no chão, sepultado em gelo translúcido, e próximo a ele está um mamute peludo.

Não muito longe do mamute, esculpido em um único bloco de gelo, está um trono gigante no topo de um estrado circular. Uma grande runa esculpida no encosto do trono.

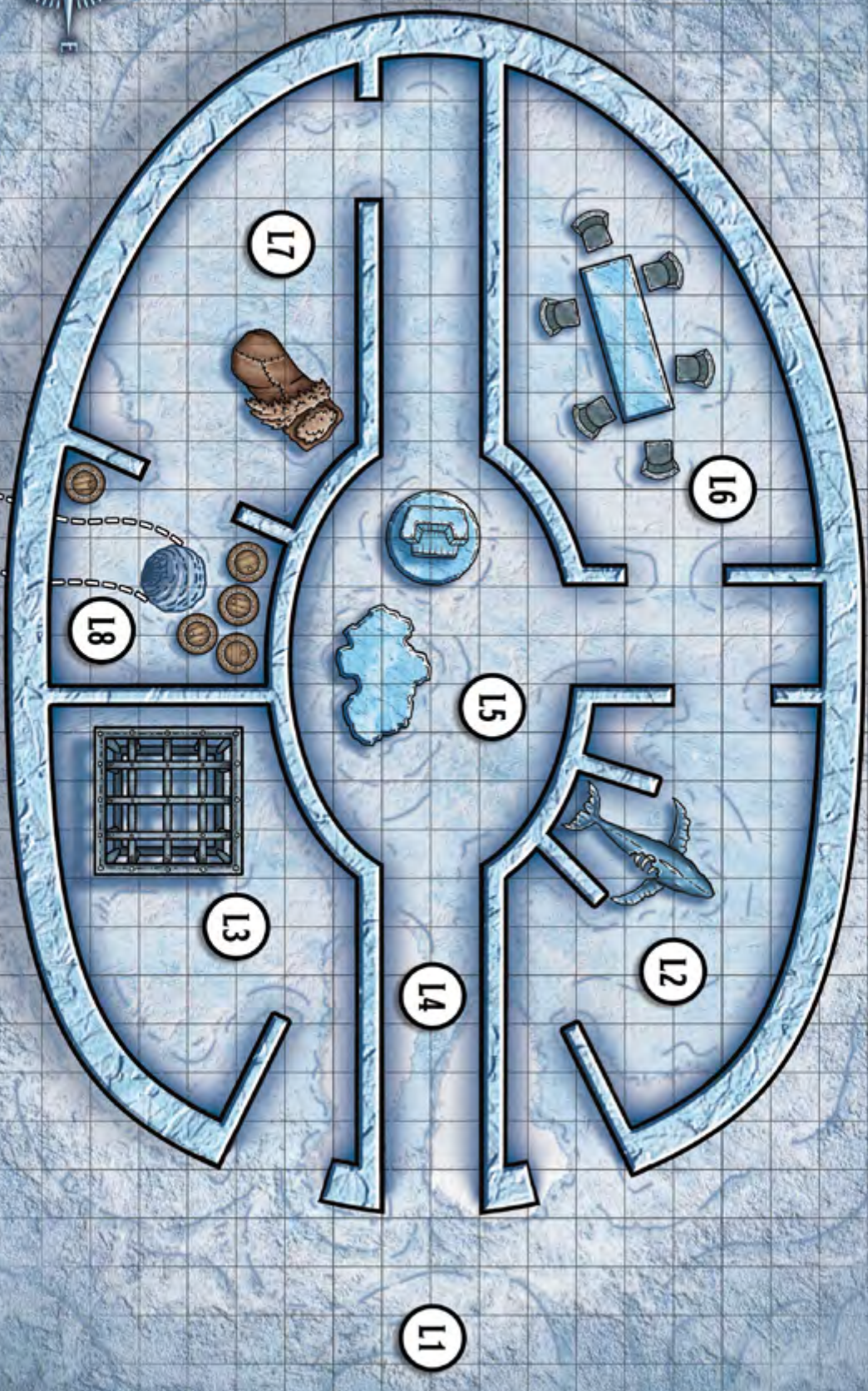
Se o mamute desperto estiver ciente da presença dos personagens, adicione:

O mamute encara vocês com ódio nos olhos. “Vocês são os culpados por tudo isso!” Em seguida, abaixa a cabeça e assume uma postura ameaçadora.

Esta câmara era onde Garagai ia descansar com Norsu ao seu lado e saudar os gigantes do gelo visitantes. Amaldiçoado pela consciência, o mamute neutro e mau desperto lamenta por seu mestre morto. Tem uma **Inteligência 10** e fala **Comum**.

FROST GIANT ICE LODGE

1 square = 10 feet



Map 1.8: Cabana Congelada do Gigante de Gelo

FROST GIANT ICE LODGE

1 square = 10 feet



Versão do Jogador

Para **Norsu**, a mera presença dos personagens profana a tumba de Garagai, e o mamute reage tentando espancá-los com suas presas e esmagá-los sob os pés. Qualquer personagem que consiga agir antes que Norsu dê seu primeiro turno em combate pode usar uma ação para tentar acalmar o mamute antes que ele ataque. Um personagem que afirma ser amigo de Garagai pode acalmar o mamute com um teste bem sucedido de Carisma CD 12 (Enganação), enquanto um personagem que jura vingar a morte de Garagai pode acalmar o mamute com um teste bem sucedido de Carisma CD 12 (Persuasão). Se acalmado, **Norsu** permite que os personagens honrem Garagai realizando uma prece sobre seu cadáver congelado ou deixando um presente, mas, de outra forma, espera que os personagens se retirem de sua presença para que ele possa chorar em particular. Se os personagens não conseguirem acalmar Norsu ou fugirem dele, o mamute corre atrás deles. Superado por uma fúria inconsolável, ele persegue a presa além dos confins do alojamento, mas não vai além de 30 metros antes de voltar e se juntar ao seu mestre morto.

Os aventureiros que mataram Garagai levaram seu machado grande como troféu, bem como seus outros pertences pessoais, não deixando nada de valor no cadáver saqueado.

Trono de Gelo. O símbolo esculpido no trono é a runa gigante para “**gelo**”, como pode verificar qualquer personagem que tenha sucesso num teste de Inteligência CD 15. Uma magia de **detectar magia** revela uma aura de magia de conjuração ao redor da runa, que fortalece o trono. Uma criatura que se senta no trono torna-se ciente de sua natureza mágica e pode usar uma ação enquanto está sentada no trono para invocar uma **nevasca**, que leva **1 minuto** para se formar. A nevasca envolve o alojamento, se estende por 1,6 km em todas as direções e dura por **8 horas**. Essa propriedade do trono é recarregada após **dez dias**.

Se o trono de gelo for destruído, deixa de ser mágico. O trono tem CA 13; **80 pontos de vida**; resistência à dano perfurante e dano cortante; imunidade ao frio, veneno e danos psíquicos; e vulnerabilidade a dano ígneo.

L6. SALA DE GUERRA

Uma mesa enorme talhada em um único bloco de gelo fica no meio desta câmara fria, cercada por cadeiras também feitas de gelo. Muitas das cadeiras estão lascadas e rachadas.

Garagai e outros gigantes do gelo uma vez se reuniram ao redor da mesa para discutir vários assuntos. No chão sob a mesa está uma estatueta de pedra de 30 cm de altura de uma criatura delgada que os personagens reconhecem como a imagem de um **chwinga** (veja o Apêndice C), caso já tenham visto um antes. Na verdade, a estatueta é um chwinga real que se transformou em pedra quando morreu. Seus assassinos ainda estão na sala, escondidos atrás de cadeiras: **três kobolds vento gélido** (veja o Apêndice C) chamados **Holgi**, **Snorp** e **Zilbo**. Eles presumiram que a cabana estava desocupada e não esperavam encontrar **Norsu** e os lobos de inverno

morando lá dentro. O chwinga os assustou, então eles o mataram. Quando os personagens entram nessa área, os kobolds se encolhem atrás de cadeiras e pedem ajuda aos personagens para escapar do alojamento. Se os personagens ajudarem, os kobolds ficarão com os personagens até que estejam ao ar livre, quando então os kobolds se separam de seus salvadores ou permanecem com os personagens para alimentação e proteção (a seu critério).

L7. SACO DE DORMIR DE GARAGAI

O único móvel nesta câmara cavernosa é um grande saco de dormir de pele. A pele está emaranhada e mofada.

Garagai costumava dormir aqui. A sala agora está desocupada.

L8. ARMAZENAMENTO DE ÓLEO DE BALEIA

Um **remorhaz** cavou um túnel nesta sala. O túnel passa por baixo da parede sul, fornecendo uma entrada alternativa para a cabana.

Um cheiro desagradável permeia a sala, que contém cinco barris de óleo de baleia. Um barril intacto de óleo de baleia pesa 226kg e pode ser vendido em Dez Burgos por **50 po**.

Tesouro. O remorhaz se foi há muito tempo, mas os personagens que exploram seu túnel encontram um estranho resíduo branco fosco espalhado por uma seção de 1,5m na parede - o suficiente para encher uma pequena garrafa. Essa rara secreção é chamada de **thrym**; remorhazes são conhecidos por exsudar pequenas quantidades dele pouco antes de dar à luz. Os alquimistas usam **thrym** para criar **poções de resistência (frio)** e outras misturas úteis. Uma **garrafa de thrym** é vendida por **250 po**. Qualquer personagem que seja proficiente com os suprimentos do alquimista pode examinar este resíduo e determinar sua verdadeira natureza com um teste bem sucedido de Inteligência CD 11 (Arcanismo).

Saindo de Fininho

Com **Silja** e **Finn** a reboque, os personagens podem tentar escapar furtivamente da cabana. Contanto que eles fiquem quietos e evitem a câmara central (**área L5**), eles não vão incorrer na ira do mamute acordado. No entanto, eles também devem lidar com os dois lobos de inverno que espreitam do lado de fora. O túnel do remorhaz na **área L8** fornece uma rota de fuga alternativa, uma vez que os lobos não estão vigiando essa saída.

A viagem de volta à Dougan's Hole pode ser tranquila, ou você pode rolar um encontro aleatório usando as regras dos **Encontros nos Ermos** (consulte “**Encontros nos Ermos**”). Se os lobos do inverno ainda estiverem vivos, eles atacam o grupo assim que o encontro aleatório termina, e antes que os personagens tenham chance de descansar. Matar um lobo ativa o instinto de autopreservação em seu irmão, fazendo-o fugir.

Concluindo a Missão

Se eles escapam da cabana e sobrevivem à jornada de volta para casa, **Silja** e **Finn** se reencontram com sua mãe, **Hilda**, que está doente de preocupação, mas fica feliz em vê-los vivos.

TESOURO

Hilda se casou com seu irmão mais velho, que era um caçador. Ele faleceu há alguns anos, mas deixou para trás algumas **botas mágicas** que ganhou de um aventureiro rebelde que ele superou num concurso de bebida. Se um ou ambos os filhos forem devolvidos em segurança, **Hilda** dá aos personagens as **botas do inverno** do marido como um agradecimento.



MAMUTE DA CABANA CONGELADA DO GIGANTE DE GELO

Fera Enorme, imparcial

Classe de Armadura: 13 (armadura natural)

Pontos de Vida: 126 (11d12 + 55)

Deslocamento: 12 m

For	Des	Con	Int	Sab	Car
24 (+7)	9 (-1)	21 (+5)	10 (0)	11 (+0)	6 (-2)

Sentidos: Percepção passiva 10

Idiomas: Comum

Nível de Desafio: 6 (2.300 XP)

Investida Esmagadora. Se o mamute se mover, pelo menos, 6 metros em linha reta em direção de uma criatura logo antes de atingi-la com seu ataque de presa, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 18 para não cair no chão. Se o alvo cair no chão, o elefante pode realizar um ataque de pisotear contra ele com uma ação bônus.

AÇÕES

Presas. Arma de Combate Corpo a Corpo: +10 para atingir, alcance 3m, um alvo. **Dano:** 25 (4d8 +7) de dano perfurante.

Pisotear. Arma de Combate Corpo a Corpo: +10 para atingir, alcance 1,5m, uma criatura caída. **Dano:** 29 (4d10 +7) de dano contundente.



LOBO INVERNAL

Monstruosidade Grande, neutro e mau

Classe de Armadura: 13 (armadura natural)

Pontos de Vida: 75 (10d10 + 20)

Deslocamento: 15 m

For	Des	Con	Int	Sab	Car
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Perícias: Furtividade +3, Percepção +5

Imunidade à Dano: frio

Sentidos Percepção passiva 15

Idiomas: Comum, Gigante, Lobo Invernal

Nível de Desafio: 3 (700 XP)

Audição e Faro Aguçados. O lobo tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e ao olfato.

Camuflagem de Neve. O lobo tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos em terrenos de neve.

Táticas de Matilha. O lobo tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do lobo estiver a 1,5 metro da criaturas e não estiver incapacitado.

AÇÕES

Mordida. Arma de Combate Corpo a Corpo: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 11 (2d6 +4) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força CD 14 ou será derrubada no chão.

Sopro Congelante (Recarrega 5-6). O lobo expela um jato de vento congelante num cone de 4,5 metros. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 12, sofrendo 18 (4d8) de dano de frio caso fracasse, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.



EASTHAVEN

Entrar em Easthaven é como entrar no passado do Vale do Vento Gélido - o lugar é um exemplo vivo do estilo de vida de uma cidade em expansão que dominou Dez Burgos séculos atrás. Nas gerações seguintes, conforme outras cidades se estabeleceram em um padrão de existência previsível, Easthaven continuou a crescer e se reinventar. Depois que a Eastway foi pavimentada, Easthaven evoluiu para um paraíso para os comerciantes de fronteira, alimentando o ciúme de seus vizinhos.

Os fundadores de Easthaven foram ladrões do **Ducado de Cape Velen**, uma península ao sul. Eles se recusaram a se prostrar diante de uma poderosa guilda de ladrões e foram expulsos. Até hoje, Easthaven homenageia seus fundadores obscuros declarando o roubo de carteiras legal dentro dos limites da cidade, o que explica o *“Cuidado com a bolsa!”* placas afixadas em vários estabelecimentos locais.

Os duergar se infiltraram na cidade recentemente, vasculhando Easthaven e a tundra ao redor em busca de fragmentos de chardalyn para trazer de volta para sua fortaleza escondida na montanha. O líder desses duergar é **Durth Sunblight**, o filho mais velho vivo de **Xardorok Sunblight**. Durth e sua gangue transformaram a balsa congelada de Easthaven em uma base temporária. Usando sua invisibilidade inata para se mover sem serem vistos, os duergar traem sua presença apenas pelas pegadas que deixam na neve.

Outra ocorrência digna de nota é a recente captura de um **Mago Vermelho de Thay** que foi considerado culpado de matar um punhado de pessoas do vale que ele havia contratado para uma expedição. O **Orador Danneth Waylen** emitiu um decreto para que o mago seja amarrado a uma estaca e queimado vivo - um evento pelo qual muitos residentes de Easthaven estão ansiosos.

Easthaven em Poucas Palavras

Cordialidade ❄️ **Serviços** ❄️❄️ **Conforto** ❄️❄️❄️

Missão Disponível. *“Trabalho e Problema”*.

População: 750 habitantes.

Líderes. Orador **Danneth Waylen** (humano plebeu, caótico e bom), respeitado por sua humildade e franqueza. Capitã **Imdra Arlaggath** (meio-elfa veterana, leal e boa) comanda milícia da cidade.

Milícia. Easthaven pode reunir até **150 soldados** (use o bloco de estatísticas do *guerreiro tribal*) e **12 veteranos**.

Brasão. Um floco de neve no centro superior de um campo cinza-azul, acima de um campo marrom horizontal que forma a base do lado esquerdo e um campo azul escuro que forma a base do lado direito; onde eles se encontram é uma fina torre branca. O campo marrom representa a Via Leste, a torre representa a cidade e o campo azul é Lago Dinneshere.

Sacrifício para Auril. Humanoide (veja *“Sacrifícios para Auril”*).

Rivais: Caer-Dineval, Caer-Konig.



VIAGEM POR TERRA

A **Eastway** se estende entre Easthaven e Bryn Shander. Caminhos cobertos de neve que se ramificam dessa estrada levam a Caer-Dineval e Good Mead. Os tempos de viagem na tabela **Viagem por Terra de Easthaven** pressupõem que os personagens estão a pé; montarias e trenós puxados por cães podem reduzir esses tempos em até 50%.

VIAGEM POR TERRA DE EASTHAVEN

Para	Tempo de Viagem
Bryn Shander	7½ horas
Caer-Dineval	9 horas
Good Mead	4½ horas

Locais em Easthaven

Os seguintes locais, marcados no **mapa 1.9**, são alguns dos lugares que os personagens podem visitar durante seu tempo em Easthaven. Outro local importante - a **Prefeitura de Easthaven** - é descrito posteriormente, na seção *“Falcatruas na Prefeitura”*.

BALSA DE EASTHAVEN

Serviço de balsa (interrompido)

Uma carta encontrada num posto avançado duergar secreto (veja *“O Invisível”*) pode levar os personagens a este local. Entregar a carta ao **Orador Waylen** ou à **Capitã Arlaggath** faz com que esses NPCs se encontrem e determinem um curso de ação apropriado. Juntos, eles pedem aos personagens que vasculhem a balsa e matem qualquer duergar que encontrem a bordo. Se os personagens solicitarem reforços, a Capitã Arlaggath os acompanhará.

Use o seguinte texto para descrever a balsa para os jogadores:

A balsa de Easthaven, uma quilha, está presa no gelo no final de uma doca de madeira. Uma pequena cabine está situada na extremidade traseira do casco.

Quando o lago não está congelado, esta quilha transporta pessoas e cargas para as cidades de Caer-Dineval e Caer-Konig por uma taxa modesta. Mas o barco e grande parte do porto de Easthaven estão presos no gelo, e o Orador Waylen declarou que o serviço de balsa deve cessar até o degelo - o que, dado o temperamento de Auril, parece improvável que aconteça em breve. O proprietário e operador tiefling da balsa, **Scython**, passa seu tempo ocioso na **Truta Molhada** (descrito abaixo). Na ausência de Scython, a balsa se tornou uma base de operações para um **duergar mestre da mente** (veja o **Apêndice C**) chamado **Durth Sunblight**. Ele e três outros duergar chamados **Klaska**, **Ossyl** e **Zublorr** estão usando a cabine de ré da balsa como um covil, mas apenas Durth está presente quando os personagens chegam pela primeira vez na balsa. Os outros duergar estão procurando em Easthaven por chardalyn.

Os duergar são cautelosos o suficiente para ficarem invisíveis enquanto se movem pela cidade e nas docas, mas não são espertos o suficiente para cobrir os rastros que eles fazem na neve. Os personagens que procurarem pistas no cais coberto de neve e forem bem sucedidos num teste de Sabedoria **CD 10** (Sobrevivência) podem discernir **1d4** conjuntos distintos de pegadas de botas de anão indo e vindo da balsa. Essas marcas foram feitas nas últimas 24 horas.

CABINE DE POPA

O gelo que cobre a porta da cabine foi lascado e a porta não está trancada. O espaço tem cerca de 3 metros quadrados e contém **04 sacos de dormir**, pacotes de rações roubadas e um mapa enrolado do Vale do Vento Gélido que marca a localização de todos os assentamentos Dez Burgos, bem como a localização do posto avançado duergar próximo ao Monte Kelvin (veja "**Locais do Posto Avançado**") e **Sunblight**, a fortaleza escondida nas montanhas (descrita no **Capítulo 3**). Todos os nomes de lugares no mapa estão escritos em **anão**.

À espreita na cabine está **Durth Sunblight**. Ele sabe quando outra pessoa embarca no navio pelo rangido do convés. Por precaução, ele fica invisível e fica em um canto vazio na parte de trás da cabana. Se um intruso o detecta ou tenta roubar seu mapa, ele ataca. Se ele for reduzido a **20 pontos de vida** ou menos, ele encolhe para o tamanho **Minúsculo** e foge através de um buraco de rato de 10 cm de diâmetro, saindo do lado de fora do navio, 1,5m acima do porto congelado e a 1,5m de distância do cais. Se ele escapar, Durth volta para a fortaleza de seu pai nas montanhas (veja **Capítulo 3**), abandonando seus companheiros duergar.

Desenvolvimento. Os companheiros de Durth estão vasculhando Easthaven em busca de chardalyn. A última busca não deu frutos e eles retornam à balsa 30 minutos após os personagens embarcarem. Esses três duergar atacam qualquer não duergar que eles encontraram a bordo do navio. Se eles encontrarem o cadáver de Durth ou nenhum sinal dele a bordo da balsa, eles abandonam o navio e não voltam para ele.

Se os personagens capturarem **Durth**, ele avisa seus captores que ele é filho de **Xardorok Sunblight**, que em breve reivindicará o Vale do Vento Gélido como seu reino, e não seria sensato eles ganharem a ira de uma figura tão poderosa. Durth não dá nenhuma outra informação. Seus companheiros são igualmente calados; no entanto, ameaças à vida de Durth ou o uso inteligente de uma magia sugestão ou magia semelhante podem persuadir um ou mais deles a revelar as seguintes informações adicionais:

- Xardorok tem uma fortaleza escondida nas montanhas. (A rota para esta fortaleza está marcada no mapa de Durth a bordo da balsa.)
- A fortaleza de Xardorok tem uma forja alimentada pelo coração ainda pulsante de um dragão vermelho. Nesta forja, Xardorok está construindo um dragão feito de chardalyn, com o qual planeja destruir Dez Burgos. O dragão chardalyn está perto de ser acabado.
- Xardorok tem outro filho, **Nildar**, que comanda um posto avançado secreto no lado nordeste de Monte Kelvin (veja "**O Invisível**").



Durth Sunblight

A TRUTA MOLHADA

Taberna Popular

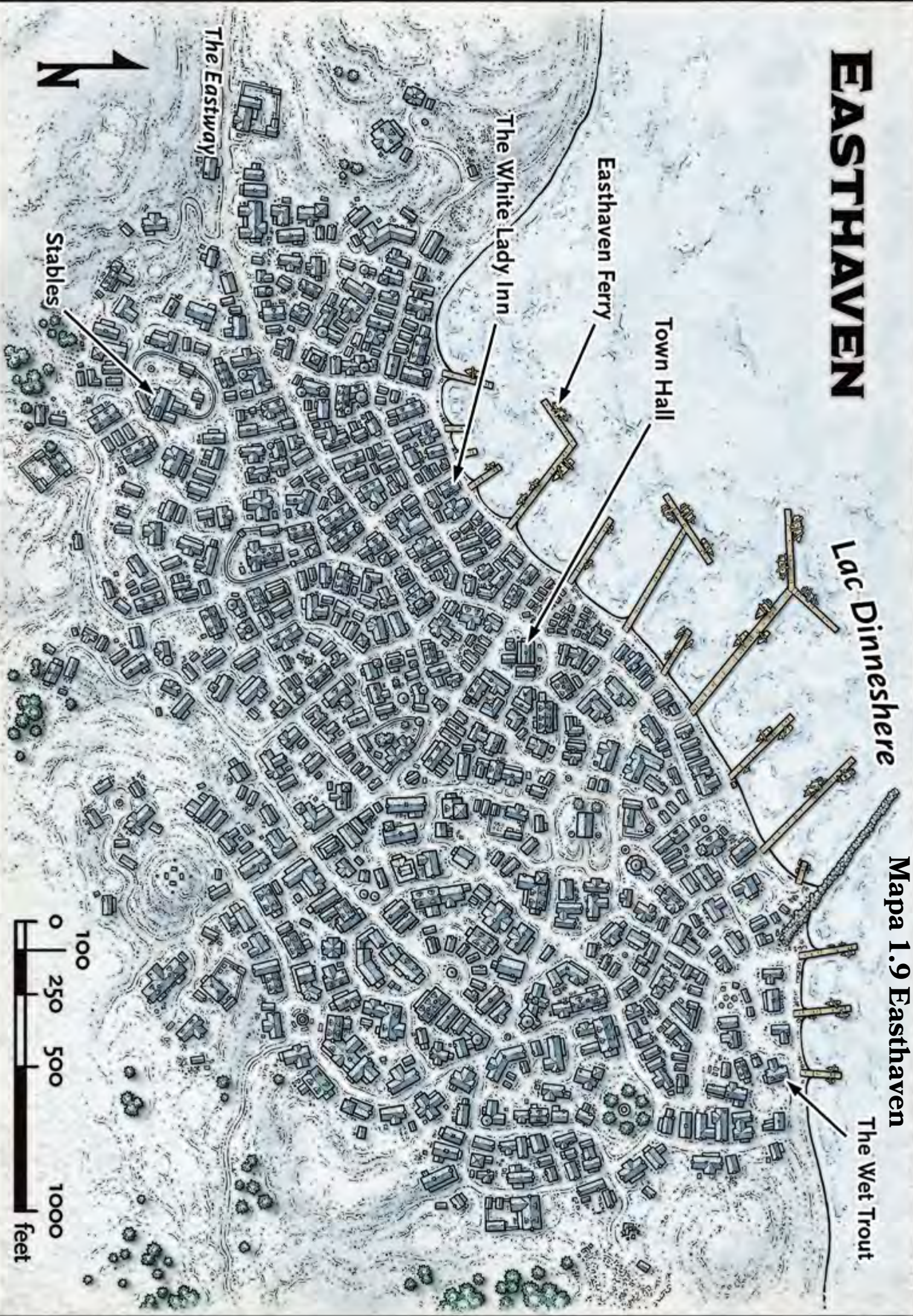
A **Truta Molhada**, localizada perto das docas, é a maior e mais barulhenta taverna de Easthaven, conhecida por sua atmosfera obscena e por espalhar boatos. Uma grande chaminé bem no centro do edifício tem lareiras em ambos os lados para aquecer as duas salas comuns da taverna. O atual dona e proprietária da taverna é **Nymetra Myskyn**, uma draconata berserker de ancestralidade dragão branco, caótica e neutra. Embora ela possa ser rabugenta e cheia de reclamações, Nymetra não desanima com a Geada Eterna, que ela considera um teste de coragem de Dez Burgos. Adoradora sem remorso de Auril, ela apoia as tentativas de Easthaven de apaziguar Donzela Gélida com sacrifícios (veja "**Sacrifícios para Auril**").

Scython. Um dos clientes regulares da Truta Molhada é **Scython**, um **capitão bandido tiefling**, neutro e bom que possui uma pequena casa a poucos quarteirões de distância. Scython também é proprietário e operador da balsa de Easthaven. Um sujeito falante e despreocupado, ele conhece rumores que podem interessar aos personagens. Role três vezes na tabela **Rumores de Dez Burgos** (veja "**Rumores de Dez Burgos**") para determinar o que Scython sabe.

Embora ele esteja bem informado, **Scython** não sabe sobre os duergar que se escondem a bordo de seu navio (veja "**Balsa de Easthaven**" acima).

EASTHAVEN

Mapa 1.9 Easthaven



EASTHAVEN

Lac Dinneshere

The Wet Trout 79

Easthaven Ferry

The White Lady Inn

Stables

Town Hall

The Eastway

N

A POUSADA DAMA BRANCA

Pousada

Esta velha pousada mofada tem o nome de uma lenda local conhecida como a **Dama Branca** - um fantasma que supostamente andava no Lago Dinneshere, assombrando o local onde seu marido rico se afogou.

Rinaldo (halfling coração forte plebeu, leal e bom), um autodenominado **bardo** que costumava entreter os convidados, gosta de arrancar seu violino enquanto conta sua história: *que o marido da Dama Branca era um avaro que guardava seu tesouro em um baú pesado e fechado que nunca saiu do seu lado*. Talvez tenha sido esse baú pesado, sugere Rinaldo, que virou o barco e mandou o homem para a sepultura afundada, ou talvez tenha sido o medo de ver a esposa morta que o fez virar o barco e se afogar. De qualquer forma, Rinaldo tem certeza de que o tesouro do homem está no fundo do lago, esperando que algum intrépido explorador o encontre. O taciturno e idoso proprietário da pousada, **Bartaban** (humano plebeu, neutro e bom), ouviu as divagações do halfling com muita frequência para se deixar levar por ele.

Sessão Espírita. Rinaldo planeja realizar uma sessão espírita nos fundos da pousada e convidou meia dúzia de outros hóspedes (**plebeus**) para acompanhá-lo. Personagens que passam uma ou mais noites na pousada são convidados por Rinaldo para participar de sua sessão espírita. Se os personagens declinarem, Rinaldo fica desapontado e tenta fazer com que mudem de ideia dizendo: *“Vivemos em tempos sombrios. Talvez o espírito da Dama Branca possa ajudar. Vocês não estão curiosos para ouvir o que ela tem a dizer?”*

Se um ou mais personagens estiverem presentes quando a sessão espírita começar, leia:

A fumaça do incenso queimando a sala. Lâmpadas multicoloridas e sedas estão penduradas nas vigas, e a luz de várias velas ilumina um círculo de convidados de aparência desconfortável sentados de pernas cruzadas no chão.

Rinaldo afasta as mangas do manto, levanta as mãos, fecha os olhos e entoia: *“Dama que olha do lago, venha até nós na hora mais sombria! Conte-nos o que você viu!”* Depois de um momento de silêncio, o gelo espesso se forma no interior das janelas do quarto, tornando-as opacas, e as velas se apagam uma a uma.

Rinaldo percebe que o espírito da Dama Branca está próximo e incita os personagens a alcançá-lo. Pergunte aos jogadores, por sua vez, o que seus personagens dizem ou fazem. Os personagens que tentarem ajudar Rinaldo devem fazer um teste em grupo de Carisma CD 12 (Persuasão). Se o teste de grupo falhar, o espírito da Dama Branca se manifesta como um **poltergeist** e ataca o grupo, assustando os outros participantes. Este poltergeist usa o bloco de estatísticas do **espectro**, com as alterações delineadas na barra lateral *“Variante: Poltergeist”* que aparece com ele no *Livro dos Monstros*.

Se o teste do grupo for bem-sucedido, Rinaldo pode sentir que o espírito está receptivo e incita os personagens a lhe fazerem perguntas. O espírito responde com sinceridade traçando respostas curtas de duas a cinco palavras nas janelas congeladas da sala. Se fazer isso se tornar muito complicado, o espírito usa Rinaldo como um recipiente para sussurrar as respostas. Se o espírito não souber uma resposta ou achar que uma pergunta é tola, ele estilhaça uma janela. Depois de responder a **três perguntas**, o espírito vai embora e Rinaldo não pode tentar invocá-lo novamente até que ele termine um longo descanso.



Rinaldo, o halfling, lidera sessão para contatar o espírito da Dama Branca do Lago Dinneshere



Os residentes de Easthaven se aquecem com o calor de um mago malvado sendo queimado na fogueira

Aqui está o que a Dama Branca sabe sobre os recentes acontecimentos em torno do Lago Dinneshere:

- O castelo em Caer-Dineval tornou-se a base de um culto de adoração ao diabo.
- Anões de pele cinza têm perseguido as ruas de Easthaven, Caer-Dineval e Caer-Konig enquanto estão invisíveis. Suas intenções não são boas. Eles se escondem a bordo da balsa da cidade (consulte *“Balsa de Easthaven”* acima) e nas ruínas do Descanso de Dinev (consulte *“Descanso de Dinev”*).
- Um caldeirão mágico está escondido em algumas cavernas congeladas à beira do lago. O caldeirão é guardado por uma bruxa malvada chamada **Maud Chiselbone** e pode conjurar ensopado suficiente para alimentar indefinidamente uma cidade faminta (veja *“Trabalho e Problema”* abaixo).

A **Dama Branca** não se lembra dos detalhes de sua própria morte ou do destino de seu amor perdido. Uma vez que seu espírito se vá, o gelo nas janelas se dissipa.

TRABALHO E PROBLEMA

A busca em Easthaven começa ao mesmo tempo que a queima do Mago Vermelho, **Dzaan**, que é descrito na seção *“Irmandade Arcana”* do Apêndice C. Se os personagens estiverem começando a aventura em Easthaven ou acabaram de chegar, eles estão presentes durante a execução de fogo de Dzaan. Eles estão muito atrasados para salvar Dzaan, mas eles podem encontrar uma cópia mágica dele novamente no **Capítulo 2** (veja *“Torre Perdida de Netheril”*).

A capitã da milícia de Easthaven, **Imdra Arlaggath**, percebe os personagens durante a queima e lhes oferece uma missão. Alguns pescadores desapareceram no Lago Dinneshere e ela quer que os personagens peguem um barco e os procurem. Ela sabe onde os pescadores gostam de pescar e incentiva os personagens a procurarem primeiro naquela parte do lago. Se eles seguirem o conselho de Imdra, eles encontrarão os barcos

dos pescadores parados no gelo a uma curta caminhada de uma caverna congelada anteriormente escondida sob a neve e o gelo. Esta caverna, os personagens logo descobrem, é o covil de uma bruxa chamada **Maud Chiselbone**.

Os personagens que explorarem o complexo das cavernas encontram os corpos dos pescadores, assim como o *caldeirão da fartura* de Maud (veja **Apêndice D**). O caldeirão é uma descoberta impressionante e bem-vinda para o povo de Dez Burgos, se os personagens optarem por se separar dele. Se a notícia do caldeirão se espalhar, os personagens rapidamente se verão no centro das atenções, à medida que várias cidades se esforçam para obtê-lo. Sem o fim do inverno à vista, o caldeirão pode ser a última coisa entre a sobrevivência de uma cidade e a extinção de outra.

EXECUÇÃO PÚBLICA

Os eventos começam a se desdobrar quando os personagens se encontram nas proximidades enquanto a execução de Dzaan ocorre:

Uma multidão se reuniu em frente à Prefeitura para assistir à Execução Pública de **Dzaan**, um mago humano que, apesar dos esforços para se disfarçar, foi reconhecido e preso pelos crimes que infligiu ao povo. Ele foi amarrado a uma estaca e amordaçado. Membros da milícia usam tochas para iluminar a palha enrolada em seus pés. Abanado pelo vento, o fogo pega rapidamente. Dzaan não luta ou grita enquanto é rapidamente envolvido pelas chamas. Espectadores embrulhados se aproximam da fogueira humana, ansiosos para sentir seu calor.

Uma mulher enfeitada com um casaco feito sob medida e um chapéu de pele se aproxima dos personagens enquanto as pessoas se amontoam em volta do mago em chamas. Ela se apresenta como Imdra Arlaggath, capitã da Milícia de Easthaven. A **Capitã Arlaggath** (meio-elfa

veterana, leal e boa) fala secamente, mas não é hostil. Se algum dos personagens perguntar sobre **Dzaan**, ela conta que ele matou friamente alguns aventureiros que haviam ajudado o povo do Vale do Vento Gélido no passado; sua Execução Pública não é um ato de vingança, mas visa impedir outros de se envolverem em comportamentos semelhantes.

Adquirindo a Missão

A **Capitã Arlaggath** pergunta sobre as cidades natais dos personagens e as razões para estar em Easthaven antes de perguntar se eles podem ajudar em uma investigação. Se eles manifestarem interesse, ela compartilha as seguintes informações:

“Quatro pescadores desapareceram no Lago Dinneshere há dez dias. A costa está difícil de navegar por causa dos blocos de gelo, mas os pescadores experientes preferem - há menos pescadores competidores de outras cidades lacustres lá. Precisamos de alguém para explorar a costa e procurá-los.”

Se os personagens precisarem de um barco, eles podem pegar um emprestado nas docas dos pescadores e arrastá-lo pelo gelo até o mar aberto. Um barco a remos pode conter até **quatro personagens Médios**, enquanto um **esquife** de mastro único pode conter até **oito**. Um esquife requer pelo menos um membro da tripulação com proficiência em veículos aquáticos.

Se os personagens solicitarem uma recompensa por seus serviços, a **Capitã Arlaggath** diz que ela não está autorizada a dar uma. Mas ela confiscou dois itens de Dzaan que podem interessar aos personagens: um **pergaminho mágico de bola de fogo** em um tubo de cobre e um **saco cinza de truques**. Eles podem ter um ou outro, se encontrarem os pescadores desaparecidos.

A Busca Começa

Grande parte do Lago Dinneshere está coberto de gelo. Só os pescadores mais resistentes se aventuram a pescar truta cabeçuda. Para disputar tal captura, os pescadores devem arrastar seus barcos pelo gelo para abrir as águas e esperar pacientemente no lago no frio congelante por horas a fio. Para evitar o frio, eles costumam trazer garrafas de cerveja para se aquecer. Beber demais é perigoso, pois torna os pescadores mais suscetíveis a serem puxados para o mar por cabeçudas teimosas. Muita cerveja também leva a decisões temerárias. Tal foi o destino de quatro velhos pescadores de Easthaven, que abandonaram seu confiável barco, **Bunch o' Cabeçudo**, para seguir um cheiro tentador que emanava da boca de uma caverna à beira do lago. Lá dentro, eles encontraram uma bruxa chamada **Maud Chiselbone** e uma mistura picante que ela preparou usando seu caldeirão da abundância. Maud aproveitou a oportunidade para temperar seu ensopado com os pescadores encharcados de cerveja antes de adicionar seus ossos à coleção crescente.

Barco a Remos Abandonado

Os personagens encontram **Bunch o' Cabeçudo** ao longo da costa:

Um barco a remos balança solto na água em meio a alguns pequenos blocos de gelo, não muito longe dos penhascos de 25 metros de altura que confinam com a costa. A boca de quatro cavernas pontilham o penhasco nevado. Uma dessas cavernas está no nível da água e as outras estão elevadas de 6 a 9 metros acima do lago congelado. O vento que sopra através dessas cavernas geladas parece gemido.

Os personagens que revistam o barco a remos abandonado encontram quatro remos, quatro conjuntos de equipamentos de pesca e uma dezena de garrafas vazias. Os personagens também podem ver rastros tênues no gelo que vão do barco até a caverna mais ao sul, para onde foram os quatro pescadores desaparecidos. O cheiro picante que atraiu os pescadores para a caverna não está presente na chegada dos personagens.

Enquanto os personagens concluem sua busca pelo barco a remos e seguem em direção às cavernas, **duas harpias** sobrevoam a costa. Como muitas criaturas nesta região, as harpias estão famintas e ávidas por qualquer coisa que possam comer. Se uma for morta, a outra foge.

As Cavernas do Caldeirão

Uma rede de cavernas se estende até os penhascos cobertos de neve ao longo da costa do Lago Dinneshere. Este complexo já conteve uma fonte termal sagrada onde os gigantes do gelo idosos terminavam suas vidas em um ritual de afogamento. Agora, as águas congelaram.

As cavernas há muito são o lar de uma bruxa do lago chamada **Maud Chiselbone**. Maud acumulou uma coleção de ossos e bugigangas retirados de exploradores rebeldes que invadiram seu covil. Maud uma vez compartilhou suas cavernas com duas irmãs, mas o clã teve um desentendimento. Os ossos das irmãs mortas de Maud estão entre os expostos em sua casa. Maud está sempre com fome e gosta de lamber e limpar os ossos de seus **“convidados”**. Os quatro pescadores de Easthaven são suas últimas vítimas.

Características das Cavernas

As cavernas têm os seguintes recursos recorrentes:

- **Vento Lamuriante.** O vento uivante que sopra através das cavernas soa como uma velha gemendo, o que é assustador o suficiente para deter a maioria dos possíveis exploradores. O vento apaga velas e outras pequenas chamas, mas é inofensivo.
- **Gelo em todos os lugares.** O gelo escorregadio cobre todas as paredes, tetos e pisos (ver **“Gelo escorregadio”** no *Livro do Mestre*). Personagens com crampons presos às botas podem atravessar o gelo sem obstáculos.
- **Tetos Altos.** As cavernas têm tetos de 15 metros de altura. Os túneis que conectam as cavernas têm 9 metros de altura.
- **Luar.** Rachaduras pouco frequentes e naturais no teto permitem que a luz da lua entre nas cavernas, fazendo com que áreas do complexo sejam mal iluminadas em noites claras.



Harpia

Monstruosidade Média, caótico e mau

Classe de Armadura: 11

Pontos de Vida: 38 (7d8 + 7)

Deslocamento: 6 m, voo 12 m

For	Des	Con	Int	Sab	Car
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	13 (+1)

Sentidos: Percepção passiva 10

Idiomas: Comum

Nível de Desafio: 2 (200 XP)

AÇÕES

Ataques Múltiplos. A harpia realiza dois ataques: um com suas garras e um com sua clava.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 6 (2d4 +1) de dano cortante.

Clava. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 3 (1d4 +1) de dano contundente.

Canção Sedutora. A harpia canta uma melodia mágica. Cada humanoide e gigante a até 90 metros dela que puder ouvir a canção, deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 11 ou ficará enfeitiçado até a canção terminar. A harpia deve usar uma ação bônus no turno dela para continuar a cantar. Ela pode parar de cantar a qualquer momento. A canção termina se a harpia for incapacitada.

Enquanto estiver enfeitiçado pela harpia, um alvo está incapacitado e ignora a canção de outras harpias. Se o alvo enfeitiçado estiver a mais de 1,5 metro da harpia, ele irá realizar uma ação de Disparada para se mover para próximo da harpia pela rota mais direta. Ele não evita ataques de oportunidade, mas antes de se mover para terreno prejudicial, como lava ou um fosso, e a qualquer momento que sofra dano de outra fonte diferente da harpia, um alvo pode repetir o teste de resistência.

Uma criatura também pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dele. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido, o efeito termina sobre ela.

Um alvo que seja bem sucedido na resistência fica imune a canção dessa harpia pelas próximas 24 horas.

Áreas das Cavernas do Caldeirão

Os seguintes locais são indicados no **mapa 1.10**.

U1. EMBOCADURAS DA CAVERNA

Os personagens devem escalar penhascos gelados para alcançar as três cavernas mais ao norte, que estão acima do nível da água. Nenhum teste de habilidade é necessário para fazê-lo, dados os apoios para as mãos e os encostos abundantes nos penhascos.

A água costumava fluir do túnel mais ao sul e alimentar o lago. Essa água agora está congelada, criando um piso de gelo com vários metros de espessura. Os pescadores entraram no complexo de cavernas por esta rota, como evidenciado por rastros na neve que grudam no gelo. Com um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 10 (Sobrevivência), os personagens podem seguir esses quatro conjuntos de rastros humanos até a **área U7**, onde desaparecem. Os pescadores fizeram todo o caminho até a **área U9**, onde encontraram seu destino.

U2. COVIL DO LOBO ATROZ

Um **lobo atroz** e faminto assombra esta caverna escura, cujo chão irregular está repleto de ossos de animais e humanos. A menos que os personagens ofereçam carne fresca, o lobo atroz os ataca. Ele é muito mesquinho para ser amigo. O lobo não tem problemas para escalar ou descer a parede de 6 metros de altura na boca de sua toca.

LOBO ATROZ

Fera Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura: 14 (armadura natural)

Pontos de Vida: 37 (5d10 +10)

Deslocamento: 15 m

For	Des	Con	Int	Sab	Car
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Perícias: Furtividade +4, Percepção +3

Sentidos: Percepção passiva 13

Idiomas –

Nível de Desafio: 1 (200 XP)

Audição e Faro Aguçados. O lobo tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e ao olfato.

Táticas de Matilha. O lobo tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do lobo estiver a 1,5 metro da criaturas e não estiver incapacitado.

AÇÕES

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. **Dano:** 10 (2d6 +3) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força CD 13 ou será derrubada no chão.

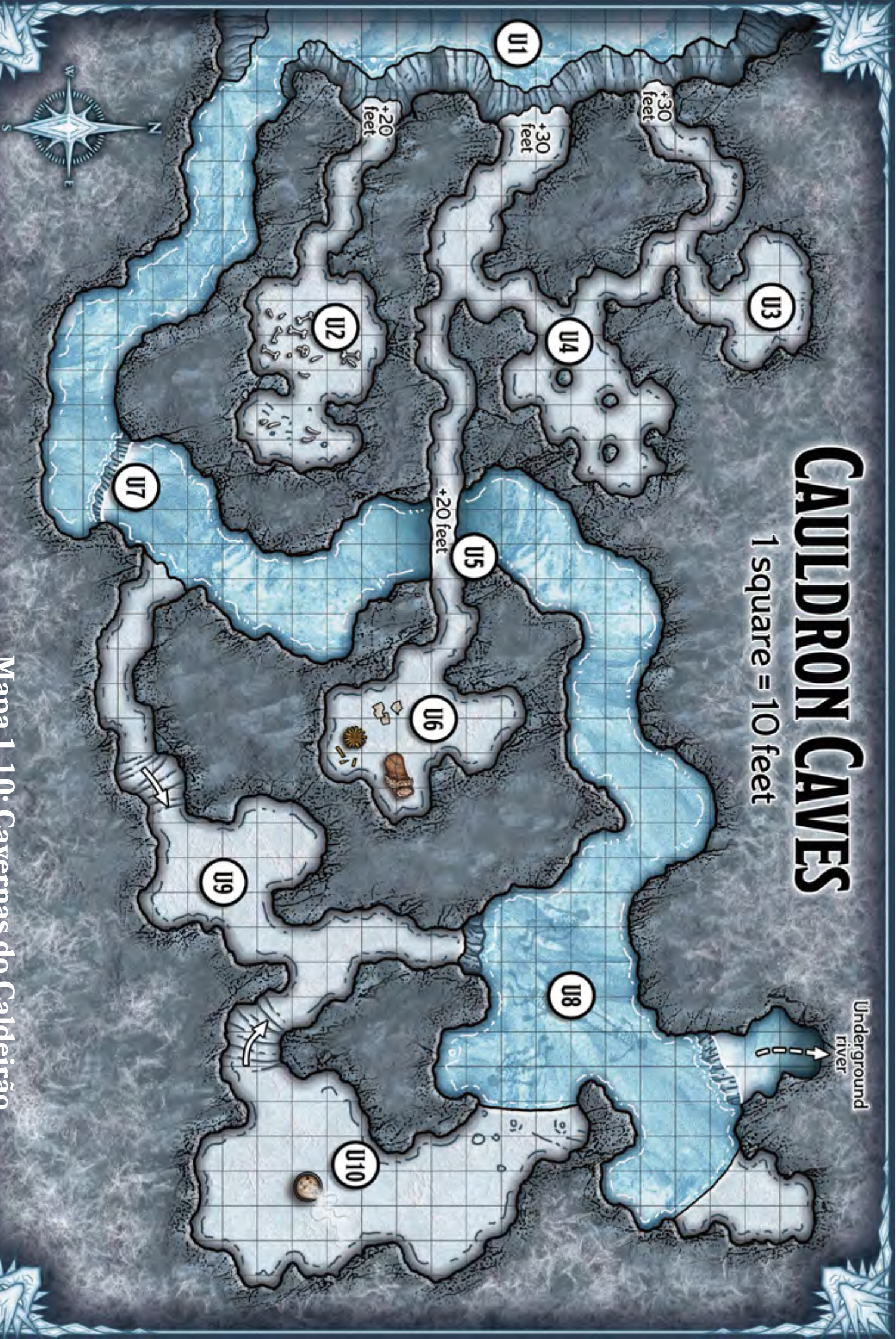
U3. DESENHOS NAS CAVERNAS

Esta caverna tem desenhos antigos de palitos esculpidos em sua parede norte.

O personagem que acertar o teste de Inteligência CD 15 (História) consegue interpretar corretamente os entalhes, que mostram gigantes do gelo subindo um rio até uma caverna que contém uma fonte termal, na qual se afogam.

CAULDRON CAVES

1 square = 10 feet



Mapa 1.10: Cavernas do Caldeirão

As Cavernas do Caldeirão



Retirado do site: © https://www.reddit.com/r/rimeothefrostmaiden/comments/kp3bp5/cauldron_caves/





Maud Chiselbone usa seu caldeirão mágico para preparar um saboroso guisado humano

U4. CAVERNA LAMURIANTE

A caverna está vazia, exceto por três pilares cobertos de gelo compostos por depósitos minerais.

U5. PONTE CONGELADA

Uma ponte de pedra natural atravessa o rio congelado 6 metros abaixo. O topo da ponte está coberto por um esmalte escorregadio e gelado. Cruzar a ponte com segurança requer um teste bem-sucedido de Destreza **CD 10** (Acrobacia). Uma criatura que falhar no teste cai da ponte e cai no rio congelado abaixo, levando **7 (2d6)** de dano contundente com a queda.

U6. ACAMPAMENTO ANTIGO

Esta caverna contém um acampamento abandonado.

Os personagens que vasculharem os restos carbonizados da fogueira podem encontrar três páginas rasgadas, apenas parcialmente queimadas, de um diário escrito em **anão**.

Escrito nas páginas soltas estão as reflexões de um anão anônimo sobre o complexo da caverna. Os personagens que examinam as páginas encontram algumas passagens dignas de nota:

- *“Estas cavernas são sagradas para os gigantes do gelo. As esculturas na parede sugerem que os gigantes vieram aqui para se afogar. Eles usaram a fonte termal como piscina de sacrifício?”*
- *“O vento realmente soa como uma mulher chorando. Alguém poderia facilmente enlouquecer neste lugar.”*
- *“Acho que há alguém morando nessas cavernas. Pouco depois de descobrir a fonte termal, ouvi o que parecia ser uma vovó cantando. Quando a música terminou com uma risada estridente, o pavor cravou seus dentes em mim. Ó Deuses, que gargalhada horrível! Devo deixar essas cavernas pela manhã e nunca mais voltar.”*

U7. CASCATA

O rio costumava cair em uma pequena cachoeira nesta área, seguindo a corrente para oeste em direção ao Lago Dinneshere. A cachoeira agora assume a forma de uma camada de gelo de 3 metros de altura que pode ser escalada com um teste bem-sucedido de Força **CD 10** (Atletismo). O gelo é fino, entretanto, e facilmente quebrável: a primeira criatura de tamanho Médio ou maior a falhar no teste faz o gelo quebrar e cair, liberando uma água estranhamente dormente. Depois que o gelo quebra, permanece gelo suficiente para que os personagens ainda possam escalá-lo, mas a **CD** do teste aumenta para **15**.

Alojados nas rochas atrás da cachoeira estão itens que foram pegos no rio, incluindo uma mochila de explorador e uma picareta de um mineiro. Depois que o estranho na água for liberado e tratado, esses itens podem ser recuperados com segurança.

U8. PRIMAVERA SAGRADA

Um rio subterrâneo uma vez derramou em uma piscina nesta área, enchendo-o com água mineral fumegante e transbordando para o oeste. O rio e a piscina estão congelados e assim permanecerão até o fim da **Geada Eterna**.

Em noites claras, o luar brilha por uma abertura no teto e ilumina a piscina. Os minerais do gelo o transformaram em um azul turvo e brilhante. Enterrados no gelo estão os restos de quatro gigantes de gelo, os contornos tênues de suas formas quase invisíveis.

U9. OSSUÁRIO

Esta caverna é mais elevada do que os túneis que conduzem a ela, mas é facilmente alcançada subindo um dos dois lances de escada esculpida de maneira grosseira.

Em noites claras, o luar entra na caverna através de fissuras naturais no teto. Sangue fresco pinta o chão gelado, indicando que uma ou mais criaturas foram massacradas aqui recentemente. (Foi aqui que os pescadores de

Easthaven encontraram o fim.) Mais óbvios do que o sangue são todos os ossos: espinhos de truta cabeçada, esqueletos humanoides em pedaços e ossos de pequenos animais e pássaros, junto com restos de roupas e armaduras e alguns armas enferrujadas.

Entre os ossos no meio da caverna está um **esqueleto gigante de gelo** parcialmente envolto em gelo. Ele permanece inanimado até sofrer danos ou até que um intruso entre no ossuário. Em vez de rolar a iniciativa para ele, faça-o agir na contagem de **iniciativa 1**. O esqueleto gasta seus dois primeiros turnos em combate sem fazer nada além de quebrar o gelo e se levantar, o que dá aos personagens tempo para fugir ou entrar em um poucos acertos antes dos ataques do esqueleto.

Esta criatura matou os pescadores de Easthaven, e Maud é a única que pode controlá-lo. O esqueleto tenta matar qualquer um que entre nesta caverna e persegue a presa em fuga o mais longe que pode, sem sair do complexo da caverna.

U10. CALDEIRÃO DA ABUNDÂNCIA

A bruxa do lago, **Maud Chiselbone** (use o bloco de estatísticas da **bruxa do mar**) e seu companheiro **fogo-fátuo** aguardam personagens no meio desta caverna. Maud fica entre seu **caldeirão da abundância** (veja o **Apêndice D**) e um bloco de pedra em cima do qual ela corta qualquer carne destinada ao seu ensopado. Empilhados ao redor deste bloco estão machados enferrujados e os cadáveres esfolados dos quatro pescadores de Easthaven. O **fogo-fátuo** normalmente é invisível quando sua luz se apaga, mas se ilumina quando quer que os intrusos vejam a forma verdadeira e horrenda de Maud.

Maud se disfarça de velha decrepita. Nesta forma, ela usa peles esfarrapadas para afastar o frio. Em sua forma natural, Maud tem a pele roxo-acinzentada doentia, olhos esbugalhados que raramente piscam e cabelo preto pegajoso entrelaçado com ossos de dedos. Se seu disfarce for trespasado ou os personagens a ameaçarem, Maud convoca o esqueleto gigante de gelo da **área U9** para lutar em seu nome, mas demora dois turnos para chegar. Se o esqueleto for destruído, Maud assume sua verdadeira forma e combate ela mesma os personagens. Ela não desistirá de seu covil ou do caldeirão mágico sem lutar.

Se ela for reduzida a **9 pontos de vida** ou menos, Maud tenta fazer um acordo. Ela concorda em entregar o caldeirão e promete entregar um baú cheio de moedas de ouro que está na lama no fundo do Lago Dinneshere. Se o acordo for fechado e os personagens a libertarem conforme prometido, **Maud** retorna ao lago para cumprir sua parte do acordo. Enquanto ela sai, ela diz aos personagens para esperarem nas cavernas até meia-noite e então seguir para o norte ao longo da costa por um quilômetro e meio. Se eles seguirem suas instruções, eles encontram um baú de madeira alagado na costa gelada, com a fechadura quebrada. Consulte "**Tesouro**" abaixo para obter informações sobre o conteúdo do baú.

Tesouro. O ensopado bem quente criado pelo **caldeirão da abundância** é muito brando para o gosto de Maud, então ela acrescentou carne sem pele e órgãos humanos frescos ao último lote. Os personagens que examinam o guisado veem pedaços de carne e órgãos flutuando

no caldo picante. Os personagens terão de despejar o ensopado antes de tentar mover o caldeirão. Mesmo vazio, o caldeirão exige algum esforço de transporte, devido ao seu tamanho estranho.

Se o caldeirão for transportado de volta para Dez Burgos e suas propriedades mágicas forem conhecidas, os personagens não terão problemas para encontrar um comprador interessado por ele (veja "**Concluindo a Missão**" e "**Falcatruas na Prefeitura**" abaixo).

O baú que Maud retira das profundezas do Lago Dinneshere contém **600 po**. Enterradas sob as moedas de ouro estão **quatro garras rastejantes** que saltam e atacam se o ouro for removido, despejado ou de alguma forma perturbado.

Concluindo a Missão

A **Capitã Arlaggath** está triste com a notícia de que os pescadores desaparecidos estão mortos, mas ansiosa para ouvir um relato completo da visita dos personagens às *Cavernas do Caldeirão*.

REIVINDICANDO A RECOMPENSA

Tendo completado sua missão, os personagens têm direito ao pergaminho mágico de **bola de fogo** ou à **bolsa cinza de truques**, ambos os quais a Capitã Arlaggath tem sob sua custódia.

VENDENDO O CALDEIRÃO

Os personagens que tentam vender o caldeirão da fartura em Easthaven ganham mais do que esperavam (veja "**Falcatruas na Prefeitura**" abaixo).

FALCATRUAS NA PREFEITURA

A Prefeitura de Easthaven é o cenário para duas possíveis reviravoltas, uma envolvendo o **roubo do caldeirão da abundância** e a outra envolvendo o **roubo de uma carranca** do navio feita de chardalyn. Essas alcaparras ocorrem nas seguintes condições:

- Se os personagens tentarem vender o caldeirão da abundância em Easthaven, execute "**O Roubo do Caldeirão**".
- Se os personagens não lidaram com a ameaça duergar a bordo da balsa de Easthaven e provavelmente não o farão, execute "**O Roubo de Chardalyn**".

Você pode executar um golpe ou outro, ou usar ambos em momentos diferentes na aventura.

O Roubo do Caldeirão

Se os personagens trouxerem o caldeirão da abundância para Easthaven e suas propriedades forem conhecidas pela Capitã Arlaggath ou outras pessoas da cidade, se espalhará o boato de que os personagens possuem um item mágico que poderia ajudar a alimentar os famintos em Dez Burgos. A notícia chega rapidamente ao **Orador Danneth Waylen**, que convida os personagens para uma reunião privada na Prefeitura. Durante esta reunião, Danneth tenta comprar o caldeirão, oferecendo **5 gemas de 500 po** por ele. Ninguém mais em Easthaven vai pagar mais por isso ou dar lances contra ele.

Qualquer personagem que barganhar com **Danneth** e conseguir um teste de Carisma CD 12 (Persuasão) pode convencê-lo a adoçar o negócio, caso em que ele oferece até **10 gemas de 500 po**. Se os personagens aceitarem sua oferta, Danneth precisa de 48 horas para cobrar algumas dívidas e adquirir as joias, durante as quais ele insiste que o caldeirão permaneça na Câmara Municipal de Easthaven, sob vigilância na **área T17**. Os personagens podem deixar **quatro membros da milícia** da cidade (**guerreiros tribais**) cuidar do caldeirão ou podem protegê-lo eles mesmos. Danneth fica satisfeito de qualquer maneira.



Orador Danneth Waylen

LADRÕES ZHENTARIM

A notícia do caldeirão chega ao **Orador Naerth Maxildanarr** de Targos em um dia, graças a uma espia Zhentarim chamada **Prudence Tarkwold**, que trabalha como escriturária na Prefeitura de Easthaven e possui uma pequena cabana nas proximidades (onde mantém uma cobra voadora que a serve como mensageira). Depois que **Prudence** o notifica sobre o caldeirão, Naerth coloca em ação um plano para roubá-lo. Ele despacha **três rufiões humanos** com roupas de frio para se encontrar com Prudência na Prefeitura ao cair da noite. Esses rufiões trazem consigo um **bico de machado** domesticado, que amarram a um poste de madeira do lado de fora da entrada norte da Câmara Municipal.

Barrando a intervenção dos personagens, os **Zhents** encurralam o **Orador Waylen** em seu escritório (**área T3**) e o usam como refém para forçar os guardas que vigiam o caldeirão a soltarem suas armas e se renderem sem lutar. Depois de prender **Orador Waylen** e os guardas na prisão (**área T18**), os **Zhents** removem o caldeirão da Prefeitura, amarram-no ao **bico de machado** com uma corda e jogam as chaves das celas em um banco de neve. O **bico de machado** é forte o suficiente para arrastar o caldeirão pela neve atrás dele enquanto os Zhents o levam de volta a Targos. Os **Zhents** não param até que o caldeirão seja entregue ao **Orador Naerth Maxildanarr** no **Braços de Luskan**.

Quaisquer rastros que eles façam na neve são apagados após **1d4 horas** pelo vento. Embora sejam leais e maus, os **Zhents** têm ordens estritas de não matar ninguém. Os inimigos que eles reduzem a **0 pontos de vida** são nocauteados e inconscientes ao invés de mortos.

DESENVOLVIMENTO

Os personagens da Prefeitura podem tentar impedir o roubo. Se nenhum personagem estiver presente durante o roubo, o roubo se torna aparente quando os personagens retornam à Prefeitura para fechar negócio com **Orador Waylen**. Se eles chegarem nas primeiras horas da manhã, eles ouvirão estrondos altos vindos da masmorra, onde o orador e seus guardas estão trancados. Caso contrário, eles chegam para encontrar a **Capitã Arlaggath** e um pequeno séquito de guardas da cidade tentando arrombar as portas das celas.

O **Orador Waylen** foi picado pela traição de **Prudence**, enquanto ela trabalhava em estreita colaboração com ele por quase três anos. Ele não tinha ideia de que ela trabalhava para os Zhentarim. Se os personagens não sabem para onde os **Zhents** levaram o caldeirão, Waylen se lembra que **Prudence** mencionou de improviso ter família em Targos. (Sua “**família**” é os Zhentarim.) Ele sugere que eles procurem o caldeirão lá. Os personagens podem encontrar **Prudence Tarkwold** no **Braços de Luskan**, onde ela tem um quarto privado só para ela. Quanto ao caldeirão, o **Orador Maxildanarr** o tem e não vai desistir sem lutar.

O Roubo de Chardalynr

Os duergar escondidos a bordo da balsa de Easthaven atacam a prefeitura na calada da noite, determinado a roubar pedaços da carranca de um navio feito de chardalyn. Este roubo ocorre enquanto a maioria dos habitantes da cidade, incluindo **Orador Waylen**, estão dormindo em suas casas. Para obter mais informações sobre os duergar e o que eles sabem, consulte a seção “**Balsa de Easthaven**”.

LADRÕES DUERGAR

Se ele ainda estiver vivo, **Durth Sunblight**, um **duergar mestre da mente** (veja o Apêndice C), conduz **três duergar** chamados **Klaska**, **Ossyl** e **Zublorr** para a Prefeitura sob o manto da noite, abrindo caminho para dentro pela entrada norte. Barrando a intervenção dos personagens, os duergar usam suas armas para quebrar a carranca chardalyn na **área T6**. Os guardas na **área T17** interrompem o duergar, mas não são páreo para eles. Depois de matar os guardas com suas picaretas de guerra, os duergar terminam de separar a carranca.

Cada duergar carrega um saco que pode conter até cinco fragmentos de chardalyn de 9kg. Depois de encher os sacos, os duergar saem da Prefeitura e viajam para a sua fortaleza escondida nas montanhas (descrita no **Capítulo 3**). Quaisquer rastros deixados pelos duergar são apagados após **1d4 horas** pelo vento.

Se muito tempo passar para rastrear os duergar, os personagens não têm como saber para onde eles foram - ainda bem, dados os perigos da fortaleza duergar. Uma busca na balsa de Easthaven não dá pistas, já que os duergar levam todos os seus pertences (incluindo o mapa de Durth) com eles.

DESENVOLVIMENTO

A menos que estejam dentro ou perto da Prefeitura quando os duergar chegarem, os personagens não saberão do roubo até que a notícia chegue aos seus ouvidos no dia seguinte, quando **Orador Waylen** pede que encontrem os ladrões e devolvam os fragmentos perdidos de chardalyn, para que ele possa prendê-los com as outras peças que os ladrões deixaram para trás. Waylen está disposto a pagar **50 po** para cada fragmento roubado que for devolvido a ele. Se os personagens ainda não estão cientes das propriedades do chardalyn, Waylen os avisa sobre a magia demoníaca que se espalha pelo cristal e os incentiva a não entrar em contato direto com nenhum dos fragmentos.

Personagens que estejam determinados a encontrar os fragmentos de chardalyn roubados podem questionar os habitantes da cidade de Easthaven para ver se alguém viu atividades suspeitas na noite do roubo. Qualquer personagem que passar uma hora batendo nas portas a perguntar na cidade pode fazer um teste de Carisma **CD 14** (Investigação) no final dessa hora. Se falhar no teste, nenhuma informação útil é obtida. Se o teste for bem-sucedido, o personagem é orientado a falar com **Scython**, o barqueiro tiefling, que passa a maior parte do seu tempo livre numa taverna chamada **Truta Molhada**. Scython é amplamente considerado uma fonte de informações úteis. Embora ele não saiba nada sobre os duergar ou o chardalyn roubado, ele conhece vários rumores que podem conduzir os personagens em novas direções (veja "**A Truta Molhada**"). Uma vez que os personagens estejam no **4º nível**, a aventura os conduz em direção à fortaleza duergar no **Capítulo 3**, onde os fragmentos de chardalyn roubados podem ser encontrados (consulte a **área X26**).

Prefeitura de Easthaven

Informações sobre a Prefeitura de Easthaven são fornecidas aqui, juntamente com um mapa. Você pode usar o **mapa 1.11** para representar outras prefeituras em Dez Burgos, conforme necessário.

A Prefeitura de Easthaven é um prédio de dois andares, feito de pau-a-pique, onde os moradores da cidade vêm para renovar licenças, pagar multas, resolver reivindicações insignificantes, registrar reclamações e se reunir para discutir questões importantes. A bandeira de Easthaven tremula no topo de uma cúpula no telhado íngreme da Prefeitura.

Todos os níveis acima do solo têm piso de madeira, com pinturas a óleo emolduradas de artistas locais montadas acima dos lambris. As portas nesses níveis são feitas de madeira resistente e não têm fechaduras, embora as portas externas possam ser bloqueadas por dentro. O nível da masmorra é talhado em rocha sólida e tem portas de ferro resistentes por toda parte. Lanternas de baixa temperatura estão penduradas em suportes de ferro ou nas vigas, iluminando vagamente todos os locais internos.

Os seguintes locais estão marcados no **mapa 1.11**.

T1. RECEPÇÃO

Esta câmara é decorada com pinturas a óleo que retratam a vida em Easthaven, incluindo uma grande pintura da própria cidade na parede norte. Montada na parede sul está uma truta cabeçuda recheada com um metro e meio de comprimento. Sua placa de madeira traz uma placa de cobre gravada que diz, em Comum, "**Big Knuck, capturado por pescadores de Easthaven durante o verão de 1479 CV**".

Uma porta secreta no canto nordeste está parcialmente oculta atrás de uma pintura a óleo alta e esguia de barcos de pesca no Lago Dinneshere. Ela se abre para revelar o escritório do orador (**área T3**) além. Qualquer personagem que procurar portas secretas na parede a encontra automaticamente.

T2. ESCRITÓRIO ADMINISTRATIVO

Esta sala contém fileiras de escrivaninhas e arquivos. Algumas espreguiçadeiras estofadas são reservadas para os visitantes.

T3. ESCRITÓRIO DO ORADOR

Tapeçarias e paisagens pintadas decoram esta sala, no meio da qual está uma grande mesa rodeada por cadeiras de madeira de espaldar alto.

A cadeira do orador tem o **Brasão de Easthaven**: trabalhado em seu encosto, enquanto as outras cadeiras não.

Uma porta secreta no canto noroeste está escondida atrás de uma tapeçaria representando uma montanha coberta de neve. Ele abre para a **área T1**. Qualquer personagem que procurar portas secretas na parede a encontra automaticamente.

T4. ARMÁRIO DE CASACO

Este é o armário de casacos pessoal do orador. Um conjunto completo de roupas para o frio está armazenado no baú de madeira.

T5. LAVABO

Este quarto contém um banheiro, um balde e esfregão, uma pia simples e um toalheiro.

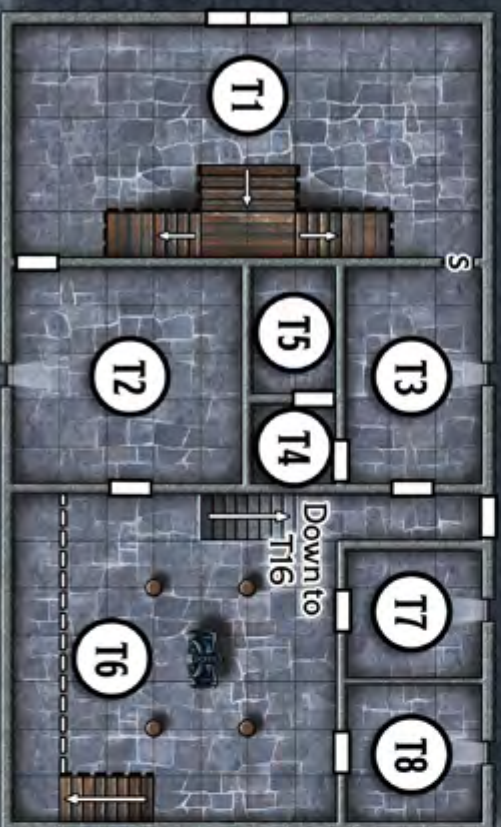
T6. CARRANCA DE CHARDALYN

Contanto que o duergar não a tenha destruído, uma descoberta surpreendente aguarda os personagens nesta sala:

Lanternas de baixa temperatura lançam um brilho suave sobre um objeto alto e preto no centro da sala. Embora alguém possa facilmente confundir-lo com uma estátua, este objeto é na verdade a carranca de um navio e é esculpido à semelhança de um demônio alado. A carranca em forma de demônio tem 2,5 metros de altura. Cacos de madeira projetam-se das costas do demônio nos pontos onde a carranca uma vez se prendeu ao casco de um navio.

EASTHAVEN TOWN HALL

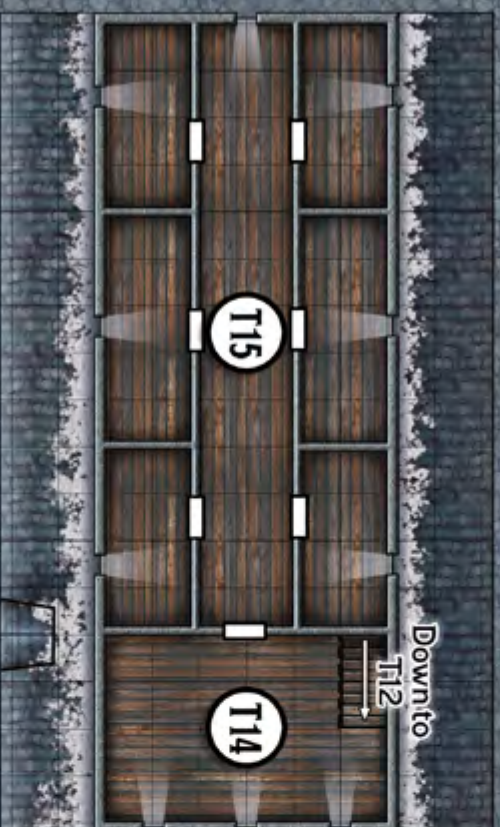
1 square = 5 feet



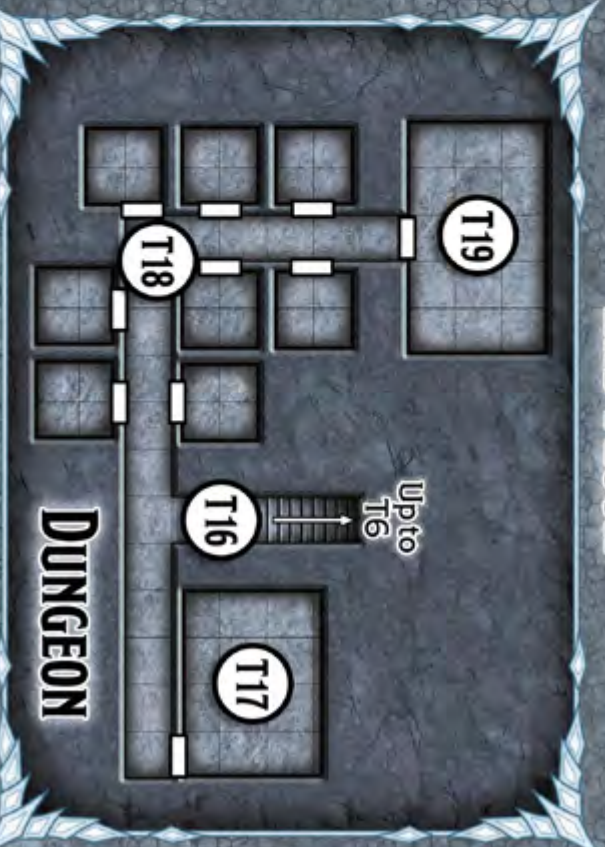
1ST FLOOR



2ND FLOOR



3RD FLOOR



EASTHAVEN TOWN HALL

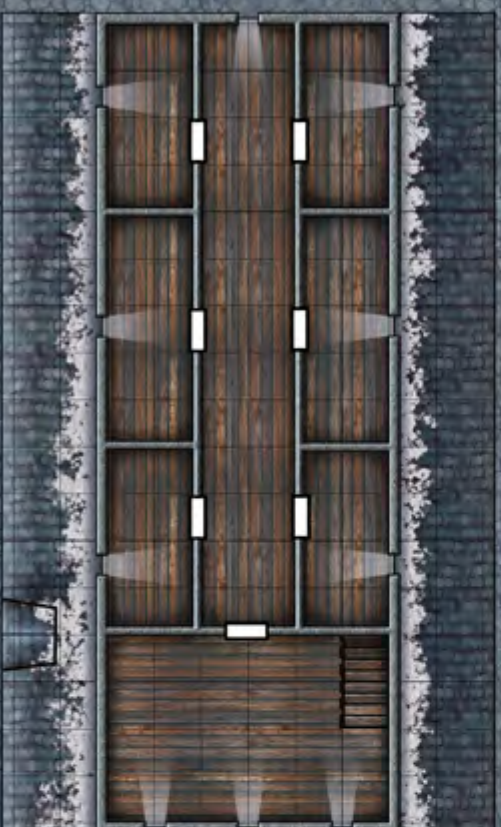
1 square = 5 feet



1ST FLOOR



2ND FLOOR



3RD FLOOR



DUNGEON

VERSÃO DO JOGADOR



Ligado a uma figura demoníaca está uma figura assustadora, mas nem tudo é o que parece

Se a carranca está intacta e os personagens participaram da Sessão Espírita de Rinaldo (veja “*Sessão Espírita*”), eles também veem outra coisa:

Amarrada à carranca com uma corda está uma mulher esquelética que está toda molhada. Seus longos cabelos brancos caem sobre o rosto, obscurecendo-o.

Outras características da sala incluem uma escada de madeira que sobe para uma varanda, montada no topo da qual está um pequeno guindaste com guincho manual, e uma escada que desce para a masmorra (veja área T16).

Carranca Demoníaca. Personagens que conhecem chardalyn sabem que a carranca é feita da substância. Quem consegue um teste de Inteligência CD 20 (História) percebe que a carranca retrata **Errtu**, demônio **balor** que aterrorizou o Vale do Vento Gélido há mais de um século. Personagens que cresceram no Vale do Vento Gélido têm vantagem neste teste. A carranca é um objeto Grande com CA 13, limiar de dano de 5, 50 pontos de vida e imunidade a veneno e dano psíquico. Ela pesa 450kg.

Um bando de aventureiros usou uma magia de **telecinese** para erguer a carranca das profundezas do Lago Dinneshere alguns meses atrás e arrastou-o para Easthaven, esperando por uma recompensa. O que eles conseguiram dificilmente valeu o esforço, e Orador Waylen não sabe mais o que fazer com a carranca, exceto armazená-la aqui, longe dos olhos do público. Ele teme que a carranca esteja contaminada por magia demoníaca e avisou sua equipe para não tocá-la. Uma magia **detectar o mal e o bem** ou magia semelhante revela que é um objeto profanado. Qualquer criatura que entrar em contato com ele deve ter sucesso numa salvaguarda de Carisma CD 13 ou obter a seguinte falha, que substitui qualquer traço de personalidade conflitante: “**Suspeito que a maioria dos Dez-Burgueses são membros de um culto secreto dedicado à Donzela Gélida.**” Esta paranoia pode terminar em uma criatura por qualquer magia que

remova a maldição. O contato prolongado com a carranca pode ter outros efeitos nocivos, a seu critério.

Dama Branca do Lago Dinneshere. O que parece uma mulher amarrada à figura de proa é na verdade a **Dama Branca** do Lago Dinneshere, que aqui se manifesta como um fantasma caótico e mau. Se os personagens mantiverem distância, a mulher começa a chorar. Se os personagens saem sem confrontar a mulher e voltam depois, o fantasma desaparece (junto com as cordas que pareciam prendê-la).

A **Dama Branca** raramente se manifesta em terra, e seu fantasma só pode ser visto por quem ousou invocá-lo (como os personagens fizeram quando participaram da **Sessão Espírita** de Rinaldo). Se um ou mais personagens ficarem a menos de 1,5m do fantasma, ela jogará a cabeça para trás para revelar um crânio nu com um sorriso largo, pegando os personagens de surpresa com seu rosto horripilante. Assim que a verdadeira natureza do fantasma é revelada, as cordas que a prendem à carranca desaparecem conforme ela ataca o personagem mais próximo. Se o fantasma ficar reduzido a **20 pontos de vida** ou menos, tenta possuir um personagem no próximo turno. Um anfitrião possuído tentará deixar a Prefeitura pela saída norte e se afogar no Lago Dinneshere caminhando sobre o gelo até que ele se quebre, atacando qualquer um que cruzar seu caminho.

Se o fantasma for reduzido a **0 pontos de vida**, ele desaparece com um grito quando o espírito da Dama Branca é forçado a voltar para o lago, onde permanece depois disso.

T7. DEPÓSITO DE CADEIRA

Empilhadas ordenadamente contra as paredes desta sala estão dezenas de cadeiras de madeira usadas para reuniões da cidade.

T8. SALA DE REGISTROS

Esta sala contém registros da cidade, armazenados em caixas que se apoiam aleatoriamente nas paredes.

T9. SALÃO DE EVENTOS

Esta sala é usada para festas e outros eventos especiais. Ele contém mesas e cadeiras de madeira, e fitas coloridas penduradas nas vigas. Uma janela com cortinas dá para a área T6.

T10. JUIZADO DE PEQUENAS CAUSAS

Moradores de Easthaven vêm aqui para resolver reclamações por pequenos crimes. Fileiras de cadeiras de madeira estão voltadas para uma grande mesa forrada de tecido, atrás da qual o orador se senta enquanto dirige os processos judiciais de pequenas causas. Ao lado desta mesa está uma pequena escrivaninha para o escrivão.

T11. LICENÇAS DE PESCA

Três mesas estão lado a lado na sala, as costas das cadeiras voltadas para a parede externa. Preso na parede leste está um grande mapa desenhado à mão emoldurado por velhas varas de pesca. Um dos pólos é equipado com uma isca de pesca verde-limão esculpida para se parecer com um minúsculo flumph.

Os pescadores de Easthaven vêm aqui para solicitar e renovar suas licenças de pesca. O mapa na parede leste mostra o Lago Dinneshere, com limites para marcar os territórios de pesca de Easthaven, Caer-Dineval e Caer-Konig.

T12. SALA DE DESCANSO DOS FUNCIONÁRIOS

Esta sala contém várias cadeiras confortáveis, um armário de lanche e uma escada de madeira que leva até a área T14.

T13. DESPENSA DE SUPRIMENTOS

Suprimentos e provisões são armazenados em prateleiras de madeira que revestem as paredes desta sala.

T14. BIBLIOTECA MUNICIPAL

A escassa biblioteca de Easthaven contém uma coleção quase nada notável de livros armazenados em estantes empoeiradas. Outros móveis incluem cadeiras acolchoadas e banquinhos. As escadas de madeira levam à área T12.

Tesouro. Personagens que passam pelo menos 10 minutos vasculhando as estantes encontram um livro gasto com capa de couro vermelha e páginas amarelas. As bordas das páginas estão manchadas de sangue seco. A escrita dentro sugere que o livro nada mais é do que uma antologia de poesia. No entanto, é na verdade o **grimório** de um **Mago Vermelho** de Thay chamado **Dzaan**. O verdadeiro conteúdo do livro está escondido por uma magia de **escrita ilusória** que termina 5 dias após a execução de Dzaan (veja "**Execução Pública**").

Depois que o livro foi confiscado por um membro da milícia da cidade, ele foi levado à Prefeitura, onde um funcionário achou por bem colocá-lo nesta biblioteca para mantê-lo em segurança. Conjurando **dissipar magia** no livro encerra a magia **escrita ilusória** colocado

sobre ele. Quando a magia **escrita ilusória** termina, o verdadeiro conteúdo do livro é revelado. Ele contém as seguintes magias: **animar objetos**, **arrombar**, **assassino fantasmagórico**, **bola de fogo**, **confusão**, **despistar**, **detectar magia**, **disfarçar-se**, **escrita ilusória**, **força espectral**, **imagem maior**, **imagem silenciosa**, **invisibilidade**, **invocar elemental**, **lentidão levitar**, **mensagem**, **mísseis mágicos**, **olho arcano**, **reflexos**, **similaridade**, **terreno alucinatório**, **tranca arcana** e **turvar**.

T15. ESCRITÓRIO E DEPÓSITO

Os residentes de Easthaven podem alugar esses pequenos quartos para armazenamento pessoal ou uso de escritório. Dos seis quartos disponíveis, apenas dois estão em uso; o resto está vazio.

A primeira sala em uso contém várias caixas e barris de armazenamento. Se os personagens investigarem mais a fundo, eles descobrirão que todos esses recipientes estão vazios.

A segunda sala em uso foi convertida em um aconchegante escritório. Duas cadeiras estofadas e uma mesa de madeira estão espremidas no espaço. Dentro da gaveta destrancada da mesa está um romance semi-acabado intitulado **Perdido em Orbes de Alfazema**.

T16. ESCADAS PARA A MASMORRA

Escadas de pedra cobertas com pranchas de madeira levam à masmorra, que foi escavada na rocha sólida.

T17. SALA DOS CARCEREIROS

A menos que tenham sido chamados por um distúrbio em outro lugar, quatro guardas (guerreiros tribais) sentam-se ao redor de uma mesa circular de madeira, jogando **Aposta de Três Dragões** com um baralho de cartas gasto. Os personagens que ouvem à porta antes de entrar podem ouvir estes soldados reclamando do frio e se perguntando quando será realizada a próxima loteria (veja "**Sacrifícios para Auri**"). Um dos guardas carrega um anel com oito chaves de ferro; essas chaves destravam as portas das celas na área T18.

T18. CADEIA

Os indivíduos presos por crimes em Easthaven são detidos aqui. Cada cela ostenta uma porta de ferro trancada com uma janela com venezianas de ferro de 12cm quadrados embutida para que os guardas possam espiar dentro da cela sem abrir a porta. Um dos guardas da área T17 carrega as chaves que destravam todas as portas das celas. As portas são muito resistentes para os personagens abrirem usando força bruta apenas, mas um personagem com ferramentas de ladrões pode usar uma ação para tentar arrombar a fechadura de uma porta pelo lado de fora, fazendo isso com um teste bem sucedido de Destreza CD 15.

T19. SALA DE INTERROGATÓRIO

Os prisioneiros são trazidos para cá quando o **Orador Waylen** pensa em questioná-los. A sala contém uma cadeira de carvalho resistente com algemas de ferro, um esfregão e um balde de madeira.

GOOD MEAD

Fundada por imigrantes de Chult e Vilhon Reach, **Good Mead** está situada entre Redwaters e uma floresta perene nas proximidades. As moradias atarracadas da cidade, adornadas com esculturas de dinossauros e serpentes, são ofuscadas pela estrutura de dois andares do salão do hidromel, seus beirais esculpidos e pintados para se assemelhar a wyverns. Como o mel é o ingrediente principal do hidromel, a cidade literalmente vibra com o zumbido das abelhas.

Cada taverna no Vale do Vento Gélido está acostumada a receber entregas regulares de hidromel, e a cidade não consegue produzir ou entregar seu hidromel com rapidez suficiente. No entanto, todas as entregas foram interrompidas temporariamente - porque um saqueador **verbeeg** (veja o Apêndice C) emergiu da floresta três dias atrás e roubou três tonéis de hidromel que estavam sendo carregados em um trenó puxado por cães para transporte até Bryn Shander. **Kendrick Rielsbarrow**, o orador da cidade e um homem gigante por si só, manteve sua posição contra o **verbeeg** e não se saiu bem. Depois de espetar Kendrick com sua lança, o **verbeeg** agarrou os barris e desapareceu de onde veio. Os outros residentes de Good Mead tentaram salvar Kendrick, sem sucesso; seu corpo está em um santuário local. Cinco membros da milícia foram atrás do **verbeeg**, mas não voltaram.

GOOD MEAD EM POUCAS PALAVRAS

Cordialidade ** **Serviços** * **Conforto** **

Missão Disponível. “O Hidromel deve Fluir”.

População: 100 habitantes.

Líder: Nenhum. O **Orador Kendrick Rielsbarrow** foi morto por um **verbeeg**, deixando a cidade sem líder.

Milícia. Good Mead pode reunir até **20 soldados** (use o bloco de estatísticas do **guerreiro tribal**) e **2 veteranos**.

Brasão: Uma caneca marrom escura feita de uma seção cortada de chifre, com uma alça de chifre adicionada, na vertical e centrada em um campo branco, representando as exportações de hidromel da cidade e seu clima frio e nevado.

Sacrifício para Auril. Calor (veja “**Sacrifícios para Auril**”).

Rivals: Caer-Dineval, Caer-Konig.

VIAGEM POR TERRA

Um caminho conecta Good Mead à Eastway, cruza a estrada coberta de neve e continua até Caer-Dineval. Outro caminho nevado leva ao buraco de Dougan. Os tempos de viagem na tabela de **Viagem por Terra de Good Mead** pressupõem que os personagens estão a pé; montarias e trenós puxados por cães podem reduzir esses tempos em até 50%.

Viagem por Terra de Good Mead	
Para	Tempo de Viagem
Bryn Shander	6 horas
Caer-Dineval	8 horas
Dougan's Hole	4 horas
Easthaven	7 km



LOCAIS EM GOOD MEAD

Os seguintes locais de destaque estão marcados no mapa 1.12.

SALÃO DO HIDROMEL

Fornecedor de Hidromel de Good Mead

Quatro décadas atrás, este salão de hidromel pôs fim à dependência da cidade da pesca de truta cabeçuda com seu famoso vinho de mel, que rapidamente se tornou popular em Dez Burgos.

O salão do hidromel tem um grande espaço aquecido a fogo dedicado à criação de abelhas e ao cultivo de colmeias. O zumbido das abelhas pode ser ouvido por toda a cidade, embora a maioria dos residentes esteja tão acostumada com o zumbido que nem liga.

Elegendo um novo Orador da Cidade

Good Mead também precisa de um novo líder, e dois moradores locais surgiram como candidatos para substituir **Kendrick Rielsbarrow** como orador da cidade. A cidade levará uma ou duas semanas para planejar uma eleição. Um candidato é um anão do escudo de barba vermelha chamado **Shandar Froth**, e o outro é **Olivessa Untapoor**, uma mulher de meia-idade que descende dos fundadores Chultan da cidade e que fabrica barris para conter a famosa cerveja Good Mead.

Shandar é procurado pelas autoridades em Mirabar pelo assassinato de outro anão. Os agentes Zhentarim localizaram Shandar alguns anos atrás e estão chantageando-o para que sirva de olhos e ouvidos na cidade. Uma vez por mês, Shandar viaja para Targos para informar **Naerth Maxildanarr**, seu orador, sobre tudo o que aconteceu recentemente em Good Mead.

Olivessa não quer ser a oradora da cidade, mas seus amigos a estão pressionando para assumir o papel pelo bem da cidade. Ela ficaria muito feliz em ver mais alguém se apresentar para desafiar Shandar no presidente do Conselho.

Para obter mais informações sobre Olivessa e Shandar, consulte o “**Novo Orador da Cidade**”.

SANTUÁRIO DA ESPADA FLAMEJANTE

Santuário de Tempus (Deus da Guerra)

Este edifício vazio fica às margens do lago e tem uma torre assombrada por corvos projetando-se de seu topo. Ao contrário do salão do hidromel, que é bem cuidado, os ícones pintados do santuário do **Deus da Guerra** empunhando uma espada flamejante estão lascados e desbotados, e seu interior espaçoso está quase vazio, exceto por uma longa mesa sobre a qual repousa um corpo coberto por um cobertor. O corpo é do **Orador Kendrick Rielsbarrow**, um gigante de um homem na casa dos quarenta. Ele morreu com três facadas no peito.

O santuário foi construído há mais de um século, quando a rivalidade da cidade com Dougan's Hole era tão violenta que o lago, um campo de batalha frequente, ficou conhecido como Redwaters. Por algum tempo depois disso, quase todos os residentes de Good Mead prestaram homenagem a **Tempus**. Hoje, a relevância do santuário diminuiu a ponto de ser usado principalmente apenas para reuniões da cidade.

O HIDROMEL DEVE FLUIR

As tavernas em Dez Burgos dependem de entregas de hidromel para satisfazer seus clientes, e Good Mead precisa da moeda. Dois dias atrás, um **verbeeg** (veja **Apêndice C**) roubou três tonéis de hidromel enquanto eram carregados em um trenó puxado por cães. Quando o orador da cidade tentou impedir o roubo, o **verbeeg** o matou. Os habitantes da cidade querem vingança, mas o mais importante, eles querem seu hidromel de volta!

Se os personagens empreenderem essa busca, eles devem rastrear o **verbeeg** até seu covil, que ele divide com um ogro estúpido, alguns animais roubados e um urso marrom sonolento. Para complicar as coisas, o interesse romântico do **verbeeg** - outro **verbeeg** - chega enquanto os personagens estão saindo.

Como os personagens aprendem sobre os sofrimentos da cidade depende se a aventura começou em Good Mead ou não. Se Good Mead for a **Cidade Inicial** da aventura, os personagens conhecem todas as informações da seção “**Good Mead**”, que você pode ler para os jogadores. Se Good Mead não for a Cidade Inicial da aventura, os personagens ficam sabendo dos infortúnios da cidade quando um ou mais moradores os hospedam para pernoitar.

ADQUIRINDO A MISSÃO

Se os personagens se oferecerem para recuperar os barris roubados, os habitantes locais não poderão recompensá-los com muito mais do que hospedagem gratuita e bebida por dez dias. Se os personagens aceitarem esses termos, vários habitantes da cidade podem apontar na direção que o **verbeeg** seguiu após roubar os tonéis.

Enquanto os personagens caminham até a borda da floresta, leia:

Uma figura com roupas para o frio sai da floresta e fica à vista, correndo o mais rápido que pode pela neve profunda. Pendurado em suas costas está um par de armadilhas para animais, uma das quais parece conter uma raposa em pânico.

A figura é **Fef Moryn** (batedor humano, caótico e bom), um caçador. Ele estava na floresta verificando suas armadilhas quando se deparou com uma cena horrível: cinco membros da milícia de Good Mead, seus crânios e baús queimando. Ele voltou direto para casa para alertar a cidade.

Os personagens não podem convencer **Fef** a retornar aos corpos, mas eles podem seguir seus rastros pela neve com bastante facilidade.

A **raposa** (veja **Apêndice C**) na armadilha de **Fef** está agitada, mas ilesa. Se os personagens quiserem comprá-la, **Fef** irá vendê-la a eles por não menos que **1 po**. Embora seja um animal selvagem, ele permanece dócil enquanto for segurado. Se os personagens mantiverem a raposa com eles, eles a acharão útil na próxima cena.

CARNIFICINA NA FLORESTA

Personagens que seguem a trilha de **Fef Moryn** acabam chegando ao cenário horrível de que o caçador falou:

No fundo da floresta, em meio aos pinheiros cobertos de neve, você descobre os restos mortais dos cinco membros da milícia, que parecem ter sido espancados até a morte. A neve recém caída já começou a cair sobre seus cadáveres.

Essas cinco pessoas perseguiram o **verbeeg** por um tempo e, em seguida, foram vítimas do companheiro ogro do **verbeeg**, que ficou para trás na floresta ao invés de tentar acompanhar o **verbeeg**.

O ogro matou todos os cinco humanos com sua clava grande e depois voltou para casa. Os personagens podem seguir seus rastros na neve sem nenhum teste. Um teste bem-sucedido de Sabedoria **CD 12** (Sobrevivência) identifica essas faixas como pertencentes a um Grande gigante. Seguir essas trilhas leva os personagens por um caminho pela floresta até que, após 8 horas, eles chegam ao covil do **verbeeg**.

A RAPOSA E O CHWINGA

Os personagens têm um encontro enquanto seguem a trilha do ogro. Um **chwinga** (veja **Apêndice C**) salta da neve e arremessa uma pequena bola de neve no personagem principal na ordem de marcha do grupo. Depois de chamar a atenção do grupo, ele salta sobre a neve.

Se os personagens resgataram a raposa de **Fef Moryn**, o animal dispara em direção ao **chwinga**, se for permitido. O **chwinga** se curva diante da raposa e oferece a ela uma baga congelada, que a raposa engole. Depois disso, a **chwinga** e a raposa se tornam amigas. O **chwinga** monta na raposa, dá uma fetiche de **conjurar animais** ou um dos novos fetiches descritos no **Apêndice C** (ver “**Novos Fetiches Chwinga**”) ao personagem que ele acerta com a bola de neve e depois cavalga nas costas da raposa. (Para mais informações sobre **Fetiches**, veja “**Dons Sobrenaturais**” no *Livro do Mestre*.) Os personagens podem interromper essa cena se quiserem; o **chwinga** não concederá seu fetiche sobrenatural, no entanto, se os eventos se desenrolarem de forma diferente.

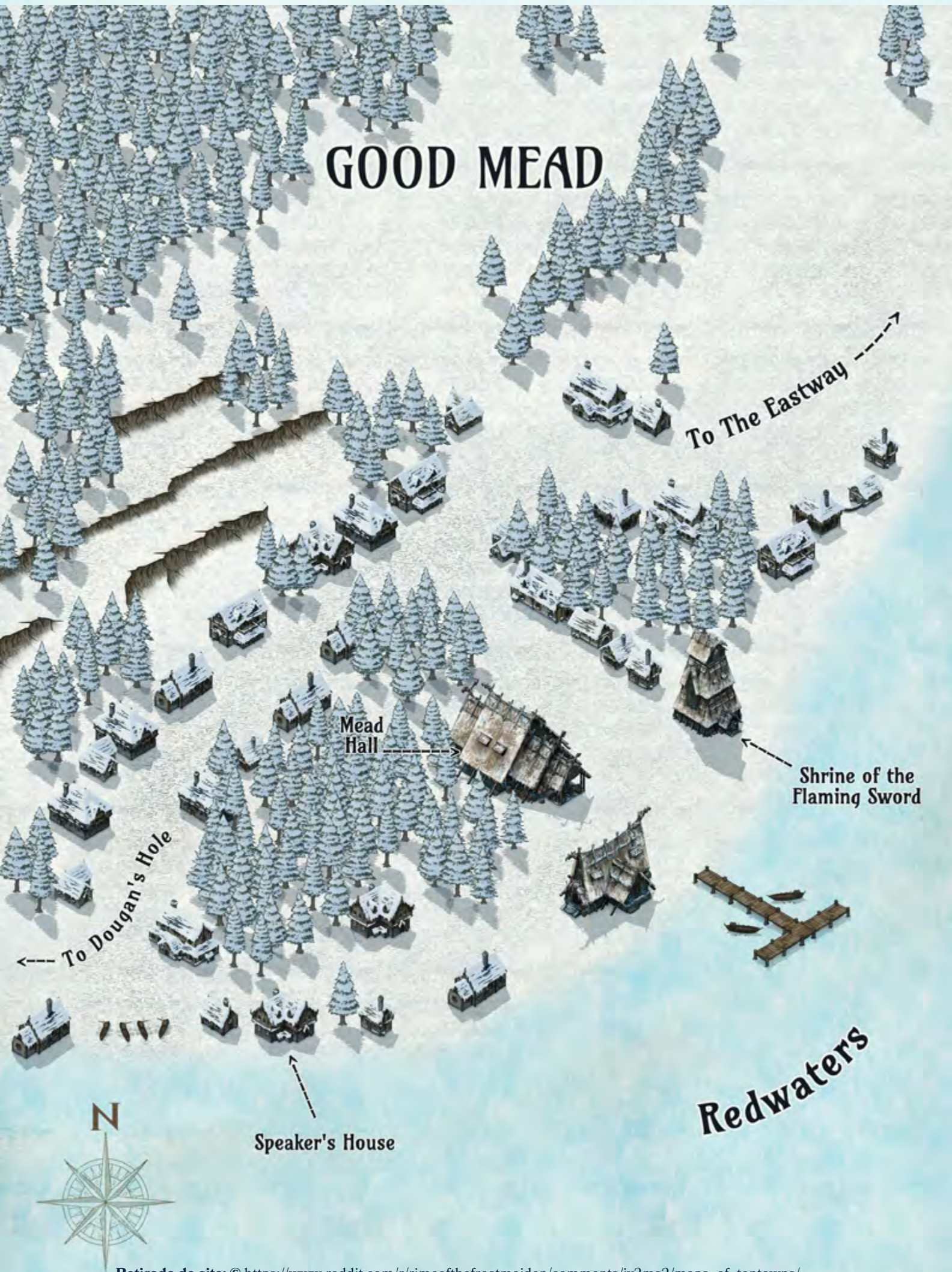
Se os personagens não tiverem a raposa ou escolherem não deixá-la ir, o **chwinga** os segue por todo o caminho até o covil do **verbeeg**, se permitido, mas não se aventura dentro.

GOOD MEAD



Map 1.12: Good Mead

GOOD MEAD





As presas cobertas de neve de um mamute marcam a entrada para o covil do verbeeg

O COVIL DO VERBEEG

As cavernas e túneis do covil têm tetos ásperos de 6 metros de altura cobertos por grandes pingentes de gelo. Os pisos são um pouco irregulares, mas não o suficiente para ser um terreno difícil.

O **verbeeg**, chamado **Duhg**, precisa de luz para ver, por isso mantém uma fogueira acesa na **área V3** e carrega uma tocha quando visita os cantos mais escuros de seu covil.

Os seguintes locais estão marcados no **mapa 1.13**.

V1. TRÊS ENTRADAS

Os rastros do ogro levam os personagens a um riacho congelado e, ao longo dele, até o covil do verbeeg:

A trilha culmina em uma encosta rochosa com pinheiros crescendo ao redor de sua base. Na colina estão três cavernas.

O **riacho congelado** emerge da **caverna oeste**, que tem uma boca baixa.

A **caverna central** - uma passagem de 2,5 metros de altura escavada na rocha - é moderadamente bloqueada por um aglomerado de coníferas e dois troncos caídos maciços.

A **caverna a nordeste** tem uma boca grande e aberta, e raios de luz emanam de dentro. Os rastros da sua presa passam por esta entrada.

Os personagens podem entrar no covil do verbeeg por qualquer um desses caminhos. Se eles tomarem o tempo para examinar a encosta ao leste mais detalhadamente, eles encontrarão uma quarta entrada de caverna (**área V2**).

V2. ENTRADA PRINCIPAL

Meio submersos na lama gelada estão os ossos, o crânio e as presas de um mamute morto há muito tempo. Além desses restos, há uma boca de caverna escancarada.

Esta rota leva à caverna iluminada pelo fogo (**área V3**) e ao fosso de lixo (**área V4**).

V3. CAVERNA DA FOGUEIRA

Esta caverna é ligeiramente afundada, pois todos os túneis que conduzem a ela descem gradualmente.

Uma fogueira no meio desta caverna a mantém acesa e relativamente quente. O cheiro de carne assada enche o ar como um pedaço de carne em um espeto goteja sucos no fogo. Cabras e ovelhas são mantidas em um espaçoso cercado para animais cercado por uma cerca de madeira rústica. Outras características da caverna incluem um carrinho de madeira com uma roda quebrada, duas caixas velhas e dois barris.

Se os personagens fizerem muito barulho, o ogro vem correndo da **área V5** e o **verbeeg saqueador** (veja **Apêndice C**) se aproxima da **área V9**, ambos chegando ao mesmo tempo. Eles tentam matar intrusos à vista. Se mais de dois intrusos estiverem visíveis, o verbeeg assobia para o urso da caverna, que chega 3 rodadas depois da **área V7**.

Se estiver perto o suficiente da fogueira, o verbeeg pode usar sua ação para tentar jogar uma criatura nas chamas (veja **“Empurrando uma Criatura”** no capítulo de combate do *Livro do Jogador*). Qualquer criatura que entrar na fogueira pela primeira vez em um turno ou iniciar seu turno sofre **10 (3d6)** de dano ígneo. Também pega fogo ao sair do espaço da fogueira, levando **3 (1d6)** dano ígneo no início de cada um de seus turnos até que uma ação seja usada para apagar as chamas que o engolfam.

Personagens em posição de ferir cabras e ovelhas do verbeeg (veja “**Animais**” abaixo) podem usar uma ação para ameaçar um ou mais desses animais e, com um teste bem sucedido de Carisma CD 10 (Intimidação), fazer com que o verbeeg cesse as hostilidades e chame o ogro e o urso das cavernas. Sob tal pressão, o verbeeg está disposto a permitir que os intrusos saiam do covil sem mais incidentes, desde que os animais no curral não sejam feridos ou levados.

Uma caixa está cheia de palha, que o verbeeg dá às cabras e ovelhas. O outro contém dez grandes tochas, que o verbeeg fez de madeira e piche. Os barris estão cheios até a metade com sal e pimenta, que o verbeeg usa para temperar a carne.

Animais. O curral comporta sete cabras e seis ovelhas, todas saudáveis. Use o bloco de estatísticas de cabra para cada ovelha, com estas alterações:

- Uma ovelha é um pequeno animal com 3 (1d6) Pontos de Vida e um deslocamento de 9 metros.
- Falta o recurso **Carga** e nenhum ataque efetivo, dando a ele um **Nível de Desafio: 0** (0 XP).

O verbeeg adquiriu seu gado roubando viajantes na Via Leste. Ele considera essas feras seus bichinhos de estimação e deu nomes a todos eles. Ele treinou o ogro e o urso da caverna para não atacá-los.

O que está cozinhando? A carne assada no espeto é um pedaço do que costumava ser **Artin Glanhig**, um anão do escudo lenhador de Bryn Shander que cruzou com o verbeeg. Um pequeno pacote perto de uma lenha perto do fogo contém o machado de batalha de Artin e suas grossas botas de couro. O verbeeg está criando uma pequena faca que pode usar para descosturar as botas com cuidado e reutilizar o couro.

V4. FOSSO DE DETRITOS

Esta caverna sem saída tem uma cova grosseiramente escavada de três metros de largura no meio do chão.

O verbeeg e o ogro cavaram esse fosso de detritos, que tem 6 metros de profundidade e está cheia de ossos, lixo e sujeira até 1,5m de profundidade.

V5. BARRIS DE HIDROMEL ROUBADOS

Se o ogro tiver sido atraído para a **área V3** devido atividade lá, omita o parágrafo de abertura do seguinte texto:

Um ronco pesado vem de um ogro gordo, com cicatrizes de batalha, sentado com as costas contra a parede oeste, o queixo apoiado no peito. Um fino fio de baba escorre de sua boca para a tanga de couro manchada de sangue. No chão, a seus pés, há uma grande clava ensanguentada com tufo de cabelo e pedaços de metal presos nele.

Suspensos no teto desta câmara por uma série de cordas e roldanas estão seis cestos. Agrupados perto da parede sul estão três barris de madeira esculpidos com o símbolo heráldico de Good Mead: uma caneca feita de uma seção cortada de chifre, com um cabo de chifre adicionado, vertical e centralizado.

O ogro nunca consegue se lembrar do nome, então o verbeeg o chama de “**Amigo**”. Já se recuperou totalmente da briga com a milícia da cidade. Qualquer personagem que for bem-sucedido em um teste de Destreza CD 8 (Furtividade) pode se arrastar pela caverna sem acordar o ogro. O personagem deve repetir o teste após mexer em algum objeto da caverna, como um cesto suspenso ou um barril de hidromel.

Se acordado, o ogro agarra seu grande clube e ataca, gritando: “**MIM AMIGO!**”

O verbeeg montou o sistema que sustenta os cestos para evitar que o ogro tropece neles e para desencorajar o urso das cavernas de fuçar neles. Baixar uma cesta usando seu mecanismo requer uma ação. Os cestos contêm tesouras de ovelha, baldes de leite, escovas de cerdas e vários sacos de grãos e aveia roubados de caravanas na Via Leste. Uma das cestas, determinada aleatoriamente, contém o tesouro do verbeeg (veja “**Tesouro**” abaixo).

Barris de Hidromel. Um dos três tonéis está vazio, o verbeeg e o ogro compartilharam seu conteúdo; cada um dos outros dois contém **20 galões de hidromel**. Cada barril cheio pesa 90 kg.

Tesouro. A cesta de tesouro do verbeeg contém **72 pp**, **344 pc**, uma gema de ágata de musgo rosa translúcido (**10 po**), um **kit de curandeiro**, uma armadilha de caça e uma pequena bolsa de pele de coelho contendo dez pedras de funda prateadas.

V6. RIACHO CONGELADO

Ao norte, ao longo do riacho congelado, o túnel se divide, com um caminho continuando para o norte e o outro virando para o leste. O riacho segue o túnel escuro para o norte. A luz de um incêndio distante é visível no túnel leste.

Os personagens que seguem o riacho congelado em direção ao norte chegam à **área V7**. Aqueles que se aventuram para o leste vêm para a **área V9**.

V7. COVIL DO URSO DAS CAVERNAS

O riacho congelado termina em um lago congelado de dois metros de profundidade no fundo de uma caverna escura. Presa sob o gelo da piscina está uma estátua de pedra de um jovem sorridente, nu, exceto por uma folha de carvalho bem colocada, com o rosto voltado para o céu.

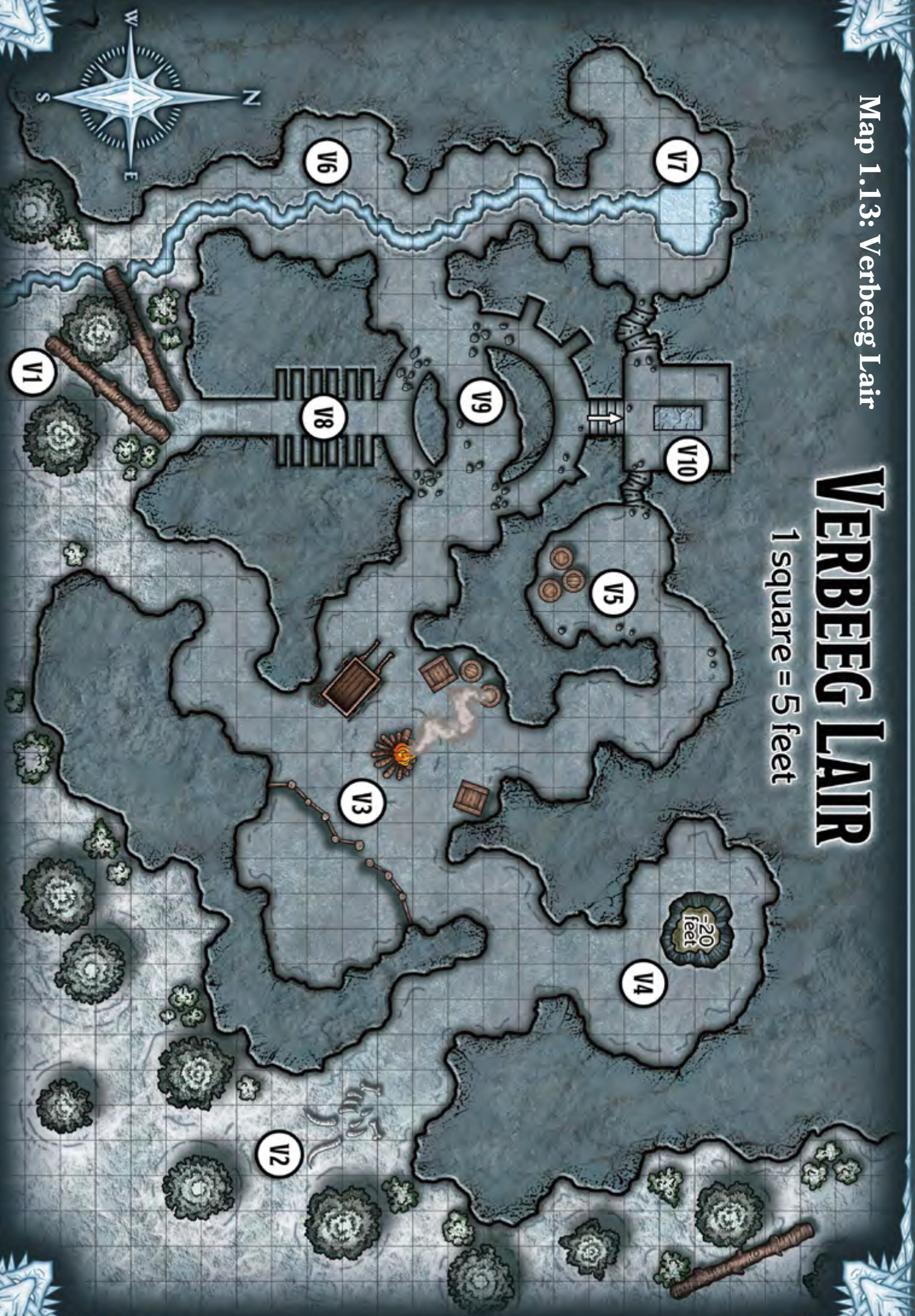
Se o urso da caverna não tiver sido convocado em outro lugar pelo verbeeg, ele dorme no nicho oeste desta câmara até detectar intrusos. Tem pelo castanho e visão do escuro até 18 metros. Caso contrário, ele usa o bloco de estatísticas do **urso polar**. Um personagem bem sucedido num teste de Destreza CD 14 (Furtividade) pode esgueirar-se pela caverna sem acordar o urso, mas apenas no escuro. Uma fonte de luz brilhante o suficiente para iluminar o urso também o desperta. O urso, cujo nome é **Yogobor**, está faminto e hostil. Mas se for reduzido a **20 pontos de vida** ou menos e o verbeeg não estiver à vista, o urso tenta fugir para salvar sua vida.

O nicho do urso contém o crânio roído e os ossos de um anão do escudo chamado **Artin Glanhig** (consulte a **área V3**).

Map 1.13: Verbeeg Lair

VERBEEG LAIR

1 square = 5 feet



Verbeeg Lair



Retirado do site: <https://i.redd.it/p3r2k0cnp2d661.jpg>



Gahg, a verbeeg, tem uma cesta de guloseimas para seu amado Duhg

Estátua de Silvanus. A estátua no lago congelada, construída com a magia moldar pedra, é um afloramento que se estende do fundo rochoso da piscina. Qualquer personagem que obtenha sucesso num cheque do Inteligência CD 12 (Religião) reconhece-o como uma representação de **Silvanus**, o **Deus da Natureza**; a **folha de carvalho** é seu símbolo sagrado. A estátua irradia uma aura de **magia de abjuração** quando examinada com um magia **detectar magia**. Uma magia de identificação pode revelar sua natureza mágica, mas apenas se o conjurador estiver tocando a estátua quando a magia for lançada. Antes que a estátua possa ser tocada, os personagens devem cavar 30 cm de gelo para alcançá-la.

A estátua abençoa a lago, de forma que qualquer criatura que beba dele ganha o benefício de uma magia **restauração maior**. Esta magia é suprimida enquanto o lago está congelado. Uma determinada criatura pode obter o benefício do lago apenas uma vez.

V8. CEMITÉRIO

Esta passagem de 2,5 metros de altura e 1,50 m de largura tem uma dúzia de tumbas esculpidas em suas paredes.

Uma antiga tribo humana esculpiu uma tumba na encosta para abrigar os ossos de seu chefe, cujos restos mortais estão alojados na **área V10**. Cada tumba neste túnel tem 60cm de largura, 60cm de altura e 1,5m de profundidade. Os ossos dos guerreiros foram colocados aqui para guardar o caminho para a tumba do chefe. Animais destruíram os ossos, deixando apenas alguns crânios e facas de pedra esculpidas para trás.

V9. DUHG ESTÁ AQUI

Um túnel natural divide ao meio uma escavação em forma de anel nesta área, que já foi uma câmara mortuária adicional. Nichos cortados na extremidade norte do anel externo não contêm nada de interessante.

Duhg, o **verbeeg saqueador** está aqui se ele não tiver se encontrado em outro lugar. Duhg está sentado de pernas cruzadas no túnel, uma tocha acesa no chão próximo. O verbeeg está afiando uma faca de pedra que encontrou na velha tumba. Duhg planeja usar esta faca para descosturar as botas dos anões na **área V3**. Encostada em uma parede, de fácil alcance, está a lança de Duhg.

V10. TUMBA ANTIGA

Escadas esculpidas no lado sul sobem um 1,5 metro até esta sala de 3 metros de altura e 15 metros quadrados, que tem saídas naturais estreitas nas paredes leste e oeste. No meio da sala há um bloco de pedra retangular com 2,10m de comprimento, 1,20m de largura e 1,20m de altura. Pictogramas nas paredes da câmara contam a história da jornada de uma tribo através de montanhas poderosas e através de uma tundra perigosa.

Um chefe tribal foi sepultado aqui nos tempos antigos. Os pictogramas ilustram como ele levou sua tribo a se estabelecer no Vale do Vento Gélido, como lutou contra terríveis monstros para reclamar suas terras e como encontraram paz em seu novo lar. Os personagens que estudam a arte podem ver a imagem do chefe empunhando uma varinha e lançando uma magia destrutiva.

É preciso uma Força combinada de **50** para movimentar o bloco. Abaixo dele é revelado um nicho raso no chão que contém os ossos de uma mulher humana, sua vestimenta tribal reduzida a pó e farrapos.

Tesouro. Presa na mão esquerda do chefe está uma **pérola de poder**. Em sua mão direita está uma **varinha do arcano de guerra +1**. Uma maldição se abate sobre qualquer criatura que remova qualquer item mágico ou qualquer um dos restos mortais do chefe do nicho de sepultura.

Até que a maldição termine, a criatura é assombrada por pesadelos fantasmagóricos sempre que faz um longo descanso e não ganha nenhum benefício desse descanso. Substituir o objeto roubado encerra a maldição, assim como a magia **remover maldição** ou magia semelhante.

ASSUNTOS DO CORAÇÃO

Enquanto os personagens saem do covil verbeeg, leia:

Uma verbeeg caminha pela neve, aproximando-se da boca da caverna. Seu rosto deformado exibe um sorriso largo demais. Ela segura uma lança em uma das mãos enquanto usa o outro braço para embalar uma cesta de vime cheia de pedaços de metal brilhante. "**Duhg**?" ela grita em *Comum*. "**Você em casa**?"

Gahg, uma saqueadora verbeeg (veja **Apêndice C**), chegou para um encontro romântico com **Duhg**. Gahg trouxe alguns fragmentos de metal que ela espera que impressionem Duhg, que planejava dar a Gahg um barril de hidromel.

Se os personagens tentam impedir Gahg de entrar no covil de Duhg, Gahg fica alarmada, depois enfurecida. Ela larga a cesta de vime e ataca os personagens, com medo de que algo terrível tenha acontecido com Duhg.

Se os personagens fogem, Gahg verifica Duhg para ter certeza de que ele não está ferido, permitindo que o grupo comece a voltar para Good Mead. Se os personagens correm de volta para o covil verbeeg e tentam se esconder, Gahg procura por eles depois de localizar Duhg.

Se apenas um verbeeg sobreviver ao contato com os personagens, ele não vai descansar até que se vingue pela morte de seu parceiro em potencial. Um verbeeg é inteligente o suficiente para não agir precipitadamente contra o grupo, mas pode desabafar sua fúria lançando mais ataques de guerrilha em Good Mead.

CESTA DE PEÇAS DE GAHG

Os fragmentos de metal recolhidos por Gahg são peças de uma arma futurística que foi ejetada do compartimento de carga de um **nautiloide illithid** antes da queda da nave espacial (veja "**Id Ascendant**"). Gahg testemunhou o acidente, que parecia um cometa cruzando o céu, então encontrou os destroços da arma e levou alguns deles. Um personagem que examine os fragmentos e obtém sucesso num teste de Inteligência **CD 20** (Arcanismo) percebe que o metal não é algo que se poderia esperar encontrar neste mundo.

Tesouro. Os pedaços de metal valem um total de **75 po** para um funileiro ou ferreiro.

CONCLUINDO A MISSÃO

Depois que os personagens encontrarem os dois barris de hidromel restantes, eles precisarão descobrir uma maneira de transportá-los de volta para Good Mead. Depois de resolverem o problema, eles terão uma viagem segura de volta à cidade. Os habitantes da cidade ficam felizes em ver o hidromel roubado devolvido, mas expressam preocupação se os personagens deixarem um ou ambos os verbeeg vivos. Afinal, o que os impede de aterrorizar a cidade novamente?

NOVO ORADOR DA CIDADE

Enquanto os personagens estão se recuperando de sua aventura ou planejando sua próxima excursão, uma fabricante de barris local chamada **Olivessa Untapoor** (humana plebeia, neutra e boa) se aproxima do líder do grupo, se houver. Se nenhum personagem assumiu esse papel, Olivessa aproxima-se do personagem com maior pontuação de **Carisma**:

Uma mulher de meia-idade se aproxima de vocês e tira seu grosso cachecol de lã para que ela possa falar claramente. "*Meu nome é Olivessa e faço os barris para o hidromel. Alguns amigos meus não querem que Shandar Froth se torne nosso próximo orador da cidade. Eles dizem que ele não é confiável. Eu não o conheço muito bem, mas fui instado a correr contra ele. Não tenho interesse na presidência do Conselho, mas o senhor parece ser um bom líder e esta cidade precisa de um. O que você diz?*"

Olivessa está disposta a dar o seu apoio a qualquer personagem que concorra às eleições para a presidência do Conselho e, sendo ela própria uma das principais candidatas, o seu apoio tem peso. Seu oponente, **Shandar Froth** (anão do escudo plebeu neutro), não gostou dessa reviravolta. Depois de acusar os personagens de não terem nenhum interesse no futuro de Good Mead, ele saiu da cidade por um dia para buscar ajuda (veja "**Intervenção Zhentarim**" abaixo).

Um personagem que passe pelo menos 1 hora a fazer inquéritos pela cidade pode obter as seguintes informações sobre os dois principais candidatos ao presidente do Conselho:

- Olivessa tem raízes profundas em Good Mead. Sua família mora na cidade desde a sua fundação. Ela é bastante reservada e não tem família própria. Ela mora sozinha na casa mais próxima ao **Santuário da Espada Flamejante**.
- Shandar mora em Good Mead há alguns anos e é popular entre os madeireiros da cidade. Ele pode ser um valentão e fanfarrão, mas não há nada que ele não faria por seus amigos. Ele mora com cinco outros madeireiros em uma pequena casa no lado oeste da cidade.

Intervenção Zhentarim. Shandar está sob o comando de **Naerth Maxildanarr**, o orador de Targos. Diante da possibilidade de perder a eleição, Shandar faz uma caminhada de 8 horas até Targos para avisar **Naerth** e então volta para casa imediatamente. Um dia depois, oito **rufiões** humanos invadem o salão do hidromel com roupas de frio. Antes que os personagens possam intervir, Shandar e seus companheiros madeireiros confrontam os **rufiões** e os expulsam da cidade com o rabo entre as pernas. Todo o incidente é orquestrado para fazer de Shandar um herói local. Personagens que capturarem e interrogarem um ou mais rufiões ficam sabendo que Naerth Maxildanarr os contratou.

Se os personagens não conseguirem expor a enganação, Shandar é eleito orador da cidade, dando aos Zhentarim uma base política em Good Mead.

LONELYWOOD

Fundada por uma família Sembiana de Urmlaspyr, **Lonelywood** é uma pacata cidade de madeireiros, pescadores e artesãos que lutam para sobreviver no limite do mundo. Os edifícios e docas mais antigos da cidade exibem esculturas de dragões, leões e cabras que prestam deferência ao brasão da família, que representa uma **quimera**.

Cerca de metade dos residentes de Lonelywood fazem pesca de arrasto no lago por trutas cabeçudas, enquanto a maioria dos outros passa os dias na floresta derrubando e cortando as árvores que são usadas para construir barcos e edifícios. A madeira de Lonelywood é levada de carroça para ser vendida em outros assentamentos, Termalaine e Targos em particular.

Desde que Dez Burgos existe, Lonelywood atraiu o elemento mais sombrio da região, de ladrões impenitentes a assassinos. A densa floresta assomando atrás dela esconde as negociações sombrias e sórdidas que às vezes acontecem lá. Apesar de sua atração por criminosos e canalhas, Lonelywood não é um lugar onde as pessoas se matam nas ruas. A realidade da sobrevivência exige que os moradores vivam e trabalhem juntos, e não se detenha na história. Um visitante pode fazer muitos amigos aqui, mas seria sábio não trazer à tona os atos sombrios do passado de ninguém nesta pequena cidade.

LONELYWOOD EM POUCAS PALAVRAS

Cordialidade *** **Serviços** ** **Conforto** **

Missão Disponível. “*O Alce Branco*”.

População: 100 habitantes.

Líder. Oradora **Nimsy Huddle** (halfling coração forte plebeia, leal e boa) fala pelos habitantes da cidade. Desde que a pousada local fechou as portas, Nimsy abriu seu sótão aquecido para visitantes que procuram um lugar para dormir à noite. Ela faz biscoitos em formato de halfling e os traz para as reuniões do Conselho dos Oradores.

Milícia. Lonelywood pode reunir até **50 soldados** (use o bloco de estatísticas do *guerreiro tribal*) e **4 veteranos**.

Brasão: Dois estreitos triângulos brancos, um descendo do topo central, o outro elevando-se da base central, quase se encontram em um campo verde-floresta. O triângulo superior representa um pingente de gelo, denotando a localização norte de Lonelywood; o triângulo inferior é um chifre de marfim, representando o comércio de artesanato da cidade.

Sacrifício para Auril. Comida (veja “*Sacrifícios para Auril*”).

Rivais: Bremen, Targos, Termalaine.

VIAGEM POR TERRA

Um caminho coberto de neve de 5 km conecta Lonelywood a Termalaine. Personagens a pé podem percorrer este caminho em 2 horas; montarias e trenós puxados por cães podem reduzir esse tempo em até 50%.



LOCAIS EM LONELYWOOD

Lonelywood não tem pousadas ou outros locais para os visitantes descansarem, exceto a casa do orador da cidade, que tem um sótão espaçoso e aquecido que pode acomodar personagens que buscam uma noite de descanso. Outros residentes de Lonelywood valorizam sua privacidade e são muito menos inclinados a receber estranhos em suas parcas habitações.

Os seguintes locais estão marcados no mapa 1.14.

A ARTESÃO FELIZ

Loja

Esta pequena loja de frente para as docas vende as ferramentas do comércio de artesanato: agulhas e facas em uma grande variedade de formas e tamanhos, tintas em um arco-íris de cores e cera usada para selar uma gravura quando ela é feita. O dono da loja é uma solteirona de poucas palavras chamada **Iriskree Harrowhill** (assassina humana neutra aposentada). Ela não fala sobre seu passado sombrio, exceto para falar com carinho de pessoas que ela conheceu e que já morreram.

O MENTIROSO SORTUDO

Taverna

Pescadores e lenhadores se reúnem aqui à noite para tecer grandes contos - quanto mais escandalosos e embelezados, melhor. De vez em quando, clientes cujas línguas foram afrouxadas pela bebida deixam escapar segredos valiosos ou perigosos. Os personagens que perambulam pela taverna podem ouvir um ou dois boatos, que você pode descobrir rolando na tabela **Rumores de Dez Burgos** (ver “*Rumores de Dez Burgos*”).

A barman de cabelos negros da taverna, **Danae Xotal** (espiã humana, leal e má), guarda esses segredos enquanto realiza seu trabalho de servir com circunspeção silenciosa. O segredo dela é que ela é uma **agente thayaniana** que trabalha para **Szass Tam**, o lich mais poderoso de Thay. **Danae** foi plantada no Vale do Vento Gélido anos atrás para vigiar os inimigos de Szass Tam que pudessem se refugiar em Dez Burgos. Ninguém mais em Dez Burgos conhece seu segredo, e aqueles que ela marcou como inimigos no passado desapareceram silenciosamente.

RAMSHACKLE

Pousada Fechada

Este edifício apropriadamente nomeado - que costumava ser a única pousada na cidade - fechou depois que seu último proprietário, um serrador aposentado chamado **DeGrootz**, se enforcou na sala comum há dois anos. Alguns moradores acreditam que o enforcamento de DeGrootz foi encenado para esconder seu assassinato nas mãos de alguns velhos "**amigos**" seus. Os habitantes da cidade estão usando o prédio vazio para armazenamento de madeira, mas qualquer pessoa interessada em reformar e reabrir a antiga pousada pode experimentar.

O ALCE BRANCO

Um **alce branco** está atacando madeireiros na floresta perto de Lonelywood. A indústria madeireira da cidade é essencial para o crescimento e a sobrevivência de Dez Burgos, e a **Oradora Nimsy Huddle** garantiu aos outros oradores que o "**problema dos alces**" de Lonelywood será resolvido rapidamente. Caçadores foram despachados para matar o alce, mas isso os iludiu até agora. Pelo que os caçadores viram, sua presa é mais esperta do que um alce comum, e sua pele branca torna-o difícil de localizar na neve. O que eles não sabem é que o alce está usando um **espelho mágico** como um dispositivo de vidência para mostrar onde estão seus inimigos.

A **Oradora Huddle** tenta seduzir os personagens com uma cesta de biscoitos em formato de halfling, na esperança de que eles se juntem à caça ao **Alce Branco**. Se os personagens a rejeitarem, a Oradora Huddle ameniza o acordo com moedas.

O **Alce Branco** é uma fera desperta que serve **Ravisin**, a mesma druida do gelo que despertou o plesiossauro em Maer Dualdon (veja "**Monstro do Lago**"). Esta druida lançou magias de **despertar** em várias feras, dotando-as de Inteligência de nível humano e a habilidade de falar, e as usa para espionar assentamentos e aterrorizar seus habitantes. Ravisin se refugiou em uma tumba élfica na floresta e não descansará até que a floresta esteja livre de madeireiros. Simplesmente matar o Alce Branco não resolverá o problema de Lonelywood; para acabar com a ameaça a Lonelywood e outras cidades, os personagens devem impedir a druida de despertar mais feras e usá-las para prejudicar os Dez-Burgueses.

ADQUIRINDO A MISSÃO

Se os personagens não estão hospedados no sótão de Nimsy Huddle, eles são chamados à casa do orador da cidade por um de seus filhos - um pequeno halfling alegre chamado **Scoop**. Quando os personagens fizerem uma visita à Oradora Huddle, leia:

Nimsy Huddle, a oradora da cidade, os tenta com biscoitos recém-assados em formato de halfling. A casa dela foi claramente construída para humanos, mas a maioria dos móveis é dimensionada para halflings, com algumas cadeiras grandes para visitantes mais altos. Quatro crianças halflings pulam de cômodo em cômodo e sobem uma escada até o loft, perseguindo uns aos outros com espadas de madeira, enquanto o fogo crepita na lareira da desordenada cozinha da Oradora Huddle.

"Nossos madeireiros estão sendo aterrorizados por um alce branco", diz a Oradora Huddle, "e a besta escapou dos caçadores que enviamos para matá-la. Dependemos da floresta para nossa Sobrevivência. Eu não seria uma oradora de cidade muito boa se deixasse um alce burro levar o melhor de nós. Vocês vão ajudar?"

Se os personagens exigirem mais do que guloseimas saborosas como incentivo, a Oradora Huddle está disposto a pagar-lhes **100 po** pela cabeça do alce, embora ele possa ser convertido em até **125 po** com um teste bem-sucedido de Carisma **CD 15** (Persuasão). Ela sugere que os personagens podem vender a carcaça do alce para um açougueiro local por **10 po**. Se os personagens quiserem que o pote fique ainda mais adoçado, a Oradora Huddle diz que pode oferecer a eles **Ramshackle** (a pousada fechada) como propriedade de investimento, para fazer o que eles quiserem. "**É claro**", ela acrescenta com um sorriso, "**se nossos caçadores pegarem o alce primeiro, as recompensas serão deles!**"

RASTREANDO O ALCE

Para encontrar o **Alce Branco**, os personagens devem se aventurar na floresta e procurar os rastros da fera na neve. Qualquer personagem que passe uma hora à procura de rastros de alce e seja bem sucedido num teste de Sabedoria **CD 15** (Sobrevivência) encontra um conjunto delas. Se os personagens seguirem essas trilhas, role um **d6**. Num resultado **6**, as trilhas conduzem à tumba élfica, onde se encontra o Alce Branco. Em qualquer outro resultado, os rastros levam a um alce comum (use o bloco de estatísticas de **cabra gigante**) que se encontra após **1d4 horas**. Este alce não representa nenhuma ameaça se os personagens o deixarem em paz. Após cada encontro com um alce comum, os personagens podem repetir sua busca por rastros de alce e, ao encontrá-los, faça outra rolagem **d6** para determinar se os rastros pertencem ao esquivo alce branco.

A cada **três horas** que os personagens passam na floresta, verifique se há um encontro aleatório usando a tabela **Encontros na Floresta de Lonelywood**.

ENCONTROS NA FLORESTA DE LONELYWOOD

d20	Encontro
1-10	Sem encontro
11-12	Banshee
13-14	Urso(s) marrom(s)
15-16	Chwingas
17-18	Raposa e lebre
19-20	Matilha de Lobos

LONELYWOOD

The Lucky Liar

The Happy
Scrimshander

Speaker's House

Ramshackle

To Termalaine
and the Eastway

Maer Dualdon



Map 1.14: Lonelywood

LONELYWOOD

The Happy
Scrimshander

The Lucky Liar

Speakers House

To Termalaine
And The Eastway

Maer Dualdon





BANSHEE

Esta **banshee** é o remanescente espectral de uma guerreira elfa que foi banida por um ato egoísta e maligno. Ele empunha um **arco longo espectral** que dispara **flechas fantasmas**. Esta arma tem o alcance de um arco longo padrão e é usada para fazer ataques mágicos à distância; caso contrário, funciona como o **toque corruptor** da banshee.

Existe apenas uma banshee assombrando a floresta. Se for destruída, ela se forma novamente após **24 horas** em um local aleatório na floresta, condenada ao exílio eterno.

URSOS MARRONS

Um **urso marrom** faminto está arrancando alguns galhos baixos de uma árvore e mastigando-os quando vê o grupo e se move em direção ao grupo em busca de comida mais saborosa. O personagem pode usar uma ação para tentar espantar o urso, fazendo isso com um teste bem sucedido de Carisma **CD 15** (Intimidação). Se os personagens matarem este urso, o próximo encontro de urso marrom (se esse resultado surgir novamente) é com a **companheira do urso** e **1d4 filhotes** (não combatentes).

CHWINGAS

Conforme os personagens percorrem a floresta ou param para descansar, **1d4 chwingas** (veja **Apêndice C**) se interessa por eles.

RAPOSA E A LEBRE

Os personagens avistam uma **raposa ártica** perseguindo pacientemente uma **lebre das neves** (veja **Apêndice C** para os blocos de estatísticas de ambas as criaturas). Se os personagens deixarem os animais em paz, role um **d6** para determinar o que acontece a seguir. Numa jogada ímpar, a lebre escapa da raposa; numa jogada par, a raposa pega a lebre e a leva de volta ao seu covil.

Os personagens podem interromper a caça da raposa e falar com qualquer animal usando magia ou uma habilidade que facilita a comunicação com pequenos animais. Falar com a raposa leva a lebre a fugir e vice-versa. Um animal amigável pode levar os personagens aos rastros do Alce Branco na neve após **1d4 horas**.

ALCATEIA

Uma matilha de **1d4+4 lobos** desce sobre o grupo. Se três ou mais lobos forem mortos, os lobos sobreviventes fogem.

ENCONTRANDO A TUMBA ÉLFICA

A tumba dos elfos fica em uma encosta levemente arborizada. Um antigo mostrador lunar é sua peça central. Os personagens podem encontrar o túmulo se seguirem os rastros de uma fera como o Alce Branco. A antiga magia dos elfos espanta todas as aberrações, demônios, gigantes, humanoides e mortos-vivos para que se desviem do local sem a menor suspeita de que foram magicamente mal direcionados.

Quando os personagens estiverem à vista da tumba dos elfos, leia:

Os rastros levam a um grande recorte circular em uma encosta nevada. Erguendo-se do meio desse círculo está um **gnômon** triangular de cristal lindamente esculpido que tem seis metros de altura. Uma **berma** de três metros de altura que abraça a borda leste do círculo tem sempre-vivas crescendo ao redor e no topo, abrigando o que parece ser um sarcófago enterrado sob a neve e cercado por um semicírculo de pilares de cristal azul claro. Ao norte da berma está um **gazebo** delicadamente esculpido feito de mármore, e ao sul da berma está uma fileira de estátuas de mármore branco voltadas para o exterior sobre pilares de granito.

Se os personagens observarem o local por uma hora ou mais de uma distância segura, eles verão o **Alce Branco** acordado (veja o bloco de estatísticas a seguir) emergir da encosta, ficar no mostrador lunar e farejar o ar por alguns minutos antes de voltar para Lonelywood para continuar seu reinado de terror. Se os personagens explorarem a tumba élfica sem demora, eles encontram o alce na **área E6**.

Alce Branco Desperto

Fera Grande, neutro e mau

Classe de Armadura: 11 (armadura natural)

Pontos de Vida: 68 (8d10 +24)

Deslocamento: 12 metros.

For	Des	Con	Int	Sab	Car
19 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	6 (-2)

Sentidos: Percepção passiva 11

Idiomas: Druídico

Nível de Desafio: 3 (700 XP)

Carga. Se o alce se mover pelo menos 6 metros em linha reta em direção a um alvo e então o acertar com um ataque de chifres no mesmo turno, o alvo sofre 9 (2d8) de dano contundente extra. Se o alvo for uma criatura, ele deve ter sucesso numa salvaguarda de Força CD 14 ou ser derrubado.

Pés Firmes. O alce tem vantagem em salvaguardas de Força e Destreza feitos contra efeitos que o derrubariam.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: O alce faz dois ataques: um com seus chifres e outro com seus cascos.

Chifres: *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5m; um alvo. **Dano:** 13 (2d8 +4) de dano perfurante.

Cascos: *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5m; um alvo. **Dano:** 9 (2d4 +4) de dano contundente.

LOCAIS DA TUMBA ÉLFICA

Os seguintes locais estão marcados no **mapa 1.15**. As áreas **E1** a **E5** são externas; as áreas **E6** a **E9** são subterrâneas.

E1. ESTÁTUAS ÉLFICAS

Seis estátuas elevadas de mármore branco dispostas em uma linha retratam figuras esguias com túnicas voltadas para o norte. A gravura em seus rostos foi gasta pelo vento, mas orelhas pontudas tornam as estátuas identificáveis como elfos.

Cada estátua tem tamanho natural, representando um elfo de pé rigidamente no topo de uma base cilíndrica de granito desgastado pelo vento de 2,10 metros de altura. (Uma sétima estátua fica sozinha no topo da ponta norte da **área E4**, voltada para o sul. Mais três estátuas, invisíveis deste ponto de vista, estão localizadas sob a colina na **área E6**.) Uma magia de detectar magia ou magia semelhante revela uma aura de magia de abjuração em torno de cada estátua.

Se todas as 10 estátuas forem derrubadas, o efeito mágico que direciona os intrusos para longe da tumba termina (veja *“Encontrando a Tumba Élfica”* acima). Derrubar uma estátua requer uma Força combinada de **25**.

E2. ENTRADA DA TUMBA

Encravada na encosta ao sul da reentrância circular está uma porta de pedra sem maçanetas ou dobradiças visíveis.

A porta é prensada e hermética. Ela pode ser aberta apenas por dentro (por uma criatura na **área E6**) ou usando uma magia arrombar ou magia semelhante.

E3. GAZEBO DE MÁRMORE

No meio do gazebo está um braseiro de pedra apagado, sua tigela de 50 cm de diâmetro. O braseiro está cheio de neve e agulhas de pinheiro que os ventos varreram do piso de mármore polido do gazebo.

O braseiro está aderido ao piso de mármore e não pode ser movido.

Quando uma pinha, um galho, uma pena e uma mão humanoide decepada são colocados no braseiro e incendiados (veja **área E4**), uma chama de prata rapidamente consome o conteúdo do braseiro e continua a queimar por dez dias. Este fogo gera calor e luz equivalente ao de uma fogueira e não pode ser extinto.

E4. SARCÓFAGO E PILARES DE CRISTAL

No topo da berma oriental, um sarcófago de granito repousa em um semicírculo definido por cinco pilares de cristal. Limpando a neve da tampa revela a gravura de um braseiro. Você também nota uma escultura perto do topo de cada pilar; de norte a sul, essas imagens representam **um galho, uma pinha, uma chama, uma pena e uma mão humanoide**.

O sarcófago não pode ser aberto até que um galho, uma pinha, uma pena e uma mão humanoide cortada sejam colocados no braseiro do gazebo (**área E3**) e incendiados. A tampa do sarcófago pode ser aberta enquanto o fogo queimar; caso contrário, nenhuma magia e nenhuma quantidade de força podem abri-lo. Personagens que não tenham uma pinha, um galho ou uma pena podem encontrar esses itens na floresta próxima. A mão decepada é mais complicada, mas não precisa vir de um humanoide vivo (uma garra rastejante morta serviria).

Assim que o braseiro estiver funcionando, a tampa pesada pode ser levantada ou empurrada para o lado. Ele pesa 226 kg.

O sarcófago guarda **Sahnar**, uma múmia elfa da lua que se anima assim que a tampa não mais a impede de sair. Esta múmia é caótica e boa e aclimatada ao frio. Segue as ordens de seus libertadores até que se reduza a **0 pontos de vida**, quando se desintegra em pó.

Se a múmia receber ordens conflitantes, ela segue o comando que considerar mais sensato, embora seu valor de **Inteligência 6** signifique que ela pode fazer escolhas erradas. **Sahnar** fala *Comum* e *Élfico*. A múmia sabe como funciona o disco lunar (veja **área E5**), mas nada sabe sobre os atuais habitantes da tumba, Dez Burgos, ou a situação atual no Vale do Vento Gélido, já que está lacrada há centenas de anos. Se os personagens retornarem a Dez Burgos com **Sahnar** a reboque, eles precisarão disfarçar a múmia elfa para evitar que ela assuste os habitantes da cidade.

A magia e os materiais usados para preservar a múmia têm o efeito de fazê-la cheirar a especiarias de abóbora.

ELVEN TOMB

1 square = 5 feet

Map 1.15: Tumba Élfica



ELVEN TOMB

1 square = 5 feet



Versão do Jogador



E5. DISCO DA LUA

Erguendo-se do centro da depressão circular está um **gnômon** de cristal alto e triangular - um dispositivo que normalmente se encontra no meio de um relógio de sol. É grosso perto da base e se estreita em uma ponta afiada no topo. A neve ao redor do gnômon derreteu, revelando um círculo de símbolos esculpidos na pedra ao redor. Os símbolos representam fases da lua, sugerindo que a depressão circular não é um relógio de sol, mas um disco lunar.

Algo fez um buraco áspero na parede na extremidade noroeste da depressão, criando uma abertura escura que leva para baixo da colina.

Os personagens que espiam pelo buraco a oeste podem ver uma câmara escura e submersa (**área E6**) além.

Um efeito mágico persistente aquece a face do disco lunar, garantindo que os símbolos lunares permaneçam sem neve. Os símbolos representam uma lua cheia ao norte, uma lua nova ao sul e várias fases crescentes e minguantes da lua no meio.

Sempre que a lua está no céu sobre o Vale do Vento Gélido, o gnômon de cristal projeta um triângulo de luar na face do disco lunar, sua ponta iluminando o símbolo que corresponde à fase atual da lua. Isso ocorre mesmo se a lua não estiver visível no céu.

Qualquer personagem que estudar os símbolos lunares vê pequenas inscrições em élfico ao redor do **símbolo da lua cheia (o círculo branco ao norte)** e os **dois símbolos de meia-lua** localizados nos **lados oeste e leste** do disco, mas não os outros símbolos parciais da lua ou o **símbolo da lua nova (o círculo preto ao sul)**. As inscrições são traduzidas da seguinte maneira:

Inscrição da Lua Cheia. “*Olhe para o seu próprio rosto e tenha sete perguntas respondidas.*” O espelho mágico na **área E7** é ativado enquanto a luz do gnômon ou uma magia **raio lunar** ilumina este símbolo.

Inscrição da Meia-lua. “*Desbloqueie os túmulos da meia lua.*” Enquanto a luz do gnômon ou uma magia **raio lunar** ilumina qualquer um dos símbolos de meia-lua no disco da lua, as portas para as **áreas E8 e E9** podem ser abertas.

E6. TÚMULO

A espaçosa câmara escondida sob a colina está repleta de ossos e abriga as formas adormecidas de vários animais inofensivos (raposas, lebres, cabras, corujas, filhotes de lobo e ursos jovens) que compartilham o espaço pacificamente. O **Alce Branco** também faz seu covil entre essas criaturas quando não está aterrorizando Dez-Burguenses. Se os personagens não esperaram do lado de fora para encontrar o alce branco acordado (veja o bloco de estatísticas), ele os enfrenta aqui, o que assusta e afasta os outros animais. Se a druida do gelo na **área E9** ouvir sons de batalha nesta sala, ela permanecerá onde está, preferindo fazer uma resistência final lá.

Estátuas. Além dos animais, esta área contém três estátuas de elfos de mármore branco que são idênticas às de fora, exceto que o vento não desgastou os detalhes em seus rostos e elas não estão sobre pilares. Todos as três estão voltadas para o leste, em direção à parede mais próxima.

E7. ESPELHO DA LUA CHEIA

A passagem subterrânea se estreita antes de terminar em uma parede sobre a qual está montado um espelho oval de 2,10 metros de altura e metade da largura, circundado por uma moldura de pedra decorativa.

A moldura de pedra do espelho brilha com luz prateada e cintilante enquanto a luz do mostrador da lua ou um feitiço do luar estiver iluminando o símbolo da lua cheia na **área E5**. Enquanto sua moldura está acesa, o espelho funciona como uma **bola de cristal comum**. Atualmente, o espelho está sintonizado com o **Alce Branco**, que o utiliza para localizar caçadores e madeireiros que conhece. Depois de limpar a neve que cobre o mostrador lunar, a druida do gelo usa uma magia raio lunar para iluminar o símbolo da lua cheia no mostrador lunar, ativando o espelho para que o alce possa usá-lo. Se o alce morrer ou outra criatura se sintonizar no espelho, a sintonização do alce termina.

O espelho está preso à parede com cola soberana e não pode ser removido sem quebrá-lo. Uma vez quebrado, a magia do espelho se vai para sempre.

E8. PRIMEIRA TUMBA DA MEIA-LUA

A porta de pedra deste túmulo está gravada com um semicírculo branco (**o símbolo de uma meia-lua**), com sua borda arredondada voltada para a direita. A porta está trancada pelo lado de fora, a menos que a luz do gnômon ou uma magia raio lunar ilumine um dos símbolos de meia-lua no mostrador lunar na **área E5**. Uma magia arrombar ou magia semelhante também abre a porta. Ela se abre facilmente por dentro.

Esta câmara circular tem um teto abobadado intrincadamente esculpido com 6 metros de altura. Um feixe de luz brilha do topo da cúpula, iluminando um sarcófago de pedra retangular.

A luz que brilha sobre o sarcófago é um efeito mágico menor que pode ser dissipado.

A tampa de 158kg do sarcófago pode ser levantada ou empurrada para o lado. Dentro do sarcófago está o cadáver murcho de um elfo em vestes esfarrapadas. Quando o sarcófago é aberto, a rajada de ar perturba as vestes do cadáver, que quase se desfazem em pó. O sarcófago também contém os seguintes itens:

- Um arco solto;
- Seis pontas de flechas prateadas;
- Um copo de madeira com um peixe alado gravado na lateral.

E9. SEGUNDA TUMBA DA MEIA LUA

A porta de pedra deste túmulo está gravada com um semicírculo branco (**o símbolo de uma meia-lua**), com sua borda arredondada voltada para a esquerda.

A porta está trancada pelo lado de fora, a menos que a luz do gnômon ou uma magia raio lunar ilumine um dos símbolos de meia-lua no mostrador lunar na **área E5**. Uma magia arrombar ou magia semelhante também abre a porta. Ela se abre facilmente por dentro.

Esta câmara circular tem um teto abobadado intrincadamente esculpido com seis metros de altura. Um feixe de luz brilha do topo da cúpula, iluminando um sarcófago de pedra retangular. Alguém transformou esta tumba em aposentos, como evidenciado por uma prateleira de ervas secas e um saco de dormir desenrolado atrás do sarcófago.

A luz que brilha no sarcófago é um efeito mágico menor que pode ser dissipado.

Ao ouvir a porta se abrir, **Ravisin**, a druida do gelo (veja **Apêndice C**), se esconde atrás do sarcófago. Escondido ao lado dela está um **arbusto desperto** (um arbusto de baga) que segue Ravisin por toda parte, caso a druida fique com fome e queira algumas frutas para mastigar. Comer as bagas manchou os dentes do druida de azul.

A druida sobe no sarcófago quando os personagens entram na tumba e grita, em *Comum*, "**Dez Burgós será destruído - se não pela minha mão, então pela Donzela Gélida!**" A druida então ataca, lutando até a morte. Se um personagem que tem o o segredo do **Doppelganger** (veja **Apêndice B**) falha em sua salvaguarda contra a magia **raio lunar** da druida, lembre-se que a magia revela a verdadeira forma do personagem (doppelganger).

Quando ela é reduzida a **0 pontos de vida**, Ravisin usa seu último suspiro ofegante para dizer: "**Meus animais vão nos vingar!**"

Arbusto Desperto. O arbusto desperto tem pavor de Ravisin e duplamente medo de fogo. Ele luta apenas em legítima defesa. Crescendo em seus galhos estão **2d20** frutas saborosas, ele permite que os personagens colham se os deixar viver. O arbusto fala *Comum* e pode compartilhar as seguintes informações uma vez que a druida do gelo seja derrotada:

- Ravisin culpa os Dez-Burguenses pela morte de sua irmã gêmea, também uma druida do gelo. (O arbusto não sabe como ou quando a irmã de Ravisin morreu.) Ravisin esconde o cadáver de sua irmã no sarcófago.
- Ravisin despertou muitas feras e plantas por todo o Vale do Vento Gélido. Alguns deles, como o Alce Branco, são de tendência maligna. Outros não. Ravisin frequentemente reclamava dos escrúpulos do plesiossauro que ela despertara em Maer Dualdon (veja "**Monstro do Lago**").
- Ravisin usou magias de **raio lunar** para acionar o disco lunar, permitindo que o Alce Branco visse madeireiros e caçadores usando o espelho mágico na **área E7**.

Sarcófago. O conteúdo de um **kit de herbalismo** está espalhado pelo topo do sarcófago, que a druida usa como mesa de trabalho. A tampa do sarcófago pesa 158kg, e movê-la para o lado faz com que a tumba se encha com um cheiro horrível de decomposição.

O sarcófago contém o cadáver em decomposição da irmã gêmea de Ravisin, **Vurnis**. Qualquer personagem que examine o cadáver e consiga um teste de Sabedoria **CD 10** (Medicina) determina que a sua morte ocorreu há meses, mas o frio retardou a decomposição do corpo. Uma magia **falar com mortos** conjurado no cadáver revela que Vurnis foi morta por caçadores perto de Lonelywood.



Ravisin e um Arbusto Desperto

Tesouro. Escondido sob o cadáver de Vurnis está uma bolsa de pele de tubarão que contém duas poções em frascos de cristal: uma **poção de resistência** (radiante) e uma **poção de vitalidade**.

CONCLUINDO À MISSÃO

Depois de matar o alce branco desperto, os personagens podem retornar a Lonelywood com a prova da morte do alce. A cada três horas que os personagens passam na floresta, verifique se há um encontro aleatório usando a tabela de Encontros na Floresta de Lonelywood.

Se Ravisin, a druida do gelo, não for derrotada, Lonelywood está condenado a sofrer mais do mesmo assédio de feras recém-despertadas, como ursos polares, rinocerontes peludos e tigres dentes de sabre.



Sahnar

TARGOS

Como Bryn Shander, **Targos** é cercado por uma muro de madeira, o que ajuda a proteger a cidade contra orcs e outras ameaças da selva. A parede se estende até o lago, criando um porto seguro para os barcos da cidade. Mas agora o longo inverno de Auril congelou a água do porto, e muitos dos barcos de Targos estão presos no gelo. Os pescadores devem arrastar seus navios menores pelo gelo para chegar ao lago descongelado além das paredes do porto.

Quase todas as cidades do Vale do Vento Gélido vivem dos lagos, mas em nenhum lugar isso é mais evidente do que em Targos. A cidade sempre teve a maior frota pesqueira e a maior indústria pesqueira, e tudo o que se passa aqui gira em torno do transporte da truta cabeçuda de Maer Dualdon. O inverno interminável de Auril torna o trabalho mais difícil, mas é feito mesmo assim.

Naerth Maxildanarr, um ex-bandido de Luskan, mudou-se para Targos há alguns anos, fixou residência no **Braços de Luskan** e espalhou muito ouro, ganhando a lealdade de muitos pescadores locais. Seu comportamento cordial e prático contribuiu para sua rápida ascensão ao poder, permitindo-lhe substituir um orador da cidade que era querido, mas não queria mais o cargo. Representante mais antigo do Zhentarim em Dez Burgos, Naerth está decidido a transformar o Vale do Vento Gélido em um pólo comercial da Rede Negra. Ele tem uma dúzia ou mais de espões Zhentarim em Dez Burgos que ele usa com bons resultados, eliminando suspeitos de serem espões Harpistas e convencendo proprietários de negócios a comprar peixes de Targos em vez de de outras fontes.

TARGOS EM POUCAS PALAVRAS

Cordialidade ** **Serviços** *** **Conforto** **

Missão Disponível. “*Subindo a Montanha*”.

População: 1.000 habitantes.

Líderes. O **Orador Naerth Maxildanarr** (espião humano, leal e mau) é secretamente um agente Zhentarim, que ganhou a presidência do Conselho por causa de sua popularidade entre os pescadores. Naerth está ansioso para garantir o controle do comércio aos Zhentarim no Vale do Vento Gélido. Um mercenário Zhent chamado **Skath** (tiefling veterano, leal e mau) que é leal a Naerth lidera Milícia da cidade.

Milícia. Targos pode reunir até **200 soldados** (use o bloco de estatísticas do **guerreiro tribal**) e **16 veteranos**.

Brasão. Um navio preto de vela única (voltado para a direita) em um campo azul claro, representando o orgulho da cidade em sua frota pesqueira.

Sacrifício para Auril. Humanoide (veja “*Sacrifícios para Auril*”).

Rivais: Bremen, Lonelywood, Termalaine.

VIAGEM POR TERRA

Um caminho coberto de neve conecta Targos a Bryn Shander. Um caminho semelhante passa pelo lado leste de Maer Dualdon e leva a Termalaine. Os tempos de viagem na tabela **Viagem por Terra de Targos** pressupõem que os personagens estão a pé; montarias e trenós puxados por cães podem reduzir esses tempos em até 50%.



Não há maneira fácil de chegar a Bremen por terra, já que a neve pesada varreu a trilha que antes levava a ela.

Viagem por Terra de Targos

Para	Tempo de Viagem
Bremen (sem trilha)	3 horas
Bryn Shander	2 horas
Termalaine	4 horas

LOCAIS EM TARGOS

Os seguintes locais marcados no **mapa 1.16** provavelmente atrairão personagens durante sua estada em Targos.

Os Braços de Luskan

Pousada (e a residência do Orador da cidade)

O **Braços de Luskan** é o bar mais antigo de Dez Burgos, estabelecido quando Bryn Shander ainda era apenas “o **acampamento na colina**” e Luskan era uma cidade próspera. Muitos dos comerciantes que iam a Targos naquela época eram de Luskan, então o **Braços de Luskan** foi construído para se parecer com uma pousada que poderia ser encontrada na Cidade das Velas. Como resultado, grande parte da decoração tem quase duzentos anos, refletindo Luskan como era antes de seu declínio. A pousada tem paredes robustas, mas o piso está podre, e as correntes de ar chegam da adega à sala comum. O local também está infestado de ratos, que correm entre as paredes a todas as horas da noite. O proprietário, **Owenn Tarsenel** (plebeu humano neutro), é um homem calado e calvo que afundou em profunda depressão, temendo que o verão nunca mais volte ao Vale do Vento Gélido.

A maior suíte de hóspedes no **Braços de Luskan** é ocupada pelo orador da cidade, **Naerth Maxildanarr**, que gosta da pousada porque ela o lembra de casa e é um ótimo lugar para receber visitantes. Enjauladas em seu quarto estão três cobras voadoras que ele usa para enviar mensagens aos seus espões.

VELA DE TRÊS BANDEIRAS

Taverna

Os pescadores vêm aqui após um longo dia para uma tigela de ensopado e uma cerveja rápida antes de ir para a cama. A atmosfera é moderada; os pescadores estão com frio, cansados e inseguros quanto ao futuro do Vale do Vento Gélido. A taverna é administrada por uma viúva gorducha de cabelos grisalhos chamada **Ethen Yarbroul** (humana plebeia, neutra e boa), mais conhecida como “**Ma**”. Ela mexe com os pescadores como se fossem seus filhos.

Os personagens que frequentam a taberna podem ouvir um ou dois rumores, que pode verificar rolando na mesa Rumores de Dez Burgos (Veja “**Rumores de Dez Burgos**”).

TRIGLIO

Armazém Geral

Triglio leva o nome de uma das cantigas que os pescadores de Targos cantam quando estão trabalhando: “*Trig-lee-oh, rapazes, e "oist" na linha / Trig-lee-oh, rapazes, e traga seus pescadores.*” O proprietário da loja é **Jestin Hunrae** (humano plebeu, neutro e bom), um sujeito parecido com um espantalho que pescou no lago até que sua mão esquerda foi esmagada em uma colisão com um barco de Termalaine. Os únicos itens que ele não vende são suprimentos de pesca e navegação; em Targos, esses produtos são fornecidos por artesãos e comerciantes especializados. Todos os demais equipamentos comuns, inclusive varas de pesca e botas de neve, podem ser adquiridos aqui.

SUBINDO A MONTANHA

Os personagens podem seguir essa missão se começarem a aventura em Targos ou logo após chegarem à cidade. Tudo começa quando eles veem um cão de trenó correndo pela rua. O cão pertencia a **Garret Velryn**, um guia selvagem que liderou uma pequena expedição até Monte Kelvin. O cachorro fica agitado e tenta conduzir os personagens até a casa de Garret. A esposa de Garret, **Keegan**, fica alarmada ao ver o cachorro sem seu dono e teme pela vida de Garret. Ela pede aos personagens que sigam em direção a Monte Kelvin, encontrem Garret e o acompanhem em segurança de volta a Targos.

ADQUIRINDO A MISSÃO

Enquanto você caminha pela cidade, com neve esmagando sob seus pés, você ouve o latido de um cachorro acima do assobio do vento. Um cão de trenó do tamanho de um lobo com pelo cinza claro corre em sua direção, arrastando um arreio de couro quebrado atrás dele.

O **cão** (use o bloco de estatísticas do **lobo**), cujo nome é **Menino**, claramente se livrou do trenó e é amigável. Ele aborda o personagem mais próximo e choraminga enquanto lambe o rosto desse personagem. Depois, usando todas as táticas de comunicação à sua disposição, tenta conduzir o grupo à casa do senhor a alguns quarteirões de distância, agarrando um personagem pela bota e puxando o personagem na direção que quer que o grupo vá.

Se os personagens seguem o cachorro, isso os leva até a porta de uma casa modesta. O cachorro late e coça a porta. **Keegan Velryn** (humana plebeia, neutro e bom), uma mulher bonita na casa dos trinta, abre a porta e o cachorro corre para dentro. Quando Keegan vê os personagens em vez de seu marido, seu sorriso desaparece enquanto ela pede que os personagens entrem, onde ela dá a cada um deles uma xícara de cidra quente e compartilha as seguintes informações:

“Eu nasci em Dez Burgos, mas meu marido veio de uma família rica em Neverwinter. Garret não se importava com a vida na cidade. Quando o conheci, ele trabalhava como guia. Ele adora o ar livre e vive para escalar montanhas.

*Alguns dias atrás, Garret foi contratado por alguns aventureiros para liderá-los nas encostas do Monte Kelvin. O plano de Garret era levar os aventureiros para Caer-Konig, a cidade no sopé do Monte Kelvin. Depois de adquirirem algum equipamento de escalada do montador de lá, ele deveria conduzi-los montanha acima. Garret levou seis cães e um trenó com ele. **Menino**, aqui, era o favorito de Garret. O criou desde um filhote. **Menino** nunca sairia do lado de Garret, a menos que algo terrível tivesse acontecido.”*

Keegan não conheceu os aventureiros que contrataram Garret, então ela não sabe quantos são. Nesse ponto da conversa, Keegan pede aos personagens que encontrem seu marido desaparecido:

“É pedir muito, mas eu poderia persuadir vocês a subir lá e encontrar Garret e seus companheiros? Não tenho dinheiro, mas o proprietário dos Braços de Luskan é meu amigo. Eu poderia conseguir alguns quartos grátis para vocês na pousada. Eu também sou um artesã profissional e posso dar a vocês algumas das minhas obras de arte. Não vale muito, eu confesso.”

Keegan tem muita fé nas habilidades de sobrevivência de Garret, e é por isso que ela acredita honestamente que Garret ainda pode estar vivo. Se os personagens aceitarem essa missão, Keegan sugere que eles visitem **Frozenfar Expedições** em Caer-Konig (veja “**Frozenfar Expedições**”), que é provavelmente o último lugar onde alguém teria visto Garret antes de ele subir a montanha. Se os personagens quiserem levar **Menino** com eles, Keegan não protestará.

VIAGEM PARA MONTE KELVIN

Os personagens podem viajar primeiro para Caer-Konig e depois ir para o oeste em direção ao Monte Kelvin, ou podem ir direto para a montanha cortando a tundra aberta e passando pelo Vale dos Anões. Ambas as opções são discutidas abaixo.

TARGOS

Town Hall

Maer Dualdon

Triglio

Three Flags
Sailing

The
Luskan
Arms

To Bryn Shander

To Termalaine



Map 1.16: Targos



TARGOS

Maer Dualdon





O Orador Naerth Maxildanarr alimenta suas cobras voadoras enquanto o Capitão Skath observa

TARGOS PARA CAER-KONIG

Seguindo por trilhas e estradas, os personagens podem chegar com segurança a Caer-Konig em 14 horas e meia a pé. A viagem começa com uma jornada de 5 km até Bryn Shander, continua com uma jornada exaustiva de 37 km até Caer-Dineval e termina com uma caminhada de 5 km ao redor do Lago Dinneshere até Caer-Konig. Os personagens podem reduzir o tempo total de viagem para 7 horas se usarem trenós puxados por cães.

Conforme os personagens passam por Bryn Shander, Caer-Dineval e Caer-Konig, eles podem pegar as **Missões** de cada cidade se ainda não os pegaram.

Atenas Swift, dona da **Frozenfar Expedições** em Caer-Konig, conta aos personagens que Garret apareceu com três companheiros bem armados (um golias macho, uma halfling feminina pés leves e uma tiefling fêmea), ajudando-os a comprar equipamentos de escalada e suprimentos de acampamento, e depois foi para o **Anzol, Linha e Chumbada** (a taverna local) para bebidas, com planos de ter uma boa noite de sono na **Luz do Norte** (a pousada local). Os proprietários desses estabelecimentos não reclamam de Garrett e de sua comitiva, que parecia cansada e não falava muito.

Se o grupo não tiver ninguém que saiba rastrear, os personagens podem contratar **Jarthra Farzassh** (veja “**Frozenfar Expedições**”) como guia.

TARGOS PARA MONTE KELVIN

Ao cruzar a tundra aberta, os personagens podem viajar diretamente de Targos ao Monte Kelvin, cobrindo 19km em 24 horas a pé. Eles podem reduzir pela metade o tempo de viagem se usarem trenós puxados por cães.

Quando os personagens chegam à metade de sua jornada, eles se deparam com um obstáculo potencial. Use a seção “**Encontros Aleatórios nos Ermos**” no **Capítulo 2** para determinar a natureza do encontro e se ele ocorre durante uma nevasca.

Conforme os personagens passam pelo Vale dos Anões, eles podem (se o tempo estiver bom) ver evidências da atividade dos anões, como trilhas que levam até túneis escavados nas encostas do vale. Várias centenas de anões do escudo vivem em corredores subterrâneos que se conectam a essas minas, mas eles raramente se aventuram à superfície hoje em dia, exceto para procurar alimentos e caçar. Os personagens podem se refugiar entre os anões, que são corteses, senão amigáveis, mas devem partir em um ou dois dias, já que os anões têm pouca comida e estão ocupados demais para receber convidados por mais tempo. Os personagens que completaram a missão “**Canecas Espumantes**” ganharam o favor dos anões e são bem-vindos para ficar o tempo que quiserem.

ESCALANDO O MONTE KELVIN

O **mapa 1.17** mostra a rota que a expedição de Garret percorreu até o Monte Kelvin. Não leva ao pico mais alto da montanha, mas ao cume de uma de suas esporas.

Antes de seguirem sua presa até o Monte Kelvin, os personagens devem localizar o acampamento base de Garret no sopé da montanha. **Jarthra Farzassh** pode levá-los até lá, já que ela recomendou a localização a Garret antes de sua expedição deixar Caer-Konig. O cão de trenó de Garret também pode levar os personagens direto para o acampamento base. Sem ajuda de qualquer espécie, os personagens podem passar 8 horas procurando o acampamento por conta própria, encontrando-o com um teste de grupo de Sabedoria **CD 15** (Sobrevivência) bem-sucedido. Se o teste do grupo falhar, eles podem repeti-lo após mais 8 horas de procura.

ACAMPAMENTO BASE

Você vê duas barracas armadas na neve perto de um afloramento de gelo que atua como um cortavento natural. Entre as tendas está um trenó virado. Ainda atrelados ao trenó estão cinco cães uivantes.

O cachorro de Garret, **Menino**, se livrou de seu arreio e correu de volta para Targos para buscar ajuda, deixando os outros cinco cães de trenó (use o bloco de estatísticas do lobo) para trás. Os cães são amigáveis, com frio, famintos e miseráveis. Se os personagens os libertam, os cães correm de volta para a cidade mais próxima em busca de abrigo.

Sob o trenó, há duas pequenas caixas. Um está vazio e parece que os cães o invadiram e comeram as provisões que continha; o outro não está ao alcance dos cães e contém rações suficientes para alimentar quatro pessoas por três dias.

Começando a subida. O vento obliterou os rastros feitos pela expedição de Garret, mas os personagens podem discernir a rota mais provável que os alpinistas tomaram. Esse percurso está marcado no **mapa 1.17**, e os personagens que o seguem vivenciam a seguinte sequência de encontros.

Se **Menino** estiver com o grupo, o cachorro pode levar os personagens até Garret (veja "**Alpinista Caído**").

CABRAS MONTESAS

O vento uivante, a neve soprando e o gelo escorregadio tornam a escalada traiçoeira. À frente, você vê **quatro cabras montesas** empoleiradas em uma grande formação rochosa em torno da qual você deve percorrer.

As **quatro cabras montesas** (veja **Apêndice C**) são indiferentes aos personagens e berram alto à medida que o grupo se aproxima. As cabras tornam-se hostis se os personagens as atacarem.

AVALANCHE

Centenas de pés montanha acima, você chega a uma extensão branca e brilhante de neve compacta. Conforme você chega na metade do caminho, você ouve um estalo alto vindo do alto da montanha, seguido por um barulho estrondoso quando o solo começa a tremer. **É uma avalanche!**

O grupo se encontra no caminho de uma avalanche (veja "**Avalanches**"). A avalanche tem 60 metros de largura, 30 metros de comprimento e 9 metros de profundidade.

Para realizar esse evento, primeiro determine a ordem de marcha da festa e a distância entre os personagens. Suponha que o membro da retaguarda do grupo esteja diretamente abaixo da avalanche, o que significa que o personagem deve se mover pelo menos 30 metros para se livrar do caminho da avalanche. Em seguida, faça com que todos os membros do grupo testem a iniciativa.

A avalanche começa a 150 metros acima do grupo e desce até a base da montanha 300 metros abaixo. A avalanche se move 90 metros na contagem de iniciativa **10** e outro 90 metros na contagem de iniciativa **0**.

ALPINISTA CAÍDO

Você chega a uma inclinação íngreme e coberta de neve, pontilhada por rochas irregulares. Deitado de bruços na neve, quase inconsciente, está um humanoide com roupas para o frio manchadas de sangue.

A figura na neve é **Garret Velryn** (humano batedor, neutro e bom), um homem robusto e barbudo em seu auge. Está com **um nível de exaustão e 6 pontos de vida** restantes. Além de suas armas, ele carrega um **kit de alpinista**. Seu outro equipamento está perdido. Se os personagens tiverem **Menino** com eles, o cachorro e Garret tornam-se inseparáveis.

Se os personagens cuidarem de seus ferimentos, Garret dá a volta e diz a eles que um **yeti** o surpreendeu e a seus companheiros no alto da montanha. Ele atraiu o yeti para longe dos outros e conseguiu persegui-lo montanha abaixo. O yeti o feriu gravemente, mas ele escapou com vida quando o monstro parou de segui-lo.

Caçadores de Homens. Enquanto os personagens cuidam de Garret, **dois gatos do penhasco** (veja **Apêndice C**) se movem até 6 metros do grupo e atacam, cada um atacando um membro do grupo determinado aleatoriamente. Conhecidos pelos Dez-Burgueses como "**Caçadores de Homens**", os gatos do penhasco pegaram o cheiro de Garret, mas não conseguiram alcançá-lo antes que os personagens aparecessem. Personagens com **Sabedoria passiva 17 (Percepção)** ou mais não são surpreendidos pelos gatos do penhasco. Se um gato do penhasco morrer, o outro sai do combate corpo a corpo e tenta fugir montanha abaixo em seu próximo turno.

Desenvolvimento. Supondo que ele sobreviva ao encontro com os gatos do penhasco, Garret deixa claro que quer encontrar os outros membros da expedição e assume (corretamente) que eles ainda estão no alto da montanha. Ele pretende encontrá-los, mas pode ser persuadido a retornar a Targos se os personagens restaurarem todos os seus pontos de vida perdidos e jurarem procurar os três membros desaparecidos em seu nome. Garret descreve os exploradores ausentes da seguinte maneira:

- **Mokingo 'Growling Bear' Akannath**, um guerreiro golias determinado a encontrar **Oyaminartok** e testar seu valor contra ele
- **Perilou Fishfinger**, uma mulher halfling pés leves seguidora de **Yondalla** (Deusa halfling da Fertilidade e Proteção) e forte companheira de Mokingo
- **Astrix**, uma tiefling fêmea que resmungue e xingue muito (Garret não sabe qual é a história dela)

SUBIDA PERIGOSA

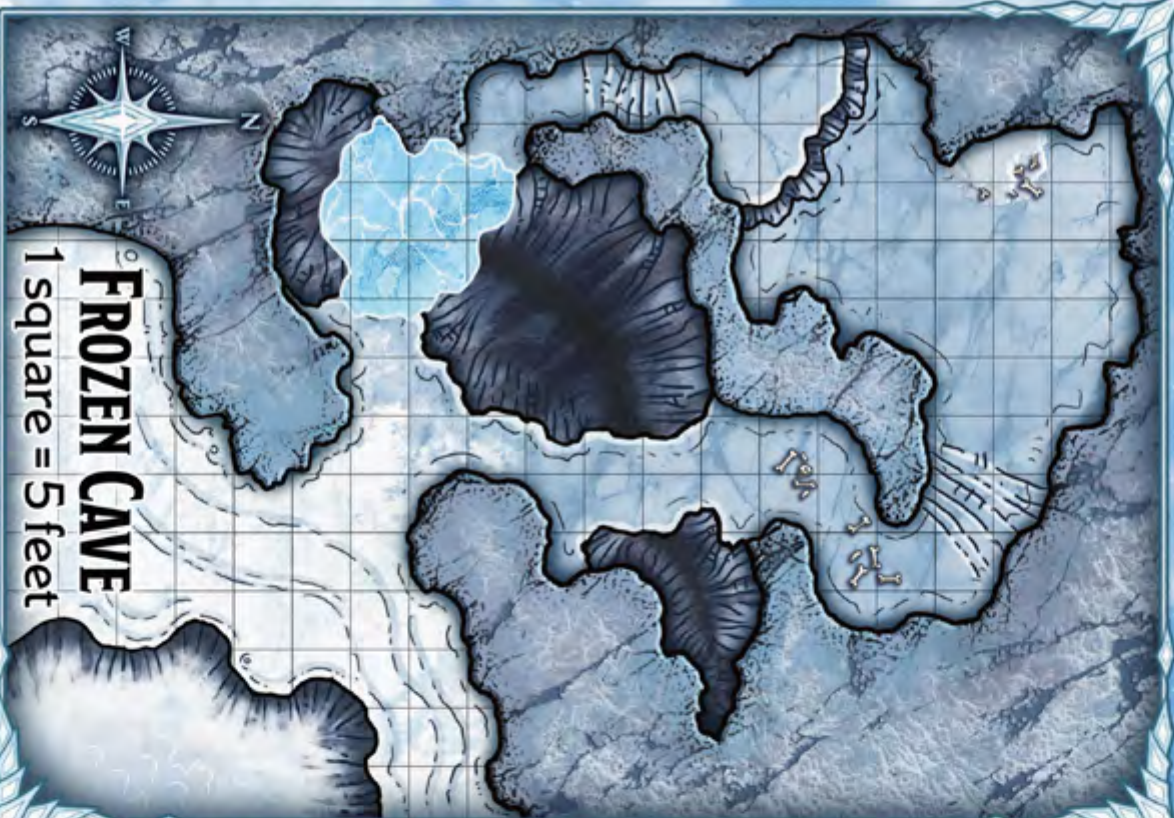
Nesse ponto, os personagens devem ziguezaguear seu caminho montanha acima, agarrando-se a saliências estreitas e escalando penhascos gelados. Para superar todos esses obstáculos, o grupo deve fazer três testes coletivos de **Força CD 10 (Atletismo)** bem-sucedidos. Se um teste de grupo falhar, o grupo perde **1 hora** sem fazer nenhum progresso, e cada membro do grupo que falhar no teste ganha **um nível de exaustão**.

KELVIN'S CAIRN



Map 1.17: Monte Kelvin

KELVIN'S CAIRN



Versão do Jogador



Um Alpinista Montanhês encontra sua condenação nas encostas do Monte Kelvin

CAVERNA CONGELADA

Um personagem com o segredo do **Yeti Pequeno** (veja **Apêndice B**) pode realmente brilhar neste encontro.

Mais à frente, à sua esquerda, há uma boca de caverna de 5 metros de altura e 3 metros de largura. Há sangue na neve a alguma distância da entrada da caverna.

O sangue marca a área onde a expedição de Garret foi emboscada por um yeti macho que estava escondido sob um monte de neve perto da entrada da caverna. Ele investiu contra Garret, arranhando-o com suas garras e mordendo seu ombro. **Mokingo**, o golias, veio em defesa de Garret, mas não durou muito. **Perilou** se escondeu na caverna enquanto **Astrix** fugia montanha acima. O yeti perseguiu Garret a alguma distância montanha abaixo antes de abandonar a perseguição e retornar para a caverna.

A caverna é o lar de um casal de yetis e seu filho, um yeti filhote (veja **Apêndice C**). Mãe e filho estão dentro; o pai está caçando, mas retorna em breve com uma nova caça. O interior da caverna é mostrado no **mapa 1.17**.

F1. Abismo. Esta caverna tem um teto côncavo de 6 metros de altura. A maior parte do chão caiu, formando um abismo de 25 metros de profundidade. Tudo o que resta do chão é uma saliência rochosa conectada à **área F2** por uma ponte de pedra natural que pode ser cruzada com segurança. Uma camada de gelo de 30 centímetros de espessura se estende pela parte sul do abismo. Os personagens podem atravessar este gelo para evitar a **área F2** e ir diretamente para a **área F3**.

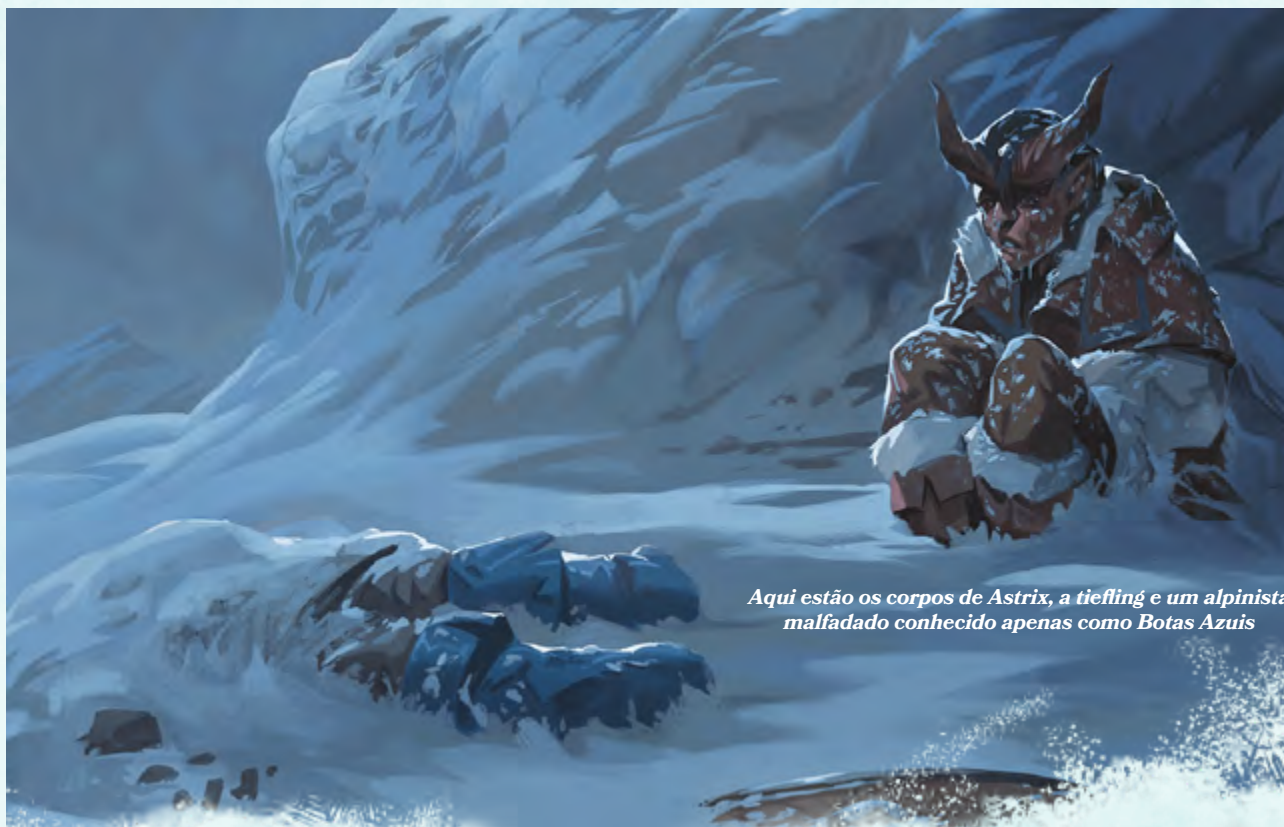
Um personagem também pode tentar derrubar o manto de gelo causando dano a ele. O **manto de gelo** tem **CA 13**, **30 pontos de vida** e imunidade a danos de frio, psíquico e venenos; se reduzido a **0 pontos de vida**, o manto de gelo se quebra e cai no abismo. Qualquer criatura que estiver

no manto de gelo quando ele começar a desmoronar deve fazer uma salvaguarda de Destreza **CD 16**. Numa falha no teste, a criatura cai no abismo, levando **28 (8d6)** de dano contundente e ficando **caída**. Com um sucesso, a criatura se lança e salta para pousar em um lado do abismo ou no outro (escolha sua) e não cai.

F2. Troféus. O chão deste túnel de 3 metros de altura está coberto com os ossos de **Mokingo Growling Bear**, cujo corpo foi arrastado até aqui. Pedacos de carne ainda grudam nos ossos. A cabeça foi arrancada de seus ombros, roída e enfiada em um nicho escavado na parede. Entre os ossos do golias estão pedaços rasgados de armadura de couro, um machado grande e os crânios e ossos de três cabras montesas. Sete outros nichos grosseiros nas paredes mantêm as cabeças congeladas de humanoides previamente decapitadas pelos yetis. Um pertence a um anão chamado **Oobok** (veja **“Canecas Espumantes”**). Outro pertence a um anão chamado **Barthoom**, que foi morto no alto da montanha há um mês (veja **“Acampamento em ruínas”**).

F3. Covil do Yeti. O chão desta caverna é 1,5m mais alto do que na **área F2**, e tem um teto irregular que varia de 10 a 6 metros de altura. O chão cai abruptamente para o sul, formando uma saliência de 3 metros de altura que dá para a entrada de um túnel. Na passagem há um pequeno lance de escadas que sobe para o sul.

Esta caverna contém uma visão estranha: uma yeti adulta feminina observando seu filho, um yeti filhote, enquanto brinca com um halfling pé leve vestido com roupas para o frio e enrolado em posição fetal. A halfling é **Perilou Fishfinger** (halfling pés leves acólita de Yondalla, neutra e boa). O yeti filhote está batendo nela como uma bola, e fica claro por seus gritos que Perilou ainda está viva. Ela está com **três níveis de exaustão** mas, por outro lado, está ilesa.



Aqui estão os corpos de Astrix, a tiefling e um alpinista malfadado conhecido apenas como Botas Azuis

O aparecimento de intrusos apavora o **yeti filhote**, que sobe nas costas da mãe para fugir deles. A mãe solta um rugido, na esperança de assustar os intrusos sem lutar. Ela não colocará em perigo a si mesma ou a seu filho atacando os personagens se eles também evitarem o combate e passarem para ela que vieram resgatar a halfling.

Perilou agradece seus salvadores, mas está triste por ter testemunhado a morte de seu amigo golias, **Mokingo**. Ela não sabe o que aconteceu com sua outra companheira, Astrix (consulte "**Acampamento em ruínas**" abaixo), e adoraria responder a essa pergunta antes de retornar a Dez Burgos. Perilou fica com os personagens até que eles retornem a Dez Burgos, então se separa deles depois de decidir que seus dias de aventuras acabaram.

Contra uma parede, escondido sob os destroços de um trenó puxado por cães, está um **kit de refeição**, um **kit de explorador** e roupas pesadas sujas de sangue o suficiente para fazer **duas roupas de frio**.

Desenvolvimento. Enquanto os personagens deixam a caverna do yeti, o **yeti adulto macho** retorna para casa com uma cabra montesa morta debaixo do braço. Em circunstâncias normais, o yeti macho será hostil, mas um personagem com o segredo do **Yeti Pequenino** (veja **Apêndice B**) pode melhorar a atitude do yeti. Se ninguém tiver esse segredo, mas os personagens tiverem o **yeti filhote** com eles, eles podem trocar o filhote por uma passagem segura para cima ou para baixo da montanha.

ACAMPAMENTO EM RUÍNAS

Vocês chegam à beira de uma fenda vasta e profunda, sem nenhum lugar para ir, exceto para baixo. Uma tenda desabada está meio enterrada na neve perto do precipício. Saindo de um banco de neve próximo está um par de botas de couro azul. Ao lado dessa exibição sombria, uma figura com roupas para o frio está sentada na neve, os joelhos puxados com força contra o peito. Chifres projetam-se por baixo do capuz forrado de pele da figura.

A figura sentada na neve é **Astrix**, uma maga tiefling. Ela está morta - totalmente congelada com os dentes cerrados e os olhos fixos nas botas azuis projetando-se da neve. Ela escapou da morte imediata nas mãos do yeti, mas, em seu pânico, fugiu montanha acima ao invés de descer. Não querendo se aproximar da caverna do yeti novamente muito cedo, **Astrix** se refugiou aqui. A visão das botas a fez mergulhar em desespero absoluto, até que os elementos finalmente a reivindicaram.

Botas Azuis. Um explorador anão do escudo chamado **Barthoom Hammerhome** escalou essa grande altura e acampou aqui há um mês, apenas para ser morto e decapitado por um yeti. A tenda semi-enterada é dele. Personagens que puxam suas botas de couro azul podem tirar o corpo decapitado de Barthoom do banco de neve. Personagens que vasculharem o corpo do anão encontram um odre vazio, um pedaço de queijo de cabra comido pela metade e uma picareta de mineiro.

Tesouro. Personagens que procurarem no corpo de Astrix encontram **uma poção de invisibilidade** e um **grimório** encadernado em couro, que contém os seguintes magias de mago: *alterar-se*, *compreender Idiomas*, *detectar magia*, *disco flutuante de Tenser*, *escudo*, *nuvem de adagas*, *raio ardente*, *retirada acelerada*, *sugestão*.

CONCLUINDO A MISSÃO

A viagem de volta a Targos pode ser tão cheia ou monótona quanto você desejar. Se os personagens seguirem a rota mais direta, mas perigosa, através da tundra aberta, eles terão pelo menos um encontro aleatório na selva (veja "**Encontros nos Ermos**").

Keegan e **Garret** estão felizes por se reunirem. Os personagens ainda recebem a recompensa prometida se Garret morrer, mas apenas se entregarem seu corpo a Keegan para um enterro adequado. Parte de sua recompensa é uma caixa de madeira contendo quatro estatuetas esculpidas no valor de **10 po** cada: **uma baleia jorrando**, **uma raposa sorridente**, **um par de lebres dançantes** e **uma morsa** com as palavras "**GRANDE AMOR**" entalhadas

TERMALAINE

Fundada por colonos calishitas apreciadores da beleza, **Termalaine** é amplamente considerada a cidade mais pitoresca do Vale do Vento Gélido, estendendo-se desde a costa do Maer Dualdon e limitada a norte e oeste por altos pinheiros. Seus edifícios incorporam esculturas de magos, homúnculos, tigres e djinns sorridentes.

Para a maioria dos visitantes, o encanto da cidade é dissipado assim que eles sentem as garras e dentes gelados do vento frio soprando do norte, cortando suas camadas de roupas. Termalaine foi construída no caminho deste terrível vendaval, que continua bem além da cidade para atormentar os pescadores na metade sul do lago.

Além de pescadores, construtores de navios e escultores, Termalaine é o lar de mineiros que colhem pedras preciosas de um complexo de cavernas situado em uma colina baixa ao norte e a leste do assentamento. Seus esforços são dificultados por criaturas do Subterrâneo que ocasionalmente encontram seu caminho até a mina. Sempre que essas criaturas são descobertas, a mina é selada e os habitantes da cidade esperam até que um bando de mercenários ou aventureiros possam ser contratados para limpá-la.

TERMALAINE EM POUCAS PALAVRAS

Cordialidade *** **Serviços** ** **Conforto** ***

Missão Disponível. “Um Bela Mina”.

População 600 habitantes.

Líder. **Oarus Masthew** (meio-orc batedor, leal e bom) foi declarado orador após uma eleição acirrada e contenciosa. Filho de aventureiros meio-orcs, ele foi adotado por **Shaelen Masthew**, a oradora anterior, que se aposentou de seu papel de liderança, mas ainda vive em Termalaine. **Oarus** é inteligente, com um senso de humor agudo, mas tem inimigos políticos na cidade e não tem o apoio total da milícia da cidade.

Milícia. Termalaine pode reunir até **50 soldados** (use o bloco de estatísticas do *guerreiro tribal*) e **4 veteranos**.

Brasão: A cabeça de um peixe de boca aberta no fundo de um campo azul-celeste, suas mandíbulas abertas enquanto ele engole um grande oval rosa-rosa. O oval é uma turmalina, símbolo da mineração de gemas da cidade.

Sacrifício para Auril. Calor (veja “*Sacrifícios para Auril*”).

Rivais: Bremen, Lonelywood, Targos.

VIAGEM POR TERRA

Caminhos cobertos de neve conectam Termalaine a Lonelywood e Targos, seus vizinhos mais próximos. Os tempos de viagem na tabela Viagem por Terra de Termalaine pressupõem que os personagens estão a pé; montarias e trenós puxados por cães podem reduzir esses tempos em até 50%.

VIAGEM POR TERRA DE TERMALAINE

Para	Tempo de Viagem
Lonelywood	2 horas
Targos	4 horas



LOCAIS EM TERMALAINE

Os seguintes locais estão marcados no mapa 1.18.

O MARISCO AZUL

Taverna do Cais

Os pescadores de Termalaine normalmente terminam seus dias aqui, sentados em bancos próximos a uma das longas lareiras do prédio para aquecer os pés enquanto enchem a barriga com sopa apimentada. Belos trabalhos de escultura estão pendurados nas paredes.

Vernon Braig (meio-orc plebeu, neutro e bom), o dono e chef do **Marisco Azul**, conhece alguns dos caçadores e armadilheiros em Lonelywood e, ocasionalmente, um trenó desce a trilha do norte com um saco de lebres ou uma perna de alce, cortesia de um dos amigos de Vernon. Nessas noites, as lareiras do Marisco Azul ficam cheias de carne assada, e os fregueses ficam até mais tarde e cantam mais alto, aproveitando os bons momentos enquanto duram.

É provável que os personagens que vagueiam pela taverna ouçam um ou dois rumores, rolando na tabela **Rumores de Dez Burgos** (veja “*Rumores de Dez Burgos*”).

EASTSIDE

Pousada

O **Eastside** é onde fica a maioria dos visitantes da cidade. O que do lado de fora parecem casas separadas acaba sendo uma única estrutura com quartos conectados por passagens subterrâneas, com acomodações aconchegantes no porão.

A estalajadeira é **Marta Peskryk** (humana plebeia, leal e boa), uma adolescente esguia que passa grande parte do tempo cuidando do pai acamado, **Clyde**, pescador aposentado e não combatente. Enquanto realiza suas tarefas diárias, Marta canta para si mesma a seguinte música:

<i>Ahead of winter's wind she came —</i>	<i>Antes do vento do inverno, ela veio -</i>
<i>The lovely woman with no name;</i>	<i>A adorável mulher sem nome;</i>
<i>Draped in a fur-lined cloak of red,</i>	<i>Envolta em um manto forrado de pele de vermelho,</i>
<i>To the icy lake she fled;</i>	<i>Para o lago gelado ela fugiu;</i>
<i>The wind pursued her all the same —</i>	<i>O vento a perseguia do mesmo jeito -</i>
<i>As sure as night she's dead.</i>	<i>Tão certo quanto a noite, ela está morta.</i>



Anel do Calor

Questionada sobre a música, Marta conta a seguinte história. Cinquenta anos atrás, uma mulher misteriosa em uma capa vermelha forrada de pele parou no lado leste a caminho de Lonelywood. Como a mulher estava sozinha e assustada, os donos da pousada - um par de aventureiros aposentados que por acaso eram os avós de Marta - tentaram consolá-la. A mulher deu-lhes um anel como pagamento pela hospitalidade. Não muito tempo depois, um vento uivante invadiu a estalagem e sacudiu a mulher como uma boneca de pano. Os estalajadeiros intervieram, dando tempo à mulher para escapar. O vento maligno deixou os avós de Marta inconscientes antes de retomar a caça. Essa foi a última vez que alguém viu a mulher.

Tesouro. Marta usa o anel da mulher misteriosa (que ela herdou) em volta do pescoço em uma corrente. É um **anel do calor**, de que Marta só se desfará se tiver a certeza de que pode ajudar a acabar com a maldição invernal que assola o Vale do Vento Gélido.

UM BELA MINA

Os personagens podem seguir essa busca se começarem a aventura em Termalaine ou logo após chegarem à cidade. Enquanto caminham pelas ruas, eles veem um menino em cima de uma caixa, gritando sobre vários acontecimentos locais, incluindo a recente evacuação de trabalhadores de uma mina próxima que foi invadida por kobolds. Uma recompensa de **50 po** é oferecida a qualquer um que conseguir livrar a mina das incômodas crias dracônianas.

Quando os personagens investigam, descobrem que nem tudo é o que parece. O líder kobold foi possuído por um fantasma e um grell se infiltrou na mina, deixando os kobolds nervosos. Os personagens podem tentar negociar com os kobolds e fazer com que eles deixem a mina pacificamente, ou podem livrar Dez Burgos de sua presença permanentemente e tentar lidar com o grell por conta própria.

UM PEQUENO PROBLEMA

Darmo Mazlu, um menino humano, sobe em uma caixa e grita as últimas notícias para os transeuntes, muitos dos quais o ignoram:

Um menino envolto em pesadas roupas de inverno grita as notícias do dia enquanto as pessoas passam. Quando você se aproxima, o menino grita: “A mina de pedras preciosas está fechada por causa dos monstros! O Orador Masthew está oferecendo cinquenta em ouro para quem os limpar!”

Se os personagens manifestarem interesse, **Darmo** diz que eles podem encontrar o orador da cidade, **Oarus Masthew**, no Marisco Azul. O menino também tem algumas informações sobre a mina, incluindo sua localização. Ele não sabe muito sobre a História ou os detalhes da mina, mas sabe que é importante para a Termalaine e seu fechamento significa uma perda significativa de receita.

Os personagens podem fazer a caminhada de meia hora até a mina sem visitar **Oarus**, ou podem ir à taverna para ver o orador. Se os personagens decidirem ignorar a busca, a mina permanece fechada por várias semanas antes que os kobolds misteriosamente desapareçam, permitindo que os mineiros retornem. Após a reabertura da mina, não demora muito para que os trabalhadores comecem a desaparecer um por um - vítimas do grell.

ADQUIRINDO A MISSÃO

Quando os personagens chegarem ao **Marisco Azul**, leia:

Fora da taverna, você vê dois humanoides agrupados conversando um com o outro. Quando eles o veem, alguém acena para vocês de maneira amigável e depois diz: “Vocês parecem preparados demais para problemas. Vocês estão aqui por causa da mina?”

O orador da cidade, **Oarus Masthew** (meio-orc veterano, leal e bom), explica que um grupo de kobolds entrou na mina há alguns dias, saindo da superfície e forçando os mineiros a abandonar seus empregos. Ninguém foi morto, mas os kobolds são muito perigosos para os mineiros lidarem. Ele também revela que um mineiro humano desapareceu poucos dias antes dos kobolds aparecerem, levando outros mineiros a temer que um monstro deve ter rastejado para cima do Subterrâneo. Oarus acha que é possível que o mineiro tenha caído no poço central, que é profundo o suficiente para que seu corpo nunca seja encontrado.

Uma informação que Oarus não menciona é que ele ordenou à milícia da cidade que esvaziasse a mina três dias atrás. A milícia recusou-se a lidar com o problema por razões políticas. Oficiais seniores em conluio com o **Orador Naerth Maxildanarr** de Targos estão determinados a destituir **Masthew** como orador da cidade e substituí-lo por um dos seus em uma eleição especial. Eles estão convencidos de que o fechamento da mina e os problemas econômicos resultantes vão virar os apoiadores políticos de Masthew contra ele.

TERMALAIN



Map 1.18: Termalaine

TERMALAIN



APROXIMANDO-SE DA MINA

A entrada da mina fica na floresta a nordeste da cidade. Os personagens podem seguir uma trilha do Termalaine e chegar lá em 30 minutos. Quando eles chegam, a área ao redor da abertura parece desprovida de vida:

A entrada para a mina de gemas é um túnel aberto em uma encosta. Carrinhos vazios estão estacionados perto da entrada, ao lado da qual uma placa de madeira rústica foi colocada. Escritas na placa a carvão estão as palavras "**Apenas Kobolds!**" em Comum.

As palavras são escritas com uma caligrafia mais elaborada do que seria de esperar de um kobold.

CARACTERÍSTICAS DA MINA

Os túneis sinuosos da mina têm tetos de 2,10 metros de altura. As áreas mais largas tendem a ter tetos mais altos, sendo a média de 3,6 metros. A mina não tem fontes de luz.

A característica mais proeminente da mina é um grande poço vertical que desce milhares de pés no Subterrâneo. Este poço é anterior à mina e os esforços para selá-lo não tiveram sucesso. Foi por essa rota que o grell invadiu a mina em busca de alimento.

KOBOLDS CAPTURADOS

Os personagens que capturam um kobold na mina podem, sem um teste de habilidade, aprender algumas ou todas as seguintes informações durante um interrogatório:

- "Trex nos trouxe aqui. Ele tem asas de dragão!"
- "Trex inteligente! Ele fala como um humano que sabe muito. Ele não fala mais dragão."
- "Trex diz que os mineiros querem a mina de volta. Trex quer algo melhor em troca."
- "Trex diz que estamos mais seguros na cidade. Tem comida na cidade."

LOCAIS DA MINA

Os seguintes locais estão marcados no mapa 1.19. A mina é composta de três níveis, o mais profundo deles é o 3º nível. O texto em caixa nesses locais pressupõe que os personagens podem ver o que está ao seu redor.

M1. QUARTO DE FERRAMENTAS

Degraus toscos descem 18 metros antes de terminar logo ao norte desta câmara.

Prateleiras com picaretas e martelos estão pregadas nas paredes desta pequena caverna. O chão está coberto de poeira de rocha e rastros.

Qualquer personagem que examine as pistas e tenha sucesso num teste de Sabedoria CD 13 (Sobrevivência) identifica pegadas de réptil misturadas a pegadas humanas, bem como um conjunto de pistas que parecem pertencer a um par de roedores gigantes. As trilhas reptilianas (kobolds) se espalham, levando às áreas M2, M3 e M4. Os rastros de roedores (ratos gigantes) levam à área M2 e, de lá, à área M3.

M2. DEPÓSITOS DE GEMAS

O piso na extremidade leste desta caverna empoeirada é 1,5m mais alto do que na extremidade oeste, com uma crista rochosa separando as duas áreas, exceto pelas encostas de cada lado. Picaretas e pás encostam no cume. Pequenos depósitos de gemas na crista e nas paredes da caverna brilham sedutoramente.

Tesouro. Se um personagem que usa a picareta de um mineiro passar uma hora lascando as paredes, role os dados percentuais e consulte a tabela de **Descobertas de Mineração** para determinar o que, se houver alguma coisa, o personagem descobre. As turmalinas encontradas na mina são gemas translúcidas que vêm em diferentes cores, incluindo verde claro, azul, rosa, vermelho, marrom e preto.

DESCOBERTAS DE MINERAÇÃO

d100	Descoberta
01-80	Nada
81-95	Turmalina do tamanho de um seixo (1 po)
96-99	Turmalina do tamanho de uma noz, defeituosa (10 po)
00	Turmalina do tamanho de uma noz, sem defeitos (100 po)

M3. RIO DA CAVERNA

Os personagens ouvem o barulho da água correndo ao se aproximarem da caverna.

Um rio subterrâneo flui do outro lado desta caverna, que é sustentado por um pilar de pedra natural perto da beira da água. Entre você e o rio estão dois roedores cinzentos do tamanho de um halfling com caudas longas e olhos redondos. Eles correm para atacar assim que vocês os notam.

Os dois ratos gigantes são agressivos, dando perseguição se os personagens fugirem.

Rio Subterrâneo. As aberturas térmicas impedem que este rio de água doce congele. O rio sai da caverna através de uma fissura de 60 cm de largura na parede sul, ganhando velocidade à medida que se move através da passagem estreita em direção à área M5. Qualquer criatura Média ou menor que penetre nesta fissura ou comece seu turno deve ser bem-sucedida numa salvaguarda Destreza CD 10 ou ser arrastada pela corrente e jogada no poço que mergulha milhares de metros no Subterrâneo. Essa queda é fatal.

M4. SALA DE PROCESSAMENTO

O piso do túnel oeste da área M1 é 2,10 metros mais alto do que o piso da caverna para a qual ele leva. A saliência pode ser escalada facilmente em qualquer direção. Use o texto em caixa para descrever os outros recursos da caverna:

Bancos e mesas são configurados como locais de trabalho onde os mineiros limpam todas as pedras preciosas que encontram. Cascalho e seixos estão espalhados no chão. Espalhados pelo chão estão alguns martelos, picaretas e lanternas quebradas.

Os mineiros foram forçados a deixar esta área com pressa quando os kobolds apareceram e os expulsaram.

Tesouro. Se os personagens vasculham a caverna, eles encontram uma pequena estatueta de um cachorro esculpida na rocha, com duas turmalinas do tamanho de seixos como olhos. Foi feito por um mineiro durante as férias. A estatueta vale **10 po**.

M5. POÇO SUBTERRÂNEO, NÍVEL 1

Pranchas e suportes de madeira formam uma passarela ao longo da parede de um poço vertical aparentemente sem fundo. Uma cachoeira estreita desce em cascata pela parede nordeste, e o som da água corrente é alto no espaço confinado.

Os personagens que usam visão do escuro ou uma fonte de luz mais forte do que uma vela podem ver mais passagens fixas no lado noroeste do poço 9 metros mais abaixo. Por causa da alta cachoeira, os personagens devem gritar se quiserem se comunicar enquanto estiverem nesta área.

Sabotadores Kobold. A cascata de água abafa o ruído feito por dois kobolds vento gélido (veja **Apêndice C**) que estão agarrados na parte inferior da passarela. Esses kobolds, chamados **Scorp** e **Thwip**, estão usando serras para enfraquecer as escoras de madeira, de modo que a passarela desabarará se uma criatura com mais de dois kobolds tentar se levantar. Esses kobolds precisam de mais um dia para completar sua sabotagem; até então, a passarela está segura.

Os personagens não podem ouvir os kobolds, mas se olharem por baixo das pranchas, podem ver os kobolds trabalhando alegremente. Se um kobold sofrer dano enquanto se agarra à parte inferior da passarela, ele perde o controle e cai no poço para a morte.

M6. BALDE DE ELEVAÇÃO

Um sistema de polia de madeira foi construído em torno de um grande orifício no chão. Um balde grande o suficiente para conter um humanoide é sustentado por uma corda grossa. Três alcovas próximas ao elevador contêm tábuas de madeira e equipamentos de mineração.

O levantamento da caçamba é usado para içar mineiros e minério entre os níveis 1 e 2. É controlado usando uma manivela dentro da caçamba ou a manivela na lateral do sistema de polia. O balde pode conter uma criatura média ou duas criaturas pequenas de cada vez. Vai daqui para a área M7, 4,5m mais abaixo, e volta novamente. Leva 1 minuto para o balde ser abaixado ou levantado.

M7. DESEMBARQUE DO BALDE DE ELEVAÇÃO

O mecanismo range quando o elevador da caçamba desce até o chão de uma pequena caverna onde dois túneis empoeirados conduzem em direções opostas.

Personagens que procuram faixas na poeira e conseguem um teste de Sabedoria **CD 10** (Sobrevivência) podem determinar que muito tráfego de pedestres de kobolds leva e vem do oeste, e um único conjunto de pegadas de kobold leva para o leste. (O kobold que vagou naquela direção nunca voltou.)

M8. COVIL DO GRELL

Um buraco no lado oeste desta câmara se abre para o poço central, deixando entrar o som da cachoeira. O chão na extremidade norte da caverna é um 1,5m mais alto do que na extremidade sul, com uma crista rochosa separando-os e uma inclinação de cada lado levando ao topo da crista. As paredes acima do cume brilham com depósitos de gemas.

Flutuando perto do teto de 4,5 metros de altura está um grell. Um personagem que tenha uma Sabedoria passiva **16** (Percepção) ou mais nota o grell. Se mais de um personagem entrar na caverna, o grell não ataca e tenta ficar escondido. Se os personagens saem da caverna, ele os segue, ficando sempre a pelo menos 9 metros de distância. Quando uma oportunidade de atacar um membro do grupo solitário se apresenta, o grell se aproxima e tenta paralisar sua presa, então puxa sua presa de volta para ser devorada. Depois de se alimentar, ele joga os restos mortais de sua vítima no poço central.

Tesouro. Se um personagem usando a picareta de um mineiro passar uma hora lascando as paredes acima da crista, role os dados percentuais e consulte a tabela de Descobertas de Mineração (consulte a **área M2**) para determinar o que foi encontrado, se houver alguma coisa.

M9. KOBOLDS FAMINTOS

Uma mesa e cadeiras são colocadas nesta área para criar um espaço para os mineiros fazerem pausas. Em cima da mesa, dois kobolds estão cutucando um rato gigante com seus dardos para se certificar de que está morto. Os kobolds gritam alto quando notam vocês.

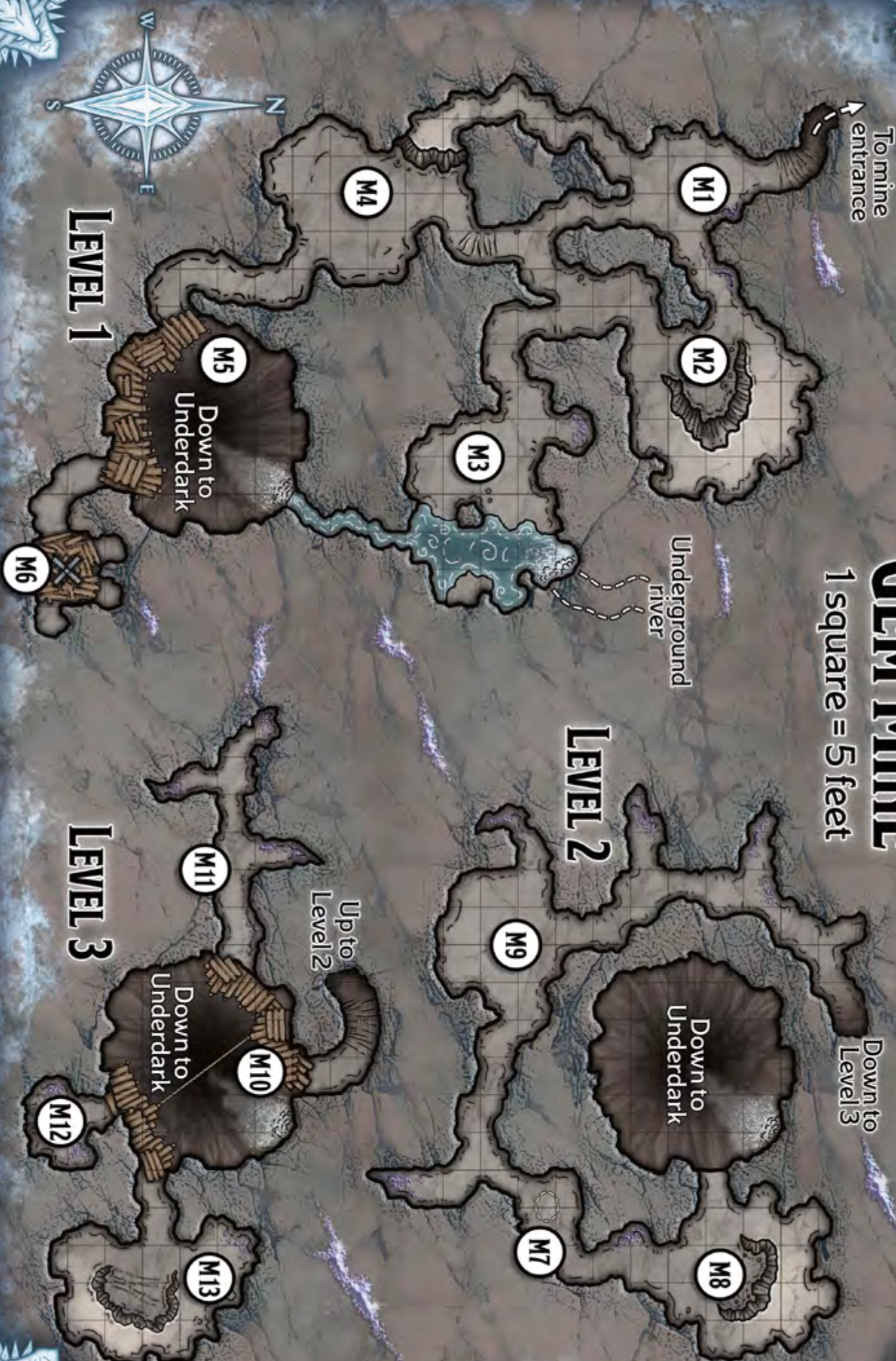
Dois kobolds vento gélido (veja **Apêndice C**) chamados **Grek** e **Smol** correm para atacar quando os personagens entram na caverna. Se qualquer um deles estiver ferido, eles imediatamente mudam de ideia e fogem através do túnel ao norte que leva ao 3 nível.



GEM MINE

Map 1.19: Gem Mine

1 square = 5 feet



GEM MINE

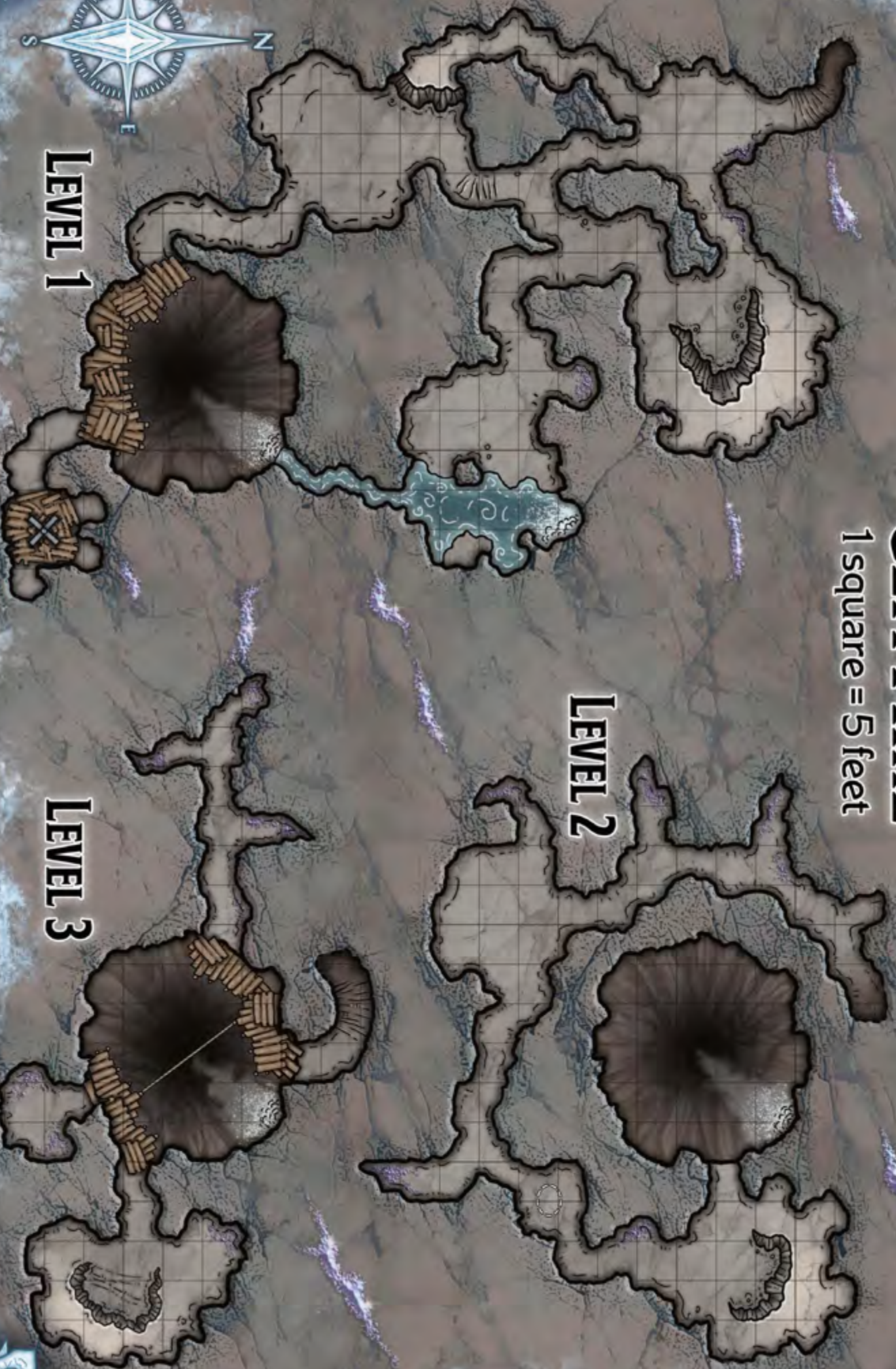
1 square = 5 feet

Versão do Jogador

LEVEL 2

LEVEL 1

LEVEL 3





M10. POÇO SUBTERRÂNEO, NÍVEL 3

A inclinação descendente do túnel termina onde se abre para o eixo central. Uma passarela de madeira se estende a partir dessa abertura e, em seguida, segue para o oeste até outro túnel na rocha. À sua frente, um grande balde como o que vocês viram antes está pendurado em uma corda esticada que se estende para o sul através do poço e está conectado a outra plataforma de madeira a 4,5m de distância.

Olhando para baixo, os personagens não veem nada além de escuridão. Os personagens que tenham visão do escuro ou uma fonte de luz mais forte que uma vela conseguem ver, se olharem para cima, a parte inferior do passadiço na **zona M5** (no **nível 1**). Se os personagens não perceberem os dois kobolds agarrados à parte inferior da estrutura superior anteriormente, eles localizam os pequenos sabotadores a partir deste ponto de vantagem a 9 metros abaixo.

Balde de Transporte. Este mecanismo de corda e polia é usado para transportar mineiros e minério entre as duas plataformas. Uma manivela montada em cada plataforma permite que a caçamba seja transportada de um lado para o outro. Uma pessoa dentro da caçamba pode abrir mão das manivelas e se puxar puxando a corda de suspensão. O balde é grande o suficiente para conter uma criatura média ou duas criaturas pequenas. Leva 1 rodada para o balde cruzar a lacuna entre as plataformas.

Causar 5 de dano ácido, ígneo ou cortante à corda faz com que ela se rompa. Se a corda for cortada, o balde e seu conteúdo caem no poço, provavelmente desaparecendo para sempre. Um personagem no balde quando a corda se rompe pode agarrar uma ponta da corda cortada se obtiver sucesso numa salvaguarda de Destreza **CD 15**, evitando assim a morte certa.

M11. TÚNEIS KOBOLD

Espreitando neste túnel empoeirado estão **três kobolds** ariscos. Um deles carrega uma bolsa puída e usa um par de asas de dragão falsas feitas de madeira fina e pano branco esfarrapado. Este kobold imediatamente levanta as mãos em sinal de rendição, dizendo em **Comum**: “*Não queremos fazer mal a vocês. Por favor, não nos machuque.*”

Dois desses três kobolds vento gélido (veja **Apêndice C**) são guarda-costas nervosos chamados **Vott** e **Zurk**. Quem está usando as asas falsas e está falando é **Trex**, o líder do grupo. Se um ou ambos os kobolds da **área M9** fugiram de lá, eles se escondem mais profundamente dentro do túnel atrás de **Trex** e seus guarda-costas.

Trex está possuído por um fantasma, embora os personagens não saibam disso até que o fantasma se mostre (veja “**O Fantasma de Janth**” abaixo). Falando em **Comum** fluente, **Trex** explica que ele e seus companheiros kobolds buscaram refúgio na mina depois de serem expulsos do sopé do Monte Kelvin por um yeti. Os mineiros ficaram com medo e fugiram antes que **Trex** pudesse explicar que os kobolds não faziam mal. Enquanto **Trex** estiver possuído pelo fantasma, ele tem um vocabulário impressionante e fala apenas em **Comum**.

Se os personagens conversam com **Trex**, ele faz uma proposta:

“*O inverno eterno tornou o deserto inseguro para minha espécie, e o frio sobrenatural embota nossa inteligência. Por favor, só queremos um lugar para ficar e ficar longe desse tempo horrível. Podemos trabalhar e não causaremos problemas. Termalaine ficaria mais rico por nos ter.*”

Qualquer personagem que for bem-sucedido num teste de Sabedoria **CD 13** (Intuição) pode dizer que **Trex** está a mentir. O **fantasma** que controla **Trex** deseja acesso seguro a Termalaine para que possa possuir alguém mais poderoso e influente do que um kobold.

Se os personagens concordarem em levar os kobolds da mina de volta para Termalaine, os kobolds agem como seus aliados.



Trex

Fantasma de Janth. Em vida, **Janth Alowar** foi um sábio humano neutro que se dedicou a catalogar a flora do Vale do Vento Gélido. Ele e seu guia foram mortos e decapitados por um yeti no sopé do Monte Kelvin, dois anos atrás, e seu espírito inquieto permaneceu. Os kobolds encontraram o fantasma enquanto procuravam abrigo durante uma nevasca, permitindo que ele possuísse Trex sem o conhecimento dos outros kobolds.

A malaça puída carregada por Trex pertenceu a Janth. Ele contém aglomerados de musgo, líquen e arbustos coletados no sopé do Monte Kelvin e na tundra circundante. Nenhuma das amostras é valiosa, mas o fantasma é muito possessivo com a coleção e não desistirá de sua mochila sem lutar.

O fantasma de **Janth** pode ser colocado para descansar destruindo a bolsa - sua última conexão com o Plano Material. Caso contrário, o fantasma permanece o mais próximo possível da bolsa. Se a sacola for tirada de Trex e descartada, o fantasma abandona seu hospedeiro atual e permanece perto da sacola, na esperança de possuir outra pessoa.

Se **Trex** for morto, o fantasma aparecerá em um espaço desocupado a menos de 1,5 m do corpo do kobold. Em seu próximo turno, o fantasma tenta possuir um dos personagens - de preferência um que possa pegar sua bolsa.

M12. CRÂNIO FOSSILIZADO E CRISTAL PSI

Um crânio fossilizado sobressai parcialmente da parede leste desta pequena caverna, a um metro e meio do solo. O crânio tem órbitas oculares maiores do que o normal, uma crista curiosa entre os olhos, nada que pudesse passar por nariz e quatro pequenos orifícios onde se esperaria ver dentes.

O crânio embutido na parede é de um devorador de mentes que surgiu do Subterrâneo milhares de anos atrás. Como ele se alojou na pedra ninguém sabe. Qualquer personagem que examine a caveira e obtenha sucesso num teste de Inteligência **CD 16** conclui que foi de um devorador de mentes. Qualquer tentativa de arrancar o crânio da pedra faz com que ele se estilhaça e caia, revelando um fragmento de cristal onde o cérebro do illithid estaria.

Tesouro. O fragmento de cristal alojado dentro do crânio do devorador de mentes fossilizado é um cristal psi (veja **Apêndice D**). O trauma psíquico que o devorador de mentes sofreu quando morreu fez com que o cristal se formasse em sua mente. Um personagem pode usar a picareta de um mineiro para soltar o **cristal psi**.

O personagem que se sintoniza com esse cristal psi adquire uma forma de **loucura permanente** (veja tabela **Loucura Permanente** no *Livro do Mestre*). Determine o resultado em segredo, depois transmita essa informação apenas ao jogador do personagem. A loucura não acaba até que o personagem não esteja mais sintonizado com o cristal psi. Enquanto perdurar a loucura, o personagem pode ouvir um sinal telepático de socorro repetido emitido por uma nave illithid que caiu nas montanhas e seguir o sinal até à sua origem (veja *"Id Ascendant"*). A única maneira de bloquear o sinal é encerrando a sintonização do personagem com o cristal psi.

M13. GEODO WORKFACE ¹

Geodos cintilantes o cumprimentam quando você entra nesta caverna. As joias estão parcialmente expostas em alguns lugares, saindo das paredes como cacos de vidro. O piso sobe perto da parede leste, deixando uma crista natural com rampas de pedra que levam para cima em cada extremidade.

Tesouro. Um personagem usando a picareta de um mineiro que passe 1 hora lascando as paredes pode remover um geodo intacto no valor de **10 po**. Até **50 geodos intactos** podem ser adquiridos dessa forma.

RETORNANDO PARA TERMALINE

Se os personagens retornarem ao **Orador Masthew** e disserem que a mina está livre de monstros, ele agradece profusamente e explica que deve inspecionar a mina para verificar sua segurança antes que possam ser pagos. Ele encoraja os personagens a passarem alguns dias em Termalaine enquanto ele conduz a Investigação.

Se não houver mais kobolds na mina e o grell tiver sido derrotado da mesma forma, Oarus retorna aos personagens no dia seguinte e paga a eles **50 po** por seus serviços. Se Trex ainda estiver na mina e o fantasma de Janth não foi sepultado, **Oarus** volta para Termalaine possuído pelo fantasma. Se os kobolds se foram, mas o grell permanece, Oarus é morto pelo grell e não retorna, deixando a cidade sem um orador. Se o grell ainda estiver na mina quando for reaberta, um punhado de mineiros locais desaparece nos próximos dias antes que seja tomada a decisão de fechar a mina para sempre.

Se os personagens trouxerem os kobolds para Termalaine, Oarus inicialmente fica hesitante em deixá-los ficar na cidade. Depois de ouvir sobre sua vontade de trabalhar, ele decide dar-lhes uma chance e oferece-lhes empregos braçais. Os kobolds, ansiosos para provar seu valor, acabam sendo bons trabalhadores. Os habitantes da cidade os provocam no início, mas eventualmente os kobolds os conquistam. O fantasma de Janth, se não foi sepultado, encontra outra pessoa para possuir, fazendo com que **Trex** volte ao seu eu arisco e muito menos inteligente.

1. Workface: A superfície exposta de uma mina subterrânea que está sendo trabalhada.



A fortaleza goblin de Karkolohk empoleira-se no topo de um pico rochoso no sopé da Espinha do Mundo

CAPÍTULO 2: VALE DO VENTO GÉLIDO

Ventos catabáticos sopram do Geleira Reghed, golpeando incessantemente tudo o que ousa crescer ou respirar no Vale do Vento Gélido. Sem falta, esses ventos encontram seu caminho através de cada fenda e rachadura, cada abertura nas peles mais quentes, cada aba de tenda, cada telhado e tábuas das casas mais fortes, drenando qualquer indício de calor.

O sol, mantido abaixo do horizonte pela magia da Donzela Gélida, não oferece trégua para a fúria do inverno. Os dias são crepusculares, as noites escuras. Enquanto Auril lança sua magia noturna, uma cortina de luz tece através do céu estrelado para manter o amanhecer na baía - uma aurora que prenuncia um inverno eterno. Tempestades trazem granizo e granizo que deixam tudo coberto por uma camada de gelo. A neve se acumula em montes profundos e bloqueia todas as trilhas que levam ao sul até terras mais quentes. As falésias de gelo da Geleira Reghed erguem-se a leste como paredes de prisão, enquanto os picos nevados da Espinha do Mundo assomam a sul. Norte e oeste, o Mar de Gelo Móvel agita icebergs e blocos em um tumulto mortal, como o inverno rangendo os dentes em antecipação de seu próximo ataque congelante.

Presos no abraço frio do inverno, os humanos nômades seguem manadas de renas em suas migrações, enquanto outros se atrevem às águas traiçoeiras do Mar de Gelo Móvel em busca de peixes, focas, morsas e baleias para sustentá-los. Os anões cavam na terra em busca de abrigo e mineração de ferro. Enquanto isso, o povo descendente de imigrantes temerários e loucos pelo tesouro ganham vidas escassas em Dez Burgos, que mal consegue conter o vento, muito menos saqueando orcs, gigantes e ferozes tundra yeti.

Apesar do frio não natural e de outros perigos, as pessoas ainda enfrentam a jornada para chegar a essa paisagem de inverno rigorosa, em busca de oportunidades e aventuras.

EXECUTANDO ESTE CAPÍTULO

Este capítulo leva a aventura além de Dez Burgos para os confins do Vale do Vento Gélido, para lugares que os aventureiros podem visitar enquanto investigam contos fantásticos ou empreendem missões. Esses locais de aventura estão espalhados pelo Vale do Vento Gélido, conforme mostra o **mapa 2.1**. Também marcados neste mapa estão os locais remotos apresentados nos **Capítulos 3, 6 e 7**.

AVANÇO DE PERSONAGEM

Embora este capítulo seja projetado para personagens de **4º nível** ou superior, alguns de seus encontros e locais aleatórios são mais perigosos do que outros. Os personagens podem precisar fugir e se reagrupar, ou fazer uma pausa curta ou longa entre os encontros, se quiserem sobreviver.

Neste capítulo, você decide com que rapidez os personagens avançam no nível. Trate o seguinte como recomendações:

- Os personagens ganham **um nível** após passarem duas ou três sessões de jogo explorando o Vale do Vento Gélido.

- Os personagens ganham **um nível** ao neutralizar as ameaças em dois ou três dos locais perigosos descritos neste capítulo.

- Os personagens ganham um nível se realizarem um feito extraordinário, como terminar a rivalidade entre os clãs Golias de Refúgio Skytower e Penhasco Wyrmdoom, ou sobreviver a um encontro com **Arveiatrace**, a **Wyrn Branca**.

Assim que os personagens atingirem o **7º nível**, eles não devem ganhar níveis por muito tempo explorando locais ou sobrevivendo a encontros aleatórios neste capítulo. Em vez disso, direcione-os para os locais descritos nos **Capítulos 5 a 7**.

CONTOS FANTÁSTICOS EM DEZ BURGOS

No momento em que os personagens alcançam o **3º nível**, eles já acumularam reputação suficiente para que os NPCs em Dez Burgos compartilhem contos fantásticos com eles. Quando os personagens dos jogadores estiverem prontos para explorar mais o Vale do Vento Gélido, use a tabela **Contos Fantásticos em Dez Burgos** para atraí-los.

Você pode escolher quais histórias compartilhar com os jogadores ou pode pedir a cada jogador para rolar uma vez na tabela. Deixe os jogadores decidirem quais contos (se houver) eles querem investigar.

MISSÕES DO VALE DO VENTO GÉLIDO

Em vez de atrair os jogadores com os contos fantásticos da seção anterior, você pode usar qualquer uma ou todas as missões a seguir para induzir os personagens a explorar os locais descritos neste capítulo.

AQUISIÇÃO DE ÓLEO DE BALEIA

Missão do Sino de Angajuk

Os dez-Burguenses precisam de óleo de baleia para manter seus fogões e lâmpadas acesos, e a maior parte desse óleo vem de caçadores de baleias no Mar do Gelo Móvel, que se tornou mais tempestuoso e difícil de navegar nos últimos meses. **Helka Jaggerath** (meio-elfa plebeia), uma comerciante de óleo de baleia em Bryn Shander, contrata os personagens para serem seus guarda-costas enquanto ela viaja para o sino de Angajuk e toca o sino para convocar a baleia. Lá, eles devem ajudá-la a persuadir um **cachalote desperto** a transportá-los para os baleeiros acampados nos blocos de gelo do Mar de Gelo Móvel para que Helka possa comprar o máximo de barris de óleo de baleia que puder.

Cada barril de óleo de baleia pesa 22,5 kg e custa **25 po**. Helka tem **300 po**, o que é suficiente para comprar **6 barris de óleo de baleia** e pagar aos personagens **150 po** por sua ajuda para levar os barris de volta em segurança para Bryn Shander. Ela espera que toda a expedição dure dez dias, assumindo que **Angajuk** coopere. Helka avisa os personagens para não dizerem a Angajuk o que há nos barris, pois a verdade pode perturbar a baleia. Seu plano é dizer a **Angajuk** que os barris contêm óleo de peixe, não óleo de baleia.

CONTOS FANTÁSTICOS EM DEZ BURGOS

d20	CONTO
1-2	<i>“Dizem que a Donzela Gélida vive em uma ilha enevoadada, escondida entre os icebergs no Mar de Gelo Móvel. Tem uma baleia estranha e poderosa com um barco nas costas que nada nessas Água Geladas. Aposto que sabe onde fica a ilha! Vocês podem pegar a baleia no Sino de Angajuk, um ancoradouro antigo, mas vocês devem tocar o sino pendurado no cais para chamá-la.”</i> (Veja “Sino de Angajuk”)
3-4	<i>“Há uma velha Cabana Negra que existe desde sempre. Ninguém sabe quem a construiu, e muita gente tem um mau pressentimento sobre isso. Alguns dizem que é assombrada, mas há um gnomo em Bryn Shander que afirma que experimentos mágicos estão sendo realizados lá. O nome do gnomo é Copper, e vocês o encontrarão na Casa do Senhor da Manhã.”</i> (veja “Casa do Senhor da Manhã” e “Cabana Negra”)
5-6	<i>“Nabira Moarskull, uma pescadora de Easthaven, possuía um anzol encantado que podia pegar peixes mágicos. Enquanto ela e seus amigos estavam no gelo um dia, um par de gñolls imundos os atacou. Eles mataram Nabira e roubaram sua vara de pescar e o anzol. Caçadores de Easthaven rastrearam os gñolls até uma fenda de gelo no solo, mas estavam com muito medo de ir mais longe.”</i> (veja “Abismo Cacarejante”)
7-8	<i>“Siga para noroeste de Bremen, e vocês verão um navio pirata congelado no gelo a menos de 400 metros da costa. Ninguém sabe ao certo de onde veio, mas não vai a lugar nenhum enquanto este inverno sombrio durar. Aposto que está cheio de tesouro!”</i> (Veja “Duquesa Negra”)
9-10	<i>“Vocês viram o cometa estranho que caiu do céu uma semana atrás? Desceu nas montanhas ao sul de Dez Burgos, não muito longe. Desde então, algumas pessoas têm recebido mensagens mentais em uma linguagem que não conseguem entender. Acho que o cometa pode ter algo a ver com isso, e aposto que vocês poderiam encontrá-lo com bastante facilidade, mesmo com este tempo.”</i> (veja “Id Ascendant”)
11-12	<i>“Gigantes de Gelo governaram esta terra há muito tempo. Seus líderes, os jarls, se reuniam no topo de uma colina a oeste para resolver disputas. Seus tronos ainda estão naquela colina.”</i> (veja “Jarlmoot”)
13-14	<i>“Goblins carniceiros rondam a tundra nas costas de s lobos ou em carroças. Eles também gostam de emboscar viajantes na Trilha Dez, deste lado da passagem na montanha. Bem, um grupo de caçadores encontrou a fortaleza dos goblins nas montanhas. Alguém deveria ir lá e destruí-lo.”</i> (veja “Karkolohk”)
15-16	<i>“Vocês ouviram o que aconteceu com aquele mago malvado em Easthaven? Eles o amarraram a uma estaca e o incendiaram! Por quê? 'Porque ele contratou alguns Dez-Burguesenses para ajudá-lo a encontrar uma torre enterrada, então os matou para manter sua localização em segredo. Bem, um deles me disse onde fica a torre! Eu não iria sozinho, mas talvez seja algo que vocês gostariam de explorar.”</i> (veja “Torre Perdida de Netheril”)
17	<i>“Se vocês estão procurando algo escondido no Vale do Vento Gélido, vocês deve conversar com os nômades Reghed. Eles conhecem cada centímetro desta terra e todos os seus segredos. A parte complicada é encontrá-los. Eles tendem a seguir os rebanhos de renas.”</i> (veja “Acampamento da Tribo Reghed”)
18	<i>“Sempre digo a todos que a Geada Eterna não é obra da Donzela Gélida. Na verdade, é a Irmandade Arcana, planejando outra aquisição de Dez Burgos! Um mago que foi queimado na fogueira em Easthaven admitiu ser um deles e disse que há outros magos da Irmandade Arcana espreitando entre nós. Vaelish Gant está por trás de tudo, sem dúvida. O canalha está trancado em Revel's End, mas isso não o torna menos perigoso. Alguém deveria descobrir o que ele sabe!”</i> (veja “Revel's End”)
19-20	<i>“Não vemos muito gólias por aqui, mas há dois clãs rivais na Espinha do Mundo. Aposto que se alguém de Dez Burgos os ajudasse a colocar de lado suas diferenças, todos os gólias se beneficiariam. Eu com certeza gostaria de conhecer um gólias algum dia!”</i> (veja “Refúgio Skytower” e “Penhasco Wyrmdoom”)



PROVISÕES PARA MACREADUS

Missão Cabana Negra

Copper Knobberknocker, um gnomo acólito de Lathander hospedado na Casa de Morninglord em Bryn Shander (veja “*Casa de Morninglord*”), está preocupado com seu amigo, **Macreadus**, que está tentando construir um dispositivo que pode acabar com a Geada Eterna e retornar verão ao Vale do Vento Gélido. **Copper** pede que os personagens tragam mantimentos para Macreadus na Cabana Negra e se certifiquem de que ele esteja bem. Como o gnomo pagou pelas provisões, ele não pode oferecer uma recompensa; no entanto, **Mishann**, o sacerdote que dirige a Casa do Morninglord, oferece cura gratuita para aqueles que completarem a missão de **Copper** e retornarem.

CABEÇAS DE GNOLLS

Missão Abismo Cacarejante

Trovus, o orador draconato de Caer-Konig, considera os gnolls um perigo claro e presente para sua cidade. Ele sabe que um grupo desses predadores selvagens refugiou-se no **Abismo Cacarejante** e oferece os personagens **10 po** para cada cabeça de gnoll que eles trazem de volta para ele.

ZERO RUM

Missão da Duquesa Negra

Os taverneiros das **Cinco Tavernas** em Bremen estão lamentando seus suprimentos cada vez menores de cerveja e destilados, mas ouviram rumores de um navio pirata preso no gelo ao largo da costa - e onde há um navio pirata, pode haver rum! Os taverneiros contratam os personagens para revistar o porão do navio e trazer de volta todas as bebidas alcoólicas que encontrarem, oferecendo-se para pagar um preço justo mais um incentivo de **150 po**. Embora esta missão não possa ser concluída, porque a tripulação do navio não deixou rum ou outras bebidas alcoólicas para os personagens roubarem, outros tesouros a bordo do navio ultrapassam em muito o que os taverneiros de Bremen poderiam oferecer como recompensa, então a missão tem mérito.

SINAL DE SOCORRO

Missão Id Ascendant

Os personagens são abordados por **4 Dez-Burguenses** (plebeus humanos) psiquicamente sensíveis, que foram mantidos acordados por um sinal de socorro telepático que parece que só eles podem ouvir. Eles foram atraídos por esta experiência comum. Eles não entendem a mensagem (que está no **Subconsciente**), mas sabem de onde está vindo. Eles oferecem aos personagens **250 po** para investigar a origem do sinal e silenciá-lo, apenas para que eles possam ter uma boa noite de sono. Esses Dez-Burguenses são descritos resumidamente a seguir:

- **Vedda Starsprit**, um caçador atarracado e paranoico de 30 anos com exotopia.
- **Nars Beldrun**, um construtor naval alto e corpulento de 33 anos de Targos que reclama de tudo.
- **Telvaster Hangingbell**, um homem de 25 anos de uma família de comerciantes abastados em Neverwinter, procurando escapar de suas responsabilidades.

- **Kaska Lang**, uma autora de 30 anos que escreve um romance de mistério sobre uma série de assassinatos fictícios em Dez Burgos.

CAMINHO DE YSELM

Missão Jarlmoot

Yselm Bloodfang, uma druida do gelo humana (veja Apêndice C), é uma ex-nômade Reghed da Tribo do Tigre que abandonou o estilo de vida nômade e se estabeleceu em Dez Burgos há três anos, antes que o inverno eterno de Auril assolasse o Vale do Vento Gélido. Uma adoradora secreta de Auril, **Yselm** é conhecida em Dez Burgos como uma guia selvagem hábil. Recentemente, ela conheceu um avatar da **Donzela Gélida** - uma figura feminina feita de neve - que a comandou a encontrar os personagens e conduzi-los à sua perdição. Para tanto, **Yselm** aborda os personagens e afirma estar em busca de trabalho. Ela conta a eles sobre **Jarlmoot** (“*um círculo de tronos gígantes no topo de uma colina assombrada*”) e se oferece para levá-los até lá por **25 po**. “*Nas noites de lua cheia*”, acrescenta ela, “*o espírito de Reggaryarva, governante dos jarls, abrirá sua abóbada do tesouro a quem derrotar seu campeão*”.

Yselm conhece o caminho para **Jarlmoot**, mas não ajuda os personagens a lutar contra as ameaças que encontrarem no caminho, nem entrará no círculo dos tronos ou ajudará na batalha contra o campeão de **Reggaryarva**. Se os personagens superarem os desafios propostos por **Reggaryarva**, **Yselm** os trai e os ataca. Um **lobo do inverno** enviado pela **Donzela Gélida** entra na briga ao lado de **Yselm**. Ambos os vilões lutam até a morte.

ATÉ MAIS

Missão Karkolohk

Um mensageiro goblin de **Karkolohk** foi recentemente capturado em Bryn Shander e encontrado carregando uma declaração de paz do **Chefe Yarb-Gnock**, endereçada à **Oradora Duessa Shane**. **Yarb-Gnock** gostaria que **Oradora Shane** enviasse delegados a **Karkolohk** para conduzir “*negociações do tratado*”. O xerife **Markham Southwell** não acredita em uma palavra da mensagem de **Yarb-Gnock** e oferece uma recompensa de **300 po** pela cabeça do chefe goblin.

Ao chegar a **Karkolohk**, os personagens descobrem que a declaração de paz é uma tentativa genuína de encerrar as hostilidades com Dez Burgos, ou uma manobra desesperada de **Yarb-Gnock** para atrair aventureiros a **Karkolohk** para que possam ajudá-lo a escapar. Como o Mestre, você pode determinar as verdadeiras intenções de **Yarb-Gnock** (veja “*Diplomacia Gnômica*” para mais informações).

CAÇA AO YETI VERMELHO

Busca pela Torre Perdida de Netheril

Yeti está ficando mais ousado e atacando mais perto de Dez Burgos do que nunca, indo tão longe a ponto de se aventurar em lagos congelados para atacar pescadores de gelo. Os mercadores locais que ganham a vida vendendo peles de yeti e carne estão oferecendo até **100 po** para cada yeti morto trazido de volta para Dez Burgos.

Um caçador chamado **Mylbor Tafferac** (gladiador humano, neutro e mau com **Sobrevivência +7**) está vasculhando a tundra em busca do **Yeti Vermelho** - um yeti tão terrível e cruel que seu pelo está manchado de vermelho com o sangue de suas matanças. Uma noite em uma taverna, **Mylbor** aposta com os personagens **300 po** de que ele encontrará e matará o **Yeti Vermelho** antes que eles possam. Se os personagens fizerem a aposta, o concurso desperta entusiasmo nas tabernas de Dez Burgos, levando a todo tipo de apostas paralelas.

A busca dos personagens pelo **Yeti Vermelho** leva à descoberta acidental da Torre Perdida de Netheril. Somente depois que os personagens explorarem a torre perdida e retornarem a Dez Burgos, eles descobrem que o **Yeti Vermelho** está morto - encontrado e morto pelo incomparável **Mylbor Tafferac**.

CANIBAIS TRIBO DO LOBO

Missão Acampamento Tribo Reghed

Depois de vários peleteiros e caçadores desaparecerem sem deixar rastros, um representante da Tribo do Lobo chamado **Aluka** (lobisomem em forma humana, caótico e boa) chega a Dez Burgos com um aviso: um acampamento Tribo do Lobo sob o comando de um chefe maligno chamado **Sangra Grisgir** está recorrendo ao canibalismo para sobreviver. Os peleteiros e caçadores são apenas as últimas vítimas do acampamento, e mais desaparecimentos podem ocorrer, a menos que os canibais sejam derrotados. **Aluka** dá instruções para o acampamento, mas ela não pode arriscar uma guerra total dentro de sua tribo, daí sua decisão de deixar Dez Burgos e os personagens lidarem com o problema.

Os canibais do Tribo do Lobo comeram todos os seus cães de trenó e seus idosos. Até as crianças foram forçadas a recorrer ao canibalismo para sobreviver. Se os personagens agirem rapidamente, eles podem salvar a vida de uma caçadora halfling (plebeu) pés leves chamado **Honeybee Littlebucket**, que conseguiu sobreviver convencendo o povo da Tribo do Lobo de que ela pode pegar lebres com raquetes de neve para eles comerem. Até agora, as armadilhas de **Honeybee** não pegaram nada, e seu tempo (e a paciência do Chefe **Grisgir**) está se esgotando rapidamente.

ATRÁS DAS GRADES

Missão Revel's End

Duessa Shane, a oradora de Bryn Shander, está preocupada com os rumores de que a Irmandade Arcana enviou agentes para Dez Burgos. Ela suspeita que **Vaelish Gant**, um mago Irmandade Arcana encarcerado em **Revel's End**, pode ter informações para compartilhar. Duessa pede aos personagens que questionem **Gant** e descubram o que ele sabe sobre a atividade da Irmandade Arcana em Dez Burgos, oferecendo uma recompensa de **250 po** se obtiverem informações úteis. Ela também entrega à parte uma carta assinada notificando **Gant** que, em troca de sua cooperação, Duessa fará uma petição à **Aliança dos Lordes** para uma redução na sentença de **Gant**. Se os personagens não obtiverem nada do prisioneiro, Duessa pede que eles informem o diretor da prisão que a Irmandade Arcana pode estar

planejando uma fuga da prisão para libertar **Gant**. Embora não haja indicações de que uma fuga da prisão seja iminente, Duessa aproveita esta oportunidade para tornar a vida de **Gant** pior.

UM PROBLEMA DE GOLIAS

Missão Refúgio Skytower

Kwan, o **Monólito Akannathi**, uma guerreira golias (veja **Apêndice C**), deixou o Refúgio Skytower numa busca para encontrar **Oyaminartok**, mas acabou em Dez Burgos, onde entregou-se ao vício em jogos de azar. Recentemente, ela se desonrou recorrendo a roubos para cobrir suas dívidas de jogo. Agora ela quer expiar. Ela pede que os personagens a ajudem a retornar ao Refúgio Skytower e convencer **Arn**, chefe do **Clã Akannathi**, a deixar de lado as queixas e unir os golias do Refúgio Skytower e Penhasco Wyrmdoom para um propósito: acabar com o inverno eterno da Donzela Gélida. **Kwan** tem uma estatueta roubada de **poder maravilhoso (corvo prateado)** que ela oferece aos personagens como recompensa por sua ajuda.



*Kwan, o Monólito Akannathi **

GUISADO DE OSSOS DE DRAGÃO

Missão Penhasco Wyrmdoom

Dannika Graysteel, uma estudiosa que os personagens talvez conheçam de uma busca anterior (veja **"Começando a Missão: Espíritos da Natureza"**), pede aos personagens que tragam para ela alguns ossos de dragão branco. Dannika adquiriu uma receita para um ensopado mágico que oferece o mesmo benefício que uma **poção de resistência (frio)**. Ela acha que pode fazer um bom suprimento do ensopado se conseguir ossos suficientes, que são os últimos ingredientes de que precisa. Dannika ouviu rumores de que os ossos de um dragão branco podem ser encontrados na encosta de uma montanha perto de Penhasco Wyrmdoom, e ela sugere que os personagens viajem até lá e implorem aos golias do penhasco que separem alguns dos ossos. Dannika dará seu primeiro lote de ensopado para os personagens de graça (o equivalente a **uma poção para cada um**) se eles a ajudarem.

Embora a receita seja genuína, **Dannika** não percebe que consumir ensopado de osso de dragão também causa **loucura**, infligindo sobre aqueles que o bebem a ganância e a paranoia de um dragão, que pode ser curada apenas por uma magia de **restauração maior** ou magia semelhante.

Arveiaturace, a Wyrm Branca e seu Cavaleiro Misterioso



ENCONTROS NOS ERMOS

À medida que os aventureiros exploram o Vale do Vento Gélido, eles podem se deparar com criaturas amigáveis, indiferentes ou hostis na natureza. Esses encontros podem criar suspense, reforçar a natureza perigosa do cenário ou criar oportunidades divertidas de interpretação.

Você decide se e quando encontros aleatórios ocorrerão. Use-os criteriosamente. Normalmente, um ou dois por sessão de jogo é suficiente.

Se você não tem certeza da frequência de agendamento de encontros aleatórios em um período de 24 horas, pode deixar isso ao acaso rolando um **d8** e consultando a tabela **Número de Encontros nos Eremos**.

NÚMERO DE ENCONTROS NOS ERMOS

d8	NÚMERO DE ENCONTROS
1	Um encontro pela manhã (do amanhecer ao meio-dia)
2	Um encontro à tarde (do meio-dia ao anoitecer)
3	Um encontro à noite (do anoitecer à meia-noite)
4	Um encontro à noite (da meia-noite ao amanhecer)
5-6	Dois encontros; role um d4 nesta tabela para determinar quando cada encontro ocorre
7-8	Sem encontro aleatório

EXECUTANDO OS ENCONTROS NOS ERMOS

Quando você estiver pronto para encenar um encontro no deserto, role dois dados de 20 lados de cores diferentes. O primeiro **d20** é o **dado de encontro**; o segundo **d20** é o **dado da nevasca**. Use-os da seguinte maneira:

- Role o dado encontro e consulte a tabela **Encontros Aleatórios nos Eremos** para determinar o que os personagens se deparam.

- Jogue o dado da nevasca e some **1**. Se este total for maior do que a jogada do dado do encontro, o encontro ocorre durante uma nevasca (veja "**Nevascas**"). A nevasca começa **1d4 horas** antes do encontro ser desencadeado e termina **1d4 horas** após ser resolvida.

A tabela **Encontros Aleatórios nos Eremos** é estruturada para que certos monstros sejam mais propensos a se encontrarem em uma nevasca do que outros. Por exemplo, nos dois extremos, os yetis sempre se encontram em uma nevasca, enquanto os perytons quase nunca o são.

Alguns encontros aleatórios são projetados para testar os personagens em batalha, enquanto outros encorajam o RPG. Todos eles pintam um quadro do Vale do Vento Gélido como um reino hostil cheio de uma grande variedade de criaturas lutando para sobreviver. A dificuldade de um encontro - indicada como **Fácil**, **Médio**, **Difícil** ou **Letal** na coluna **Dificuldade** da tabela **Encontros Aleatórios nos Eremos** - assume que os personagens estão no **4º**, **5º** ou **6º** nível. É normal que alguns encontros sejam fáceis e outros difíceis ou mortais. Encontros fáceis aumentam a confiança dos jogadores; encontros difíceis e letais forçam os jogadores a pesar as opções de seus personagens e pensar fora da caixa. Se os personagens se encontrarem em uma situação difícil, dê aos jogadores tempo para tentar encontrar uma saída, encoraje-os a serem criativos e ofereça inspiração quando apropriado.

ENCONTROS ALEATÓRIOS NOS ERMOS

d20	ENCONTRO	DIFICULDADE
1	Yeti	Varia
2	Goliath werebear	Fácil
3	Gatos do penhasco	Fácil
4	Caminhante da Luz Gélida	Médio
5	Troll do gelo	Difícil
6	Druida do gelo e companheiros	Médio
7	Berserkers chardalyn	Difícil
8	Gigante do Gelo cavalgando um Mamute	Letal
9	Anões Battlehammer	Fácil
10	Arveiaturace (dragonesa branca anciã)	Letal
11	Urso-Coruja das neves	Fácil
12	Gnolls	Médio
13	Orcs da Tribo Muitas Flechas	Difícil
14	Grupo de golias	Médio
15	Chwinga	Fácil
16	Fera desperta	Fácil
17	Kobolds vento gélido	Fácil
18	Humanos	Fácil
19	Manada de feras	Fácil
20	Perytons	Médio

ARVEIATURACE

Conhecido pelos Dez-Burguenses como a **Wyrm Branca**, **Arveiatrace** é uma antiga dragonesa branca que vive no topo da Geleira Reghed. Ela continua a ser a predadora mais temível do Vale do Vento Gélido, embora a idade tenha nublado seus olhos com cataratas, limitando o alcance de sua visão a 18 metros. Sua visão cega, audição e olfato não diminuíram, no entanto. Felizmente para os residentes do vale, ela prefere o sabor da carne de rena, morsa e urso polar ao de humanoides. A dragonesa tem um respeito saudável por humanoides e nunca ameaçou Dez Burgos diretamente, embora não seja preciso muito para provocá-la a fazê-lo.

Ao mesmo tempo, **Arveiatrace** serviu a um mago chamado **Meltharond**, cujo cadáver congelado permanece amarrado a uma sela nas costas da dragonesa. Arveiatrace nunca reconheceu sua morte e ainda fala com seu corpo como se estivesse vivo. Ele foi, enquanto viveu, seu único amigo e confidente.

Executando o Encontro. Se esse encontro ocorrer durante uma nevasca, a dragonesa está enterrada sob a neve pesada, esperando a tempestade passar com as asas estendidas ao lado do corpo. Seu cavaleiro é visível acima da superfície, parecendo um cadáver congelado e desidratado sentado na neve. Se os personagens estiverem próximos o suficiente para tocar o cadáver, eles já estarão nas costas da dragonesa. Se eles atacarem ou perturbarem o cadáver de **Meltharond**, a dragonesa tenta se livrar deles. Cada criatura nas costas da dragonesa quando ela se levanta da neve deve ser bem-sucedida numa salvaguarda de Destreza **CD 22** ou cair em um espaço desocupado no chão a menos de 1,5 m dela. O vento da nevasca a impede de voar, então a melhor esperança dos personagens de sobreviver é fugir e se perder na tempestade.

Se esse encontro não ocorrer durante uma nevasca, os personagens verão **Arveiatrace** no céu ou no solo. Se ela estiver no chão, ela estará comendo um urso polar ou um rebanho de renas que ela matou com seu sopro. Se esse encontro ocorrer no Mar de Gelo em Movimento, os personagens verão a dragonesa irromper da água próxima com uma morsa morta em sua boca; depois ela voa de volta à Geleira Reghed para devorar sua refeição. Contanto que os personagens mantenham distância, a **Wyrm Branca** os ignora.

FERA DESPERTA

Os druidas do gelo do Vale do Vento Gélido usam magias de **despertar** para imbuir as feras nativas com um valor de **Inteligência 10** e a habilidade de falar **Comum** ou **Druídico**. Os druidas usam essas feras despertas como espiões e mensageiros. Role um **d8** e consulte a tabela **Encontro de Feras Despertas** para determinar que tipo de fera desperta os personagens encontraram.

Executando o Encontro. Uma fera desperta se parece com sua contraparte normal, exceto por uma sugestão ou brilho de **Inteligência** em seus olhos. Pode ser neutra ou maligna, a seu critério. A tarefa de uma fera desperta é espionar os personagens e determinar para onde eles

podem estar indo, em seguida, relatar para seu mestre - o druida do gelo que o despertou. Este druida pode estar próximo ou a muitos quilômetros de distância (sua escolha). Para mais informações sobre druidas de gelo, veja **Apêndice C**.

A fera desperta que os personagens encontram é inteligente o suficiente para ficar fora de perigo. Se a fera for um predador perigoso como um urso, tigre ou lobo, ela se mantém distante do grupo aventureiro para não provocar o ataque dos personagens. Se for ferido, a fera desperta recua para uma distância segura. Se estiver acuada e não gosta de suas chances de sobrevivência, barganha ou implora por sua vida. Uma fera desperta conhece bem seu território e pode apontar personagens para locais próximos de interesse, fontes de alimento ou lugares seguros para descansar em troca de sua segurança.

Uma fera desperta pode ser persuadida a ajudar os personagens e talvez até mesmo se juntar ao grupo por um tempo. Convencer uma fera neutra desperta a viajar com o grupo requer uma oferta de comida ou abrigo acompanhada por um teste de grupo de Carisma **CD 10** (Persuasão) bem-sucedido. Se o teste em grupo for bem-sucedido, a fera permanece com o grupo por 24 horas, após as quais os personagens podem repetir o teste em grupo para estender a duração por mais 24 horas. Uma fera desperta maligna aceita qualquer oferta para se juntar ao grupo (sem necessidade de teste), na esperança de reunir mais informações sobre os personagens ou levá-los para uma armadilha.

Se solicitado a fornecer seu nome, a besta desperta surge com um nome na hora ou adota um nome sugerido de que gosta. Se você estiver tendo problemas para inventar uma voz para a fera desperta, tente imitar a fala de um personagem de desenho animado ou de um ator famoso.

ENCONTRO DE FERAS DESPERTAS

d8	FERA DESPERTA
1	Urso Polar
2	Raposa ártica (veja Apêndice C)
3	Lebre da Neve (veja Apêndice C)
4	Coruja da Neve
5	Rena (bloco de estatísticas do alce) com chifres que brilham no escuro que emitem luz fraca num raio de 3 metros
6	Rinoceronte lanudo
7	Tigre Dentes de Sabre
8	Lobo

ANÕES BATTLEHAMMER

Os anões do escudo do **Clã Battlehammer** têm minas de ferro em todo o vale que se estende desde a base do Monte Kelvin. Os personagens se cruzam com um grupo de garimpeiros ou pescadores **1d6 + 2 anões do escudo** usando roupas para o frio, óculos de proteção e botas de neve. Os anões também têm mochilas para guardar seus sacos de dormir, kits para refeição e rações. Eles carregam equipamentos de pesca ou picaretas de mineiro, conforme apropriado. Os anões estão voltando para casa com um trenó carregado com amostras de rochas (se forem garimpeiros) ou um cavalete de trutas cabeçudas (se forem pescadores).

Executando o Encontro. Os anões estão ansiosos para voltar ao vale e indiferentes aos aventureiros. Um personagem pode mudar a atitude dos anões para amigável, falando com eles em anão. Embora os anões sejam soturnos, o que é compreensível dado o tempo inclemente, eles não são violentos nem estão à procura de uma luta.

Se um bloco de estatísticas for necessário, os anões são batedores leais e bons, com estas mudanças:

- **Características de anões:** Possuem deslocamento 7,5 m e visão no escuro de 18 metros. Eles falam Comum e Anão. Eles têm vantagem em salvaguardas contra veneno e resistência contra danos de veneno.
- Eles empunham **machados de mão e bestas leves** em vez de espadas curtas e arcos longos.

Aqui estão alguns nomes de anões, caso você precise deles: Bevrís, Bolhild, Darrak, Dworic, Fallthra, Gardain, Harbek, Holst, Jarana, Kalanor, Morgrail, Nora, Nordak, Olunt e Ulf.

BERSERKERS CHARDALYN

Os personagens se encontram **1d4+1 berserkers chardalyn** (veja **Apêndice C**), sua carne devastada pelo frio. A obsessão por chardalyn tornou esses humanos psicóticos. Eles vão aonde os ventos cruéis de Auril os guiam, anseiam por violência e lutam até o fim.

Os berserkers retêm vestígios de suas vidas anteriores, incluindo as roupas grossas que usavam como nômades Reghed, mas suas roupas estão rasgadas e precisam de conserto.

Anel da Donzela Gélida. Um berserker usa um anel mágico feito de gelo em um dedo. Os personagens notam este anel se eles procurarem no berserker morto por tesouro. Inscrito nele está **um pequeno floco de neve de seis pontas** - o símbolo da Donzela Gélida. Se o anel for retirado do berserker morto, o anel desaparece e todas as criaturas dentro de 30 metros dele são engolfadas em redemoinhos de neve e teletransportadas para o caminho gelado que leva à **Caverna dos Berserkers** (veja "**Caverna dos Berserkers**"). Não há salvaguarda para resistir a esse efeito de teletransporte.

CHWINGA

Chwingas são espíritos elementais que não fazem mal. Eles se adaptam rapidamente a quase todos os ambientes naturais e ocasionalmente oferecem **Dons Sobrenaturais** para aqueles em que se aglomeram. Mas uma nevasca pode levar um chwinga à loucura, fazendo com que ele se comporte de maneira imprevisível até que a nevasca passe.

Os personagens se encontrarem com um **chwinga** (veja o **Apêndice C**) que se fez presente ao saltar de um monte de neve ou aparecer atrás de um arbusto congelado. Parece uma boneca esguia, branca como a neve, usando uma máscara decorativa. Em suas mãozinhas, ele segura uma baga congelada, que oferece aos personagens.

Executando o Encontro. Se o **chwinga** for **são**, a baga congelada é um presente inofensivo - uma oferenda amigável com um sabor doce. Se o **chwinga** for **insano**, a baga congelada é amarga, e um personagem que a comer sofre **1 dano venenoso** e deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda Constituição **CD 8** ou ficar envenenado pela próxima hora.

Se este não for o primeiro encontro aleatório dos personagens com um **chwinga** no Vale do Vento Gélido, você pode substituir a fruta congelada por outro presente, como um punhado de flocos de neve que não derrete por 24 horas ou um pingente de gelo lindamente esculpido que derrete como gelo normal. Se o **chwinga** estiver louco, pode explodir os flocos de neve nos olhos do personagem para causar cegueira temporária ou apunhalar o personagem com o pingente causando **1** de dano perfurante.

Depois de dar seu presente, um **chwinga** **são** se comporta como descrito no **Apêndice C**. Um **chwinga insano** desaparece na neve, então segue os personagens e tenta roubar pequenos objetos pesando até **450 gramas** ou menos. (Itens roubados são então escondidos na neve e provavelmente perdidos.) Sempre que tentar roubar algo de um personagem, um **chwinga** deve fazer um teste de Destreza (Prestidigitação). Se o resultado do teste ultrapassar o valor passivo de Sabedoria (Percepção) do personagem, o **chwinga** agarra o item e desaparece sem que o roubo seja percebido. Num teste falho, o personagem pega o **chwinga** no ato, frustrando o roubo, após o que o **chwinga** tenta se esconder ou fugir. Se escapar, ele fica voltando para arremessar bolinhas de neve no personagem que o frustrou.

CAMINHANTE DA LUZ GÉLIDA

Na escuridão escura do inverno, este **caminhante da luz gélida** (veja **Apêndice C**) se destaca como um farol. Os personagens podem ver sua luz muito antes de perceber sua forma. O caminhante não se importa que sua luz trai sua presença. Assim que detecta os personagens, ele se prepara para matar.

Executando o Encontro. O **caminhante da luz gélida** é o resquício de morto-vivo de um nômade Reghed ou o cadáver cambaleante de um infeliz Dez-burguense que foi lançado nu na tundra como um **Sacrifício para Auril** e morreu pela exposição (veja "**Sacrifícios para Auril**").

Se esse encontro ocorrer durante uma nevasca, os personagens vivenciam o terror adicional do sussurro da **Donzela Gélida** ao vento, dizendo a eles: "*Este é o destino que espera por todos vocês. Este é o destino de qualquer um que ouse reivindicar o que é meu. Contemple a luz final.*"

GATOS DO PENHASCO

Role um **d4** para determinar quantos gatos do penhasco (veja **Apêndice C**) os personagens encontram. Durante uma nevasca, os gatos do penhasco contam com a audição e o olfato para rastrear os personagens enquanto ficam fora do alcance de visibilidade de suas presas.

Executando o Encontro. Faça um teste de Destreza (Furtividade) para todos os **gatos do penhasco** envolvidos no encontro e compare o resultado com os valores de Percepção passiva (Sabedoria) do grupo. Qualquer personagem cujo valor seja igual ou superior ao resultado do teste dos **gatos do penhasco** não é surpreendido quando os gatos atacam.



Gigante de Gelo cavalgando um Mamute

Se um ou dois gatos do penhasco se encontrarem, eles perseguem os personagens, mas mantêm distância, na esperança de abater indivíduos que se separam do resto do grupo. Esses gatos do penhasco não são corajosos ou tolos o suficiente para atacar um grupo que os supera.

Se três ou quatro gatos do penhasco se encontrarem, seu número os encorajará. Eles atacam o grupo de aventureiros como um bando bem coordenado, concentrando seus ataques no membro do grupo que parece o mais fraco e menos blindado. Se dois ou mais gatos morrem, os outros recuam.

DRUIDA DO GELO E AMIGOS

Um **druida do gelo** (veja Apêndice C) aborda os personagens na forma de uma cabra montesa ou de uma coruja branca. O druida do gelo, que é humano e pode ser de qualquer gênero, é acompanhado por três criaturas que são beneficiárias da magia **despertar** do druida. Essas feras e plantas despertadas servem como companheiros e espiões do druida, e compartilham a disposição maligna do druida. Jogue um **d4** e consulte a tabela **Amigos do Druida de Gelo** para determinar cada criatura, ou apenas role uma vez e presuma que todas as criaturas são do mesmo tipo de besta ou planta. (Está tudo bem se múltiplos do mesmo tipo de criatura estiverem presentes, já que o druida pode favorecer um certo tipo de besta ou planta.)

Executando o Encontro. O druida do gelo visa matar os personagens ou enviá-los correndo de volta para Dez Burgos. Se o druida for morto ou capturado, seus companheiros despertados se comportam como humanos inteligentes se comportariam quando confrontados com a perda de seu líder: ou sua moral se quebra e eles fogem, ou ficam furiosos e lutam até o fim.

Uma das magias preparadas pelo druida do gelo é o **raio lunar**, que pode revelar a verdadeira forma de qualquer personagem que tenha o segredo do **Doppelganger** (veja Apêndice B).

AMIGOS DO DRUIDA DE GELO

d4	Encontro
1	Árvore desperta (apenas coníferas)
2	Cabra montesa desperta (veja Apêndice C)
3	Renas despertadas (use o bloco de estatísticas de alce) com chifres que brilham no escuro que emitem luz fraca num raio de 3 metros
4	Morsa desperta (veja Apêndice C)

GIGANTE DE GELO CAVALGANDO UM MAMUTE

Mesmo uma tempestade de neve violenta não pode esconder a presença de um gigante do gelo montando um mamute, enquanto a terra estremece e treme com cada uma das fortes pisadas do mamute.

Executando o Encontro. O gigante do gelo desceu da serra da Espinha do Mundo para caçar animais selvagens na tundra ou nas margens do Mar do Gelo Móvel. Se os personagens se esconderem na neve e mantiverem distância, o gigante e sua montaria continuam desimpedidos, e o encontro termina sem derramamento de sangue.

Os personagens que enfrentam o gigante e o mamute lutam pela vida deles, pois o gigante maligno fica feliz em reivindicar suas cabeças como troféus e tesouros. Além do mastro grande, o gigante carrega uma grande rede que usa para pegar morsas e focas, bem como uma enorme lança feita de um mastro afiado que usa para lançar criaturas enquanto está montado. Esta lança causa **25 (3d12+6)** de dano perfurante nas mãos do gigante.

Um personagem que fala *Gigante* pode usar uma ação para tentar mudar a atitude do gigante do gelo de hostil para indiferente, seja oferecendo-lhe um tesouro no valor de pelo menos **1.000 po** ou convencendo-o de que o grupo está em uma busca que beneficiaria gigantes do gelo em alguns maneira. Por exemplo, o gigante do gelo considera **Arveiatrace** (veja “*Arveiatrace*”) um inimigo natural e pode poupar aventureiros que alegam estar caçando o grande dragão branco. O gigante também pode permitir que os personagens passem sem serem molestados se eles alegarem que estão em busca dos espíritos de **Jarlmoor** (veja “*Jarlmoor*”). Mudar a atitude do gigante dessa forma requer um teste bem-sucedido de Carisma CD 17 (Enganação ou Persuasão), além de um suborno suficiente ou uma história convincente. Se o teste falhar, os testes subsequentes feitas pelos personagens para mudar sua atitude têm desvantagem.

GNOLLS

Vorazes e apavorantes são os gnolls que rondam o Vale do Vento Gélido. Apenas seu pequeno número os impede de devastar Dez Burgos, estripar seus residentes e usar suas costelas rasgadas como chapéus. Os personagens encontram um bando de **1d4+3 gnolls** famintos. Eles gargalham de alegria enquanto avançam para a matança.

Esses gnolls vêm do **Abismo Cacarejante** (veja “*Abismo Cacarejante*”), que lhes dá abrigo. Gnolls capturados podem levar os personagens de volta ao seu covil, onde eles esperam se unir aos personagens depois de atraí-los até lá.

Executando o Encontro. Os gnolls são forçados a andar por toda parte em busca de comida. Sua fome supera sua razão, de modo que lutam até serem capturados ou mortos. Qualquer elemento de surpresa que os gnolls possam ganhar atacando os personagens durante uma nevasca é perdido porque as criaturas não podem conter sua excitação. Seu cacarejo antecipado os trai.

GRUPO DE GOLIAS

Os personagens se deparam com **quatro guerreiros Golias** (veja **Apêndice C**). Eles caminham pela neve em fila única, separados por cerca de 3 metros.

Executando o Encontro. Esses golias são membros do clã **Akannathi** do Refúgio Skytower (veja “*Refúgio Skytower*”) ou membros do clã **Thuunlakalaga** do Penhasco Wyrmdoom (veja “*Penhasco Wyrmdoom*”). Os golias Skytower são indiferentes aos personagens, mas os golias Wyrmdoom são amigáveis.

Os golias podem estar envolvidos em uma missão, uma caça ao tesouro ou um desafio elaborado. Eles também podem estar procurando por **Oyaminartok** (veja o registro “*Golias*” no **Apêndice C**) ou procurando por um amigo que se separou deles em uma nevasca. Eles não atacam os personagens de imediato, mas os golias do Wyrmdoom podem desafiar um ou mais personagens para uma competição atlética. Se os personagens aceitarem este desafio, role na tabela de **Competições Atléticas** para determinar qual jogo os golias propõem. Os golias estão mais interessados em se gabar, mas estão abertos a outras recompensas possíveis. Por exemplo, os personagens podem propor que o time perdedor carregue o equipamento do time vencedor por um dia.

COMPETIÇÕES ATLÉTICAS

d4

COMPETIÇÃO

1

Cabo de Guerra. Duas equipes seguram as pontas opostas de uma corda de 15 metros: os golias de um lado, o grupo de aventureiros do outro. As equipes não precisam ter o mesmo número de membros, e os golias não têm objeções a serem superados em número. Se a soma das pontuações da Força combinadas dos personagens for maior do que a soma das pontuações da Força combinadas dos golias, os personagens vencem o cabo de guerra. Se as somas forem iguais, a competição termina empatada. Caso contrário, os golias ganham.

2

Plantar Bananeira. Cada participante deve plantar bananeira de mão e manter essa posição pelo maior tempo possível. O concurso termina quando a maioria de uma equipe não conseguir segurar as mãos e desiste ou cai. Resolva a disputa usando testes de grupo de Força CD 10 (Atletismo): cada equipe repete o teste de grupo até que uma equipe seja derrotada.

3

Arrancamento de arbustos. Dois arbustos congelados de tamanho aproximadamente igual estão localizados nas proximidades, e cada equipe escolhe um campeão. O campeão que arrancar seu arbusto primeiro vence a competição para sua equipe. Os campeões fazem uma ou mais testes simultâneos Força CD 20 (Atletismo); o primeiro a ter sucesso vence. Se ambos tiverem sucesso ao mesmo tempo, aquele que rolou mais alto arranca primeiro o arbusto. Se ambos tiverem sucesso e suas jogadas forem iguais, a disputa termina empatada.

4

Rolar Pedra. Duas pedras de 3 metros de diâmetro são desenterradas e uma linha de chegada é desenhada na neve a 15 metros delas. A primeira equipe a rolar sua pedra na linha de chegada vence. Resolva a disputa com uma série de testes simultâneos do grupo Força CD 15 (Atletismo). Com cada teste bem-sucedido, uma equipe rola sua pedra 3 metros mais perto da linha de chegada.

GOLIAS HOMEM-URSO

Os personagens encontraram um **homem-urso Golias** (veja **Apêndice C**) em forma de urso polar, galopando pela neve, surfando de barriga para baixo por uma colina nevada ou quebrando o gelo em um lago congelado para pegar um peixe. Se esse encontro ocorrer durante uma nevasca, os personagens podem encontrar o urso em uma caverna ou outro abrigo. O homem-urso é o próprio **Oyaminartok** (veja o registro “*Golias*” no **Apêndice C**) ou um de seus parentes.

Executando o Encontro. Se os personagens parecerem que precisam de ajuda, o homem-urso assume a forma híbrida e os cumprimenta de maneira amigável. Ele não tem roupas ou armas fabricadas por perto, então ele prefere sua forma híbrida a sua verdadeira forma de Golias.

O homem-urso fica feliz em prestar assistência sem amarras, servindo como um guia nos ermos até sentir que os personagens podem sobreviver por conta própria. Se os personagens insistem em retribuir sua bondade, o homem-urso os incita a procurar e destruir os berserkers chardalyn em seu covil (veja “*Caverna dos Berserkers*”). O homem-urso entende como o **chardalyn** pode ser corrompido por magia demoníaca e vê os berserkers como vítimas irremediáveis dessa corrupção. Tirar os berserkers da miséria ajudará a tornar o Vale do Vento Gélido um lugar mais seguro.



Rebanho de Renas

MANADA DE FERAS

Os personagens se deparam com uma manada de feras que luta para sobreviver ao inverno sem fim. Com tempo claro, os personagens podem localizar um rebanho a centenas de metros de distância, mesmo no escuro. Se forem encontrados em uma nevasca, as feras ficam agachadas na neve e mais difíceis de ver. Para determinar que tipo de rebanho é encontrado, role um d6 e consulte a tabela de **Rebanhos do Mar do Gelo Móvel** ou a tabela de **Rebanhos da Tundra**, conforme o caso.

Executando o Encontro. No início do encontro, a manada é indiferente aos personagens e não representa uma ameaça para eles. Se os personagens ameaçam o rebanho, um único touro pode atacá-los enquanto o resto do rebanho foge.

Dez-Burguenses e nômades Reghed se opõem ao abate em massa de rebanhos de feras, já que rebanhos saudáveis são fundamentais para a sobrevivência de outras espécies. Se os personagens quiserem matar feras indiscriminadamente, os NPCs que viajam com eles podem lembrá-los desse fato.

Sempre que grandes rebanhos são encontrados, os personagens podem esperar encontrar humanos também. Caçadores em canoas perseguem grupos de orcas, focas e morsas no Mar do Gelo Móvel, enquanto caçadores, peleteiros e nômades Reghed seguem rebanhos em terra. Depois que os personagens encontram um rebanho, você pode encenar um encontro subsequente com um grupo desses humanos (consulte **“Humanos”** na próxima seção).

REBANHOS DO MAR DO GELO MÓVEL

d6	Rebanho
1	3d6 orcas
2-4	6d6 focas (veja Apêndice C)
5-6	4d6 morsas (veja Apêndice C)

REBANHOS DA TUNDRA

d6	Rebanho
1-2	4d6 Alces
3-4	3d6 Mamutes
5-6	5d6 renas (use o bloco de estatísticas do alce) com chifres que brilham no escuro que emitem luz fraca num raio de 3 metros

HUMANOS

Para suportar as temperaturas extremamente frias e os ventos cruéis, os humanos do Extremo Norte devem se envolver em roupas para o frio, expondo o mínimo possível de sua carne aos elementos. Eles também devem enfrentar ameaças monstruosas exclusivas deste reino.

Se esse encontro ocorrer na tundra, os personagens se deparam com um grupo de batedores de **1d6+4 nômades Reghed (guerreiros tribais da Tribo do Urso, do Alce, do Tigre ou do Lobo)** ou um grupo de caçadores e peleteiros de tamanhos semelhantes fora de Dez Burgos. Se os personagens estiverem no Mar do Gelo Móvel, eles encontram um grupo de **1d6+4 caçadores (guerreiros tribais)** em um bloco de gelo ou em canoas, caçando focas, morsas ou baleias.

Se você precisar de nomes improvisados para esses NPCs, selecione da seguinte lista: **Affra, Alif, Amina, Brynjar, Chen, Eremon, Hekili, Hishi, Iona, Kamakani, Koamalu, Ling, Margrath, Marrak, Nawra, Noboru, Omolara, Otilia, Quan, Saladin, Shatha, Sigurd, Stalvin, Udo e Yngvild.**



Executando o Encontro. Caçadores e peleteiros amigáveis de Dez Burgos ficarão felizes em compartilhar os seguintes boatos:

- “*Perytons descem das montanhas para caçar. Se você avistar um, esconda-se sob a neve e torça para que ele não o veja.*”
- “*Se você comer o coração de um troll do gelo, você ganhará o poder do troll por um dia. Mas você deve comer todo o coração.*”
- “*Quer saber a maneira mais segura de explorar o Mar do Gelo Móvel? Visite o Sino de Angajuk na costa e pegue a viagem de sua vida!*”
- “*Se você vir um elfo encapuzado com pele cor de carvão, olhos roxos e um par de cimitarras brilhantes, pelo amor de Sune, não o ataque!*”

Os caçadores, embora territoriais, tendem a ser indiferentes com os estranhos. Eles negociam com gente do continente ocasionalmente, mas preferem ser deixados em paz de outra forma.

Se os personagens se encontrarem com Nômades Reghed, determine a qual tribo os nômades pertencem e sua atitude inicial em relação aos personagens rolando na tabela das **Tribo Reghed**. Você pode tornar um encontro hostil com nômades Reghed mais difícil adicionando membros da tribo mais poderosos ao grupo (consulte a seção “**Nômades Reghed**” no **Apêndice C**).

Personagens com antecedente Forasteiro têm vantagem em testes de habilidade para melhorar as atitudes de caçadores ou nômades Reghed. Antes que tal teste possa ser feito, no entanto, o personagem deve dar aos caçadores ou nômades algo útil (provisões ou fumo, por exemplo) ou homenageá-los ou ao seu chefe com um presente.

Se os personagens mudarem a atitude de um grupo de nômades Reghed de indiferente para amigável, os nômades convidam o grupo para o acampamento mais próximo (veja “**Acampamento Tribo Reghed**”), onde os nômades fornecem comida, bebida e abrigo.

TRIBOS REGHED

d20	Tribo	Atitude Inicial
1-5	Urso	Indiferente
6-13	Alce	Indiferente
14-17	Tigre	Hostil
18-20	Lobo	Hostil

TROLL DO GELO

Um hostil **troll do gelo** (veja **Apêndice C**) vagueia pela tundra escura em busca de presas.

Executando o Encontro. O troll carece de astúcia e não toma precauções enquanto caminha pesadamente em direção ao que supõe ser uma morte fácil, destemido pelas condições de nevasca e faminto o suficiente para arriscar qualquer fogo que os personagens lancem em sua direção.

KOBOLDS VENTO GÉLIDO

Esse encontro é com **2d4 kobolds vento gélido** (veja **Apêndice C**). Eles estão procurando um dragão branco para adorar ou marchando em direção a Dez Burgos, na esperança de encontrar comida e abrigo.

Executando o Encontro. Se esse encontro acontecer durante uma nevasca, os kobolds estão amontoados em torno de uma pequena fogueira crepitante dentro de um iglu construído às pressas. Caso contrário, os kobolds estão marchando pela neve, embrulhados em mantos de má qualidade feitos de pele de doninha costurada e usando suas azagaias para ajudá-los a transpor o solo congelado à sua frente.

Se eles estiverem perdidos, os kobolds podem pedir direções aos personagens. Se estiverem em menor número e ameaçados, eles oferecem pagamento em troca de uma passagem segura. Do contrário, tentam roubar os suprimentos e o tesouro dos personagens.

Tesouro. Cada kobold carrega uma bolsa contendo **5 pp** e **5 pc**. Os kobolds esperam que essas moedas sejam suficientes para apaziguar o dragão que procuram servir ou para pagar por comida e abrigo em Dez Burgos. A seu critério, um dos kobolds também pode estar segurando **uma poção de cura** ou algum outro **item mágico comum**.

ORCS DA TRIBO MUITAS SETAS

Das tribos orcs que vivem nas montanhas, a mais poderosa de longe é a tribo das **Muitas Setas**. Em vários momentos na história recente, os grandes chefes desta tribo cresceram poderosos o suficiente para unir os orcs sob a bandeira das **Muitas Setas**. Alguns desses líderes lideraram os orcs em tempos de grande paz, enquanto outros usaram seu poder para conquistar e destruir em nome de **Gruumsh**, o **Deus Orc da Matança**.

Este encontro é com **um chefe de guerra orc**, que lidera um grupo de caça que inclui **um orc Olho de Gruumsh**, **seis orcs** e **um meio-ogro**. Pintado com sangue seco no olho do escudo de Gruumsh está o símbolo da tribo das Muitas Setas: um crânio rude empalado por três flechas.

Executando o Encontro. Esses orcs descenderam das montanhas em busca de comida para se alimentar e alimentar outros membros de sua tribo. Dada a escassez de fontes de alimentos, eles consideram os viajantes rebeldes como um jogo justo. Aqueles que eles matarem ou capturarem são transportados de volta para as montanhas como carne para alimentar a tribo.

Apesar de sua fome e desespero, esses orcs podem ser razoáveis. Sua atitude inicial em relação aos personagens é **hostil**, mas qualquer personagem pode tentar chegar a um acordo com eles oferecendo aos orcs algo que eles não conseguem simplesmente matando os personagens e pegando suas coisas. Isso inclui, mas não se limita a uma canção escrita para homenagear o chefe da tribo **Muitas Setas**, um desenho de **Gruumsh** (o Deus Orc da Matança) matando **Corellon** (o chefe do panteão élfico) ou instruções para um fonte alternativa de alimento. Personagens que falam **Orc** enquanto conduzem a negociação têm vantagem em testes de habilidade feitos para melhorar a atitude dos orcs em relação ao grupo, assim como um personagem com o



Urso-Coruja das Neves

segredo **Pedra Orc** que usa a pedra para invocar um espírito orc. Personagens que falam **élfico** ou **anão** durante a negociação têm desvantagem nesses testes. Se uma oferta válida for feita como parte da negociação, a CD dos testes de habilidade feitos para melhorar a atitude dos orcs é **15**; caso contrário, a **CD** é **20**.

PERYTONS

Dois perytons - um casal acasalado - descenderam da serra da Espinha do Mundo para caçar. Eles estão tentando arrancar o coração de um humanoide e levá-lo de volta ao ninho, onde o perítion fêmea deve consumir o coração para se reproduzir.

Executando o Encontro. A visão aguçada dos perytons permite que eles avistem presas de grandes alturas, enquanto o céu escuro os torna mais difíceis de ver. Personagens que têm um valor de Sabedoria (Percepção) passiva 13 ou menos são surpreendidos quando os perytons atacam.

Como uma ação, um peryton pode arrancar o coração de um humanoide morto a menos de 1,5 m dele. Assim que obtém esse prêmio, os perytons se desvencilham da batalha e voltam para o ninho. Os perytons não interromperão o ataque até conseguirem um coração.

URSO-CORUJA DAS NEVES

O **urso-coruja das neves** combina as características de uma **coruja da neve** e de um **urso polar** (veja **Apêndice C**). Este espécime é um adulto crescido e feroz. Nevascas e frio não o preocupam. Apenas um personagem que tenha o segredo do **Sussurrador do Urso-coruja** (veja **Apêndice B**) pode fazer amizade com ele.

Executando o Encontro. O urso-coruja nevado está faminto o suficiente para matar e comer humanoides, embora prefira peixes e carne de lebres, raposas, morsas, focas e animais de carga, como mulas e bicos

de machado. Se os personagens jogarem comida nele, o urso-coruja come a comida antes de perseguir uma presa mais esquiva.

Se um personagem persuadir o urso-coruja a se tornar um mascote do grupo, você pode taxar os personagens em ouro para mantê-lo como animal de estimação alimentado e feliz. O custo para alimentar o urso-coruja é de **9 po** por dia, que se baseia em comer o equivalente a três porcos (o *Livro do Jogador* avalia um porco em **3 po**).

YETIS

Este encontro sempre ocorre durante uma nevasca. Role um **d6** e consulte a tabela de **Encontro com Yeti** para determinar o que os personagens encontram, ou escolha um encontro que você goste.

ENCONTRO COM YETIS

d6	Encontro	Dificuldade
1-3	1d4 yeti	Média
4-5	1 Abominável yeti	Difícil
6	1 yeti filhote (veja Apêndice C)	Fácil

Yetis e o **abomináveis yetis** gostam de se esconder sob a neve com apenas seus olhos azuis claros visíveis. Eles têm vantagem nos testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder por causa de sua habilidade de **Camuflagem na Neve**, e seu olfato apurado permite que detectem presas que eles não podem ver através da neve que sopra.

Se os personagens encontraram um yeti filhote, suponha que ele fugiu de casa ou se separou de seus pais e se perdeu na nevasca. Veja o **Apêndice C** para mais informações para ajudá-lo a interpretar esse monstro.



Executando o Encontro. Para determinar quais membros do grupo são surpreendidos, faça com que cada personagem faça um teste de Sabedoria (Percepção) contestado pelo teste de Destreza dos yetis (Furtividade). Os personagens podem usar seus valores de Sabedoria passiva (Percepção) ao invés de fazer o teste. Se vários yetis estiverem presentes, faça um teste - com vantagem - para todos eles.

Depois de se empanturrar com os humanoides que matam, os yetis adultos e os abomináveis yetis gostam de arrancar as cabeças das vítimas e mantê-las como troféus.

LOCAIS DE INTERESSE

O restante deste capítulo descreve locais de interesse em todo o Vale do Vento Gélido. O **mapa 2.1** mostra suas localizações, embora você possa movê-los para outro lugar para atender às necessidades de sua campanha. Embora os personagens possam tropeçar em um local acidentalmente enquanto viajam por terra, eles são mais propensos a serem guiados a um local por uma história complicada (veja a tabela **Contos Fantásticos em Dez Burgos**) ou uma busca.

Os locais de aventura a seguir são equilibrados para personagens de pelo menos 4º nível. Personagens de nível inferior podem sobreviver aos encontros nesses locais se forem cautelosos e gerenciar bem seus recursos, embora devam estar preparados para fugir ou se esconder quando se descobrirem perdidos. Personagens de 6º nível ou superior enfrentarão poucos desafios reais, mas você pode atenuá-los e esgotar seus recursos organizando encontros aleatórios enquanto viajam de e para um determinado local.

SINO DE ANGAJUK

Nadando nas águas geladas está o lendário **Angajuk**, um velho cachalote desperto com um barco nas costas. A maioria dos cachalotes vive até os setenta anos, mas Angajuk navega nas águas do Mar do Gelo Móvel há duzentos anos. Ao longo de sua vida, a baleia enfrentou muitos problemas, incluindo encontros quase fatais com o **pássaro roca** de Auril, que deixou cicatrizes ao longo das nadadeiras peitorais e do corpo da baleia.

Angajuk é famoso entre os Dez-Burgueses. A maioria das pessoas deixa ela em paz, sabendo que a baleia é a beneficiária de uma magia poderosa, mas os caçadores indiferentes veem a baleia como uma fonte de âmbar cinza, que é uma mercadoria valiosa.

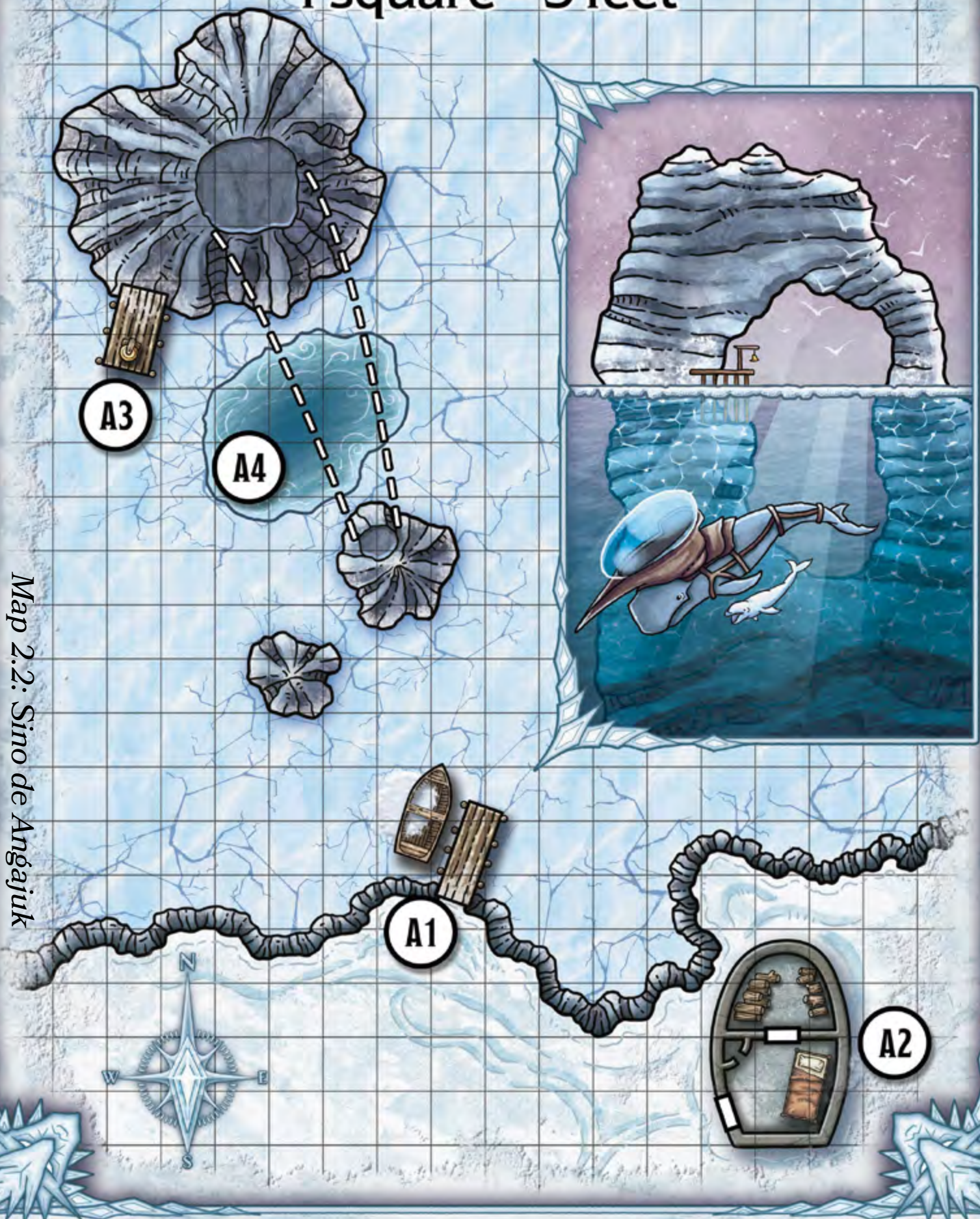
Angajuk já foi a companheira de um druida chamado **Anga**, que lançou uma magia de **despertar** em Angajuk para dar senciência e Inteligência à baleia. Não se sabe muito sobre Anga, mas aqueles que fazem amizade com Angajuk podem aprender sobre seu amado companheiro.

Os personagens podem ficar sabendo de Angajuk ouvindo um boato em Dez Burgos (veja "**Contos Fantásticos em Dez Burgos**") ou concordando em ajudar um comerciante de óleo de baleia (veja "**Aquisição de óleo de baleia**"). **Angajuk** é uma das maneiras mais seguras de chegar à ilha de Auril, porque a cachalote pode viajar sob a superfície da água, evitando os espiões de Auril. Quando a baleia está submersa, uma bolha mágica envolve o barco para proteger os passageiros.

Angajuk visita periodicamente um ancoradouro no litoral, um arco rochoso formado pela ação das marés, e pode ser convocado por meio do toque de um sino preso ao píer. O gelo espesso cobre essa formação rochosa, estendendo-se por todo o caminho até a costa. Na costa próxima fica a velha cabana de pedra de Anga, que

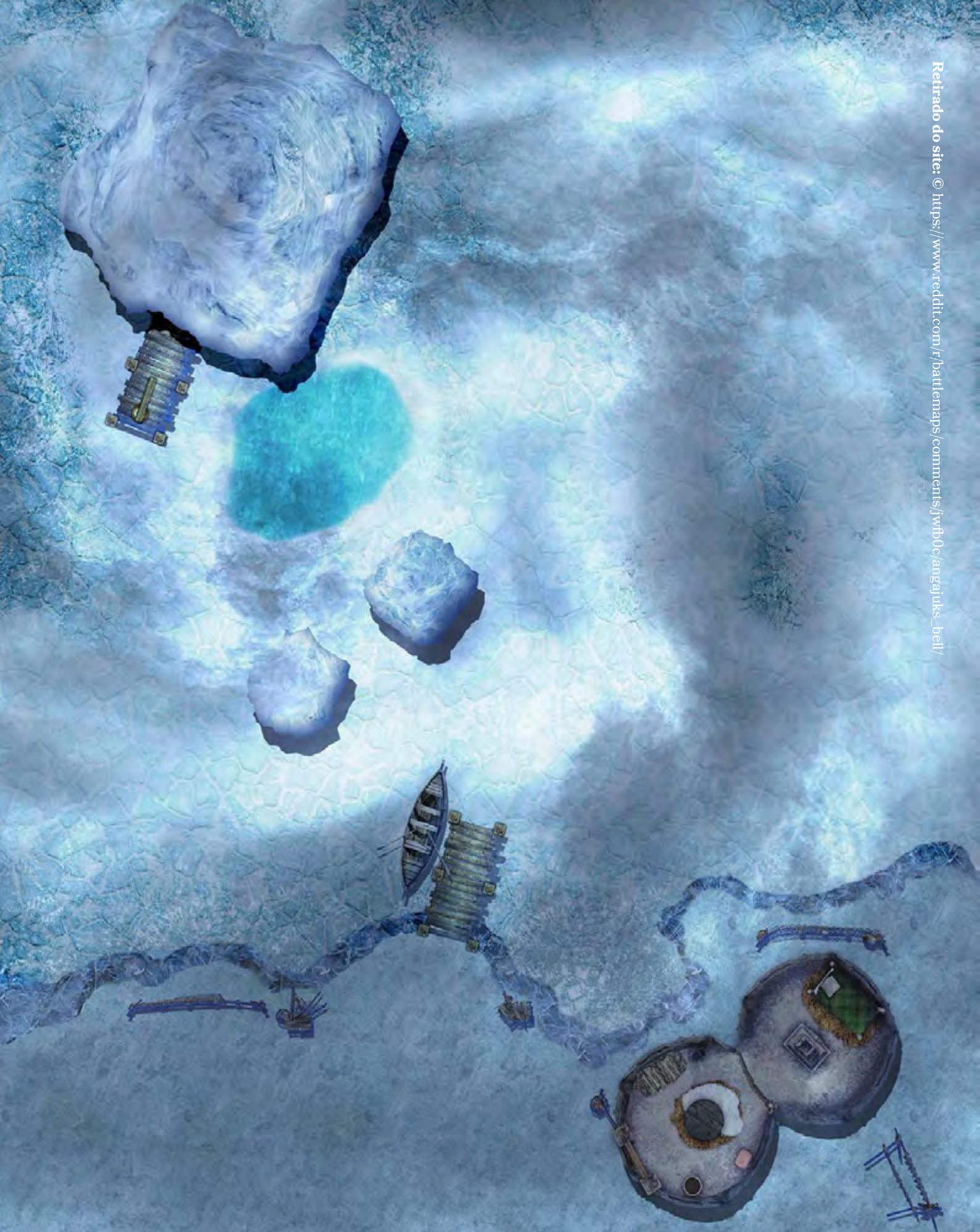
ANGAJUK'S BELL

1 square = 5 feet



Map 2.2: Sino de Angajuk

SINO DE ANGAJUK - MAPA DE BATALHA



SINO DE ANGAJUK - LOCAIS

Os seguintes locais são marcados no mapa 2.2.

A1. PÍER CONGELADO

Um barco a remos está preso no gelo, preso contra um cais de madeira de 3 metros de comprimento. O píer é coberto de gelo e escorregadio. Os personagens não precisam do barco, pois podem simplesmente atravessar o gelo para chegar ao **Sino de Angajuk (área A3)**.

A2. CABANA DE PEDRA

Uma pequena cabana abobadada está voltada para a baía. Uma porta inchada coberta de gelo e cracas dormentes está entreaberta nas dobradiças enferrujadas.

Anga já morou nesta pequena cabana de pedra perto do cais, o que tornou conveniente para ela visitar Angajuk. O local está vazio há décadas.

Gelo espesso cobre todas as superfícies e objetos dentro da cabine, incluindo uma cama envolta em um cobertor de malha grosso. Ao lado da cama, uma pequena lareira contém um precioso depósito de lenha. A lenha está infestada de vermes que comeram as partes tenras da madeira, mas é seguro queimar. Há lenha suficiente para alimentar uma fogueira noturna por três dias, e ela é armazenada em seis feixes que pesam 13kg cada.

A3. SINO

Um sino de cobre de 30 metros de diâmetro pendurado em um poste de madeira de 3 metros de altura preso a este pequeno cais de madeira. O sino vem com corda e badalo. O toque do sino logo atrai três abutres gigantes, que acham que o som sinaliza a hora das refeições ou a presença de uma presa. Eles atacam, a menos que os personagens ofereçam carne para satisfazê-los.

Chegada Angajuk. A cachalote Angajuk (veja Apêndice C) demora 30 minutos para chegar depois que o sino é tocado, acompanhado por 1d4 narvais ou golfinhos inofensivos. Angajuk tem Inteligência 10 e fala Comum. Sua voz profunda e ressonante carrega um leve eco. Assim que a baleia aparece, os personagens devem persuadi-la a prestar serviço (consulte "**Conquistando a confiança de Angajuk**" abaixo). Caso contrário, ele submerge e se afasta após alguns minutos. Se a baleia fizer amizade e os personagens comunicarem a ela o destino desejado, Angajuk os leva para onde querem ir desde que o local esteja conectado ou no Mar do Gelo Móvel. A baleia desperta conhece a localização da ilha Donzela Gélida e, apesar de alguns encontros próximos com o pássaro roca de Auril, ela está disposta a viajar para lá.

O barco de Angajuk pode conter até oito criaturas Médias e seus equipamentos e até 453 kg de carga.

Bolha de Angajuk. Para garantir o transporte seguro e participar da pesquisa submarina, Anga projetou um barco e amarrou-o às costas de Angajuk. Conforme a baleia submerge, uma bolha aparece ao redor do barco, permitindo que seus passageiros respirem confortavelmente debaixo d'água. As criaturas no barco podem sair da bolha quando quiserem, mas nada pode passar pela bolha de fora dela. A bolha é mágica, mas não pode ser dissipada.

A4. BURACO NO GELO

Quando convocada, Angajuk surge por esse buraco no gelo, expele um jato de água do mar de seu respiradouro e se estabelece a uma altura que permite que as pessoas subam e entrem no barco preso às suas costas.



Angajuk leva aventureiros a um passeio submarino

CONQUISTANDO A CONFIANÇA DE ANGAJUK

Ganhar passagem nas costas da baleia requer mais do que apenas tocar o sino. Os personagens devem conquistar a confiança de Angajuk e pode fazer isso de uma das seguintes maneiras:

Oferecendo um polvo. Angajuk diz que ficaria feliz em fornecer transporte se os personagens pegassem um polvo para comer. Os polvos podem ser capturados pescando no cais, mas qualquer sinal de luz os impede. Use as regras de pesca (*“Pesca da Truta Cabeçada”*), substitua apenas a truta cabeçada por um polvo.

Fazendo amizade com seus camaradas. Angajuk vive ao lado de outras criaturas marinhas, incluindo narvais e golfinhos. Os personagens podem atrair uma dessas criaturas à superfície com uma oferta de comida (como um peixe) e fazer amizade com ela com um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 10 (Lidar com Animais), que agrada Angajuk.

Afastando os caçadores. Se os personagens estão tendo problemas para encontrar outra maneira de ganhar a confiança de Angajuk, use o encontro *“Caça à Baleia”* abaixo. Defender a baleia contra esses caçadores ganha sua confiança.

CAÇA À BALEIA

Este é um encontro opcional que você pode usar para ajudar os personagens a ganhar a confiança de Angajuk.

Caçadores da distante Waterdeep vieram ao Mar do Gelo Móvel para colher âmbar cinza, uma substância preciosa formada nos estômagos das cachalotes e normalmente colhida dos restos mortais de uma baleia morta. Embora cheire mal quando inicialmente exposto ao ar, o cheiro fica doce com o tempo. Como tal, o âmbar cinza é popular entre os perfumistas e também entre os magos que usam a substância gordurosa em vários rituais arcanos. A forma bruta do âmbar cinza é uma protuberância cerosa de aproximadamente 60cm de comprimento.

OS CAÇADORES DE BALEIAS

Cinco caçadores de baleias (rufões humanos neutros e maus) estavam hospedados no Irmão Barba Negra, uma taverna em Bremen, quando souberam de Sino de Angajuk. Os caçadores chegam logo após os personagens, mas antes da chegada da baleia. Eles vestem roupas de frio e trouxeram quatro tonéis de óleo com eles. Eles pretendem derramar o óleo através do buraco no gelo, contaminando a água ao redor de Sino de Angajuk e envenenando as criaturas nele.

O líder dos caçadores, um homem mais velho de cabelos grisalhos chamado **Jendren Uruth**, tenta recrutar os personagens, oferecendo a cada um deles uma parte igual da *“captura”*. **Jendren** não é um homem honesto, mas sua luta é contra Angajuk, não um grupo de aventureiros bem armado. Se os personagens se interpõem entre ele e sua presa, no entanto, Jendren tenta intimidá-los para que deixem Sino de Angajuk. Assustá-lo requer um teste de grupo de Carisma CD 17 (Intimidação) bem-

sucedido, já que ele está decidido a obter seu **âmbar cinza**. Se o teste do grupo for bem-sucedido, Jendren e seus companheiros caçadores se retiram, apenas para retornar 24 horas depois.

Se os personagens não conseguirem evitar que os caçadores executem seu plano, o óleo envenena e turva a água por 4 dias. Após um dia de contaminação, várias truta cabeçada mortas flutuam à superfície. No entanto, para desespero dos caçadores, a cachalote evita a área mesmo depois que o sino é tocado. (Enquanto a água estiver envenenada, Angajuk percebe isso e não pode ser convocada). Enquanto esperam pela baleia, os caçadores acampam no cais ou na cabana de Anga. Depois de mais três dias, eles concluem que o veneno não funcionou e que a baleia precisa ser atraída para a superfície com uma isca. Os caçadores desesperados tentam capturar um personagem para usar para esse fim e, se tiverem sucesso, amarram e jogam o personagem na água como isca. Angajuk levanta-se apenas o tempo suficiente para arremessar a isca para fora d'água, jogando o personagem esparramado no gelo, antes de submergir e deixar a área, negando aos caçadores seu prêmio.

A morte de **Jendren** quebra o moral dos outros caçadores, que voltam para Bremen derrotados.

CABANA NEGRA

Os personagens podem ser atraídos para este local por uma história contada em Dez Burgos (veja a tabela *Contos Fantásticos em Dez Burgos*) ou pelo desejo de ajudar um gnomo em Bryn Shander (veja *“Provisões para Macreadus”*), ou podem acontecer na Cabana Negra enquanto cruza a tundra aberta.

SEGredo DA CABANA NEGRA

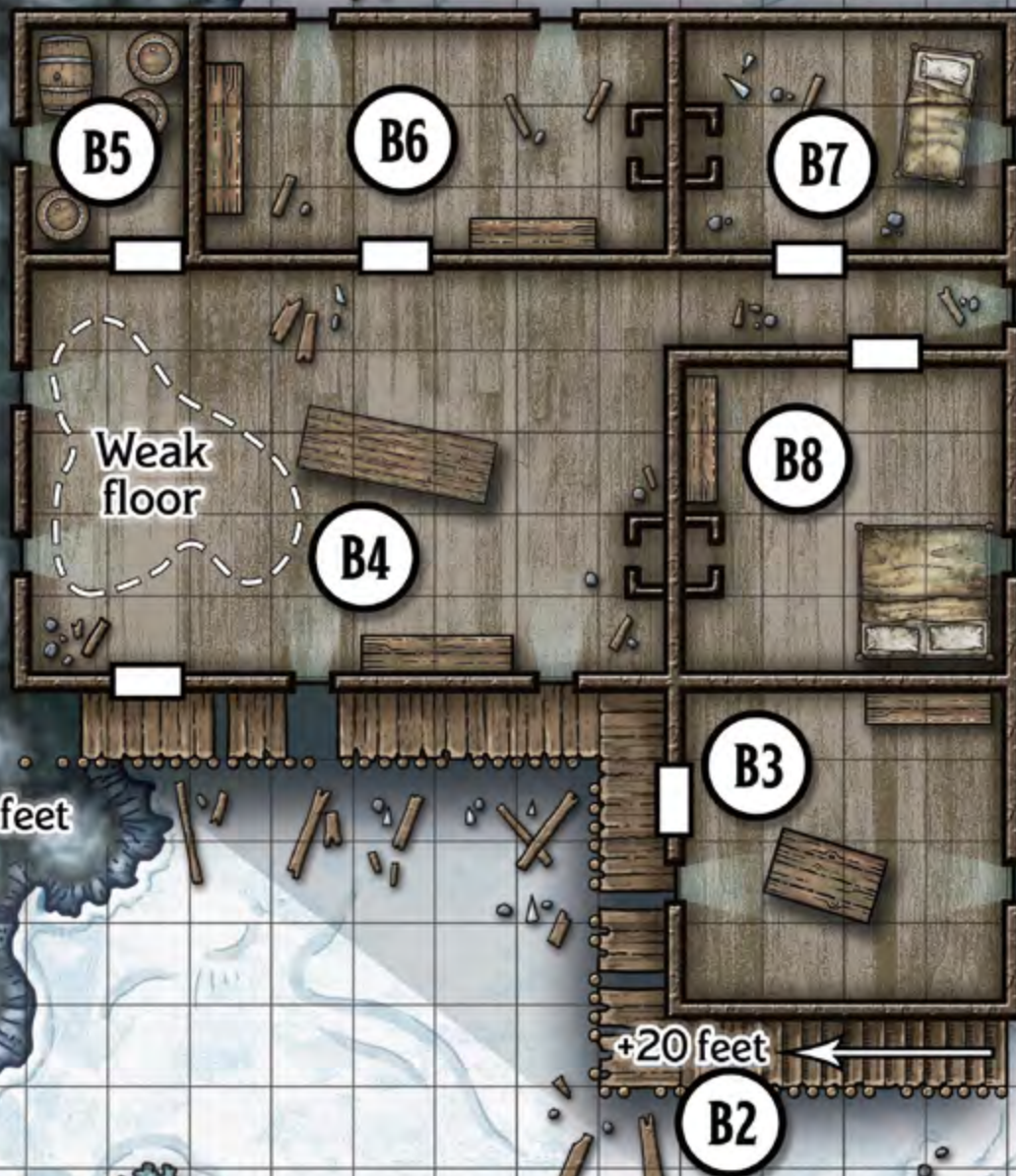
A **Cabana Negra** foi construída por um guardião do Extremo Norte muito antes da fundação de Dez Burgos. Com a sua partida, a pousada tornou-se um refúgio para quem buscava refúgio do vento que soprava da Geleira Reghed.

Seis meses atrás, **Macreadus**, um sábio e devoto seguidor de **Lathander** (Deus do Amanhecer e Renascimento), formou um plano para acabar com o inverno eterno de Auril. Ele se escondeu na Cabana Negra, onde passou todo o tempo montando um dispositivo mágico para controlar o clima, chamado **Estrela de Verão**, usando o conhecimento que obteve em um livro sobre artefatos Netherese. O dispositivo de Macreadus tinha um design semelhante a um **mythallar** (veja **Apêndice D**), mas muito menor. Infelizmente para ele, tinha uma falha de design séria. Quando Macreadus tentou usá-lo, três dias atrás, ele não funcionou bem, incinerando ele e seu livro. Os personagens que vasculham a cabana podem encontrar o esqueleto carbonizado do sábio e sua criação mortal.

Desde o acidente, o espírito inquieto de **Macreadus** permaneceu na **Fronteira Etérea**, sem vontade de partir até que seu trabalho fosse concluído. (Para mais informações sobre a Fronteira Etérea, veja a seção *“Plano Etéreo”* no *Livro do Mestre*.)

BLACK CABIN

1 square = 5 feet



Map 2.3: Cabana Negra

BLACK CABIN

1 square = 5 feet

Versão do Jogador



ESPÍRITO DE MACREADUS

Da Fronteira Etérea, o espírito inquieto de Macreadus pode observar acontecimentos dentro e ao redor da cabana, mas não pode se manifestar fisicamente no Plano Material. Os personagens podem ver o espírito inquieto de Macreadus e interagir com ele apenas se passarem para a Fronteira Etérea, que é o que acontece com quem morre na cabana (veja *“Morrer na Cabana Negra”* abaixo).

Na Fronteira Etérea, o espírito de Macreadus se manifesta como uma cabeça espectral gigante flutuante com fogo queimando em seus olhos. Arrogante na vida, Macreadus continua assim na morte. Ele é mal-humorado e egoísta, culpando tudo, menos ele mesmo, por seu fracasso. Ele gosta da companhia de outras pessoas, mas qualquer um que questione seus motivos ou zombe de sua invenção rapidamente perde sua preferência. Ele passou meses trancado na cabana, construindo a **Estrela de Verão** para que pudesse acabar com a Geada Eterna, ficando cada vez mais desesperado para vê-la passar. Ele esperava fazer um nome para si mesmo e ganhar o elogio de Lathander - isso é tão errado?

Se os personagens tentarem terminar seu trabalho, Macreadus ajuda tanto quanto sua forma sem corpo permite. Para descansar seu espírito, os personagens devem consertar a falha de design de sua criação e então ativá-la, tudo dentro dos limites da Cabana Negra, onde Macreadus pode observar os resultados. Assim que ele vê o dispositivo funcionando como planejado, seu espírito parte para a vida após a morte.

MORRENDO NA CABANA NEGRA

Se uma criatura com **Inteligência 3** ou superior morrer dentro da **Cabana Negra**, seu espírito (se houver) deixa seu corpo e assume uma forma espectral na Fronteira Etérea até que a criatura seja ressuscitada dos mortos. Foi o que aconteceu com **Macreadus**, e o mesmo destino aguarda os personagens que perecem na cabana.

Se um personagem morrer na cabana e seu espírito se manifestar na Fronteira Etérea, o jogador pode escolher a forma que o espírito assume. Pode parecer uma imagem espectral do personagem morto, ou pode ser algo bizarro como um corvo fantasmagórico ou uma bolha de energia ectoplasmática.

Independentemente da forma que assume, o espírito não é uma criatura e não pode ser ferido ou transformado. Não pode fazer jogadas de ataque e não faz salvaguardas, e as condições não se aplicam a ele. Não pode lançar magias ou sintonizar itens mágicos. As criaturas no Plano Material não podem ver o espírito sem alguma habilidade ou magia que os permita olhar para a Fronteira Etérea. Um espírito na Fronteira Etérea não pode falar com criaturas no Plano Material, ou vice-versa.

O espírito pode fazer o seguinte e nada mais:

- O espírito pode se mover através da Fronteira Etérea. Tem um deslocamento de voo de 9 metros, podendo pairar. Ele pode passar por superfícies sólidas que são visíveis no Plano de Material para explorar partes fechadas da cabana; ele está ligado à cabana, no entanto, e não pode se mover mais do que 9 metros de distância dela.

- O espírito pode fazer testes de habilidade baseados apenas em Destreza, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Ele não aplica modificadores a esses testes.

- Como uma ação, o espírito pode tentar exercer até 2kg de força em uma criatura ou objeto a menos de 1,5m de distância dele no Plano Material, fazendo isso com um teste de Carisma **CD 10** bem-sucedido. O espírito pode usar essa habilidade para mover um objeto minúsculo, escrever uma mensagem em uma superfície gelada ou fuliginosa, operar uma ferramenta simples ou dar um tapinha no ombro de alguém, mas a força não é forte o suficiente para causar danos a uma criatura.

- O espírito pode ver outros espíritos na Fronteira Etérea (incluindo o espírito de **Macreadus**) e falar com eles. O espírito conhece os Idiomas que conheceu na vida.

APROXIMANDO-SE DA CABANA

Empoleirado na borda de um cume nevado acima de um desfiladeiro, há um pavilhão preto sobre palafitas de madeira. Qualquer que seja o caminho que possa ter levado a este retiro em ruínas, está enterrado sob a neve.

Degraus gelados sobem até uma passarela coberta de neve que se agarra ao lado sul da estrutura. A postura curvada do edifício e o telhado flácido e coberto de neve, juntamente com as janelas quebradas e as venezianas soltas, sugerem abandono total. Grandes montes de neve se aglomeram em torno das palafitas apodrecidas e engolfam um galpão de madeira e um banheiro externo. Apenas o vento visita este lugar sinistro.

A **Cabana Negra** tem duas chaminés de pedra que se elevam vários metros acima da linha do telhado inclinada. O resto do alojamento é feito de madeira podre. As palafitas que elevam a estrutura têm 6 metros de altura, e os personagens que andam por baixo do prédio antigo podem dizer que o piso de madeira está em péssimo estado, talvez até mesmo correndo o risco de desabar em um local (veja **área B4**).

É claro para qualquer pessoa que esteja inspecionando a Cabana Negra que parte da crista na qual ela repousa caiu há algum tempo, deixando a seção mais a oeste do edifício pairando sobre a garganta. Todas as portas da cabana estão fechadas e destrancadas, e suas janelas são grandes o suficiente para que os personagens possam passar.

CABANA NEGRA - LOCAIS

Os seguintes locais são marcados no **mapa 2.3**.

B1. BANHEIRO

Esta casinha de madeira está meio enterrada na neve. Personagens que abrem caminho até a porta e espiam lá dentro encontram uma pilha de notas e projetos descartados, que Macreadus usou como papel higiênico.

B2. PASSARELA DE MADEIRA

Ambas as entradas para a cabana estão fora desta passarela raquítica e coberta de neve, cujos degraus e tábuas estalam e rangem sob os pés.

Há uma lacuna de 1,2 m de largura na passarela pela qual os personagens podem facilmente pular sem fazer um teste de habilidade. Mas a passagem a oeste da lacuna (fora da porta para a **área B4**) desmorona se mais de 68 kg de peso forem colocados em qualquer seção de 1,5m dela. Qualquer criatura no trecho da passarela quando ela desmorona deve fazer uma salvaguarda de Destreza **CD 10**. Num teste bem-sucedido, a criatura cai 6 metros direto na neve, recebendo 1 de dano contundente da queda acolchoada e caindo de bruços. Numa falha de salvamento, a criatura desliza pela passarela em colapso para o oeste e mergulha na garganta, levando 49 (14d6) dano contundente da queda violenta e caindo de bruços.

B3. OFICINA

O gelo cobre todas as superfícies desta oficina abandonada.

A oficina contém um conjunto de **ferramentas de ferreiro** e um conjunto de ferramentas de funileiro espalhados por uma mesa de madeira junto com alguns pedaços de metal retorcido.

Uma estante de livros contra a parede norte tem uma família de esquilos inofensivos que vivem nela. (Os esquilos entram e saem por um pequeno orifício no chão perto de uma das palafitas da cabana.) Além de alguns pedaços de papel e outros detritos que os esquilos coletaram, a estante não contém nada de interessante.

B4. SALA PRINCIPAL

Esta sala contém odores persistentes de madeira queimada e carne. Você também sente o leve odor de vinho. A neve caiu por buracos no telhado e foi empurrada para os cantos por ventos fortes que sopram pelas janelas quebradas. As paredes e os móveis são de um preto chamuscado, incluindo uma mesa com os restos carbonizados de um livro. Ao lado da mesa, no chão entre várias garrafas de vinho quebradas, está um esqueleto quase todo incinerado e um objeto redondo coberto de gelo com cerca de 15 centímetros de diâmetro.

As características importantes desta sala são o livro carbonizado, o esqueleto parcialmente incinerado no chão e o objeto redondo deitado nas proximidades (a **Estrela do Verão**, descrita abaixo). Também há um perigo oculto nesta área: uma seção enfraquecida do piso.

Livro Carbonizado. Nada resta deste tomo, exceto cinzas e uma lombada gravemente queimada, sobre a qual os personagens podem discernir as letras **ÉTER**. É óbvio que essas cartas faziam parte de um título muito mais longo, que por acaso é: **Maravilhas Mágicas de Netheril**. Os personagens podem encontrar um exemplar intacto deste livro na **Torre Perdida de Netheril** (veja *“Torre Perdida de Netheril”*).

Esqueleto e Tesouro. Resta o suficiente do esqueleto carbonizado para sugerir (sem a necessidade de um teste de habilidade) que ele pertence a um homem (Macreadus, embora os personagens não saibam disso imediatamente). Pouco resta de sua roupa, mas um personagem que vasculha os ossos carbonizados e as cinzas encontra um **amuleto da saúde** que Macreadus usava como símbolo sagrado. Não mostra sinais de danos, sugerindo sua natureza mágica. O pingente e a corrente do amuleto são feitos de ouro, e o pingente traz o símbolo de duas mãos segurando o sol.

Estrela do Verão



Estrela do Verão. Este item mágico parece um giroscópio de 15cm de diâmetro com dois anéis queimados incrustados com runas e um pedaço denso de carvão em seu núcleo. A **Estrela do Verão** perdeu seu brilho, mas não sua magia. Uma magia **detectar magia** ou magia semelhante revela uma aura residual fraca de magia de transmutação em torno dela.

A primeira vez que uma criatura pega a **Estrela do Verão**, seu núcleo brilha com um brilho dourado tão brilhante quanto a chama de uma vela. A menos que a criatura derrube o dispositivo imediatamente, a luz floresce repentinamente, tornando-se uma esfera de 3 metros de raio de brilho dourado incinerante centrado no dispositivo. Cada criatura na área da esfera deve fazer uma salvaguarda de Constituição **CD 17**, e receber **90 (10d10+35)** de dano radiante se falhar na salvaguarda ou metade do dano numa salvaguarda bem-sucedida. Se este efeito reduzir uma criatura a **0 pontos de vida** e houver dano restante, a criatura será transformada em cinzas se o dano restante igualar ou exceder seu ponto de vida máximo. Assim que a explosão é desencadeada, a **Estrela do Verão** torna-se inoperante e segura para manejar.

Um personagem morto pela **Estrela do Verão** torna-se um **espírito etéreo** ligado à **Cabana Negra** (veja *“Morrendo na Cabana Negra”*). Não se preocupe se isso acontecer com um ou mais personagens; como espíritos, eles podem descobrir um caminho de volta ao reino dos vivos.

Uma vez que a **Estrela do Verão** descarrega sua magia residual, os personagens - tanto os materiais quanto os etéreos - podem analisar e consertar o dispositivo com segurança para que funcione como Macreadus pretendia. As etapas a serem seguidas estão resumidas a seguir:

Etapas 1: Identifique o item. Qualquer criatura ou espírito que estude as runas nos anéis do dispositivo e seja bem-sucedido em um teste de Inteligência CD 18 (Arcanismo) verifica se o dispositivo foi projetado para controlar o clima. Uma magia de identificação revela o mesmo, e o espírito de Macreadus pode divulgar livremente essa informação para outros espíritos. Um personagem que possui as plantas de Macreadus do laboratório (área B6) pode usá-las para ganhar vantagem no teste.

Etapas 2: Analise o problema. O dispositivo tem uma falha de design, obviamente. Macreadus concluiu que os anéis do dispositivo são incapazes de conter a energia mágica que o núcleo emite. Um terceiro anel deve ser anexado ao dispositivo, e este novo anel deve ter runas como aquelas que aparecem nos outros dois anéis. O personagem que consegue um teste de Inteligência CD 15 (Intuição) chega a essa conclusão. O teste é feito com vantagem caso o personagem presencie o mau funcionamento do dispositivo.

Etapas 3: Consertar a falha de projeto. Para fazer um terceiro anel, um quarto de libra de metal deve ser derretido no fogo e refeito com ferramentas de ferreiro, a seguir inscrito com runas por alguém com mão firme - isto é, um personagem que consegue um teste de Destreza CD 15 (Arcanismo). Usar as ferramentas de funileiro fornece vantagem no teste. Finalmente, o dispositivo deve ser modificado para acomodar o terceiro anel, usando ferramentas de ferreiro ou ferramentas de funileiro. O processo de modificação pode ser concluído em algumas horas.

Etapas 4: Ativar o item. O personagem deve sintonizar-se com a **Estrela de Verão** modificada para usá-la. Enquanto segura o dispositivo, o personagem sintonizado pode usar uma ação para lançar a magia **controlar o clima** a partir dele, sem a necessidade do personagem ou a **Estrela do Verão** estar ao ar livre. Depois que a magia é lançada, a **Estrela do Verão** deixa de ser mágica. O magia dura por toda sua duração ou até que a concentração do personagem termine.

Macreadus sabe o que deve ser feito para consertar o dispositivo, mas não pode ativar o item porque ele está morto. Se ninguém puder se sintonizar com a **Estrela de Verão** modificada porque todos no grupo estão mortos e presos como um espírito na Fronteira Etérea, nada mais pode ser feito com o dispositivo até que apareça outra pessoa que possa sintonizá-lo. Felizmente para os personagens, eles não precisam esperar muito até que alguém chegue (veja a barra lateral "**Visitante Homem-Urso**"). Personagens na forma espiritual podem convencer o recém-chegado a fazer o que não puderam, talvez escrevendo mensagens na neve, ou em uma seção de parede ou chão usando as cinzas de uma lareira próxima.

O espírito de Macreadus pode finalmente descansar depois de testemunhar a ativação da nova e melhorada **Estrela do Verão**. Ao partir, o grupo recebe uma bênção especial de **Lathander**. Qualquer membro do grupo que faleceu nas últimas 24 horas é imediatamente restaurado à vida com plena saúde, independentemente da forma como o personagem morreu. Além disso, cada personagem que ajudou a colocar o espírito de Macreadus para descansar recebe uma bênção do **Senhor da Manhã** (descrito abaixo). Para regras sobre **bênçãos**, veja "**Dons Sobrenaturais**" no *Livro do Mestre*.

Bênção do Senhor da Manhã. Você ganha 10 pontos de vida temporários por dia ao amanhecer.

Piso Frágil. A seção do piso mostrada no **mapa 2.3** enfraqueceu com o tempo e cede se 68 kg ou mais de peso a cruzam. Qualquer criatura que estiver no chão ao desabar deve fazer uma salvaguarda de Destreza CD 15. Se falhar na salvaguarda, a criatura cai no fundo do desfiladeiro diretamente abaixo desta seção da cabana, levando 49 (14d6) de dano contundente e caindo de bruços. Se for bem-sucedida, a criatura agarra a borda do chão restante e fica pendurada nela. A criatura pode usar uma ação para tentar se levantar, fazendo isso com um teste bem-sucedido de Força CD 10 (Atletismo), enquanto outra criatura ao alcance pode usar a ação **Ajuda** para ajudar. Uma criatura pendurada pode repetir o teste até obter sucesso, mas se o teste falhar por 5 ou mais, a criatura o solta e cai.

B5. VINHO SWEETBERRY SUMMER

O cheiro de vinho enche esta sala, que contém quatro barris cobertos de gelo.

Macreadus bebia muito, e os barris contêm seu suprimento de **Vinho Sweetberry Summer**. Qualquer personagem proficiente com **suprimentos de cerveja** sabe que este vinho vem de um vinhedo no Vale do Dessarin, centenas de quilômetros ao sul. O **Frio Extremo** fez o vinho congelar.

Apesar de sua incapacidade de participar das libações, o espírito de Macreadus reage mal aos personagens que descongelam e bebem esse estoque privado.

B6. LABORATÓRIO

Esta sala contém uma lareira e duas estantes vazias. Presas às paredes e espalhadas pelo chão estão plantas cobertas de gelo. De cara para baixo no chão ao lado de uma das plantas está um minúsculo homem feito de barro.

Qualquer personagem que examine a figura de barro e for bem-sucedido num teste Inteligência CD 15, verifica que se trata de um **homúnculo morto**. Este era o assistente mágico de Macreadus, **Blare**. Ele morreu quando seu mestre morreu.

Qualquer personagem proficiente em Arcanismo pode estudar as plantas e concluir que elas mostram diferentes designs experimentais para um dispositivo mágico de controle do clima. Um desses designs se assemelha a um giroscópio e se assemelha muito ao objeto encontrado na **área B4**.

B7. QUARTO ABANDONADO

Um vento forte sopra através da janela quebrada na parede leste, fazendo com que as cortinas cinza esfarrapadas ondulem e se agitem como fantasmas furiosos. A neve cobre uma cama e grande parte do chão ao redor.

Este quarto não é adequado para habitação e não é usado há muito tempo.

B8. QUARTO DE MACREADUS

Pranchas de madeira foram pregadas sobre a janela quebrada desta sala para proteger o vento. A mobília inclui uma cama de casal flácida e uma estante contendo algumas roupas dobradas, algumas folhas de pergaminho em branco e um conjunto de suprimentos de calígrafo. Ao lado da estante de livros há uma lareira manchada de fuligem, onde um pergaminho está entre as cinzas.

Macreadus tinha um gnomo assistente chamado **Copper**, mas os dois tiveram uma briga. Certa manhã, após uma discussão amarga na noite anterior, **Copper** decidiu retornar a Dez Burgos. Ele escapou enquanto Macreadus ainda estava dormindo, deixando para trás uma carta que Macreadus furiosamente jogou na lareira depois de lê-la.

Carta de Copper. O pergaminho está manchado de fuligem, mas permanece intacto, pois Macreadus nunca se preocupou em queimá-lo. Os personagens que o recuperam podem ler a mensagem de Copper, que está escrita em *Comum*:

Macreadus,

Eu já tive o suficiente deste maldito frio implacável. Eu sinto isso rastear em meus ossos, minha cabeça, meu coração. Estou voltando para Dez Burgos para uma refeição decente e uma cama quentinha. Temo que este inverno sem fim tenha entorpecido sua mente, e qualquer funileiro que valha suas correntes pode ver que a Estrela de Verão é uma missão tola. Talvez sem mim aqui para reclamar incessantemente, você finalmente sairá de sua obsessão.

Se você realmente insiste em dedicar seus dias restantes a este projeto condenado, sugiro que três é melhor do que dois. Já pensei em contar, mas você foi particularmente rude com o jantar que fiz ontem à noite.

Que a luz do Senhor da Manhã o proteja,

Copper

Quando os personagens encontrarem a carta de Copper, dê aos seus jogadores uma cópia do folheto.

Copper voltou para Dez Burgos, eventualmente encontrando seu caminho para a Casa do Senhor da Manhã em Bryn Shander (veja “Casa do Senhor da Manhã”).

VISITANTE HOMEM-URSO

Se os personagens estiverem presos e precisarem de ajuda para lidar com o desafio da Cabana Negra, faça com que um **homem-urso Golias** chegue inesperadamente. Essa nova chegada poderia ser o próprio **Oyaminartok**, se ela ainda estiver vivo e vagando pelo Vale do Vento Gélido.

O homem-urso não conhece a História da Cabana Negra nem nada sobre os estranhos acontecimentos por lá. No entanto, gosta de ficar de olho no lugar, apenas para garantir que criaturas malignas não estejam se escondendo lá. Depois de ajudar os personagens, o homem-urso se oferece para servir de guia por até sete dias, mas evita Dez Burgos.

A VINGANÇA DE DONZELA GÉLIDA

A **Donzela Gélida** fica atenta quando alguém usa a **Estrela do Verão** para lançar a magia **controlar o clima**. Ela responde enviando um **caminhante da luz gélida** e **três mephits de gelo** para matar os personagens e qualquer outra pessoa na Cabana Negra. Se o grupo for de 6º nível ou superior, adicione outro **caminhante da luz gélida** à força de ataque. Se os personagens tiverem um homem-urso Golias do lado, adicione um terceiro **caminhante da luz gélida** e mais **dois mephits de gelo**.

A força de ataque se aproxima da Cabana Negra pelo leste. À medida que os personagens emergem da cabana, leia:

Uma luz forte brilha do leste - uma luz fria e odiosa - e parece estar se aproximando.

Os **caminhantes da luz gélida** são feitos de cadáveres congelados de Dez-Burguenses que foram banidos para a tundra como sacrifícios à Donzela Gélida (veja “**Sacrifícios para Auril**”). Os **mephits de gelo** descem do céu escuro para fornecer suporte aéreo, usando suas magias de névoa obscuramente para engolfar os conjuradores inimigos ou para obscurecer os **caminhantes da luz gélida** que se aproximam. Esses monstros sempre cumprem as ordens da Donzela Gélida e lutam até serem destruídos. Se os personagens fugirem da cabana, os **caminhantes da luz gélida** e **mephits de gelo** os perseguem.

ABISMO CACAREJANTE

Um precipício no sopé da Serra da Espinha do Mundo leva o nome dos gnolls cacarejantes que nele se refugiam. A maioria dos que ouvem gargalhadas maníacas sabe bem o suficiente para ficar longe. Os gnolls do **Abismo Cacarejante** estão magros e famintos, seu riso provocado por uma fome enlouquecida.

Os personagens podem visitar este local depois de ouvir uma história sobre um pescador assassinado e sua vara de pesca mágica (veja “**Contos Fantásticos em Dez Burgos**”) ou depois de concordar em empreender uma busca pelo orador da cidade de Caer-Konig (veja “**Cabeças de Gnoll**”) Um gnoll capturado no deserto também pode liderar os personagens aqui (veja “**Encontros nos Ermos**”).

CONTO DA TRAIÇÃO GNOLL

Depois que um *gnoll presa de Yeenoghu* mata sua presa, qualquer hiena que se banqueteia na matança é transformada em um *gnoll adulto*. Os gnolls do Abismo Cacarejante, como todos os gnolls, nasceram dessa maneira. Mas uma fenda se formou entre o criador e suas criações. A presa de Yeenoghu, **Chyzka**, está sendo culpada pelos infortúnios recentes do bando. Isso levou os gnolls ao Vale do Vento Gélido, prometendo comida farta. O que os gnolls obtiveram em vez disso foi um inverno interminável e alimento apenas o suficiente para sustentá-los. Os gnolls são forçados a recorrer ao canibalismo para sobreviver quando a comida é escassa e a matilha não tem hienas para reabastecer seu número cada vez menor. Como **Chyzka** não tem a capacidade de sustentar a matilha e criar mais gnolls, sua utilidade chegou ao fim.

Os outros gnolls têm muito medo de **Chyzka** para desafiá-la diretamente (é, afinal, uma das escolhidos de Yeenoghu). Os gnolls estão, no entanto, dispostos a ficar de braços cruzados enquanto os personagens cuidam de Chyzka para eles. Assim que a presa de Yeenoghu estiver morta, os gnolls permitirão que os assassinos de Chyzka deixem o abismo sem serem molestados enquanto comem os restos mortais de Chyzka. As ações dos personagens lhes dão uma janela de tempo para pegar o que querem e fugir do abismo antes que os gnolls restantes se voltem contra eles.



Chyzka, a Gnoll Presa de Yeenoghu

APROXIMANDO-SE DO ABISMO

Um abismo aberto à sua frente ameaça devorá-los como se fosse uma boca gigante e gelada. O vento varrendo as montanhas não pode abafar o cacarejo desumano que ecoa nas profundezas do abismo.

Os personagens que olham pela borda do abismo de gelo podem ver projeções rochosas que lembram dentes, bem como uma saliência a 9 metros de profundidade. (Uma saliência mais larga 30 metros abaixo provavelmente está inicialmente além do alcance das fontes de luz e visão do escuro dos personagens.)

Uma busca na área circundante revela uma boca de caverna perto da extremidade sul do abismo (área Z1). Dentro da boca da caverna há degraus que conduzem à **área Z2**, que leva à saliência superior do abismo. Alternativamente, os personagens podem usar magia ou equipamento de escalada para descer até o abismo.

LOCAIS DO ABISMO CACAREJANTE

Os seguintes locais são marcados no **mapa 2.4**.

Z1. BOCA DA CAVERNA

Na extremidade sul do abismo, crânios humanoides estão empilhados em cada lado da boca de uma caverna que contém degraus de gelo descendo para a rocha. O sangue foi usado para desenhar símbolos grosseiros nos crânios.

Os crânios pertencem a humanos, anões, goblins, golias e orcs. O símbolo em cada crânio parece um mangual de três cabeças. Qualquer personagem que obtenha sucesso em um teste de Inteligência CD 15 (Religião) o reconhece como o símbolo de **Yeenoghu**, o **Senhor Demônio dos Gnolls**.

Z2. CAVERNA DO BANQUETE

Degraus toscos levam a uma caverna gelada de três metros de altura, cheia de um fedor pútrido. A maioria dos ossos quebrados de humanoides e animais estão espalhados no chão gelado entre pedaços de metal e tiras de couro rasgadas.

Os gnolls se reúnem aqui para comer quando há comida disponível.

A maioria dos ossos foi quebrada para permitir que os gnolls cheguem à medula dentro deles. Os festins anteriores incluem alces, renas, alces, raposas, lobos e humanoides. Alguns dos ossos pertencem a gnolls que foram vítimas do canibalismo.

Os **quatro gnolls** na **área Z3** se movem para cá para investigar quaisquer ruídos altos. Eles não atacam os intrusos imediatamente, exceto em autodefesa (veja *“Conto da Traição Troll”*).

Tesouro. Personagens que procuram o tesouro na caverna encontram uma bolsa de couro sob uma pilha de ossos quebrados. A bolsa pertencia a um peleteiro humano que os gnolls assassinaram na tundra e arrastaram de volta ao abismo para ser comido. A bolsa contém 4 po, 14 pp, 21 pc e uma **bugiganga aleatória**. Role a tabela de *Bugigangas Vale do Vento Gélido* do Apêndice A para determinar qual bugiganga foi encontrada.

Z3. SANTUÁRIO PARA YEENOGHU

Um altar de pedra rústica com a cabeça ensanguentada de uma cabra montesa repousando sobre ele domina esta caverna de 2,5 metros de altura. O chão ao redor do altar está coberto de ossos de animais roídos.

A menos que tenham sido atraídos para a **área Z2**, **quatro gnolls** estão agachados diante do altar, pesando as ramificações de lamber a carne do crânio da cabra, que deve ser uma oferenda ao **Senhor Demônio Yeenoghu**. Esses gnolls famintos não atacam os intrusos imediatamente, exceto em autodefesa (veja “*Conto da Traição Gnoll*”).

Z4. FENDA CONGELADA

Dez metros abaixo da superfície, uma plataforma de rocha circunda a boca aberta do abismo, seus lados rachados crivados de cavernas e enfeitados com pedras afiadas. Mais abaixo no abismo, você vê gnolls mortos empalados em algumas dessas protuberâncias semelhantes a presas.

Uma risada maníaca ecoa pelo abismo quando vocês olham ao redor, o som ricocheteando nas paredes que tornam sua origem impossível de identificar.

Chyzka, a presa de **Yeenoghu**, incentiva a luta interna sempre que sente que a matilha pode se voltar contra ela. Os gnolls mortos vistos em todo o abismo foram vítimas dessas brigas ou de seu próprio descuido. Embora a saliência que permite o acesso às várias cavernas esteja escorregadia de gelo, personagens cautelosos podem se mover sem cair.

Todo barulho alto no abismo pode ser ouvido nas cavernas ao redor e vice-versa. Personagens que fazem barulho suficiente para chamar a atenção dos gnolls podem ouvi-los chegando com sua risada maníaca. A **Lista do Abismo Cacarejante** fornece um resumo desses habitantes e das áreas de origem. Quando **Chyzka** vê intrusos, late ordens para os outros gnolls, após o que há uma pausa estranha enquanto os gnolls subordinados dão aos personagens olhares expectantes. Qualquer personagem que tenha sucesso num teste de Sabedoria CD 13 (Intuição) pode constatar que estes gnolls perderam a fé na sua líder e ficariam encantados com a queda de **Chyzka**.

LISTA DO ABISMO CACAREJANTE

Área	Ocupantes
Z3	4 gnolls
Z5	1 gnoll presa de Yeenoghu (Chyzka)
Z6	12 gnolls durante o dia, 6 gnolls à noite

Z5. CAVERNA DE CHYZKA

Pintado com sangue nas paredes desta caverna de 2,5 metros de altura, estão os pictogramas de um monstro imponente com dentes afiados que empunha o que parece ser um mangual de três cabeças. Bandos de hienas se alimentam dos cadáveres em seu rastro. Uma pequena fogueira crepita perto da parede sul, enchendo a caverna com fumaça. Cozinhando acima do fogo está um pequeno peixe verde, enquanto atrás do fogo, encostado na parede sul, está uma lança incrustada de sangue e uma vara de pescar.

Chyzka, uma **gnoll presa de Yeenoghu**, está descansando aqui, a menos que um distúrbio a tenha convocada em outro lugar. As pinturas sangrentas na parede mostram o **Senhor Demônio Yeenoghu** e sua ninhada.

A caverna está cheia de pedaços de pano sujo e peles mofadas, todos tirados de presas. A lança encostada na parede sul não é mágica, mas tem uma ponta prateada manchada de vermelho com sangue. Embora a lança tenha seus usos, **Chyzka** prefere atacar com suas garras e dentes.

Tesouro. Próximo ao fogo, um pedaço de pano manchado de sangue foi dobrado em torno de uma pilha de moedas que os gnolls tiraram de suas vítimas, criando um pacote improvisado que contém **21 po**, **56 pp** e **117 pc**.

A vara de pescar não tem nada de especial, mas um **anzol da alegria do pescador** (veja Apêndice D) está amarrado no final dela. **Chyzka** pegou a vara de um pescador de Easthaven chamado **Nabira Moarskull** após matá-la.

Z6. CAVERNA DO DORMIR

O cheiro forte de pele suja preenche esta caverna escura de três metros de altura. O chão de pedra tem cristas profundas onde centenas de pés com garras o arranharam.

Se os gnolls nesta caverna não foram arrastados, adicione:

Gnolls magros e tremendo se amontoam ao redor de uma fogueira crepitante, cacarejando sem parar.

À noite, esta caverna contém doze gnolls. Esse número cai para seis durante o dia, quando metade dos gnolls deixa o abismo para caçar. Os gnolls se amontoam para se aquecer. Todos eles estão famintos e enfraquecidos.

Z7. DESPENSA

Caixas podres e sacos rasgados estão espalhados pelo chão desta câmara quase vazia de quase 2,5 metros de altura.

Os gnolls frequentemente pegam suprimentos de comida de viajantes massacrados indo e voltando de Dez Burgos. Esses suprimentos são trazidos aqui para serem consumidos. Tudo o que resta são as embalagens usadas para transportá-los.

Z8. BERSERKER ENJAULADO

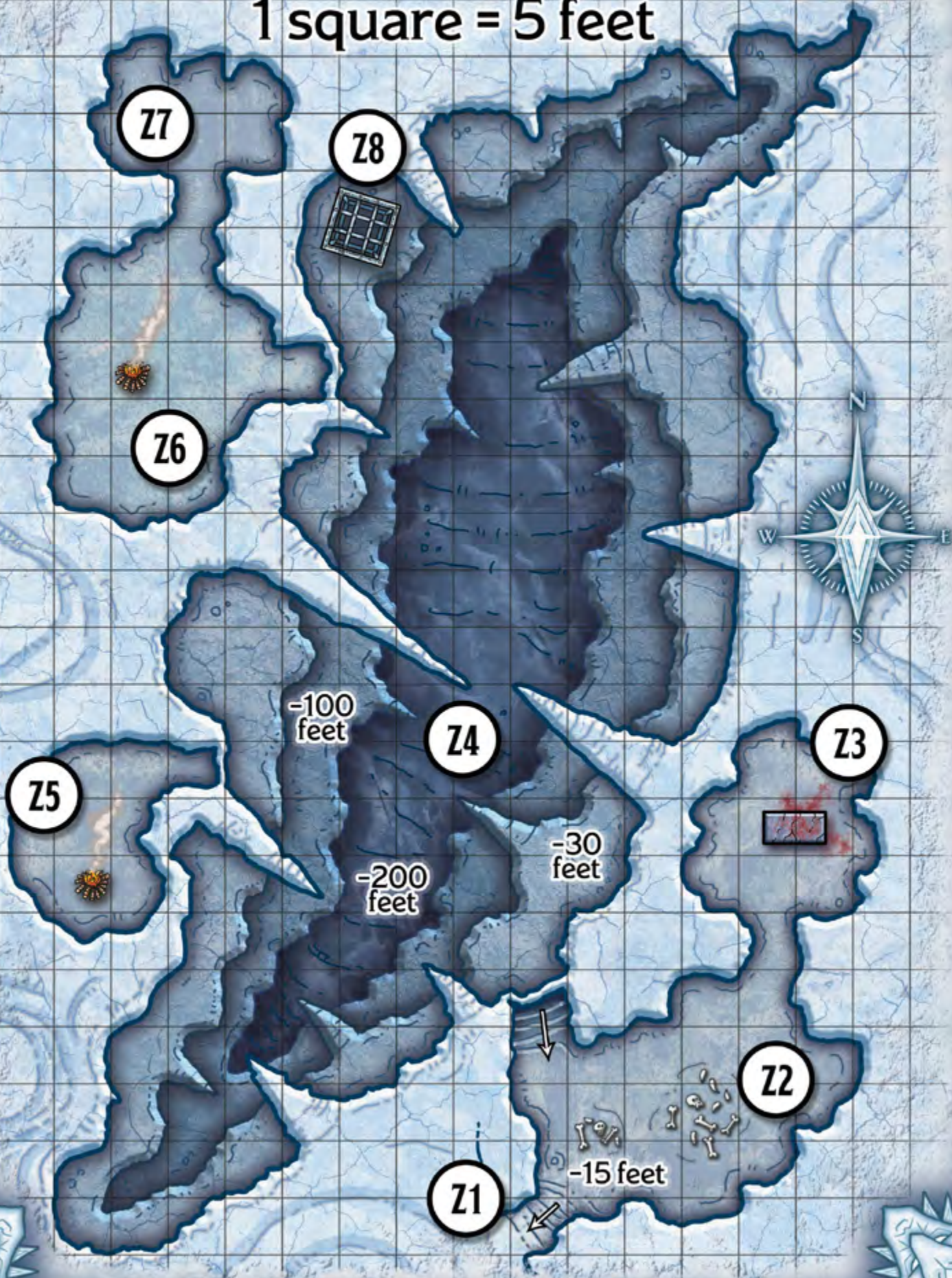
Situado no topo da saliência está uma gaiola feita de vigas de madeira grossas com uma porta de ferro aparafusada e acessórios de ferro. A gaiola tem um metro e meio de lado e dois metros de altura. Dentro dele, um homem com uma armadura de couro anda de um lado para outro. Seus olhos assassinos se fixam em qualquer tipo de movimento que ele perceba, e ele agarra uma lança feita de uma substância negra e cristalina. A pele de suas mãos e rosto está preta de congelamento, e seus lábios estão rachados e sangrando de frio.



CACKLING CHASM

1 square = 5 feet

Map 2.4: Abismo Cacarejante



O homem na gaiola é um **berserker chardalyn** sem nome (veja **Apêndice C**) com **60 pontos de vida** restantes. Os gnolls o capturaram quase por acidente. Ele se aventurou no abismo alguns dias atrás e atacou brutalmente qualquer gnoll que encontrou. Um gnoll subiu no topo da gaiola para fugir dele. Quando o berserker começou a subir atrás dele, ele foi empurrado por outro gnoll e trancado na gaiola. Os gnolls estão mantendo-o confinado até que ele fique fraco o suficiente para que eles ousem abrir a gaiola para matá-lo e comê-lo. O ferrolho da porta não pode ser alcançado por alguém preso na gaiola.

Durante a escaramuça, o berserker perdeu seu manguito chardalyn e dois dardos chardalyn, todos os quais caíram no abismo. Ele ainda tem um dardo sobrando. O berserker tenta agarrar qualquer personagem que ele alcance através das barras; se tiver sucesso, tenta acertar o personagem agarrado com o dardo na próxima curva. Se ele for solto, o berserker ataca a criatura mais próxima sem medo ou remorso. Esforços para conversar com o berserker são recebidos com silêncio odioso.

SAINDO DO ABISMO

Uma vez que os personagens obtenham o que vieram buscar, há poucos motivos para ficar. Na verdade, os personagens que ficam muito tempo correm o risco de se encontrarem com **6 gnolls** que voltam de uma caçada. Há uma chance de **20%** de que os gnolls trouxeram comida com eles, como uma cabra montesa morta ou um gato do penhasco, caso em que os gnolls se reúnem na **área Z2** (junto com quaisquer outros gnolls que ficaram vivos no abismo) para festejar com os alimentos frescos mortos.

Se os personagens virarem o ânimo dos gnolls em relação a Chyzka a seu favor, eles podem ir e vir sem ter que matar todos os gnolls no abismo. Mesmo assim, todos os gnolls que deixem vivos continuam a ser uma ameaça potencial para Dez Burgos.

AVENTURA REAL DO ANZOL

Se os personagens recuperarem o **anzol da alegria do pescador**, eles podem decidir mantê-lo, ou podem tentar devolvê-lo à família de **Nabira Moarskull** em Easthaven. Nabira deixou um filho e uma filha adultos, ambos com família própria. Um dos netos de Nabira, **Ahmi**, vai comemorar um aniversário em breve, mas a morte de Nabira piorou o humor da criança. **Ahmi** ficaria encantado em receber o anzol como um presente, se os personagens estiverem dispostos a se desfazer dele. A família de Ahmi pode juntar **50 po** para comprá-lo, se os personagens insistirem em uma recompensa monetária.

CAVERNA DOS BERSERKERS

Um grupo de furiosos humanos que se separou da Tribo do Urso usa esta caverna ao lado do penhasco como refúgio. A exposição ao chardalyn contaminado por magia demoníaca os privou de sua humanidade.

Aqui estão algumas maneiras pelas quais os personagens podem aprender sobre este lugar:

- Um conto em Dez Burgos estimula os personagens a visitarem a caverna (veja **“Contos Fantásticos em Dez Burgos”**).
- Um anel retirado de um berserker morto (veja **“Chardalyn Berserkers”**) teletransporta os personagens para a **área Q1**.
- Um **Golias Homem-Urso** encontrado nos ermos (veja **“Golias Homem-Urso”**) ou o **Rei Gunvald Halraggson** da Tribo do Urso (veja a seção **“Nômades Reghed”** no **Apêndice C**) exorta os personagens a livrarem a caverna de seus habitantes malignos.

HISTÓRIA DA CAVERNA

Este complexo de cavernas foi escavado por garimpeiros e mineradores em busca de pedras e metais preciosos. Esse esforço não deu frutos e a caverna foi abandonada. Posteriormente, o Tribo do Urso o usou como abrigo até que os berserkers chardalyn os forçaram a abandoná-lo.

Os furiosos veneram a **Donzela Gélida** e não se consideram mais membros da Tribo do Urso. Eles permitem que o congelamento destrua seus rostos e corpos para provar sua devoção. Como recompensa pela fidelidade e pela disponibilidade para sofrer o frio, a Donzela Gélida deu a esses servos loucos um braseiro de pedra que emite uma chama fria e azul. Enquanto a chama queimar, os berserkers não podem ser mortos dentro de seu covil (consulte a **área Q5**).

Os berserkers compartilham sua caverna com **dois dragões brancos**, que eclodiram de ovos que os furiosos roubaram de dentro de uma fenda glacial. Os berserkers compartilham sua comida com os **wyrmings**, que guardam a caverna enquanto os berserkers estão caçando.

LOCAIS DA CAVERNA

As câmaras e túneis da caverna foram escavados em rocha sólida por anos há muito tempo. Os berserkers carregam tochas para ver para onde estão indo. Personagens sem visão no escuro também deve confiar nas suas próprias fontes de luz.

Os seguintes locais são marcados no **mapa 2.5**.

T1. CAMINHO GELADO

Uma passagem elevada coberta com neve serpenteia em direção à boca da caverna dos furiosos. Rastros na neve indicam claramente que pelo menos quatro humanos entraram e saíram da caverna desde a última nevasca. Em ambos os lados da ponte há uma encosta íngreme que mergulha 6 metros em uma ravina nevada.

Rampa de Resíduos. Os personagens que examinam a face da falésia em busca de outras entradas possíveis podem, com sucesso no teste de Sabedoria **CD 10** (Percepção), localizar uma abertura na falésia perto do fundo da ravina a leste da estrada sinuosa. Este buraco é uma extremidade de uma rampa que, uma vez que entra na rocha, sobe abruptamente para a **área Q4**.



Os wyrmlings brancos Gelym e Tyzar empoleiram-se fora da Cabeça de Urso

Q2. CABEÇA DE URSO

Construído ao redor da boca da caverna está um pórtico de madeira em ruínas, com a forma grosseira de uma cabeça de urso com a boca aberta. O túnel além dele está escuro.

O pórtico é mais resistente do que parece. Possui **CA 15, 75 pontos de vida** e imunidade a venenos e danos psíquicos. Personagens que danificam o pórtico fazem barulho suficiente para atrair os **dois dragões brancos** na **área Q4**. Um atravessa a **área Q3** para enfrentar os intrusos de frente, enquanto o outro desce pela rampa na **área Q4** e ataca por trás.

Os dragões não perseguem a presa que foge da caverna. Em vez disso, eles empoleiram-se em afloramentos nevados acima da entrada e vigiam por várias horas antes de se retirarem para seu covil (**área Q4**) para descansar.

Q3. CASCAS DE OVO NAS CELAS

Os personagens que passam pelo pórtico da cabeça do urso sobem em uma rampa de gelo que sobe 1,5 metro até uma câmara de 6 metros de altura enfeitada com pingentes de gelo. Um pilar formado naturalmente suporta o teto abobadado da câmara.

Duas alcovas na parede norte são equipadas com portões de ferro enferrujado. Suas correntes, cadeados e chaves estão jogados no chão fora deles. Dentro de cada cela estão fragmentos da casca de um ovo branco-azulado que deve ser tão grande quanto um halfling. Qualquer personagem que examine estas cascas de ovo e obtenha sucesso num teste de **Inteligência CD 13** (Natureza) conclui que se trata de ovos de dragão branco que eclodiram há cerca de três anos.

Qualquer barulho alto aqui, que poderia ser da abertura de qualquer portão ou do barulho de correntes, alerta os **dois dragões brancos wyrmlings** na **área Q4**. Um enfrenta os intrusos de frente enquanto o outro desce a rampa na **área Q4** e avança por trás.

Q4. RAMPA DE RESÍDUOS

Esta caverna de 2,5 metros de altura não tem móveis e nem iluminação. Um buraco no canto sudoeste é a boca de uma rampa aberta que cheira a sangue e sujeira.

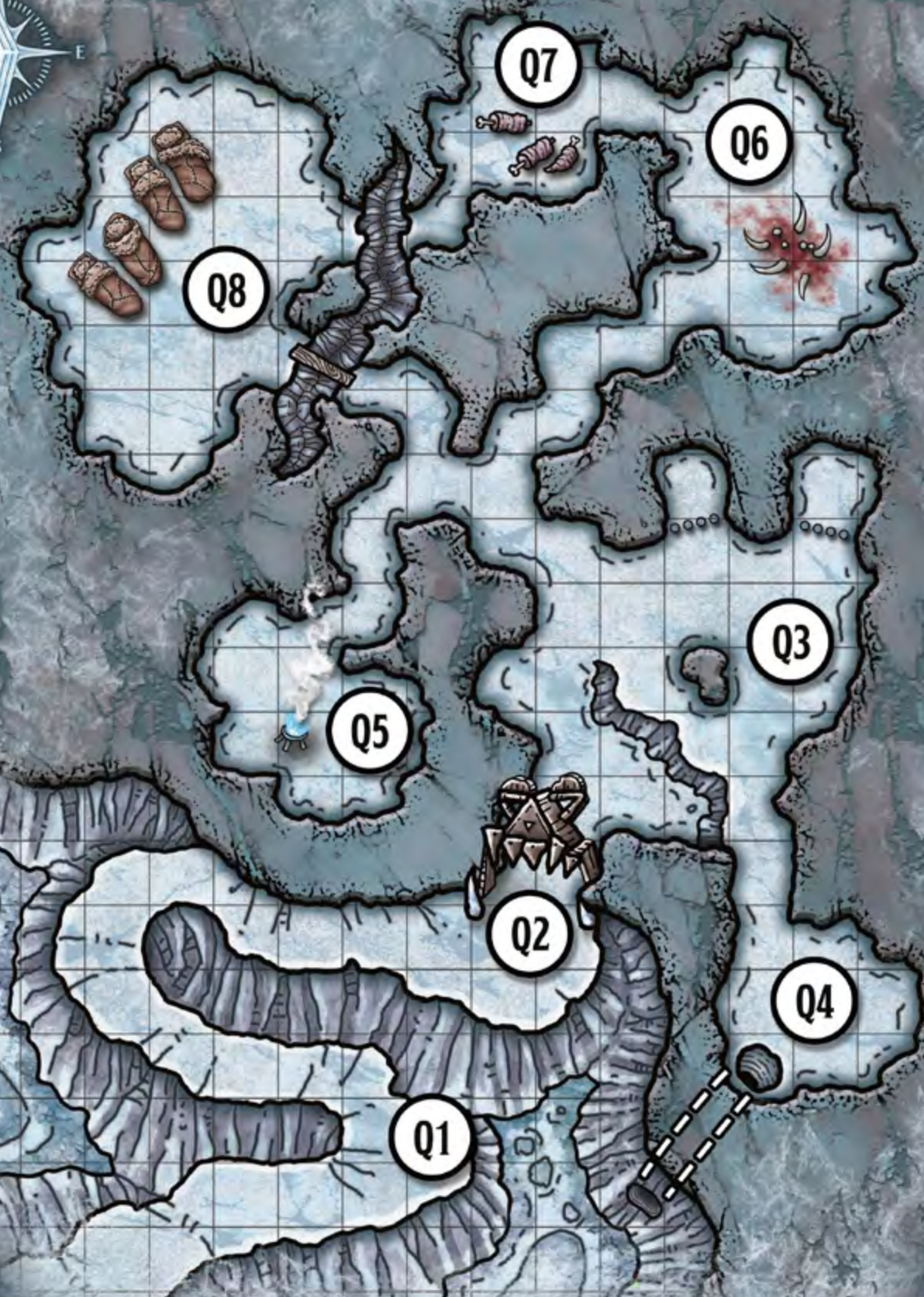
Se eles não foram atraídos para outro lugar, dois dragões brancos chamados **Gelym** e **Tyzar** se enrolam juntos na parte leste da caverna. Eles atacam qualquer criatura que entre em sua toca.

A rampa de pedra tem 7,5 m de comprimento, é esculpida de maneira grosseira e tem um ângulo acentuado. Esvazia-se no desfiladeiro do lado de fora e requer um teste bem sucedido de **CD 15 Força** (Atletismo) para subir ou descer sem magia ou equipamento de escalada; um personagem que falha neste teste por **5** ou mais escorrega e cai na ravina, caindo na neve fofa. Sangue do matadouro (**área Q6**), sem mencionar os dejetos humanos, é rotineiramente despejado no ralo, que está manchado de sangue e sujeira.

Tesouro. Os wyrmlings começaram a coletar tesouros e a guardá-los em uma pequena pilha contra a parede leste. Seu mísero tesouro consiste em **96 pp, 331 pc**, uma carteira de couro costurada contendo um conjunto completo de **ferramentas de ladrões**, uma luneta rachada (**250 po**) e um pergaminho mágico de **arrombar**.

CAVE OF THE BERSERKERS

1 square = 10 feet



Map 2.5: Caverna dos Berserkers

CAVE OF THE BERSERKERS

1 square = 10 feet



Versão do Jogador

Q5. FOGO DA DONZELA GÉLIDA

Centenas de pingentes de gelo se agarram ao teto de 3,6 metros de altura desta câmara com borda de gelo, que é banhada por uma luz azul bruxuleante. A fonte de luz é uma chama azul crepitante em um braseiro de pedra que fica contra a parede oposta. A fumaça branca que sobe acima dele se aglutina a cada poucos segundos na forma de uma mulher, mas a imagem é passageira.

Uma magia **detectar magia** revela uma aura poderosa de magia de abjuração em torno do braseiro de pedra de 90 cm de altura, que se eleva naturalmente do chão e, portanto, não é um objeto isolado. Ele não pode ser movido ou danificado, e sua chama mágica não pode ser abafada ou apagada com água. Qualquer criatura que entre em contato direto com o fogo pela primeira vez em um turno leva **10 (3d6) dano congelante**.

Lançar **dissipar magia** no fogo extingue-o por 1 hora, após o qual o fogo reacende por conta própria. Usar uma magia **moldar pedras** para alterar a forma do braseiro apaga o fogo para sempre.

Enquanto o fogo frio do braseiro queimar, os berserkers chardalyn dentro da caverna (**áreas Q3 a Q8** e os túneis e calhas que se prendem a eles) não podem cair abaixo de **1 ponto de vida**. Nenhuma outra criatura obtém este benefício. Personagens que lutam contra os berserkers dentro de seu covil os veem se livrar dos danos que normalmente os matariam.

Os berserkers estão cientes dos benefícios do fogo, como evidenciado pelos sorrisos rictus que cruzam seus rostos quando os intrusos percebem que os berserkers são aparentemente impossíveis de matar. Os berserkers não sentem automaticamente quando o fogo é apagado, no entanto.

Q6. MATADOURO

O gelo nesta caverna está manchado de rosa e vermelho com o sangue de várias mortes. No centro da sala, ao lado de uma bandeja de pedra com ferramentas de açougueiro, está a casca esfolada do esqueleto de um urso-coruja que foi esfolado, eviscerado e sem carne.

Ao longo de uma parede, ganchos de metal perfuram o gelo. Um homem grande com uma armadura de pele ensanguentada pendura as carcaças nesses ganchos para sangrar. Seu rosto e membros estão enegrecidos pelo congelamento, e ele parece estar sem nariz.

Um chardalyn berserker sem nome (veja Apêndice C) acabou de massacrar um urso-coruja nevado que foi atraído para a caverna e morto. O berserker agarra suas armas (que estão sempre ao alcance) e ataca os intrusos à vista. Se a chama na **área Q5** estiver queimando, o berserker não pode cair abaixo de **1 ponto de vida**, a menos que ele seja atraído para fora da caverna.

Q7. ARMAZENAMENTO DE CARNE

Trincheiras rasas esculpidas no chão de pedra estão cheias de neve. Ancas limpas de carne estão aninhadas nessas trincheiras.

Tesouro. Trinta e seis quilos de carne fresca estão armazenadas aqui. A carne, que vem de vários animais, como ursos polares e alces, é segura para cozinhar e comer. Os personagens podem vender a carne em Dez Burgos por **5 pp** o quilo.

Q8. APOSENTOS

Esta câmara de 3 metros de altura com borda de gelo fica além de uma fissura de 3 metros de profundidade. Uma prancha de madeira coberta de gelo atravessa a lacuna no túnel com mais tráfego que leva a esta área. Quatro estrados de dormir cobertos por peles estão no chão perto da parede noroeste. Um balde de madeira é usado como penico e atualmente está vazio.

BERSERKERS DE VOLTA

Depois que os personagens tiveram a chance de explorar a caverna e enquanto se preparavam para deixá-la, **três berserkers chardalyn** (veja Apêndice C) retornam à caverna com a carcaça de um perítom morto. Um berserker lidera o caminho, enquanto os outros dois carregam o perítom morto entre eles.

À medida que os personagens emergem da caverna, eles veem os berserkers na passagem. Mais importante, os berserkers os veem, a menos que os personagens tomem precauções para sair da caverna de forma furtiva. Os berserkers não ganham nenhum benefício com o fogo da Donzela Gélica (veja **área Q5**) enquanto eles estão na ponte, então eles tentam entrar na caverna, atacando qualquer um em seu caminho. Se o fogo foi apagado, os berserkers não saberão disso até que um deles seja morto dentro da caverna.

DUQUESA NEGRA

A dragonesa branca anciã **Arveiaturace** colocou parte de seu tesouro em um navio abandonado chamado **Duquesa Negra**. Esse navio pirata Luskan ficou preso no Mar do Gelo Móvel há alguns meses, perto de onde a dragonesa gosta de pescar e caçar.

Tendo permanecido a bordo do casco coberto pelo gelo após ser abandonado por sua tripulação, o **capitão Rudolph Bluemoon** ainda zela por suas riquezas, mesmo na morte. Um personagem que tem o segredo do **Pirata Canibal** (veja Apêndice B) pode querer retornar a este lugar para reivindicar o tesouro do **Capitão Bluemoon**. Os personagens também podem ser atraídos para este lugar por um conto de fadas (veja **“Contos Fantásticos em Dez Burgos”**) ou pela vontade de ajudar os taverneiros de Bremen (veja **“Zero Rum”**).

NAUFRÁGIO CONGELADO

O **Duquesa Negra** está a centenas de metros da costa, preso em gelo espesso. Quando os personagens chegarem perto o suficiente para ver, leia:

O Mar do Gelo Móvel se estende à sua frente, um deserto congelado e sem características. À frente, a superfície lisa e branca é interrompida por um navio imponente, seu exterior coberto de gelo.

O casco, o cordame e os mastros do navio são cobertos por uma camada de gelo. A partir da linha de água do navio, é uma subida de 3 metros para chegar ao convés principal. As laterais do casco são escorregadias e não podem ser escaladas sem o uso de magia ou equipamento de escalada.

O gelo em torno do Duquesa Negra é espesso e não há risco de os personagens rompê-lo.

APROXIMANDO-SE DO NAVIO

Quando os personagens chegarem a 4,5m do navio, leia:

Vocês ouvem batidas e rangidos altos vindos de dentro do porão, seguidos pelos rosnados guturais de alguma criatura. O navio não está tão abandonado quanto parecia!

Um **troll do gelo** (veja Apêndice C) perseguiu uma manada de focas quando avistou o navio abandonado e rastejou pelo gelo para explorá-lo, na esperança de encontrar algo saboroso dentro dele. Isso assustou alguns kobolds no porão e os perseguiu até uma cabine. Os kobolds conseguiram criar uma barricada na porta, e o troll está tentando quebrá-la para chegar até eles.

Os personagens podem surpreender o troll se permanecerem quietos enquanto se dirigem para o porão do navio (**área D9**). Subir no navio e passar por ele sem alertar o troll requer um teste bem-sucedido de Destreza CD 12 (Furtividade). Se o personagem falhar neste teste, o troll ouve os passos do personagem ou o rangido do assoalho e percebe que há uma refeição mais fácil.

DUQUESA NEGRA - LOCAIS

Os seguintes locais são marcados no **mapa 2.6**.

Os tetos dos decks inferiores têm 3 metros de altura e todas as portas têm 2,10 metros de altura e são feitas de madeira resistente.

D1. PLATAFORMA PRINCIPAL

As tábuas de madeira do convés principal estão rachadas por causa da geada. Um grande buraco no convés expõe uma parte do porão para o céu. As tábuas ao redor do buraco são marcadas por sulcos profundos, como se garras pesadas as tivessem cravado.

Para chegar ao porão, Arveiatrace teve que quebrar uma grande parte do convés, criando um buraco aberto. Um personagem que examine as marcas ao redor do buraco e consegue um teste de Sabedoria CD 12 (Sobrevivência) pode corretamente supor que uma única criatura enorme causou todo o dano. Se o teste for bem-sucedido em **5 ou mais**, o personagem pode confirmar que as marcas foram feitas por garras de dragão.

Entrando na cabine do capitão. A porta da **área D8** é coberta por uma espessa camada de gelo, que os personagens precisam remover se quiserem entrar.

Usando uma picareta de mineiro ou ferramenta semelhante, um personagem pode lascas o gelo, rompendo-o após 1 hora. (Quanto mais personagens ajudarem, mais rapidamente o gelo será removido.) O barulho é alto o suficiente para atrair o troll do gelo na **área D9**. Se os personagens derreterem o gelo usando fogo, isso leva o dobro do tempo, mas não atrai o troll.

D2. CASTELO DE PROA

Sulcos profundos foram abertos no convés do castelo de proa. A grade do lado bombordo do navio está quebrada e ligeiramente arqueada, como se um peso imenso estivesse apoiado nela.

Quando o Arveiatrace sobe no Duquesa Negra, ela o faz do castelo de proa. O exame do convés revela que o peso do dragão empurrou para baixo e rachou as pranchas de madeira e amuradas em muitos lugares.

D3. CASTELO DE POPA

O gelo cobre o timão do capitão. Não há mais nada de interesse aqui.

D4. CABINE DO CIRURGIÃO

Nesta cabine estreita, prateleiras e recipientes estão espalhados pelo chão em meio a pilhas de curativos sujos. Pequenos cachos de folhas secas congelaram no chão em alguns lugares. Uma cama desarrumada coberta de geada está enfiada em uma alcova sob uma escada de madeira.

A cabine do cirurgião foi revistada pelos kobolds que moram no Duquesa Negra, mas eles deixaram passar alguns itens que podem interessar aos personagens. Debaxo da cama estão três frascos de antitoxina, um kit de curandeiro e um frasco de água benta.

D5. CABINE DO PRIMEIRO IMEDIATO

Uma cama coberta de gelo está enfiada em um canto sob uma escada de madeira. O resto da cabana está vazio.

D6. SALA DE MAPAS

Quando a porta se abre, uma leve brisa emerge desta sala. Pedacos de pergaminho e papel caem no chão. Um grande mapa detalhado da Costa da Espada ocupa a maior parte de uma parede.

Esta sala contém dois mapas úteis: o mapa da Costa da Espada de 1,8 m de largura e 1,8 m de altura pendurado na parede e um mapa do Vale do Vento Gélido armazenado em uma caixa de mapas que fica no chão. Uma busca completa na sala também resulta em um conjunto de ferramentas de navegador.

D7. DEPÓSITO

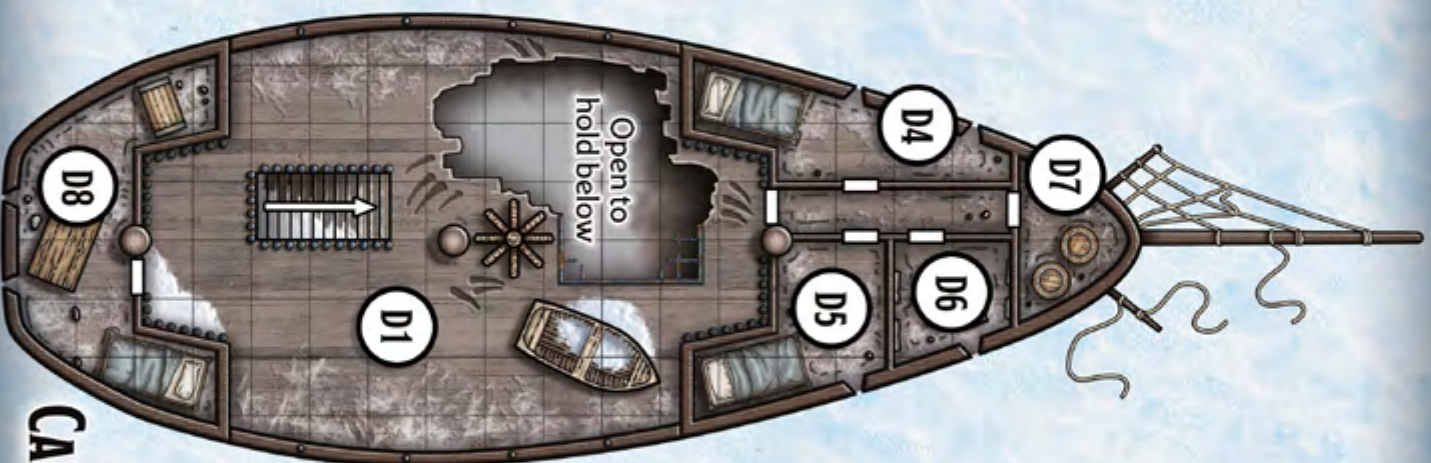
A cabine da frente contém dois barris cobertos de geada, ao lado dos quais está um rato que obviamente morreu de frio. Cordas de amarração e redes de pesca penduradas em ganchos ao longo da parede posterior.

DARK DUCHESS

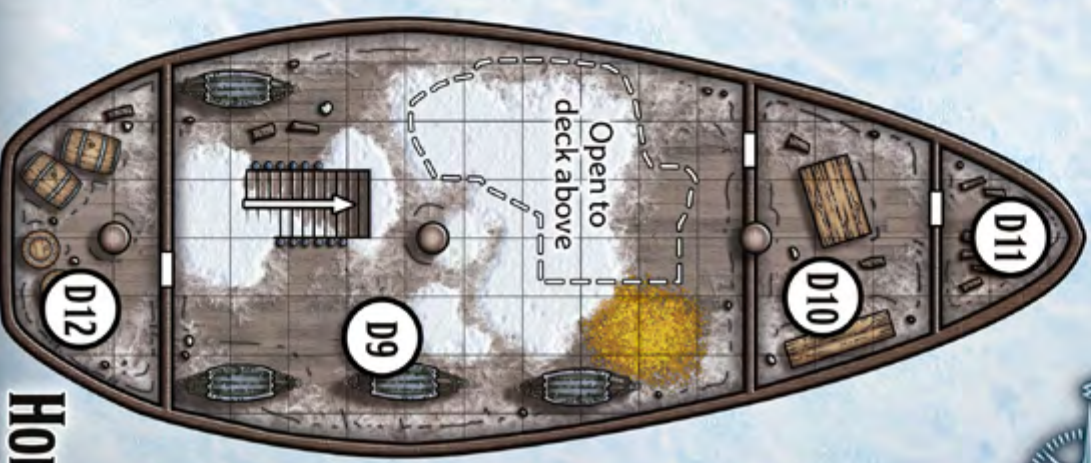
1 square = 5 feet



MAIN DECK



CABINS



HOLD

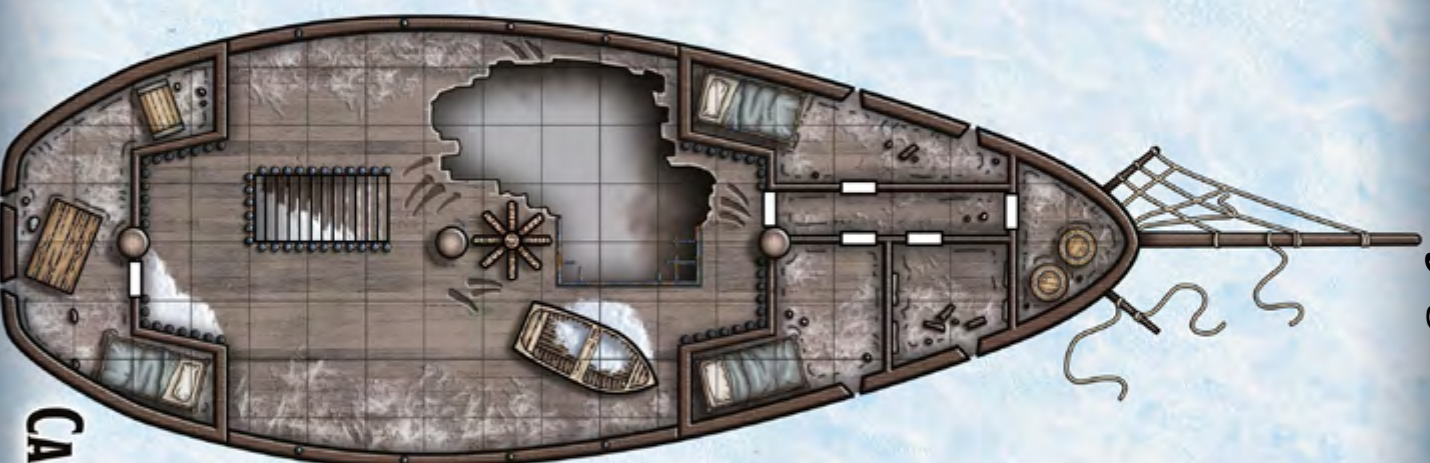
Versão do Jogador

DARK DUCHESS

1 square = 5 feet



MAIN DECK



CABINS



HOLD

Produtos não perecíveis foram armazenados nesta cabine. A tripulação levou muitos suprimentos ao abandonar o navio, mas alguns equipamentos permanecem. As cordas e redes podem ser aproveitadas, assim como o conteúdo dos barris.

Barris. Os personagens devem usar um pé de cabra ou ferramenta semelhante para abrir um barril congelado. O primeiro barril contém **uma lanterna coberta, 3 frascos de óleo, 5 barras de sabão de cal e 3 conjuntos de algemas**. O segundo barril contém **10 tochas**.

D8. CABINE DO CAPITÃO

O castelo de popa é ocupado por uma cabine espaçosa. A geada cobre todas as superfícies e móveis.

Um cadáver humano está caído contra a parede do lado de bombordo, seu braço esquerdo envolto em parte de um baú pesado que está enfiado em uma alcova sob uma escada. O esqueleto usa uma jaqueta e um chapéu de aba larga que esconde a maior parte de seu crânio. Sob seu braço direito está o diário de um capitão. O chão está coberto de garrafas de vinho vazias.

Os kobolds ainda não colocaram os pés dentro desta cabana; na verdade, ninguém esteve aqui desde que a tripulação abandonou o navio. O cadáver é tudo o que resta do **Capitão Rudolph Bluemoon**, que ficou para trás para vigiar o navio e seu espólio ilícito. Ele ficou sem provisões e morreu de fome antes de morrer de frio. Afixado no chapéu do capitão está um emblema que forma um símbolo curioso: **uma enguia vermelha enrolada em um tridente de ouro**. Os personagens que forem bem-sucedidos num teste de Inteligência **CD 15** (História) comprovam que este é um dos símbolos do **Ship Suljack**, uma poderosa facção de Luskan que pratica a pirataria. O **Capitão Bluemoon** era membro desta facção.

No bolso interno da jaqueta do capitão, os personagens encontram uma chave com a cabeça em forma de crânio de rato. Esta chave destranca o baú do capitão (veja **“Tesouro”** abaixo).

As garrafas de vinho têm rótulos que dizem **“Vinho Sweetberry Summer”**. As rolhas das garrafas não podem ser vistas (embora os personagens possam encontrá-las dentro do baú de tesouro do capitão).

Diário do Capitão. O diário de **Bluemoon** narra as façanhas do Duquesa Negra, mas diz pouco sobre o homem no comando. O personagem que for bem-sucedido num teste de Inteligência **CD 15** conhece uma ou duas histórias sobre o **Capitão Bluemoon**. Esta é uma grande oportunidade para permitir ao jogador daquele personagem construir uma história crível; se o jogador aceitar o desafio, dê inspiração ao personagem desse jogador. O personagem lembra ainda que o **Capitão Bluemoon** era um indivíduo cruel e astuto que governava o seu navio pelo medo em vez do respeito. Ele tinha muitos inimigos e poucos amigos.

O último registro de diário do capitão diz:

“Aquele maldito dragão branco está de volta, circulando acima de mim como um abutre. Acho que ela poderia levar este navio de volta para Luskan se quisesse. Para morrer de fome, frio intenso ou um dragão? Escolhas, escolhas.”

Tesouro. O baú está congelado. Antes que a chave possa ser usada para destravá-lo, os personagens devem raspar o gelo e a geada, o que leva cerca de 10 minutos. Eles também podem usar uma tocha ou outra fonte de calor para derreter o gelo na mesma quantidade de tempo.

Dentro do baú há uma divisória de madeira que divide o interior em duas metades. Um lado está vazio, exceto por uma dúzia de rolhas manchadas de vinho. (Aqui é onde o capitão guardava suas garrafas de vinho.) O outro lado contém **150 po, 520 pp**, uma pequena pulseira de ouro (**25 po**), uma grande pulseira de ouro (**250 po**) e um **saco de truques cinza**.

D9. PORÃO

A menos que os personagens o atraiam para outro lugar, um troll do gelo frustrado (veja **Apêndice C**) fica parado na parte inferior da escada de madeira que desce do convés principal. Ele está tentando arranhar a porta que leva à **área D12**. O troll não pode ser argumentado. Após eliminá-lo, os personagens podem pesquisar o conteúdo do porão:

O porão do navio contém montes de neve e quatro barcos alegres amarrados e cobertos de geada. No canto de estibordo da proa repousa uma grande pilha de tesouro coberta de gelo. Parado ao lado do tesouro, congelado com a boca aberta em um rugido, está uma criatura felina branca envolta em gelo.

A criatura congelada ao lado da pilha de tesouro é um gato do penhasco (veja **Apêndice C**) que foi morto pelo sopro de **Arveiaturace** e colocado aqui como um troféu.

Tesouro. A pilha de tesouro de **Arveiaturace** está enterrada sob quatro camadas grossas e translúcidas de gelo produzidas pelo hálito frio da dragonesa. Não representa todo o tesouro da **Arveiaturace**, apenas a pequena porção que ela escolheu para trazer a bordo do **Duquesa Negra**. Os personagens podem ver o tesouro sob a camada superior de gelo, e cada camada de gelo leva 1 hora para passar usando uma picareta de mineiro ou ferramenta semelhante e o dobro do tempo usando o fogo. Lascar ou derreter cada camada de gelo libera o tesouro sob essa camada:

- **Primeira Camada.** Sob a primeira camada de gelo estão **72 po, 181 pp, 352 pc e duas pérolas (100 po cada)**.

- **Segunda Camada.** Pequenos objetos de arte e joias estão sob a segunda camada de gelo. Os personagens encontram **nove peças** esfarrapadas de tecido índigo forradas com fios de ouro (**25 po cada**), **três peças de quartzo (50 po cada)**, uma **única água-marinha** rachada no centro (**250 po**) e uma **estatueta de esculpida de um arqueiro gravado com escrita mágico**. Esta estatueta funciona como um pergaminho mágico de **remover maldição**, então se transforma em pó depois que sua magia é gasta.



O Duquesa Negra está preso no gelo - outra vítima do inverno eterno da Donzela Gélida

• **Terceira Camada.** A terceira camada de gelo cobre 221 po, uma estatueta de mármore de 30 cm de altura de um grifo com incrustações de ouro (250 po), uma pérola negra (500 po), um peridoto esculpido na forma de uma folha (300 po), um globo de fluxo e uma aljava de Ehlonna.

• **Quarta Camada.** A quarta camada de gelo protege os itens maiores e mais pesados e o tesouro que o dragão mais valoriza: uma tigela de bronze cerimonial de 90 cm de diâmetro incrustada com cornalina (1.000 po), sete granadas (100 po cada), uma armadura de mitral (cota de malha), e uma réplica quase perfeita do Báculo de Orcus que emite luz verde do crânio em sua ponta. Qualquer personagem que tente se sintonizar com este Báculo de Orcus percebe que é uma farsa, embora ela emita uma luz mágica comparável àquela criada por uma magia de *chama contínua*.

D10. COPA

Esta cabine foi totalmente saqueada. Os pratos estão espalhados pelo chão, e uma mesa de cozinha no meio da sala tem potes e conchas pendurados acima dela. Amarrada a um armário baixo contra a parede de estibordo está uma cabra magra. Ele levanta a cabeça e berra para você, arrastando os pés em sua direção até que a corda fique tensa, impedindo seu avanço.

A tripulação pegou a maior parte da comida desta galera antes de abandonar o navio, e os kobolds encontraram e comeram todos os restos deixados para trás, compartilhando suas escassas descobertas com a cabra, que os kobolds usam como animal de carga. O troll do gelo ainda não detectou a cabra. Os kobolds a mantêm aqui para que o dragão não os coma.

D11. ARMAZENAMENTO DE RUM

Uma chave está presa na fechadura desta porta - deixada lá às pressas pelos membros da tripulação que saquearam o estoque de rum do navio antes de abandonar o navio.

Esta cabana está vazia, exceto por uma caixa de madeira quebrada no chão coberto de gelo.

Alguém que dedica algum tempo ao estudo desses detritos percebe que algumas das tábuas exibem partes de um símbolo pintado. Os personagens podem remontar o símbolo colocando as pranchas juntas corretamente. A imagem é um círculo, dentro do qual está o rosto sorridente de um drow que usa um tapa-olho e um chapéu roxo de aba larga com uma pluma colorida de penas. A escrita élfica em torno da circunferência diz: "O melhor rum de seus amigos no One-Eyed Jax!"

D12. ARMAZENAMENTO DE ÁGUA

A porta desta cabine foi enfraquecida pelas garras do troll do gelo e fica frouxa em sua moldura. Os kobolds colocaram uma barra de madeira pesada na parte interna da porta para mantê-la fechada por enquanto. Os personagens devem arrombar a porta para entrar na cabine, já que os kobolds não têm intenção de deixá-los entrar. A porta tem CA 15, 5 pontos de vida restantes e imunidade a veneno e danos psíquicos. Como uma ação, o personagem pode acertar o ombro ou chutar a porta com um teste de Força CD 20 bem sucedido.

O chão desta cabine está gelado. Deitados de lado estão dois barris abertos e vazios. Couros e peles foram enfiados nesses barris para criar dormitórios improvisados. Dois barris semelhantes, mas verticais, parecem intocados.

Quatro kobolds vento gélido se escondem atrás dos barris e arremessam seus dardos na primeira criatura a entrar na sala. Depois de lançar seus dardos, os kobolds ficam sem armas. Eles adoram Arveiatrace e cumprem as ordens da dragonesa. Eles não sabem quando ela retornará em seguida, mas ela sempre o faz.

Os barris verticais contêm água fresca e congelada. Os kobolds transformaram os barris vazios em casebres para dormir.

ARVEIATURACE CHEGA

Arveiatrace, uma dragonesa branca anciã cuja visão está prejudicada por catarata, carrega o corpo de seu antigo mestre, o mago **Meltharond**, em uma sela nas costas (veja “*Arveiatrace*”, para mais informações).

A dragonesa está caçando quando os personagens chegam ao **Duquesa Negra**, mas ela verifica o navio regularmente para ter certeza de que seu tesouro não foi perturbado. Ao final de cada hora que os personagens passam no Duquesa Negra, há 20% de chance de Arveiatrace retornar ao navio. Como ela pode ver apenas até uma distância de 18 metros, a dragonesa deve se aproximar do navio para examiná-lo.

Se os personagens estiverem abaixo do convés quando a Wyrm Branca chegar, use o seguinte texto em caixa para descrever a chegada dela:

Acima do vento uivante, vocês ouvem o bater de asas titânicas seguido pelo estalo do gelo sob o peso de algo imenso. Um bufo alto acompanha o som de garras raspando nas vigas de gelo.

A voz do que só poderia ser um dragão verdadeiramente imenso enche as entranhas do navio. “*Sinto o cheiro de carne quente e ouço o pânico de corações batendo. Prepare suas magias, Meltharond! Temos convidados indesejados.*”

Se um ou mais personagens estiverem na superfície, use o seguinte texto em caixa:

Um grande dragão branco desce do céu, batendo suas asas furiosamente para diminuir sua descida. Uma figura escura e humanoide está montada nas costas do dragão.

Se os personagens se esconderem e não fizerem muito barulho, **Arveiatrace** sobe a bordo do navio do castelo de proa e começa a se dirigir ao porão. Não importa onde os personagens estejam no navio, eles ouvem Arveiatrace embarcar, enquanto sua forma maciça faz todo o navio tremer e o gelo em volta dele se quebrar. Se **Arveiatrace** perceber os personagens, ela imediatamente diz ao cavaleiro em suas costas: “*Nós sabemos como lidar com ladrões, não é, Meltharond?*” Ela então ataca. Se ela não notar os personagens, ela vai até seu tesouro, inspeciona o porão para se certificar de que nada está fora do lugar e sai do navio para encontrar e comer uma saborosa morsa. Se ela perceber que o tesouro foi perturbado, a dragonesa olha ao redor do navio para ver se os ladrões deixaram rastros e segue os que ela encontrar, chamando **Meltharond** para preparar suas magias. Se ela suspeitar que intrusos ainda estão a bordo, mas se escondendo em lugares que ela não consegue alcançar, ela quebra as paredes para chegar até eles.

Os personagens não são páreo para a dragonesa. Se eles precisarem de uma distração para facilitar sua fuga, o cadáver de **Meltharond** pode cair da sela. Isso faz com que a dragonesa interrompa seu ataque imediatamente e verifique se o mago morto não está danificado. A dragonesa não pode colocar o cadáver de **Meltharond** de volta na sela sem ajuda. Se houver algum kobold por perto, eles podem ajudar; caso contrário, **Arveiatrace** promete poupar a vida dos personagens se eles derem uma ajuda. Alguém que fizer um teste de Sabedoria (Intuição) bem sucedido, contestado pelo teste de Carisma (Enganação) da dragonesa, percebe que ela não tem intenção de cumprir sua promessa. Se os personagens simplesmente fugirem, Arveiatrace não os perseguirá, com medo de sair do lado de **Meltharond**. Uma vez que os personagens estão além de seu campo de visão, a dragonesa absorva se lembra de que é grande o suficiente para pegar **Meltharond** com uma garra; ela o faz - gentilmente - e voa de volta para seu covil no topo do Geleira Reghed.

TINJONG, O VERBEEG

Se os personagens forem incapazes de resistir ou escapar de Arveiatrace, a ajuda chega na forma de um verbeeg errante (veja **Apêndice C**) chamado **Tinjong**, que vive em uma caverna à beira-mar a cerca de um quilômetro de distância.

Um gigante de quase 3 metros de altura numa espessa armadura de couro de morsa salta pelo gelo com surpreendente velocidade e graça, apesar de seus membros desajeitados e deformados. Embora seu rosto estreito seja difícil de ver sob o capuz forrado de pele de sua capa coberta de gelo, é claro que o lado esquerdo de seu rosto cai muito mais abaixo do que o direito. À medida que o gigante se aproxima, ele desliza até parar, descansa sua grande clava em um ombro largo e diz: “*Precisam de ajuda?*”

Tinjong evita o **Duquesa Negra** porque ele sabe que a **Wyrm Branca** o frequenta. Se os personagens aceitarem sua oferta, **Tinjong** usa sua magia *névoa obscura* para ocultá-los e, em seguida, tenta levar todos para fora do alcance da visão de Arveiatrace, que é de 18 metros.

Tinjong adora **Silvanus (Deus da Natureza)** e não tem planos. Ele tenta ser útil enquanto não pede nada em troca e não carrega nada de valor. Embora ele não tenha interesse em se tornar um membro permanente do grupo, **Tinjong** está disposto a acompanhar os personagens até a ilha de Auril se o objetivo deles for enfrentar a **Donzela Gélida** e terminar seu inverno eterno, alegando que isso é o que **Silvanus** gostaria que ele fizesse.

Caverna de Tinjong. Se os personagens precisarem de um lugar para descansar e se recuperar, **Tinjong** os leva para sua caverna com vista para o mar. Não contém móveis, mas há muitas peles para aquecer e madeira e óleo suficientes para acender um fogo. Um **chwinga** divide a caverna com **Tinjong**, mas passa a maior parte do tempo se escondendo em uma rocha. Ele surge para cumprimentar **Tinjong** quando ele retorna, no entanto. O **chwinga** gosta de música e dá um **fetichismo sobrenatural** (ver “*Novos Fetiches Chwinga*”) ao primeiro personagem que passa pelo menos 1 hora a tocar música para ele.

Id ASCENDANT

Histórias sobre um cometa se espatifando nas montanhas (veja “*Contos Fantásticos em Dez Burgos*”) ou uma busca sobre uma mensagem telepática (veja “*Sinal de Socorro*”) podem trazer aventureiros a este local, assim como um personagem que tenha o segredo do **Prisioneiro Fugitivo** (veja **Apêndice B**).

NAUTILOIDE CAÍDO

Sete dias atrás, devoradores de mentes espaciais que esperavam capturar algumas espécies interessantes para estudo colidiram com sua nave - um nautilóide chamado **Id Ascendant** - enquanto tentavam voar através de uma nevasca. Os co-capitães do navio, **Vorryn Q’uuol** e **Dredavex Sinfiz**, são gnomos ceremorfos caóticos e neutros, eles são devoradores de mentes menores do que o normal, gerados a partir de hospedeiros gnomos. Sua tripulação consiste em três gnomos squidlings chamados **Rin**, **Rix** e **Zglarrd**. Veja o registro “*Devoradores de Mentes*” no **Apêndice C** para obter mais informações sobre *gnomos ceremorfos* e *squidlings*.

Os illithids estão presos, a menos que possam encontrar um **crystal psi** (veja o **Apêndice D**) para dar partida no sistema de propulsão da nave. **Vorryn** e **Dredavex** estão dependendo esforços consideráveis para manter sua nave funcional e, portanto, não podem conduzir a busca sozinhos. Eles também não podem confiar nos squidlings idiotas para realizar uma tarefa tão delicada. Por essas razões, os gnomos ceremorfos precisam de ajuda. Eles construíram um dispositivo que pode detectar a presença de cristais psi em um raio de 8 km, mas não encontraram nenhum. Os personagens podem ter colhido um **crystal psi** da mina de gemas perto de Termalaine (veja “*Uma Bela Mina*”), caso em que os gnomos ceremorfos estariam muito interessados em adquiri-lo.

Para complicar as coisas, está os danos causados pela queda no sistema de suporte de vida do nautilóide, pois, uma vez que esse sistema seja desligado, os illithids correm o risco de congelarem até a morte. Se o desligamento ocorrer antes deles adquirirem um **crystal psi**, o plano de backup dos gnomos ceremorfos é ativar o sistema de autodestruição do nautilóide (veja **área N7**) antes de abandonar a nave e seguir seu caminho em direção a Dez Burgos com os gnomos squidlings a reboque.

Interpretando os Gnomos Ceremorfos

Vorryn e **Dredavex** querem deixar Vale do Vento Gélido e voltar às estrelas que chamam de lar com seus companheiros de ninhada squidling e algumas novas criações ou descobertas interessantes. Eles mantêm a curiosidade gnômica e o amor por mexer, agora misturados com o impulso dos *illithids* por controle e experimentação. Eles ficam maravilhados em encontrar visitantes que estão dispostos a ajudá-los a adquirir um cristal psi ou, na falta disso, ajudá-los e os gnomos a se infiltrarem em Dez Burgos. Em troca, os gnomos ceremorfos estão dispostos a se desfazer de suas **pistolas laser** e dos **itens mágicos** na **área N9**.

Se os personagens quiserem procurar um **crystal psi**, **Dredavex** lhes dá uma caixa portátil que emite um ruído de clique enquanto um cristal psi está a 8 km dele (veja a **área N5**). Os ceremorfos contam aos personagens que os cristais psi são mais frequentemente encontrados em lugares onde viveram devoradores de mentes.

Ao contrário da maioria dos devoradores de mentes, que preferem se comunicar usando telepatia, **Vorryn** e **Dredavex** preferem falar em voz alta em gnômico ou **Baixo Comum**, com um sotaque melhor descrito como “*pegajoso*”. **Vorryn** é perspicaz e exasperado na maior parte do tempo, mas também tem um senso de humor seco. **Dredavex** é trabalhador e gosta de aliviar a tensão

Criaturas de outro mundo saem de um nautilóide Illithid acidentado



contando piadas grosseiras que aprendeu comendo cérebros de goblins. Se eles ou qualquer um dos gnomos squidling forem ameaçados, os ceremorfos reagem com intenção mortal; caso contrário, eles evitam o combate.

INTERPRETANDO OS GNOMOS SQUIDLINGS

Os **gnomos squidlings** têm uma fome cega por cérebros que frequentemente anula seu senso comum. Além dessa fome básica, os gnomos squidlings não sabem o que querem. Eles têm o raciocínio e o controle emocional de crianças pequenas combinados com a astúcia de gatos entediados.

Rin, Rix e Zglarrd fazem ruídos sufocantes e lamentosos quando excitados ou chateados; caso contrário, eles se comunicam em explosões de emoção pontuadas por palavras curtas e simples transmitidas telepaticamente. Os squidlings confiam em **Vorryn** e **Dredavex** e estariam perdidos sem os gnomos ceremorfos para cuidar deles.

SINAL DE SOCORRO TELEPÁTICO

Após a queda do **Id Ascendant**, os gnomos ceremorfos ativaram um sinal de socorro destinado a ser ouvido apenas por criaturas que possuem **telepatia**, incluindo qualquer personagem que esteja sintonizado com o cristal psi encontrado na mina de gemas fora de Termalaine (veja *“Uma Bela Mina”*). A tecnologia do sinal ainda não foi aperfeiçoada, de modo que criaturas não telepáticas também captam o sinal. Você pode decidir se uma criatura não-telepática pode sentir o sinal ou não.

O transmissor psiônico transmite em um loop infinito até que **Vorryn** ou **Dredavex** decida desligá-lo ou até que o transmissor seja desativado ou destruído (veja a **área N7**).

O sinal tem alcance de 80km. Os poucos sortudos que conseguem detectá-lo e buscam a fonte podem senti-lo guiando-os em direção ao nautiloide abatido. O sinal é uma sequência de palavras em **Dialeto Obscuro** com um tom de zumbido. Qualquer criatura que entenda o **Dialeto Obscuro** e seja sensível ao sinal pode traduzir a mensagem:

“Nautiloide caído. Protocolos de emergência ativados. Tripulação segura, mas nave em perigo. Cristal psi necessário. Venham rápido.”

O LOCAL DO ACIDENTE

Quando a nave desceu, ela cavou um sulco no vale nevado antes de derrapar até parar. Sua construção é parcialmente orgânica, e os tentáculos que se projetam da proa do navio são revestidos de muco que permanece pegajoso mesmo no Frio Extremo.

O interior da nave está uma bagunça. As paredes são incrustadas com manchas de placa escamosa, e o chão está salpicado com manchas pegajosas de uma substância negra que corre nas veias do navio. O equipamento está espalhado por toda parte, tanto por causa do impacto do acidente quanto por causa do trabalho de reparo subsequente.

APROXIMANDO-SE DO NAUTILOIDE

Conforme vocês penetram mais profundamente em um vale de montanha, um brilho estranho revela o contorno monstruoso de algo estupendo e sinistro. Parece um cefalópode com tentáculos pegajosos e pegajosos, grossos como troncos de árvores, que tentou e não conseguiu enterrar seu corpo imenso na neve.

Dois vermes da carniça, animais de estimação treinados de Vorryn, atravessam a neve perto da nave. Personagens que possuem Sabedoria passiva de 11 (Percepção) ou mais não se surpreendem quando as criaturas atacam.

Personagens paralisados pelos tentáculos dos vermes são arrastados para o nautiloide. A intenção dos vermes não é comer os personagens, mas entregá-los a Vorryn para interrogatório.

NAUTILOIDES

Projetados para se mover através do Plano Astral, os nautiloides são bizarras naves voadoras que também podem transportar devoradores de mentes entre os vários mundos do Plano Material. O **Id Ascendant** é uma dessas naves.

Um nautiloide se parece com uma enorme concha de nautilus equipada com um ou mais conveses externos e uma grande massa de tentáculos de borracha voltada para a frente. Os devoradores de mentes usam esses tentáculos para vasculhar a superfície de um mundo em busca de criaturas interessantes para levar para casa para estudar ou banquetear.

Os devoradores de mentes perderam o segredo da fabricação de nautiloides, o que significa que a perda de qualquer recipiente os traz um passo mais perto de permanecer presos no Plano Material.

CARACTERÍSTICAS DO NAUTILOIDE

O nautiloide possui os seguintes recursos:

- **Construção Biológica.** A nave é construída com matéria orgânica além de madeira e ferro. Paredes, pisos e tetos são reforçados com quitina resistente.
- **Convés inclinado.** O navio se inclina para o sul em um leve ângulo - não o suficiente para impedir o movimento a bordo da nave, mas o suficiente para fazer com que certos objetos e líquidos no chão rolem em direção ao lado de bombordo da nave.
- **Tetos.** Os tetos têm 6 metros de altura, salvo indicação em contrário.
- **Iluminação.** Todas as áreas do navio são fracamente iluminadas por orbes carnudas, cintilantes e bioluminescentes montadas nas paredes ou penduradas no teto.
- **Portas internas.** Cada porta interna a bordo da nave é um esfíncter carnudo que se abre quando uma criatura com telepatia se aproxima a menos de 1,5 m dela, então rapidamente se fecha atrás da criatura e de seus companheiros para manter o calor dentro. Caso contrário, uma porta deve ser arrombada ou fazer cócegas para abrir, o que requer uma ação.

• **Suporte de Vida.** O sistema de suporte de vida com falha está mantendo a temperatura interna do navio em 10 °C. O sistema funciona completamente 24 horas após a chegada dos personagens (a menos que eles façam algo a respeito), momento em que a temperatura começa a cair -12 °C por hora até que corresponda à temperatura externa.

LOCAIS DO NAUTILOIDE

Os seguintes locais são marcados no mapa 2.7.

N1. DECK DE PROA

Este deck está a um 1,5 metro acima do fundo do vale e coberto com neve fresca. Montada no convés está uma balista coberta de gelo. Na parte de trás do convés, uma porta dupla feita de quitina e ferro está enfiada sob dois conveses superiores, o inferior dos quais tem outra balista montada em cima.

A porta dupla está fechada com gelo, mas não trancada. O personagem pode usar uma ação para tentar abrir as portas, fazendo isso com um teste bem sucedido de Força CD 14. O barulho é alto o suficiente para alertar as criaturas na área N2.

Balista. Esta arma está inoperante desde o acidente.

N2. PORÃO DE CARGA

Presos às paredes desta câmara estão três conjuntos de correntes e algemas projetadas para segurar grandes criaturas. Uma escada sobe para o próximo convés em meio a caixotes, barris e pedaços de equipamento quebrados.

Movendo-se entre os detritos estão quatro criaturas. Três deles são pequenos, repulsivos, coisas roxas que flutuam acima do solo e se puxam pelo chão usando tentáculos faciais enormes. O quarto é uma monstruosidade pesada feita de partes costuradas de goblins, anões e renas.

Os três gnomos squidlings (Rin, Rix e Zglarrd) deveriam estar limpando o porão de carga, mas estão apenas empurrando lixo e irritando o golem de carne de Dredavex.

A menos que um dos gnomos ceremorfos esteja liderando o grupo através do compartimento de carga, o golem de carne tenta atacar os personagens até deixá-los inconscientes. Os squidlings ficam compelidos a tentar devorar os cérebros dos personagens inconscientes, evitando o combate de outra forma.

As pesadas correntes e algemas já seguraram um par de vermes da carniça e um bulette, os quais os gnomos ceremorfos soltaram após a queda. Os personagens encontram os vermes da carniça a caminho da nave; e eles encontram o bulette logo após saírem (veja “Desafio do Bulette”).

A escada leva ao convés de batalha (área N4). Os personagens que examinam os contêineres de carga encontram dois barris de lubrificante, dois barris de uma pasta rosa feita de cérebros humanoides, uma caixa de peças de máquinas, uma caixa de armas (veja “Tesouro” abaixo) e três caixas onde vivem os gnomos squidlings.

Desenvolvimento. Sons de combate atraem Dredavex, que chega em 2 rodadas. Se algum squidling morrer, Dredavex telepaticamente convoca Vorrin e tenta matar o grupo. Caso contrário, Dredavex cancela o golem e tenta acalmar a situação e esclarecer qualquer “mal-entendido”.

Tesouro. Uma das caixas contém seis rifles laser em prateleiras para armas (veja “Tecnologia Alienígena” no Livro do Mestre para mais informações sobre rifles laser). Três dos rifles foram parcialmente desmontados e não funcionam. Os outros três estão intactos e cada um contém uma célula de energia que permite que o rifle seja disparado 30 vezes. Uma célula de energia não pode ser recarregada. Descobrir como disparar e recarregar um rifle laser requer dois testes bem-sucedidos de Inteligência (um para descobrir como disparar, outro para descobrir como carregá-lo). Cada vez que o personagem fizer um teste, compare o resultado do teste com a tabela “Tentando Utilizar Tecnologia Alienígena” do Livro do Mestre.

TENTANDO UTILIZAR TECNOLOGIA ALIENÍGENA

Teste de Int.Total	Resultado
9 ou menor	Um fracasso; uma carga ou uso é desperdiçado, se aplicável; o personagem tem desvantagem no próximo teste
10–14	Um fracasso
15–19	Um sucesso
20 ou maior	Um sucesso; o personagem tem vantagem no próximo teste

N3. PODS DE ESTASE CRIOGENICA

Cada uma dessas quatro salas contém uma esfera de cristal semitranslúcida carmesim de 1,5 m de diâmetro em uma base baixa.

Uma porta na lateral de cada esfera se abre quando uma criatura com telepatia se aproxima a 1,5 m dela; metade da porta sobe e a outra metade desce para formar uma rampa. Cada esfera é um pod de estase criogênica projetado para manter um gnomo ceremorfo ou um gnomo squidling vivo e saudável para uma longa viagem. Os pods não funcionam, a menos que o núcleo de energia seja consertado, o que está além da capacidade dos ceremorfos.

N4. DECK DE BATALHA

Este deck do meio tem uma tampa aberta. Montada no convés está uma balista voltada para a frente. As paredes são forradas com parafusos balistas esperando para serem usados.

As escadas levam para a área N2 e sobem para a área N7, e uma porta de carne leva à área N5.

Balista. Essa maravilha da superengenharia gnômica ainda está operacional. Mostradores, botões e alavancas enfeitam a estação do artilheiro, que vem com instruções de tiro escritas em Qualith (uma escrita parecida com braille que os ilithids lêem com seus tentáculos). O personagem que não ler ou mandar traduzir as instruções, deve passar num teste de Inteligência CD 15 para disparar a arma. Se o teste falhar por 5 ou mais, o dispositivo falha, causando 9 (2d8) dano cortante a uma criatura determinada aleatoriamente dentro de 3 metros da balista.

Id Ascendant

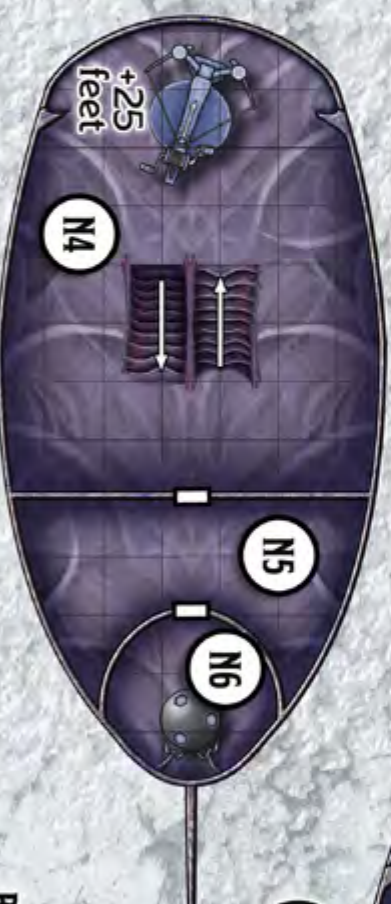
1 square = 5 feet



Mapa 2.7: Id Ascendant



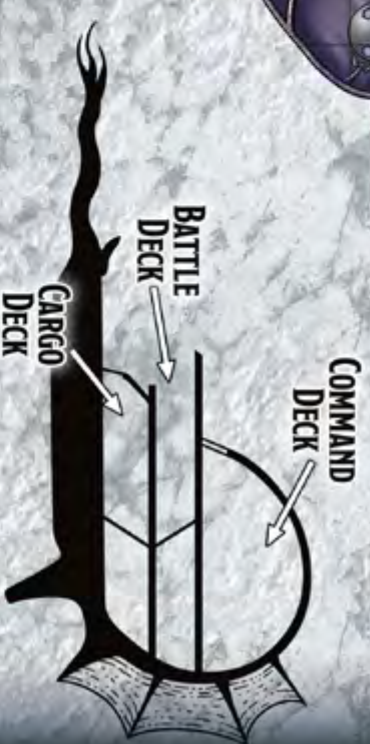
COMMAND DECK



BATTLE DECK



CARGO DECK



Versão do Jogador

ID ASCENDANT

1 square = 5 feet



COMMAND DECK



BATTLE DECK



CARGO DECK



N5. MANUTENÇÃO

Cristais projetam-se do teto quitinoso desta sala de formato estranho. Alguns dos cristais estão acesos e outros estão piscando ou queimados. Placas de quitina foram arrancadas das paredes em alguns lugares, expondo cavidades cheias de massas emaranhadas de tubos pretos. Espalhadas pelo chão estão ferramentas de aparência incomum.

Se não foi atraído para outro lugar, **Dredavex** está aqui, olhando para uma cavidade na parede e tentando descobrir uma maneira de evitar que o sistema de suporte de vida desligue. O gnomo ceremorfo caótico neutro (veja **Apêndice C**) está equipado com dois itens não mágicos:

Pistola Laser. As regras para pistolas a laser aparecem no *Livro do Mestre*. Esta arma pode disparar 33 tiros antes que sua célula de energia seja drenada. Depois que seu último tiro é disparado, a arma se torna inoperante. A célula de energia não pode ser removida ou recarregada.

Detector de Cristal Psi. Esta caixa de metal preta é do tamanho de uma barra de sabão. Ele emite um clique audível quando um cristal psi está a 8 km dele. Quanto mais perto o objeto chega do cristal psi, mais rápidos são os cliques.

Um personagem que tente ajudar Dredavex com o sistema de suporte de vida pode fazer um teste de Inteligência **CD 25** (Arcanismo) após estudar a tecnologia alienígena por pelo menos 1 hora. Após um teste bem sucedido, o personagem concebe uma solução que permite ao sistema de suporte de vida permanecer operacional por mais 24 horas.

N6. SALA DE PROPULSÃO

Esta sala contém uma esfera de 1,5m de diâmetro de metal preto brilhante com pequenas janelas hexagonais transparentes. Pontas pontas de metal parecendo garras se projetam das paredes e do teto próximos, estendendo-se em direção à esfera, mas parando perto dela. Ao longo das paredes estão estações de controle montadas em baixo, cravejadas de botões e mostradores.

A esfera negra contém os restos carbonizados de um cristal do tamanho de um punho que poderia impulsionar o nautiloide através do ar e através do espaço. O cristal rachou e implodiu durante a queda. Até que um substituto seja encontrado, o navio está encalhado. Os gnomos ceremorfos acham que podem usar um **cristal psi** como solução temporária, mas não têm certeza de onde encontrar um.

N7. PONTE

Suspensa do teto desta câmara alta está uma rede complexa de águas-vivas bioluminescentes que usam as pontas brilhantes de suas gavinhas para formar constelações. Uma cadeira de encosto alto com braços curtos e orbes de cristal azul brilhante se inclina em direção à tela.

Um painel na parede de estibordo está aberto, expondo uma gavinha pulsante de carne incrustada com cacos de cristal.

Se não for atraído para outro lugar, **Vorryn**, o **gnomo ceremorfo** está aqui, usando as esferas no leme do navio (a **cadeira**) para se comunicar telepaticamente com o nautiloide, que tem as consciências liquefeitas de vários outros devoradores de mente fluindo através de suas veias. O gnomo ceremorfo, caótico neutro, está equipado com dois itens não mágicos:

Pistola laser. As regras para pistolas a laser aparecem no *Livro do Mestre*. Esta arma está totalmente carregada e pode disparar **50 tiros** antes que sua célula de energia seja drenada. Depois que seu último tiro for disparado, a arma se torna inoperante. A célula de energia não pode ser removida ou recarregada.

Bastão Pacificador. Esta haste de metal preto de 15 cm de comprimento tem um botão na parte superior. Usar uma ação para pressionar o botão faz com que a haste emita um chiado. Qualquer criatura dentro de 9 metros da vara que não esteja ensurdecida e tenha uma Inteligência de 3 ou menos deve ser bem-sucedida numa salvaguarda de Constituição **CD 13** ou ficar incapacitada por 1 minuto. Após cada ativação, há 25% de chance de que a haste se quebre e se torne inoperante.

Leme. Esta cadeira está presa com segurança ao convés e não pode ser usada por criaturas que não sejam devoradores de mentes. Qualquer não ilithid que se sentar na cadeira e tocar as duas esferas azuis ao mesmo tempo deve ser bem-sucedido numa salvaguarda de Constituição **CD 17** ou ficará atordoado por 10 minutos.

Auto-destruição. Se **Vorryn** tocar uma das orbes azuis do elmo enquanto **Dredavex** toca a outra, eles podem ativar conjuntamente o sistema de autodestruição do nautiloide. Os gnomos ceremorfos realizam essa ação desesperada apenas se houver uma boa chance da tecnologia do navio cair nas mãos erradas ou se eles forem forçados a abandonar o navio. Uma vez que o cronômetro de contagem regressiva da autodestruição comece, ele não pode ser interrompido. Uma voz em **Dialeto Obscuro** faz a contagem regressiva de **60 segundos**. Quando o cronômetro chega a **0**, a nave se desintegra em uma explosão brilhante o suficiente para ser vista em Dez Burgos. Qualquer criatura dentro da nave ou dentro de 18 metros dela, quando isso ocorrer, recebe **70 (20d6)** de dano de força.

Sinalizador de Socorro Telepático. A “**gavinha pulsante de carne**” extrudando da parede aberta é o farol de socorro telepático da nave. Ele pode ser desativado das seguintes maneiras:

- Um devorador de mentes pode usar o elmo para desligá-lo.
- Qualquer criatura pode usar uma ação para tentar arrancar a gavinha da parede, fazendo isso com um teste de Força **CD 16** bem sucedido.
- A gavinha pode ser destruída ou cortada com uma arma de corte. Possui **CA 10**, **15 pontos de vida** e resistência a danos psíquicos.

Saídas. Portas carnudas levam às áreas **N8** e **N9**, enquanto as escadas levam à área **N4**.



Um aventureiro atencioso transporta um gnomo squidling de volta para Dez Burgos

N8. DEQUE DE OBSERVAÇÃO

O convés está coberto de gelo. Um pivot montado para um telescópio está fixado perto da grade externa.

N9. APOSENTOS DOS CAPITÃES

Esta câmara abobadada está cheia de desordem, muito dela empilhada em cima de uma mesa com pernas de trinta centímetros de altura. Atrás da mesa está uma esfera de cristal de 1,5 m de diâmetro montada em cima de um pedestal baixo.

Cinco engenhocas estranhas e brilhantes estão presas às paredes quitinosas, dois metros acima do chão. Esses dispositivos se parecem com as pontas de varinhas de metal presas em pinças.

Os **cinco aparelhos** nas paredes disparam feixes de energia radiante sempre que um não illithid está na sala. No início de cada turno, cada dispositivo tem como alvo uma criatura aleatória na sala (incluindo devoradores de mente). O alvo deve ter sucesso numa salvaguarda de Destreza **CD 16** ou ser atingido pelo feixe da engenhoca, sofrendo **4 (1d8)** de dano radiante. Cada engenhoca é um objeto minúsculo com **CA 16**, **3 pontos de vida** e imunidade a veneno e danos psíquicos. O personagem pode usar uma ação para tentar arrancar uma engenhoca da parede, fazendo isso com um teste de Força **CD 10** bem sucedido. Reduzir uma engenhoca a **0 pontos de vida** ou arrancá-la da parede a destrói.

Esfera de Cristal. A esfera de cristal é uma cápsula de estase criogênica, idêntica às da **área N3** e igualmente não funcional.

Mesa de Trabalho. No meio da bagunça sobre a mesa estão dois **itens mágicos** (veja “**Tesouro**” abaixo), que os personagens só podem encontrar revirando o lixo. Qualquer criatura que fizer isso tem 50% de chance de juntar duas coisas e disparar uma descarga elétrica.

Quando ocorre tal descarga, cada criatura a menos de 1,5m da mesa deve fazer uma salvaguarda de Destreza **CD 17**. Se falhar na salvaguarda, a criatura sofre **4 (1d8)** de dano elétrico.

Tesouro. Os dois itens mágicos na mesa de trabalho foram criados em mundos distantes.

O **primeiro** é um **monóculo de metal pegajoso** com lentes caleidoscópicas que funcionam como **olhos de visão momentânea**.

O **segundo** é uma **touca viscosa** feita de uma lesma de espaço vital, que funciona como um **elmo de telepatia**. Uma criatura que se sintoniza com este elmo pode captar o farol de socorro telepático do nautiloide.

DESAFIO DO BULETTE

Um último perigo confronta os heróis quando eles deixam o navio e se dirigem para o vale da montanha:

Algo grande está lavrando a neve profunda, indo em sua direção. Apenas sua crista dorsal brilhante quebra a superfície da neve.

Vorryn e **Dredavex** soltaram um bulette hostil nos ermos após o acidente porque não queriam alimentá-lo. Eles não têm controle sobre a criatura e quase se esqueceram disso. Eles falham em alertar os personagens de que isso representa uma ameaça para qualquer pessoa que se aproxime ou saia do navio.

Os personagens notam o bulette pela primeira vez quando ele está a 16 metros de distância deles, e ele tem três quartos de cobertura sob a neve. Quando ele chega a 9 metros do grupo, o bulette surge da neve e usa seu **Salto Mortal**.

Se os personagens não o matarem, o bulette migra gradualmente em direção a Dez Burgos.

JARLMOOT

Os personagens podem vir aqui depois de ouvir um conto sobre um círculo de tronos gigantes (veja "*Contos Fantásticos em Dez Burgos*"), ou podem ser conduzidos até aqui por **Yselm Bloodfang** (veja "*O Caminho de Yselm*").

Sete tronos vazios e cobertos de gelo formam um anel no topo de uma colina coberta de neve. Sob a luz da lua cheia, as aparições de **jarls** gigantes de gelo mortos aparecem nos tronos, segurando as pontas de seus apoios de braço com dedos gelados enquanto relembram sobre o passado glorioso.

Os tronos antigos estão esculpidos em blocos de pedra. Quando as aparições dos gigantes de gelo se manifestam, seus olhos brilham brancos na escuridão. Três dos gigantes usam coletes de pele e calças de couro; três outros usam cota de malha da cabeça aos pés. O sétimo gigante, **Reggaryarva**, é ligeiramente maior que os outros e usa uma capa de escamas de dragão brancas e um magnífico elmo com chifres. **Reggaryarva** já foi chamado de "**jarl dos jarls**" e muitas vezes tinha a palavra final - ou golpe de machado - em qualquer discussão acalorada. Ele se senta no trono voltado para o norte, como deveria. Abaixo do trono de Reggaryarva está uma abóbada dedicada a **Thrym**, o **Deus dos Gigantes do Gelo**.

JARLMOOT - LOCAIS

As seguintes descrições de área estão marcados no mapa 2.8.

J1. ANEL DOS TRONOS

O gelo cobre sete tronos gigantes dispostos em um anel no topo de uma colina coberta de neve. Dezenas de corvos negros se acumulam no alto.

Uma magia de **detectar magia** ou magia semelhante revela uma aura de necromancia ao redor do anel de tronos e se estendendo 3 metros além da borda externa do anel. Enquanto nesta área, criaturas que não têm resistência ou imunidade ao dano congelante ganham vulnerabilidade a dano congelante.

Os personagens podem ver as aparições dos gigantes do gelo apenas se entrarem no ringue sob a luz da lua cheia. Caso contrário, os tronos estão vazios e os personagens não têm mais nada com que interagir. As aparições se recusam a falar na presença dos personagens, e eles não podem ser prejudicados ou transformados. Quase sem levantar um dedo, a aparição de **Reggaryarva** convoca um **gigante de gelo esqueleto** (veja Apêndice C) ao desafio o grupo. Se o esqueleto for derrotado, ele desaparece e **Reggaryarva** convoca **dois caçadores invisíveis** para continuar a luta. Cada criatura convocada desta maneira aparece em um espaço desocupado a escolha de Reggaryarva dentro do círculo de tronos.

Se os personagens derrotarem o **gigante do gelo esqueleto** e os **caçadores invisíveis**, Reggaryarva fica impressionado e não os desafia mais. Além disso, o triunfo dos personagens dá a eles uma recompensa: **acesso ao cofre sob a colina**. As outras seis aparições entoam palavras antigas em **Gigante**, fazendo com que **Reggaryarva** desapareça enquanto seu trono se eleva 9 metros no ar, revelando uma escada oculta que desce para a área J2.

Se ela estiver presente, **Yselm Bloodfang** trai os personagens e os ataca enquanto o trono de Reggaryarva se eleva no ar. Um **lobo invernal** enviado pela Donzela Gélida entra na briga ao lado de Yselm. Ambos os vilões lutam até a morte.

Quando a lua cheia desaparece abaixo do horizonte, o trono de Reggaryarva desce lentamente de volta ao lugar, selando a entrada do cofre mais uma vez.

J2. SALÃO DOS BRASEIROS

A abóbada subterrânea de Jarlmoot foi escavada na rocha e tem tetos planos de 7,5 m de altura por toda parte. Conforme os personagens descem as escadas, leia:

À sua esquerda, ao entrar neste corredor escuro, há uma porta dupla de pedra fechada, sem maçanetas ou dobradiças deste lado. À sua direita, há um túnel curvo bloqueado por um portão de ferro com vãos de 30 centímetros quadrados entre as barras horizontais e verticais. As dobradiças de ferro do lado norte do portão indicam que ele se abre para dentro.

Situados em alcovas rasas na extremidade deste corredor estão seis braseiros, cada um na forma de uma urna de pedra de 1,20 m de altura e 60 centímetros de largura mantida confortavelmente no topo de um pedestal de basalto com 1,5 m de altura e garras. Esculpida em cada urna está uma runa. Acima das alcovas ergue-se um arco de pedra, no qual algumas palavras estão inscritas.

A inscrição gravada no arco acima das alcovas é um poema escrito no alfabeto Anão:

Pegue uma escama de um wyrm adormecido;

Contra o vento que sopra, fique firme.

Escale uma montanha com uma pedra no sapato;

Aos poucos, a morte vem para você.

Seja a flecha que inicia a guerra;

Deixe o sangue da vida cair até que não caia mais.

Porta Dupla. A porta dupla para a área J5 está destrancada. Como uma ação, o personagem pode abrir qualquer uma das portas com um teste bem sucedido de Força CD 15 (Atletismo).

Portão Trancado. O portão de ferro que fecha a área J3 não abrirá até que todos os seis braseiros do corredor sejam acesos. As lacunas entre as barras são muito pequenas para que os personagens **Pequenos** ou **Médios** possam passar.

Braseiros de Pedra. Qualquer personagem que entenda de Anão ou Gigante pode interpretar as runas nos seis braseiros da seguinte forma: **dod** (*morte*), **fjell** (*montanha*), **krig** (*guerra*), **liv** (*vida*), **vind** (*vento*) e **wyrm** (*dragão*). Quando os ingredientes adequados são colocados dentro de um braseiro, um fogo mágico o preenche. Este fogo destrói o conteúdo não mágico do braseiro e queima por 1 hora. Somente enquanto todos os seis braseiros estiverem acesos, o portão da área J3 poderá ser aberto.



Os fantasmas de antigos jarls gigantes do gelo sentam-se em julgamento sobre todos os que poderiam perturbar seu descanso

Os personagens podem encontrar a maioria dos ingredientes de que precisam na **área J5**. O poema (veja acima) fornece pistas para ajudar os personagens a descobrir qual dos ingredientes pertence a cada braseiro. Por exemplo, a primeira linha do poema contém as palavras "**escama**" e "**wyrm**", sugerindo que a escama de um dragão é necessária para o braseiro que carrega a runa de wyrm.

- **Wyrm (Dragão)** Deixar cair a escama de um dragão neste braseiro invoca seu fogo. Os personagens podem substituir alguma outra parte do corpo do dragão, como uma presa ou uma garra.
- **Vind (Vento)** Soprar ar neste braseiro acende seu fogo. Nenhum ingrediente é necessário.
- **Fjell (Montanha)** Jogar uma pedra ou seixo de uma montanha neste braseiro invoca seu fogo.
- **Dod (Morte)** Deixar cair uma criatura morta, minúscula, ou três gotas de sangue de qualquer criatura morta, neste braseiro invoca seu fogo.
- **Krig (Guerra)** Lançar uma flecha neste braseiro invoca seu fogo. Os personagens podem substituir alguma outra peça de munição, como uma seta de besta ou pedra de estilingue.
- **Liv (Vida)** Três gotas de sangue de uma criatura viva devem cair neste braseiro para fazer seu fogo aparecer.



RUNAS GIGANTES (ÁREA J2)



Dod
(Runa Morte)

Fjell
(Runa Montanha)



Krig
(Runa Guerra)

Liv
(Runa Vida)



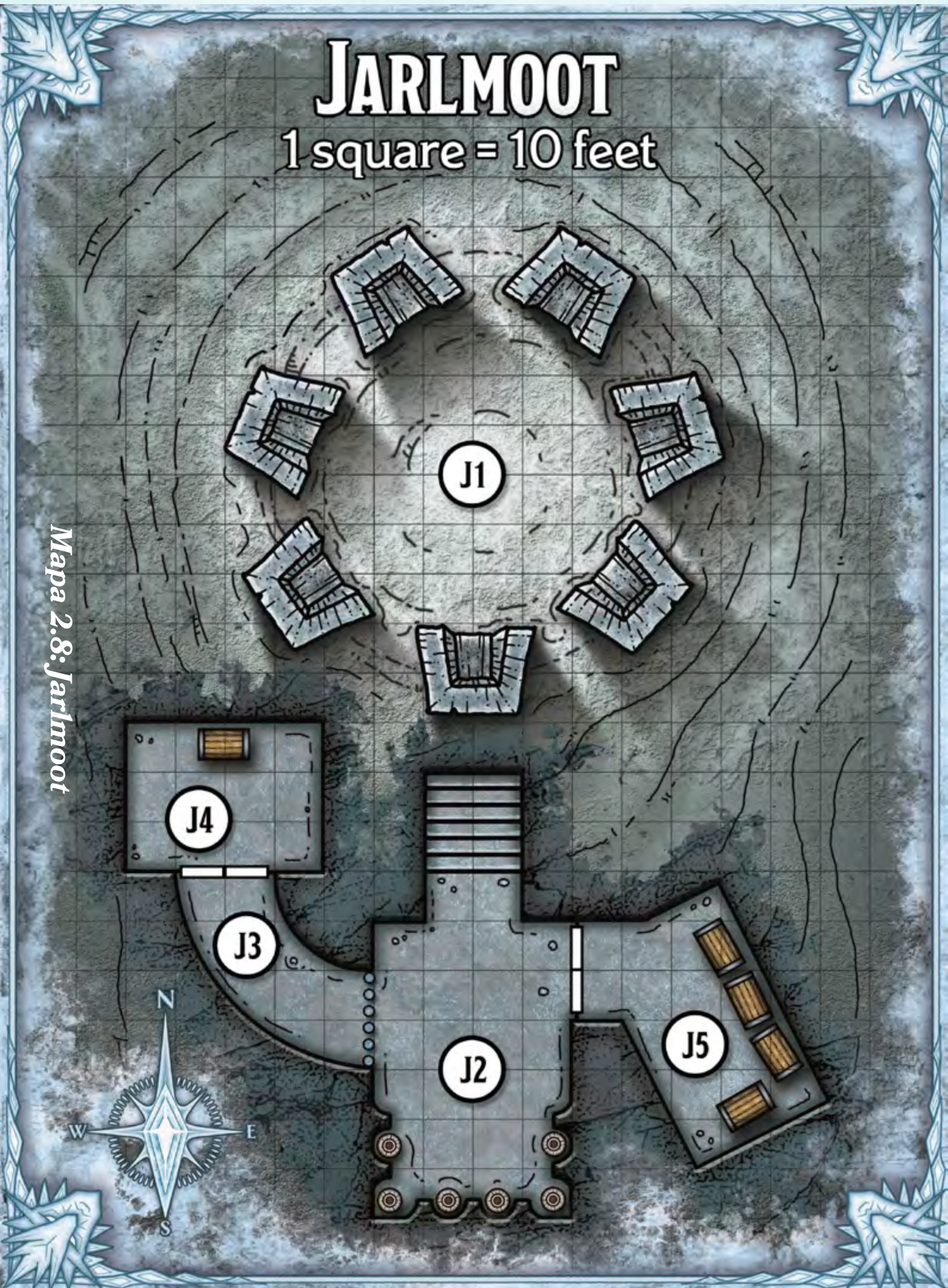
Vind
(Runa Vento)

Wyrm
(Runa Dragão)

JARLMOOT

1 square = 10 feet

Mapa 2.8: Jarlmoot





J3. TÚNEL CURVO

Não há nada de notável neste túnel. Termina em um par de portas de pedra pesadas. O personagem pode usar uma ação para abrir qualquer uma das portas com um teste bem sucedido de Força CD 15, permitindo o acesso à área J4.

J4. GIRE A CHAVE DE OURO ?

Uma grande arca de carvalho com acessórios de prata fica contra a parede diretamente oposta às portas duplas. Uma chave de ouro sai da fechadura embutida do baú.

O baú tem 3 metros de comprimento, 1,5 m de largura e 1,8 m de altura, com uma tampa em forma de meio barril. Ele está preso ao chão e não pode ser movido. A chave dourada na fechadura não é a chave que abre o baú e pode ser removida com segurança. (A chave verdadeira está na área J5.) Depois de puxada a chave, o personagem pode usar *ferramentas de ladrão* para tentar arrombar a fechadura, desde que bem-sucedido num teste de Destreza CD 20. Uma magia *arrombar* ou magia semelhante também abre o baú.

Portal de Saída. Girar a chave dourada na fechadura não destranca o baú, mas, em vez disso, evoca uma portal de 3 metros quadrados através da qual a área J1 pode ser vista. A entrada aparece na parede norte, acima do baú. Qualquer criatura que passar por este portal é teletransportada para um espaço desocupado dentro do círculo de tronos de Jarlmoot. Um **enxame de corvos** então desce sobre aquela criatura e a ataca. Corvos suficientes estão circulando Jarlmoot para criar **quatro** desses enxames.

O portal é unilateral; não pode ser visto ou atravessado na área J1. O portal fecha automaticamente após 10 minutos, fazendo com que a chave dourada volte à sua posição original. O portal fecha instantaneamente se a chave dourada for removida da fechadura do baú.

Tesouro. A chave de ouro vale 25 po. Dentro do baú, preso por uma braçadeira de madeira, há uma trombeteira da destruição. Empilhados ao redor da trombeteira estão **seis machados de batalha voadores** (use o bloco de estatísticas da *espada voadora*) que atacam assim que a tampa se abre.

J5. CÂMARA DOS BAÚS

Esta câmara contém **quatro grandes baús de madeira** com ferragens e fechaduras embutidas. Pendurado em um gancho no meio do teto está um anel de ferro de 30 cm de diâmetro com **quatro chaves de ferro** e uma **única chave de prata** de 30 cm de comprimento penduradas nele.

As chaves são dimensionadas apropriadamente para as fechaduras nos baús grandes. Para alcançar o anel de chaves, os personagens devem usar magia para escalar as paredes ou empilhar os baús e escalá-los. Outras soluções podem se apresentar; tente recompensar a engenhosidade dos jogadores. O anel de chaves é muito pesado para ser levantado com uma magia mãos mágicas, mas a magia pode ser usada para desapertar o gancho do qual o anel está pendurado, fazendo com que as chaves caiam. As chaves de ferro destravam os baús nesta sala. A chave prateada (que vale 2 po) destrava o baú na área J4.

Baús. Cada baú pesa 68 quilos e tem 3 metros de comprimento, 1,5 m de largura e 1,8 m de altura, com uma tampa em forma de meio barril. Um personagem pode usar uma ação para tentar arrombar a fechadura de um baú usando ferramentas de ladrões, desde que bem-sucedido num teste de Destreza CD 15. Uma magia *arrombar* ou magia semelhante também abre um baú.

Cada baú contém um único item. Os quatro itens são os seguintes:

- Uma flecha élfica
- Uma coruja da neve morta, dura congelada
- Uma escama brilhante de um jovem dragão branco
- Uma pedra do tamanho de um punho do Monte Kelvin

SAINDO DE JARLMOOT

Conforme os personagens deixam Jarlmoot, leia o seguinte texto em caixa para os jogadores:

Através da neve soprando, vocês vêem uma gigante do gelo com longos cabelos brancos caminhando em sua direção. Em suas mãos, ela agarra uma corrente de gelo com uma bigorna aparafusada em uma das pontas.

A gigante do gelo, **Gromin'gorn**, é hostil e tem sangue nobre em suas veias geladas. Ela veio para Jarlmoot para ser testada pelos espíritos de seus ancestrais. Somente passando neste teste ela pode esperar liderar sua tribo. Se um dos personagens estiver carregando abertamente a **trombeteira da destruição** da área J4, **Gromin'gorn** tenta reivindicá-la para si mesma, acreditando que este é o teste que seus ancestrais colocaram diante dela.

Em vez de um machado grande, **Gromin'gorn** empunha uma corrente de 3 metros de comprimento com uma bigorna aparafusada em sua extremidade. Em suas mãos, ele causa 25 (3d12+6) de dano contundente em um acerto. Ela pode fazer dois ataques com ele como uma ação.

KARKOLOHK

Uma prisão-forte goblin agarra-se a uma rocha gelada no sopé rochoso e violento do vento oeste da Espinha do Mundo. Desse poleiro em ruínas na montanha, os goblins lançam incursões contra caravanas que viajam de e para Dez Burgos e montam expedições de caça pela tundra.

Qualquer um dos seguintes ganchos pode atrair os personagens para os portões de Karkolohk:

- Os personagens aprendem sobre a fortaleza goblin enquanto estão em Dez Burgos (veja "**Contos Fantásticos em Dez Burgos**").
- O xerife **Markham Southwell** de Bryn Shander contrata os personagens para trazer para ele a cabeça do chefe goblin, **Yarb-Gnock** (veja "**Até Mais**" e "**Diplomacia Gnômica**" abaixo).
- Os personagens seguem uma carroça goblin voltando para Karkolohk (veja "**Canecas Espumantes**").

- Os personagens encontram um amuleto de um **guardião do escudo** na Torre Perdida de Netheril (veja “*Torre Perdida de Netheril*”) e usam seu recurso de rastreamento, que os leva a Karkolohk, onde o guardião do escudo é encontrado.

SEGREDO DO CHEFE YARB-GNOCK

Governar uma horda de goblins é um trabalho ingrato. Essa é uma lição difícil para um feiticeiro gnomo das rochas aprender.

Há cinco anos, antes de o Vale do Vento Gélido se tornar a paisagem infernal perpetuamente congelada que é hoje, **Spellix Romwod** estava viajando pela passagem na montanha com uma pequena caravana quando foi pego por uma avalanche. Os goblins que desencadearam a avalanche capturaram os companheiros de Spellix e os arrastaram de volta para suas cavernas nas montanhas para serem comidos. Spellix, que os goblins ignoraram, os seguiu e elaborou um plano astuto para libertar seus companheiros. Usando materiais recolhidos da caravana destruída, ele projetou uma fantasia para si mesmo. Disfarçado como um goblin meio metal, ele se infiltrou no covil dos goblins e fez o possível para se encaixar, usando habilmente feitiços de imagem silenciosa para esconder as imperfeições de seu disfarce. Quando ele foi oferecido um osso para roer, sua boca de goblin mecânica funcionou mal e não parava de ranger os dentes. Assim, Spellix Romwod passou a ser conhecido como **Yarb-Gnock**, que significa “*Sempre-Roendo*” em *Goblin*.

Spellix sentiu repulsa pela miséria dos goblins e teve pena deles. Abandonando toda a preocupação com seus ex-companheiros, de quem ele não gostava particularmente, **Spellix** adotou o nome dado a ele pelos goblins e passou os próximos meses planejando maneiras de melhorar seu padrão de vida. Muito depois de os outros membros da caravana terem sido comidos, **Yarb-Gnock** se tornou o novo chefe depois que o anterior morreu sufocado com a língua de uma cabra montesa. A essa altura, **Yarb-Gnock** já havia traçado planos para construir uma fortaleza nas montanhas. **Karkolohk**, a palavra gnômica para “*casa*”, se tornou o sonho da tribo goblin de um futuro melhor.

Enquanto os goblins terminavam a construção de sua nova casa, o inverno eterno desceu sobre o Vale do Vento Gélido. Menos caravanas fizeram seu caminho através da passagem na montanha, forçando o **Chefe Yarb-Gnock** a enviar carroças goblins para todos os lugares em busca de comida e recursos. Apesar de seus melhores esforços, o gnomo em roupas de goblin podia sentir que a tribo estava se tornando cada vez mais frustrada. Os goblins sentiram que estavam trabalhando mais por menos, e alguns estão começando a suspeitar que o **Chefe Yarb-Gnock** é uma fraude.

Preso no frio com criaturas que o matariam se descobrissem a verdade, o **Chefe Yarb-Gnock** está ficando sem ideias para manter os goblins motivados em outras tarefas e começou a temer que os goblins o perseguissem. Seu traje está começando a se desfazer e a paranoia o deixou sem sono. O número de “*traidores*” lançados do topo da montanha aumenta a cada ciclo da lua, e os goblins não sabem quem entre eles são os espões leais de Yarb-Gnock. A desconfiança infectou cada canto e recanto de Karkolohk.

Spellix Romwod estava começando a pensar que havia chegado a hora de abandonar seus parentes goblins e buscar refúgio em Dez Burgos quando, dois dias atrás, sua sorte melhorou repentinamente. Os goblins em uma carroça vasculhando tropeçaram em um objeto curioso na tundra - uma caixa metálica em forma de ovo. (Este objeto foi alijado de um nautiloide illithid logo antes de cair nas montanhas a leste, conforme descrito em “*Id Ascendant*”), o **Chefe Yarb-Gnock** acha que a caixa pode conter algo maravilhoso, e abri-la tornou-se sua nova obsessão.

VISÃO GERAL DE KARKOLOHK

Os goblins de Karkolohk freqüentemente assombram a trilha que conecta Dez Burgos a outros povoados mais ao sul, embora tenha pouco tráfego atualmente. Os prisioneiros são mantidos em gaiolas penduradas até morrerem de frio, quando então os goblins os cozinham e comem.

Trilhas profundas deixadas por carroças goblins levam de e para Karkolohk, tornando-a fácil de encontrar, apesar da forte nevasca. Uma vez que os personagens estão no sopé e viajam alto o suficiente para romper as nuvens, a fortaleza se torna visível a cerca de um quilômetro de distância.

A fortaleza foi construída no contraforte de uma encosta de montanha de uma forma que aproveita o ambiente natural. Situados no topo de uma colina, os mirantes goblins têm uma excelente visão de quem se aproxima.

O clima nas montanhas é tão violento que as estruturas de Karkolohk ocasionalmente se soltam e caem montanha abaixo. Outras vezes, experimentos de química que deram errado enviam estruturas de madeira em chamas. Portanto, o forte está sempre repleto de construções e reparos.

MENTALIDADE GOBLIN

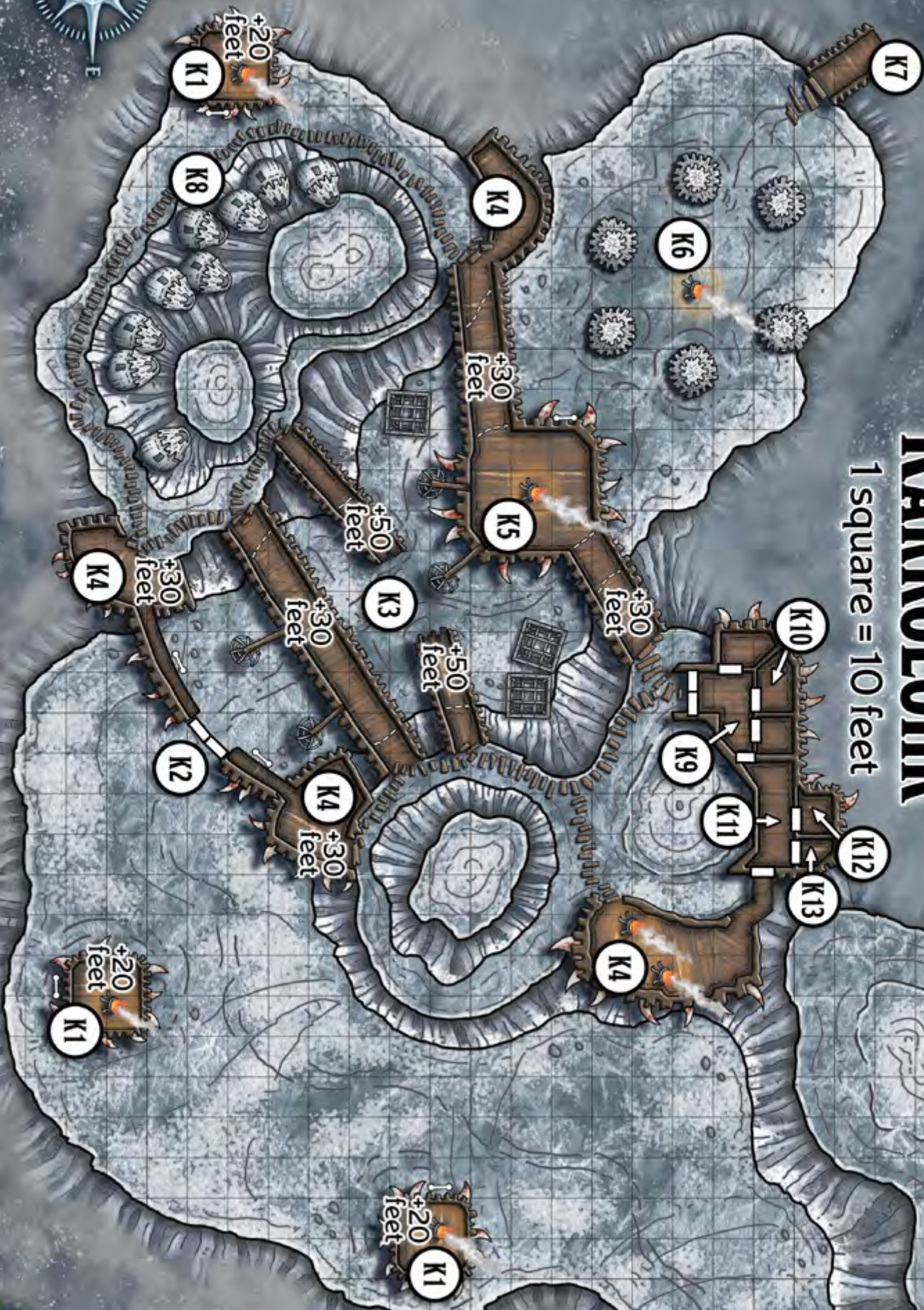
O **Chefe Yarb-Gnock** ensinou os goblins a tomar posse de seu destino e não parar por nada para conseguir o que desejam. Criaturas oportunistas que são, elas tomam qualquer sinal de fraqueza como uma abertura para obter uma vantagem. Se o *bullying* e a intimidação não funcionarem, os goblins usam táticas mais dissimuladas e passivo-agressivas. Se eles pensam que estão em desvantagem ou que terão uma perda inevitável, os goblins farão o que puderem para voltar atrás em tal situação, seja por meio de suborno, bajulação ou traição.

Os visitantes não são bem-vindos em Karkolohk. Além disso, os goblins que vivem aqui detestam não-goblins, especialmente gnomo. Se os goblins fossem um pouco mais espertos, eles veriam através do disfarce rude do **Chefe Yarb-Gnock** e da magia que ele usa para esconder suas imperfeições, e rasgar **Spellix Romwod** membro por membro.



KARKOLOHK

1 square = 10 feet



Map 2.9: Karkolohk

Karkolohk



Se você decidir usar a missão “*Até Mais*” (veja “*Até Mais*”), os personagens são tratados como diplomatas pelos goblins e têm permissão para se aproximar e entrar na fortaleza sem serem molestados, desde que não façam mal aos seus habitantes. Assumindo que eles evitem uma alteração violenta, os personagens são escoltados por um goblin até o refeitório de **Yarb-Gnock (área K11)** para um banquete privado com o chefe. Este banquete consiste em uma cabra montesa cozida. O que acontece a seguir depende do objetivo de Yarb-Gnock, que pode ser um dos seguintes:

- Se o objetivo de **Yarb-Gnock** é fazer as pazes com Dez Burgos, ele dá ao grupo uma tira enrolada de pele de coelho no final da refeição. Nesta faixa de couro escreveu um breve comunicado formal em *Comum* dirigido ao Conselho dos Oradores de Dez Burgos. Afirma que os goblins de Karkolohk se absterão de atacar viajantes e caravanas indo e voltando de Dez Burgos enquanto durar o tratado de paz entre Dez Burgos e Karkolohk, e carrega a assinatura de Yarb-Gnock na parte inferior. Depois de entregar a mensagem, Yarb-Gnock pede que os personagens saiam imediatamente e a entreguem no Salão do Conselho em Bryn Shander.
- Se o objetivo de **Yarb-Gnock** é fugir de Karkolohk, a refeição termina com Yarb-Gnock solicitando que os personagens o escoltem até o Salão do Conselho em Bryn Shander. Confundindo qualquer tentativa de Yarb-Gnock de deixar Karkolohk como uma abdução orquestrada pelos personagens, os goblins atacam os personagens enquanto eles tentam fugir da fortaleza com Yarb-Gnock a reboque. Nessa tentativa de fuga, Yarb-Gnock luta apenas em autodefesa, contando com os personagens para lidar com os goblins que estiverem no caminho.

KARKOLOHK LOCAIS

Os seguintes locais são marcados no **mapa 2.9**.

K1. TORRES DE VIGIA

A fortaleza tem três dessas estruturas atarracadas, duas com vista para a abordagem leste e uma terceira empoleirada no topo das falésias a oeste. Cada torre de vigia tem 6 metros de altura e uma escada de madeira frágil que leva ao topo, onde uma coluna espessa de fumaça sai de um braseiro que é mantido aceso o tempo todo.

Quatro goblins vestidos com roupas para o frio montam guarda no topo de cada torre. As ameias da muralha garantem a eles meia cobertura contra ataques de fora do forte. Eles deveriam estar olhando para fora em busca de sinais de problemas, mas os goblins preferem ficar em volta do braseiro para se aquecer. Um goblin tem uma buzina que pode tocar para soar um alarme, colocando toda a fortaleza em alerta.

Como os visitantes não são bem-vindos em Karkolohk, os goblins atiram flechas em qualquer lugar que veem. Um personagem que queira passar furtivamente por uma torre de vigia ou subir sua escada sem ser detectado deve ser bem sucedido num teste de Destreza **CD 9** (Furtividade). Se vários membros do grupo estiverem tentando a mesma tarefa, peça que façam um teste de grupo.

K2. PORTÃO PRINCIPAL

Um braseiro de fogo lança sua luz bruxuleante sobre as muralhas com pontas de 9 metros de altura que emolduram o portão principal. Quatro goblins espiam dessas muralhas, dois de cada lado. O portão tem 6 metros de altura e é feito de pedaços de madeira que foram amarrados juntos. Uma corrente pesada e um cadeado fecham o portão por dentro.

Seis goblins estremecem e batem os pés no topo das muralhas, tentando se manter aquecidos. Eles são um grupo tagarela, fazendo piadas às custas do outro. Cada muralha tem uma escada de madeira que leva até ela.

Um personagem que pretenda aproximar-se do portão sem ser detectado deve ter sucesso num teste de Destreza **CD 9** (Furtividade). Se vários membros do grupo estiverem tentando a mesma coisa, peça que façam um teste em grupo. Um personagem próximo ao portão pode usar uma ação para passar por ele e tentar arrancar o cadeado congelado usando ferramentas de ladrão, fazendo isso com um teste bem sucedido de Destreza **CD 20**. O guarda do pátio (veja **área K3**) carrega a chave da fechadura.

Um personagem pequeno pode tentar espremer-se por baixo do portão ou entre as suas barras de madeira, fazendo-o com sucesso com um teste **CD 20** Destreza (Acrobacia).

K3. PÁTIO

Duas pontes de madeira frágeis assomam sobre esta área a alturas de nove e quinze metros, respectivamente. A ponte mais alta está faltando uma grande seção de seu meio, e o que resta dessa estrutura não parece seguro.

Duas gaiolas de ferro penduradas em vigas que se estendem a sudeste da ponte inferior. Uma das gaiolas gira em sua pesada corrente de ferro enquanto um bando de corvos de penas negras rasga a carne da criatura desolada enjaulada dentro dela. Embaixo da ponte está um worg com um cavaleiro nas costas. O cavaleiro, envolto em roupas de frio, parece ser um goblin bastante gordo. Ao norte e oeste da ponte mais alta, descansando na neve, estão três grandes gaiolas de madeira, atualmente vazias.

As gaiolas de madeira foram construídas para conter os ursos polares que puxam as carroças dos goblins.

O goblin que cavalga o worg é **Snubsuk**, o guarda do pátio. Seu trabalho é trancar e destrancar o portão principal na **área K2**. O worg avança em direção aos intrusos, fazendo com que **Snubsuk** salte das costas do worg e caia na neve. **Snubsuk** é um covarde e foge quando é separado de sua montaria, abrindo caminho até o topo da **área K5**. **Snubsuk** carrega a chave do portão principal, pendurada em uma corrente algemada ao pulso esquerdo.

Pontes e gaiolas. O centro da ponte de 15 metros de altura desabou há alguns dias. Os goblins usaram os destroços para acender fogueiras e ainda não consertaram a ponte. A ponte de 9 metros de altura está intacta e desprotegida. Uma das jaulas penduradas nela contém um prisioneiro: um humano morto com quem os corvos estão se banqueteando.

K4. PLATAFORMAS DE ARQUEIROS

Essas plataformas de madeira rangem e gemem sob os pés. Cada um deles tem **dois goblins** em roupas de frio e **dois lobos** posicionados em cima deles.

Se um alarme soar, os goblins começam a procurar alvos no solo para atacar com seus arcos curtos. Se o inimigo se mover para um local que os goblins não possam ver, eles montam nos lobos e se movem para outra plataforma de arqueiro.

K5. PLATAFORMA PRINCIPAL DE BATALHA

Esta torre de vigia de madeira de dez metros de altura está conectada aos cumes nevados de ambos os lados por pontes de madeira. Pendurado nele está um par de gaiolas de ferro vazias e, pendurado sob a plataforma elevada da torre, está um construto semelhante a um golem de quase três metros de altura com uma cabeça em forma de elmo. Esta engenhoca humanoide está presa a um arranjo de cordas e roldanas que a fazem parecer uma marionete gigante.

Quando os anúncios ou gritos de guerra precisam ser feitos, o topo desta torre é onde o **Chefe Yarb-Gnock** se levanta para se dirigir à tribo dos goblins. Nenhum goblin está nele atualmente, embora tenha uma boa quantidade de tráfego. Uma escada de madeira frágil vai da plataforma ao chão. A parte inferior da plataforma é equipada com um sistema de cordas e roldanas que os goblins podem usar para içar qualquer coisa mais pesada do que um goblin, e o topo da plataforma possui escotilhas cobertas de neve embutidas que podem ser levantadas para chegar até o cordame embaixo.

Constructo Pendurado. O constructo pendurado sob a plataforma é um **guardião do escudo** que sobreviveu à queda de Ythryn, embora seu mestre não. Ele foi fortemente danificado no acidente; consequentemente, seu ponto de vida máximo está reduzido em **80**. Para ativar e controlar o escudo guardião, os personagens precisam de seu amuleto, que está dentro de uma antiga torre que se quebrou quando Ythryn caiu e desceu na tundra (veja *“Torre Perdida de Netheril”*). Eles também precisam operar o sistema de roldanas e cordas dos goblins para baixá-lo até o solo; descobrir como o sistema funciona requer um teste bem-sucedido de Inteligência **CD 15**.

O **guardião do escudo** foi construído por um mago Netherese e tem quase dois mil anos. Esculpido em seus antebraços enormes está o sigilo pessoal do mago. Depois que a torre do mago caiu, o guardião deixou a torre para procurar ajuda, mas foi soterrado por uma avalanche. Eventualmente, ele desligou. Séculos depois, um bando de goblins o desenterrou e o arrastou de volta para Karkolohk. Infelizmente para eles, o guardião não pôde ser reativado. Depois de pensar um pouco, o chefe

Yarb-Gnock decidiu pendurá-lo nesta plataforma, usando cordas e roldanas como fios de marionetes para fazer o guardião parecer animado e assustador. Este construto deve ter sido uma visão animada de se ver em um ponto, mas a aura de ameaça em torno dele rapidamente se desvaneceu, e os goblins perderam todo o interesse nele.

K6. CABANAS DOS CURANDEIROS

Em uma ampla prateleira coberta de neve, seis tendas cônicas feitas de peles de animais e cascas de árvores cobertas por molduras de madeira estão dispostas em um círculo ao redor de um braseiro em chamas.

Cada cabana é o lar de um curandeiro goblin em roupas para o frio. Cada um possui um kit de curandeiro. Além disso, cada curandeiro tem uma cabra montesa de estimação (veja **Apêndice C**), da qual extrai leite e que pode usar como montaria. Cada cabra é geralmente amarrada a um poste dentro da cabana do curandeiro.

Manafek. A curandeira goblin na cabana mais a leste chama-se **Manafek**. Ela também adivinha o futuro estudando os padrões de sangue de corvos derramados na neve. Ela é sábia o suficiente para ter visto através do disfarce do **Chefe Yarb-Gnock** e está pensando em chantagear o gnomo da rocha ou denunciá-lo. Ela está se inclinando para o primeiro, já que não tem certeza se os goblins a escolherão como sua nova líder se Yarb-Gnock morrer.

K7. CAMINHADA DA PERDIÇÃO

Uma passarela de madeira de 6 metros de comprimento se agarra à beira de um precipício. Suas grades pontiagudas são adornadas com tiras de pano rasgado e crânios de goblins.

Sempre que o Chefe Yarb-Gnock quer fazer de um goblin um exemplo, o pobre desgraçado é arrastado aos gritos para esta passarela. O goblin pode se atirar do penhasco para a morte ou morrer pelas espadas de seus parentes. Os crânios pertencem a goblins que nunca chegaram ao fim da passagem. Os corvos limpam os crânios.

A passarela foi mal construída e dá sinais de ter sido consertada várias vezes depois de ser danificada pelo vento. Se mais de 90kg forem colocados na metade externa dela, a coisa toda se desprende e cai montanha abaixo. Qualquer criatura na passagem quando ela quebrar deve fazer uma salvaguarda de Destreza **CD 16**. Em um teste bem-sucedido, a criatura salta e cai no chão perto da encosta. Em uma falha de salvamento, a criatura cai 45 metros em rochas geladas com ossos de goblin espalhados entre eles, levando **52 (15d6)** dano contundente com o impacto.

K8. BARRACOS GOBLINS

Barracos caindo aos pedaços se agarram precariamente à face da rocha, suas escadas de corda balançando com cada rajada de vento.

Esses barracos são fixados à face da rocha com palafitas. Cada barraco fica de 4,5m a 6 metros acima do caminho de pranchas de madeira que percorre toda a extensão da saliência abaixo delas. Os interiores dos barracos são forrados com peles de animais e grossas tiras de casca de árvore. Cada barraco contém um **goblin adulto** e **1d6** crianças goblins (não combatentes).

Quando a fortaleza é atacada, os goblins que moram aqui puxam as escadas de corda, o que torna difícil chegar aos barracos. Uma criatura pode chegar a um barraco escalando o penhasco de gelo, mas para fazer isso é necessário um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 15.



Spellix Romwod

Spellix Romwod

Humanoide Pequeno, caótico e neutro

Classe de Armadura: 14 (armadura de couro)

Pontos de Vida: 33 (6d6 +12)

Deslocamento: 7,5 metros.

For	Des	Con	Int	Sab	Car
6 (-2)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	9 (-1)	16 (+3)

Perícias: Arcanismo +4, Enganação +5, História +4

Sentidos: Visão no escuro 18 metros, Percepção passiva 9

Idiomas: Comum, Dracônico, Élfico, Gnômico, Goblínico

Nível de Desafio: 1/2 (100 XP)

Astúcia de Gnom: Spellix tem vantagem em todas as salvaguardas de Inteligência, Sabedoria e Carisma contra magia.

Conjuração Inata. A habilidade de conjurar magias de Spellix é Carisma (CD 13 para evitar magia, +5 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as seguintes magias, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: mãos mágicas, raio de fogo*, toque chocante *

3/dia: imagem silenciosa

1/dia cada: coroa da loucura, escudo, orbe cromática;

AÇÕES

Toque Chocante (Truque). Ataque de magia corpo a corpo: +5 para acertar (com vantagem na jogada de ataque se o alvo estiver usando armadura de metal), alcance 1,5m, uma criatura. **Dano:** 4 (1d8) de dano elétrico, e o alvo não pode reagir até o início de seu próximo turno.

Raio de Fogo (Truque). Ataque de magia à distância: +5 para acertar, alcance de 36 m, um alvo. **Dano:** 5 (1d10) de dano por fogo. Um objeto inflamável atingido por esta magia inflama se não estiver sendo usado ou carregado.

K9. SAGUÃO DO FORTE PRINCIPAL

Quatro goblins em roupas de frio guardam este salão. Se um alarme soar, os guardas largam uma pesada barra transversal de madeira na porta dupla ao sul até que o **Chefe Yarb-Gnock** dê a ordem para removê-la. Um aríete ou arma de cerco semelhante é necessário para derrubar a porta gradeada.

K10. QUARTEL DA GUARDA

Esses quartos são mobiliados de forma semelhante com peles sarnentas empilhadas em cima de redes feitas de velhas redes de pesca. Nenhum goblin está descansando aqui quando os personagens chegam.

K11. SALA DE JANTAR

Uma mesa baixa de banquete domina esta sala, e não há cadeiras, pois os goblins devem se sentar no chão. A mesa e o chão estão cobertos de ossos de peixe, pedaços de carne podre e outros restos de refeições anteriores. Ninguém limpa este lugar.

Personagens que empreendem a jornada “**Até Mais**” (veja “**Até Mais**”) são trazidos aqui para conhecer e jantar com o **Chefe Yarb-Gnock**. Os personagens devem esperar aqui até que **Spellix** vista sua fantasia de Yarb-Gnock e saia de seus aposentos (área K12). Ele começa a conversar um pouco até a comida chegar cerca de 10 minutos depois.

Quando a sala não está em uso, um goblin solitário fica de guarda dentro da sala perto da porta leste, que está selada com uma barra transversal de madeira e tem um olho mágico fechado no nível do olho do goblin. Se alguém bater do outro lado da porta, o guarda espia pelo olho mágico para ver quem está lá. Se ele vir um rosto amigo, ele levanta a barra e abre a porta. O personagem pode usar uma ação para tentar forçar a abertura dessa porta pelo outro lado, quebrando a trave com um teste bem-sucedido de Força CD 22 (Atletismo). Quando a sala de jantar está em uso, o guarda se retira para o quartel (área K10).

K12. APOSENTOS DO CHEFE

A porta desta sala tem três fechaduras. O personagem pode usar uma ação para tentar abrir a porta à força, fazendo isso com um teste de Força CD 15 bem-sucedido. **Spellix Romwod** (veja seu bloco de estatísticas) rapidamente veste seu disfarce se alguém bater na porta ou tentar quebrá-la, mas leva **1 minuto** para fazer isso. Enquanto veste sua fantasia de goblin, Spellix conversa levemente (em **Goblin**) através da porta fechada para ganhar tempo.

O seguinte texto em caixa pressupõe que Spellix teve tempo para vestir seu disfarce antes que os personagens abram a porta. Se o pegarem em flagrante, modifique a descrição de acordo:

Esta sala de 3 metros quadrados apresenta duas prateleiras de madeira que contêm objetos meio desmontados e outras tralhas. No meio da sala, um goblin de aparência estranha em roupas de frio está ao lado de uma caixa metálica em forma de ovo tão grande quanto ele. Perto está um pequeno berço forrado de pele e um braseiro cheio de brasas.

Os personagens que revistam o lixo das prateleiras encontram um conjunto de **ferramentas de funileiro** e **três bugigangas** (determinado rolando na tabela de *Bugigangas do Vale do Vento Gélido* no Apêndice A).

Se os personagens claramente se revelarem como inimigos dos goblins, **Spellix** remove sua máscara de goblin para que os personagens não o confundam com um inimigo. Se perguntado como ele terminou em sua situação atual, **Spellix** diz que ele é um ator de método treinando para o papel de um senhor da guerra goblin para uma peça. (*Ele não consegue evitar — ele mente sobre tudo.*)

Os personagens podem facilmente forçar **Spellix** a fazer o que eles dizem, já que eles são claramente mais poderosos do que sua horda de goblins. Enquanto em seu disfarce de Yarb-Gnock, **Spellix** pode ser usado como refém para facilitar a fuga dos personagens, ou ele pode ordenar que os goblins parem e permitir que os personagens saiam do forte sem serem molestados. Se **Manafek** (veja *área K6*) ainda estiver viva, ela pode aparecer inesperadamente com um grupo de goblins e expor o impostor, forçando **Spellix** a colocar seu destino nas mãos dos personagens. Se os personagens entregarem o gnomo aos goblins, **Spellix** é levado embora para fazer a **Caminhada da Perdição** (consulte a *área K7*), e os personagens ficam livres para ir sem mais incidentes.

Caixa em forma de Ovo. Feito de metal mágico, este recipiente indestrutível tem 90 cm de altura e 90 cm de largura, com uma base plana que o permite ficar em pé e costuras na parte superior que sugerem que se abre como uma flor. Embora pareça suave, sua superfície parece pegajosa. Ele pesa 110 quilos e tem um painel de luzes piscando abaixo de seu meio saliente. O painel é um mecanismo de bloqueio de teclado de nove dígitos, e cada botão brilhante tem saliências semelhantes a braille. **Spellix** não conseguiu remover o teclado ou abrir a caixa, então ele tem tentado diferentes combinações na fechadura.

Os personagens não serão capazes de decifrar a combinação de **oito dígitos** rapidamente, então a maneira mais fácil de abrir a caixa é conjurar uma magia **arrombar** nela ou pagar a alguém em Dez Burgos para conjurar a magia (veja *“Magia em Dez Burgos”*)

Destrançar a caixa faz com que um **abocanhador matraqueante** contido dentro dela saia. Ele ataca todas as outras criaturas indiscriminadamente.

K13. SALA DO TESOURO

Esta pequena sala está vazia.



TORRE PERDIDA DE NETHERIL

Enterrado na tundra está o pináculo de uma torre que se separou da cidade netherese de Ythryn quando caiu do céu há quase dois mil anos. A torre se despedaçou ao se cravar na terra, de cabeça para baixo. Lá ele permaneceu por séculos, enterrado sob a neve e o gelo.

O mago Netherese que vivia dentro da torre não sobreviveu ao acidente. O guardião do escudo do mago não apenas sobreviveu, mas também cavou seu caminho para fora, criando um túnel que outros podem usar para alcançar o interior da torre. Até recentemente, a boca deste túnel estava enterrada sob gelo e neve. Depois de sair da torre, o guardião do escudo vagou até a Espinha do Mundo, onde desligou e ficou perdido por séculos até que um bando de goblins o encontrou recentemente e o trouxe para seu forte na montanha (veja *“Karkolohk”*).

Os personagens podem aprender sobre a torre em Dez Burgos (veja *“Contos Fantásticos em Dez Burgos”*), ou eles podem tropeçar nela acidentalmente enquanto caçam (veja *“Caça ao Yeti Vermelho”*). O NPC que conta a história está disposto a guiar os personagens até a localização do pináculo por não menos que **20 po**. Após fazer isso, o guia deseja boa sorte ao grupo antes de retornar a Dez Burgos.

Antes que os personagens enfrentem os desafios da torre, revise as informações sobre **Dzaan** na seção *“Irmandade Arcana”* do Apêndice C. Os detalhes sobre o simulacro e guarda-costas de Dzaan são especialmente pertinentes, dado o que os personagens estão prestes a descobrir.

NÃO TÃO MORTO MAGO DE THAY

Dzaan instruiu seu simulacro a permanecer na torre e ordenou a **Krintaas**, seu guarda-costas **inumano**, para vigiá-lo. O simulacro deseja ativar a câmara rúnica no nível mais baixo (*área P16*), porque a magia desta sala pode transformar uma criatura ou objeto ilusório em um real (dentro dos limites). O simulacro pensa que pode usar a câmara rúnica para se transformar em um clone de carne e sangue de **Dzaan**, mas ativar a câmara requer uma centelha de vida, que o simulacro não possui. **Krintaas**, que também carece de uma centelha de vida, está esperando impacientemente que **Dzaan** retorne e anule os esforços do simulacro para testar a câmara rúnica. Nem o simulacro nem **Krintaas** sabem que o verdadeiro **Dzaan** está morto (veja *“Trabalho e Problema”*).

Quando os personagens aparecem, o simulacro de **Dzaan** fica em êxtase. Finalmente, algumas criaturas vivas potencialmente úteis chegaram! O simulacro barganhará, fará amizade, ameaçará ou fará qualquer outra coisa que ache que possa funcionar para que um ou mais deles o acompanhem até a câmara rúnica. Se os personagens souberem que o **Dzaan** real está morto e transmitem essa informação ao simulacro, ele fica ainda mais determinado.

Assim que descobre que **Dzaan** está morto, **Krintaas** faz o que for preciso para garantir que o simulacro receba a centelha de vida necessária para ativar a câmara rúnica.

LOST SPIRE OF NETHERIL

1 square = 5 feet



LEVEL 1

LEVEL 2



LEVEL 3

LEVEL 4



Map 2.10: Torre Perdida de Netheril



LOST SPIRE OF NETHERIL

1 square = 5 feet



LEVEL 1



LEVEL 2



LEVEL 3



LEVEL 4



Versão do Jogador



APROXIMANDO-SE DA TORRE

Quando os personagens avistarem a seção da torre que é visível na superfície, leia:

Uma ponta de rocha de formato irregular com seis metros de altura se projeta da tundra à sua frente. Sua superfície lisa e brilhante não pode ter sido desgastada pelo vento. Não, essa saliência parece totalmente deslocada, como se tivesse sido cravada no solo.

Um personagem que examinar a saliência pode fazer um teste de Inteligência CD 15 (História) para discernir sua natureza. (A característica **Conhecimento de Pedras** dos anões pode ser útil aqui.) Num teste bem-sucedido, o personagem pode confirmar que a pedra não é formada naturalmente nem cortada manualmente, mas sim moldada por magia. Se for bem-sucedido no teste por **5 ou mais**, o personagem também percebe que a rocha saliente é do topo de uma estrutura maior que continua subterrânea.

ENTRADA ESCORREGADIA

Os personagens que vasculharem a área ao redor da protuberância encontram um túnel escorregadio de 1,5 m de diâmetro que penetra no solo em um ângulo íngreme e desce para a terra congelada. O personagem que se desloca no túnel sem auxílio de equipamento de escalada ou mágica deve passar num teste de Força CD 15 (Atletismo) ou deslizar incontrolavelmente para o fundo, caindo de bruços na **área P1**, mas sem sofrer danos. Os personagens podem dispensar a escalada e simplesmente deslizar no túnel, com um resultado semelhante. Voltar à superfície requer equipamento de escalada ou magia.

VISÃO GERAL DA TORRE PERDIDA

Além de mostrar os **quatro níveis da torre**, o **mapa 2.10** mostra uma vista lateral da torre em seu estado original e uma seção transversal mostrando seu estado atual: quebrada, quase toda enterrada e de cabeça para baixo.

As características constantes da torre estão resumidas abaixo:

Tudo está de ponta-cabeça. Cada local atravessável mostrado no **mapa 2.10** está de cabeça para baixo. Para se locomover, os personagens precisam andar em tetos e escalar os topos das portas. Móveis que não foram aparafusados com segurança às paredes ou ao chão estão em desordem, ou em cacos, no teto.

Iluminação. Todos os quartos, corredores e escadas estão iluminados por magia de chama contínua lançados em arandelas. As chamas ainda apontam para o teto, traindo sua natureza mágica. Elas não emitem calor.

Altura das salas e das portas. Todas as salas e passagens têm 3,6 metros de altura, com tetos e pisos planos, a menos que o texto diga o contrário. Todas as portas têm 2,5 metros de altura e estão arqueadas; estar de cabeça para baixo os transforma em barreiras côncavas de 1,20 m de altura que devem ser transpostas para ir de uma sala a outra).

Túneis. O guardião do escudo abriu buracos no chão e abriu túneis em alguns lugares durante sua fuga da torre. Os personagens podem usar essas aberturas para se mover entre os níveis, mas eles precisam de cordas ou magia para subir ou descer com segurança.

LOCAIS DA TORRE PERDIDA

Os seguintes locais são marcados no **mapa 2.10**.

P1. ENTRADA DE PONTA-CABEÇA

O túnel escorregadio se abre em uma sala de cabeça para baixo, cujo conteúdo está coberto de gelo. Do outro lado do túnel está uma porta de madeira nivelada com o teto, que costumava ser o chão. A porta está entreaberta e, flanqueando-a, há duas estátuas de pedra idênticas penduradas como estalactites. Do outro lado das estátuas estão castiçais com chamas de cabeça para baixo queimando neles.

As estátuas, que se fundem perfeitamente com o teto, representam um humano de rosto comprido vestido com mantos de mago e segurando um cajado. As estátuas costumavam ter feitiços mágicos, mas essas proteções desapareceram há muito tempo.

P2. CORREDOR DE PONTA-CABEÇA

As escadas de cabeça para baixo na extremidade leste deste corredor cheio de gelo já foram conectadas à **área P9**, mas a passagem está tão entupida com entulho e gelo que não pode ser usada.

P3. BIBLIOTECA DE PONTA-CABEÇA

Estantes altas fixadas na parede externa espalharam seu conteúdo no chão transformado. Uma grande mesa está deitada de lado, com uma perna quebrada. Um túnel de 1,5m de largura no chão para o leste leva para baixo.

A maioria dos livros desta biblioteca foi destruída pelo tempo e pelo abandono. O grupo de aventureiros que **Dzaan** contratou para ajudá-lo a vasculhar a torre removeu todos os livros que considerou valiosos, incluindo grimórios. Eles deixaram para trás alguns que podem interessar a certos personagens:

Maravilhas mágicas de Netheril. Este livro é uma coleção de entrevistas com arqui-magos netherese, que discutem seus estudos sobre a magia élfica antiga e a criação de **mythallars** (veja **Apêndice D**). O livro inclui esboços de tais dispositivos.

Mistérios do Phaerimm. Este livro lança luz sobre os **phaerimm** - monstros telepáticos em forma de funil de intelecto maligno que se escondem no **Subterrâneo** - e inclui esboços perturbadores deles.

Magos no Vazio. O nascimento do império Netherese é narrado nesta história entediante e trabalhosa sobre a vida de três magos Netherese.

Túnel Abaixo. Um túnel áspero contra a parede norte leva para baixo até a **área P6** no **nível 2**.



Uma aventureira anã explora a torre de ponta-cabeça de uma cidade perdida

P4. OFICINA DE PONTA-CABEÇA

Esta sala contém equipamentos quebrados e desordenados, muitos deles perto de duas pesadas mesas de trabalho de madeira - uma de lado, a outra de cabeça para baixo.

Os personagens que vasculham os destroços encontram uma chave de ferro que abre a arca de metal na **área P5**.

P5. DEPÓSITO DE POÇÕES DE PONTA-CABEÇA

O chão desta sala está coberto com cacos de vidro, piscinas congeladas de fluidos derramados e os destroços de dois armários. Em um nicho no canto mais afastado da sala, uma arca de metal está presa ao teto. Sua tampa está trancada.

A chave do baú pode ser encontrada na **área P4**. Um personagem usando *ferramentas de ladrões* pode arrombar a fechadura do baú com um teste bem-sucedido de Destreza CD 15.

Tesouro. Os personagens que abrirem o baú de cabeça para baixo devem ter cuidado para não deixar o conteúdo cair. O baú contém quatro poções de resistência (uma de cada: **ácido**, **frio**, **fogo** e **energia**). Se nenhuma precaução for tomada, as poções caem do baú aberto e se espatifam no chão, tornando-se inúteis. Qualquer personagem por baixo do baú pode tentar apanhar uma poção que cai com a mão livre, sendo bem-sucedida numa salvaguarda de Destreza CD 10.



P6. LABORATÓRIO DE PONTA-CABEÇA

Esta sala contém duas gaiolas de metal, ambas muito danificadas. Perto dali, dois túneis cavados rudemente - um no teto e outro no chão - levam a outras áreas. As janelas estreitas ao longo da parede externa curvada permitem que você tenha um vislumbre da terra na qual essa estrutura se empalou.

As gaiolas de metal bateram muito durante o acidente e se desfizeram facilmente. Um deles segura a carapaça de uma pessoa semelhante a um inseto. Um personagem que examine este objeto e seja bem-sucedida num teste de Inteligência CD 20 (Natureza) pode identificá-lo como vindo de um **thri-kreen**.

Túneis para cima e para baixo. Túneis rústicos no meio da sala conduzem à **área P3** e descem à **área P11**.

P7. SALA DE ESTUDO DOS APRENDIZES DE PONTA-CABEÇA

Uma mesa de ponta-cabeça fica no meio desta sala, e os livros estão espalhados ao redor dela. Pendurada na parede externa curvada está uma lareira de cabeça para baixo. Ao longo da mesma parede há uma janela com nada além de terra compactada.

Os membros da expedição anterior vasculharam os livros e colheram os melhores. Os personagens que examinam minuciosamente os restantes podem encontrar alguns interessantes que podem ser recuperados:

Guia de Ajudar para o Fantástico. Este tratado alegre e leve sobre ilusão mágica era leitura obrigatória em muitas salas de aula netherese. Ele descreve maneiras inteligentes de usar as magias de ilusão comum.

A Mente sem Restrições. Este texto lunático discute como alguém pode existir apenas como um cérebro desencarnado, preservado por eras em um fluido de suspensão mágica. Inclui esboços de cérebros em jarros.

P8. Sala de Leitura de Ponta-Cabeça

Esta sala contém os restos destroçados de uma mesa e algumas cadeiras. Você rapidamente descobre que todo o som está mudo aqui.

Um magia **silêncio** permanente envolve esta sala, que os aprendizes usam para estudo silencioso. O efeito pode ser dissipado (CD 18).

P9. Escada Colapsada

Esta escada já foi conectada à área P2 no nível 1, mas a passagem está muito obstruída com entulho e gelo para ser usada.

Aprendiz morto. Parcialmente enterrado sob os escombros está um esqueleto humano em vestes esfarrapadas - os restos mortais de um aprendiz que morreu no acidente. Os personagens que examinam o esqueleto percebem que falta um de seus dedos ossudos. Um explorador anterior notou um anel no dedo, não conseguiu removê-lo e decidiu quebrar o dedo inteiro.

P10. ESCADA EM ESPIRAL CHEIA DE ENTULHO

Esta escada em espiral costumava conectar os níveis 2 a 4, mas está entupida de entulho, tornando-a intransitável.

P11. LABORATÓRIO DE PONTA-CABEÇA

Esta câmara parece ter sido o laboratório de um mago, como evidenciado pelos armários de cabeça para baixo e prateleiras vazias presas às paredes, o vidro quebrado e o equipamento alquímico espalhado pelo chão e os símbolos misteriosos pintados no que agora é o teto. No meio deste espaço, passagens de um metro e meio de largura perfuradas através do teto e do chão levam a outros níveis. Perto deles, uma parede parcialmente desabada expõe uma sala que fica além.

A lacuna na parede oeste foi feita por membros de uma expedição anterior, depois que descobriram uma porta secreta que não conseguiam abrir. A porta secreta foi reduzida a escombros, criando uma lacuna na parede que conduz à área P13. O simulacro de Dzaan e seu guarda-costas, Krintaas, estão na área P12 e se movem para investigar quaisquer distúrbios altos aqui.

Tesouro. Qualquer personagem que passe alguns minutos vasculhando os detritos encontra uma pequena chave de latão (que destranca o baú invisível na área P15) e um tubo de pergaminho selado feito de chardalyn (veja o registro sobre Chardalyn). Ele contém um pergaminho de magia **invisibilidade** estampado em um pedaço enrolado de folha dourada. O tubo de chardalyn é seguro para manusear.

P12. NEVE E SOMBRA

A menos que eles sejam atraídos para a área P11 por uma perturbação, o simulacro de Dzaan (veja Apêndice C) e seu guarda-costas inumano, Krintaas, estão aqui. Omita o segundo parágrafo do seguinte texto em caixa se esses NPCs não estiverem presentes:

Algun esforço foi feito para organizar o conteúdo desta sala de cabeça para baixo, criando um escritório funcional. Uma mesa está no meio da sala, cercada por pequenas pilhas de livros. Em cima da mesa está um amuleto girando em uma corrente.

Duas figuras estão atrás da mesa. Um deles é um guerreiro morto-vivo em uma armadura de couro cravejada, sua carne cinza morta esticada sobre seus ossos e seu rosto travado em uma carranca terrível. O outro é um jovem atraente com roupas para o frio. Seu rosto, sob um chapéu puído de bruxa, exibe olhos estudiosos e um sorriso caloroso. “Bem-vindos à Torre Perdida de Netheril”, diz ele. “Meu nome é Dzaan.”

Personagens que assistiram à execução violenta de Dzaan (veja “Trabalho e Problema”) reconhecem o jovem como Dzaan - de volta dos mortos, ou assim parece. O simulacro, por outro lado, nunca encontrou os personagens antes. Para ganhar sua confiança, ele tenta ser honesto e aberto. É autoconsciente o suficiente para saber o que é, mas não pode crescer ou aprender em sua forma atual. Ele pede que os personagens o ajudem a se tornar uma criatura de carne e osso como o mago que o criou. Ele não sabe nada sobre o destino de Dzaan ou os crimes pelos quais o verdadeiro Dzaan foi executado.

No decorrer de uma conversa, o simulacro compartilha as seguintes informações:

“Sou um simulacro do meu criador. Esta torre é apenas um fragmento de uma cidade voadora Netherese que caiu há quase dois mil anos e fica em algum lugar sob a geleira.”

“No nível mais baixo desta torre invertida, meu criador encontrou uma câmara que pode transformar ilusões em realidade. A centelha de vida de uma criatura viva é necessária para ativar seu poder. Como uma criação de neve e sombra, não tenho centelha de vida própria, e Krintaas, meu guarda-costas morto-vivo, não ajuda em nada. Garanto-lhes, que a câmara não pode de forma alguma prejudicar ninguém.”

O simulacro de Dzaan carece de um grimório. Se atacado, seu impulso é se tornar **invisível** e fugir, então usar sua magia de **levitação** para subir a torre enquanto Krintaas cobre sua fuga. Se ele escapar da torre, seguirá para Dez Burgos; como uma coisa feita de gelo e neve, o simulacro pode cruzar a tundra sem medo de congelar até a morte.



Amuleto do Guardião

Amuleto. O objeto na mesa é o amuleto de um guardião do escudo. **Dzaan** o recuperou da **área P15** e trouxe aqui para exame. Nem o **simulacro** nem **Krintaas** sabem o que o amuleto faz, e nem se importam. O simulacro alegremente o dará aos personagens se um ou mais deles concordarem em acompanhá-lo à câmara rúnica no nível mais baixo. Uma magia de **detectar magia** revela uma aura mágica de **encantamento** ao redor do amuleto.

O amuleto é um disco de 10 cm de largura composto de madeira com moldura de prata, com uma runa esculpida em sua face. (Esta runa corresponde àquela nos antebraços do guardião do escudo e é o sigilo pessoal do mago que criou ambos.)

Este amuleto de guardião do escudo em particular é um item mágico raro que requer sintonização, e apenas humanoides podem ser sintonizados com ele. Um humanoide que se sintoniza com o amuleto conhece a distância e direção do guardião do escudo, desde que o amuleto e o guardião estejam no mesmo plano de existência. Como uma ação, o usuário sintonizado com o amuleto pode tentar reativar o guardião do escudo, fazendo isso com um teste bem sucedido de Inteligência **CD 20** (Arcanismo). A reativação só pode ser tentada enquanto o amuleto e o guardião estiverem a 3 metros um do outro. Caso contrário, o amuleto funciona conforme descrito no registro do **guardião do escudo** no **Livro dos Monstros**.

Livros. O simulacro está vasculhando os destroços da torre e reunindo livros que podem ser úteis. Os personagens podem encontrar os seguintes títulos legíveis entre as pilhas de livros danificados e sem valor no chão:

Pergaminhos Perdidos de Sabreyl. Escrito em élfico, este livro acadêmico copia e analisa fragmentos de oito antigos pergaminhos deixados por um elfo do sol mago que ensinou magia aos gigantes das nuvens de Ostória, um império que ruíu há 40.000 anos.

Da Sombra, Substância. Este trabalho especulativo discute como alguém pode aproveitar a **Trama** para transformar um objeto ou criatura ilusória em sua contraparte real, com comentários e críticas de notáveis ilusionistas netherese.

Aqui está o Rei. Este romance elaborado com trama apresenta um ilusionista que usa magia para se passar por um príncipe, suplantar um rei, governar um reino fictício por 61 anos e fingir sua própria morte.

Ventatost. Este livro usa depoimentos e teorias da conspiração para reunir eventos que levaram à destruição de uma cidade Netherese chamada **Ventatost**, que se desintegrou enquanto voava sobre a floresta de Cormanthor quase dois mil anos atrás, antes da queda de Ythryn.

P13. SANTUÁRIO DE PONTA-CABEÇA

Os personagens que espiam pela abertura na parede leste veem o que parece ser um santuário sem muita decoração ou estilo:

Um altar de pedra está preso ao teto dessa sala semicircular e vazia. Uma estrela de oito pontas está esculpida na face oriental do altar.

Personagens que forem bem-sucedidos num teste de Inteligência **CD 15** (Religião) reconhecem o símbolo do altar como o **símbolo sagrado de Mystryl**, a primeira encarnação de **Mystra**, a **Deusa da Magia**. Se este teste for bem sucedido por **5 ou mais**, os personagens também sabem que os santuários sagrados para Mystryl são locais raros e frequentemente cheios de mistério.

Altar. O altar fica a 2,7 metros acima do “chão” e se funde perfeitamente com o “teto” ao qual está preso. Uma magia **detectar magia** ou magia semelhante não revela a aura mágica ao redor do altar, que está protegida por uma versão permanente da magia **aura mágica de Nystul** que esconde sua natureza mágica. Se um **dissipar magia** bem-sucedido for conjurado no altar (**CD 18**), seguida por uma magia **detectar magia** ou magia semelhante, ela irradia uma aura de magia de **ilusão**.

Na primeira vez que um personagem que puder conjurar magias tocar o **símbolo de Mystryl** esculpido na frente do altar, um frasco rolha cheio de um líquido azul luminoso surge em um raio de luz “em cima” do altar e imediatamente cai, se espatifando no teto - chão revolvido, a menos que alguém ao seu alcance o pegue. Para pegar o frasco que está caindo, é necessário uma salvaguarda bem-sucedida de Destreza **CD 10**. Se mais de um personagem for bem-sucedido neste salvamento, aquele que tirou mais alto é aquele que o pega. Se o frasco se estilhaçar, seu conteúdo evapora instantaneamente. Apenas um desses frascos pode ser criado, após o qual o altar se torna não mágico.

Um personagem pode usar uma magia **identificar** ou magia semelhante para determinar as propriedades do líquido azul no frasco. Qualquer criatura que beba tudo ganha a habilidade de conjurar o truque **ilusão menor** à vontade, usando **Inteligência** como sua habilidade de conjuração. Se a criatura que bebe o líquido já puder conjurar o truque **ilusão menor**, ou se o líquido for consumido por mais de uma criatura, nada acontece e o presente é desperdiçado.

P14. REFEITÓRIO DE PONTA-CABEÇA

Esta sala é onde os antigos inquilinos da torre se reuniam para as refeições. Personagens que fizeram amizade com o simulacro de Dzaan são avisados sobre a criatura nesta sala:

Talheres enferrujados, pratos quebrados e cadeiras quebradas estão espalhados no chão em meio a duas mesas, uma virada e outra de lado.

Saindo de trás da mesa tombada está um réptil desajeitado de oito pernas com olhos brilhantes.

Um **basilisco** hostil está escondido nesta sala, tendo se arrastado para dentro da torre algumas semanas atrás.

P15. QUARTO DE DORMIR DE PONTA-CABEÇA

A cama neste quarto está de cabeça para baixo no chão, seus cobertores apodrecidos aparecendo por baixo do colchão desintegrado. Montado na parede norte está um espelho alto e rachado em uma moldura de pedra que se funde perfeitamente com a parede circundante.

Debaixo de duas janelas entupidas de sujeira está um esqueleto humano parcialmente desmoronado, coberto de gelo, nos pedaços esfarrapados de uma camisola.

O esqueleto em ruínas é tudo o que resta do mago netherese a quem essa torre pertenceu. Perturbar os restos mortais faz com que o espírito maligno do mago, um **fogo-fátuo**, apareça e ataque. Se o **fogo-fátuo** perder mais da metade de seus pontos de vida, ele usa sua próxima ação para ficar **invisível** e perseguir os personagens pelo resto do tempo na torre, atacando alvos solitários ou aqueles que não podem revidar facilmente. O **fogo-fátuo** está preso à torre e não pode sair dela, nem pode ser apaziguado.

O espelho montado na parede norte pode ser quebrado ou retirado. Os personagens que passaram pelo basilisco podem usar o espelho para refletir o olhar do basilisco.

Tesouro. Personagens que vasculharem todo o quarto encontram um baú atrás da cama. O baú ficou invisível por uma magia que pode ser encerrado com um **dissipar magia** bem-sucedida (CD 18). O baú possui uma fechadura embutida, cuja chave pode ser encontrada na **área P11**. Um personagem usando ferramentas de ladrão pode tentar arrombar a fechadura como uma ação, fazendo isso com um teste bem sucedido de Destreza CD 17 (com desvantagem se o personagem não conseguir ver a fechadura).

O baú pesa 11kg. É hermético, impermeável e mágico, de tal forma que o calor do seu interior é constante em 20 graus Celsius. Ele pode ser vendido por até **100 po**.

Dentro do baú está o que parece ser um antigo grimório encadernado em couro que traz uma runa em sua lombada idêntica à que aparece no amuleto de controle do guardião do escudo na **área P12**. O grimório se desintegra alguns segundos depois que o baú é aberto. Quaisquer que sejam as magias que ela continha, estão perdidos para sempre.

P16. CÂMARA RÚNICA DE PONTA-CABEÇA

As paredes desta câmara são inscritas com runas interconectadas e marcadas com rachaduras. O que agora é o teto tem inscrições semelhantes que giram para dentro, convergindo em torno de um disco de cristal dourado com um metro e meio de diâmetro.

Um **detectar magia** ou magia semelhante revela uma aura de magia de transmutação abrangendo toda a sala. A primeira vez que alguém entrar na sala, leia:

Uma figura ilusória aparece de cabeça para baixo no canto oposto da sala, de pé no teto. Parece ser o mesmo mago humano de rosto comprido representado nas estátuas logo após a entrada da torre. Ele começa falando em uma linguagem estranha, possivelmente esquecida.

Conjurar **dissipar magia** na figura ilusória faz com que ela desapareça. Caso contrário, ele desaparece após dar seu pequeno discurso. Depois que ele vai embora, a ideia não pode ser convocada novamente por 24 horas.

Qualquer criatura que possa entender **Loross**, a língua preferida pelos magos de Netheril, pode traduzir as palavras do mago ilusório da seguinte forma:

“Eis a minha obra-prima! Aqui as ilusões podem se tornar reais, as sombras se tornam substância! Crie sua ilusão, deixe-a ficar em cima do disco de cristal e observe minha câmara rúnica fazer seu trabalho!”

O **simulacro de Dzaan** não pode aprender nada novo estudando as runas e cristais. No entanto, qualquer personagem que passe pelo menos 1 minuto a fazê-lo pode, com um teste bem sucedido de Inteligência CD 15 (Arcanismo) e verificar o seu propósito: **transformar criaturas e objetos ilusórios em reais**. Se o teste for bem-sucedido em 5 ou mais, o personagem também sabe o seguinte:

- A câmara rúnica não pode produzir itens mágicos, objetos animados, construções ou mortos-vivos.
- Uma centelha de vida é necessária para transformar uma criatura ilusória em física. Agindo como uma faísca de eletricidade, ele dá ao espaço o solavanco de que precisa para completar a transformação. (Nenhum componente é necessário para objetos.)
- As rachaduras nas paredes danificaram runas o suficiente para comprometer a magia da sala, o que pode dar origem a resultados inesperados. (Advertir o simulacro de Dzaan sobre este risco não o desencoraja de usar a câmara rúnica.)

Objetos Ilusórios. Quando um ou mais objetos ilusórios são colocados sob o disco de cristal, o disco emite uma luz dourada suave. Role dados percentuais e consulte a tabela de Efeito da Câmara Rúnica para determinar o que acontece a seguir. Trate vários objetos ilusórios (por exemplo, uma pilha ilusória de moedas) como um único objeto coletivo e role uma vez na mesa para todos eles.

Criatura Ilusória. Quando uma criatura ilusória fica embaixo do disco de cristal, o disco emite uma luz dourada suave. No entanto, nada acontece até que uma criatura viva

toque na ilusória. Quando isso acontecer, role os dados percentuais e consulte a tabela de *Efeitos da Câmara Rúnica* para determinar o que acontece a seguir.

Se o simulacro de Dzaan se tornar real, veja o artigo “*Dzaan Vive!*” seção abaixo.

EFEITOS DA CÂMARA RÚNICA

d100	EFEITO
01-10	O objeto ou criatura ilusória é destruído. Se isso acontecer com o simulacro de Dzaan, ele cai instantaneamente para 0 pontos de vida e desmorona em uma pilha de gelo e neve.
11-50	O objeto ou criatura ilusória é transformado em uma bolha hostil de ectoplasma mágico corrosivo que usa o bloco de estatísticas do puddim negro . Esta bolha de energia mágica pode ser dissipada (CD 16).
51-90	O objeto ou criatura deixa de ser uma ilusão e se torna real por 2d12 horas. Uma criatura criada desta forma está sob o controle do Mestre e usa o bloco de estatísticas que melhor corresponda à sua forma. Quando deixa de ser real, desaparece da existência.
91-00	O objeto ou criatura deixa de ser uma ilusão e se torna real permanentemente. Uma criatura criada desta forma está sob o controle do Mestre e usa o bloco de estatísticas que melhor corresponda à sua forma. Além disso, o dano às runas faz com que o disco de cristal queime, fazendo com que a câmara deixe de funcionar.

DZAAAN VIVE !

Se a câmara rúnica funcionar corretamente e o simulacro se tornar um verdadeiro clone de Dzaan, o mago agradece aos personagens pela ajuda e pede que eles não discutam o que aconteceu com ninguém em Dez Burgos. Consulte a descrição de Dzaan no Apêndice C para obter informações sobre como modificar o bloco de estatísticas do simulacro para explicar sua transformação em um clone de Dzaan. Krintaas permanece ao lado de Dzaan como seu fiel guarda-costas morto-vivo.

O objetivo final de **Dzaan** é saquear **Ythryn**. Sem seu grimório, no entanto, o mago é terrivelmente fraco. Escondidos sob camadas de roupas para o frio, Dzaan e Krintaas devem viajar para Bryn Shander para obter um grimório em branco, bem como escrever suprimentos e provisões. Nesse ínterim, Dzaan incita os personagens a procurar e destruir seus rivais na Irmandade Arcana. Dzaan assume que seus rivais estão escondidos em Dez Burgos e pinta um retrato nada lisonjeiro de cada um:

- “**Avarice** é uma evocadora tiefling que se delicia com a destruição. Sua fraqueza é sua paranoia. Ela não consegue confiar em ninguém, exceto talvez em seus dois companheiros gárgulas, e até eles sejam suspeitos.”
- “**Nass Lantomir** é uma adivinha humana. Ela gosta de arrancar conhecimento de outras pessoas lendo seus pensamentos. Sua fraqueza é que ela está sempre olhando para frente, nunca para trás.”
- “**Vellynne Harpell** é uma necromante humana, tão fria e indiferente quanto os cadáveres que ela anima. Ela é uma velha tola murcha cujo maior patrimônio - o nome de família - não lhe faz bem no Vale do Vento Gélido.”

INCURSÃO BUGBEAR

Antes que os personagens deixem a torre, seis bugbears cruzando a tundra tropeçam na protuberância na neve e deslizam para a **área P1**. Uma vez lá, eles começam a vasculhar o nível superior por comida e tesouro. Os bugbears estão com frio e tremendo, e seus rosnados e reclamações podem ser ouvidos por toda a torre enquanto se orientam.

O líder bugbear, **Brek**, é um **rufião** cuja lealdade pode ser facilmente comprada. **Brek** e sua gangue servem a qualquer pessoa disposta a alimentá-los, e sua lealdade pode ser comprada com moedas (**2 po** por dia por bugbear). Personagens que não têm interesse em lutar contra os bugbears ou contratá-los como músculos podem pagar **10 po** a cada um para deixar a torre de uma vez e seguir seu caminho alegre.

ACAMPAMENTO DA TRIBO REGHED

Acampamentos de Tribos Reghed estão espalhados por todo o Vale do Vento Gélido. Nenhum deles aparece nos mapas porque não permanecem no mesmo lugar por muito tempo.

Cada tribo Reghed é composta de clãs menores, cada um com seu próprio chefe (o mais poderoso dos quais geralmente carrega o título de rei ou rainha). Um clã pode armar seu acampamento por dez dias ou dois, depois desmontá-lo e voltar a se mover, permitindo que o clã fique perto de um rebanho de renas em migração enquanto ele viaja pela tundra.

Os personagens podem ser atraídos para um acampamento Reghed por um conto ou uma busca (veja “*Contos Fantásticos em Dez Burgos*” e “*Canibais da Tribo do Lobo*”), ou podem ser conduzidos a um acampamento por batedores Reghed que vagam pela tundra (veja “*Encontros nos Ermos*”). Os personagens também podem visitar os acampamentos Reghed no **Capítulo 5**, enquanto enfrentam os testes colocados diante deles por **Auril, a Donzela Gélida**.

Antes que os personagens encontrem um desses acampamentos, revise as informações sobre as tribos Reghed e seus líderes no **Apêndice C**. Embora não seja incomum que clãs da mesma tribo se misturem e construam seus acampamentos próximos uns dos outros, as quatro tribos evitam o contato uns com os outros. Membros de uma tribo raramente são encontrados no acampamento de outra tribo, a menos que algum tipo de diplomacia esteja ocorrendo.



REGHED TRIBE CAMP

1 square = 10 feet

LUMBER

**WARRIORS'
CIRCLE**

**CHIEF'S
CIRCLE**

SLEDS



Map 2.11: Acampamento Tribo Reghed

REGHED TRIBE CAMP

1 square = 10 feet



Versão do Jogador

APROXIMANDO-SE DE UM ACAMPAMENTO

Conforme os personagens se aproximam de um acampamento de uma Tribo Reghed, leia:

Espalhado pela tundra à sua frente está um acampamento com mais de uma dúzia de tendas dispostas em dois anéis concêntricos, com as tendas maiores agrupadas perto do meio. Entre as tendas queimam várias fogueiras. O ar ao redor do acampamento cheira a carne cozida, e você pode ouvir o latido e o uivo dos cães. De um lado, fora do perímetro das tendas, vários trenós vazios estão agrupados.

Figuras gigantescas vestidas com peles grossas e segurando lanças patrulham o perímetro do acampamento, procurando sinais de perigo. Outras figuras estão reunidas em torno de fogueiras ou circulando entre as tendas.

Seis guerreiros tribais caminham pelo perímetro. Esses guardas tendem a ser guerreiros mais jovens da tribo.

Um personagem solitário pode entrar sorrateiramente no acampamento sem ser detectado com um teste bem-sucedido de Destreza CD 10 (Furtividade). Se vários personagens tentarem se esgueirar juntos, faça com que eles façam um teste de grupo de Destreza CD 10 (Furtividade). Se qualquer um dos testes falhar, os guardas gritam alto o suficiente para colocar o acampamento em alerta (veja “*Lista do Acampamento*” abaixo).

Nômades Reghed, independentemente do clã ou tribo, tentam capturar os intrusos ao invés de matá-los, dando ao chefe (ou rei ou rainha) a chance de questioná-los ou puni-los, conforme apropriado.

Embora a maioria dos membros da tribo Reghed sejam humanos, o Mestre também pode incluir não-humanos.

CONFIGURAÇÃO DO ACAMPAMENTO

Os seguintes membros da tribo geralmente estão no acampamento:

- **Chefe.** Role um **d6**. Em um **6**, substitua o chefe pelo rei ou rainha da tribo (descrito no Apêndice C). Caso contrário, o chefe deste clã é um **gladiador** em armadura de couro que fala **Comum** e tem **Sobrevivência +5**.

- **Grande guerreiro.** Servindo ao chefe como guarda-costas e algoz é um gladiador em armadura de couro que fala **Comum** e tem **Sobrevivência +5**. Esse grande guerreiro costuma ser a esposa, irmão, filho ou amigo de infância do chefe - alguém em quem o chefe confia.

- **Xamã.** O xamã, que aconselha o chefe e preside os assuntos espirituais, é um druida que fala **Comum** e **Druídico**, e tem **Sobrevivência +4**. Em público, o xamã veste uma máscara de madeira esculpida à semelhança de um urso, um alce, um tigre ou um lobo, como convém à tribo.

- **36 Caçadores e Guerreiros.** Este número inclui os guardas de perímetro. Todos são guerreiros tribais que falam **Comum** e têm **Sobrevivência +4**. Metade deles está dormindo no acampamento a qualquer momento.

- **24 Não combatentes.** Essas são crianças e idosos que estão muito fracos para lutar. Metade deles está dormindo no acampamento a qualquer momento.

- **36 cães de trenó.** Use o bloco de estatísticas do **lobo**. Os cães de trenó geralmente dormem com os guerreiros no círculo externo das tendas.

GRUPOS DE CAÇA

Entre dois a quatro grupos de caça, cada um consistindo de **1d6+4 guerreiros tribais**, estão longe quando os personagens chegam. Cada um retorna após **2d4 horas** com carne fresca (como uma carcaça de rena).

LAYOUT GERAL

O **mapa 2.11** retrata um acampamento típico Reghed, que consiste em um círculo interno de grandes tendas chamadas de **círculo do chefe** e um anel externo de tendas menores chamadas de **círculo dos guerreiros**. Espalhadas entre essas tendas, há fogueiras em torno das quais os membros do clã gostam de se reunir. As tendas são estruturas rústicas, mas robustas, com molduras de madeira e paredes feitas de cascas em camadas e peles de animais. Uma tenda grande pode acomodar até oito adultos, e uma tenda menor pode fornecer abrigo para até cinco adultos.

As tendas no círculo interno abrigam o chefe do clã (ou seu rei ou rainha), bem como outros membros importantes da tribo, como seu xamã, seu caçador mais honrado, seu maior guerreiro e os filhos da tribo.

As tendas no círculo externo abrigam os membros restantes do clã, que incluem artesãos, ferreiros e motoristas de trenó. Os cães de trenó também dormem nessas tendas.

Muitos dos caçadores e guerreiros do acampamento preferem dormir a céu aberto, protegidos do frio por grossos cobertores de pele e do calor das fogueiras.

TENDA DO CHEFE

Uma das tendas maiores é reservada para o chefe (ou rei ou rainha), com um saco de dormir extra perto da entrada para o guarda-costas do chefe. Nesta tenda está montada uma mesa baixa, aquecida por lâmpadas a óleo de baleia e decorada com troféus de caça.

TENDA DO XAMÃ

Outra grande tenda é ocupada pelo xamã, que guarda uma grande coleção de ervas medicinais.

Tesouro. Além das ervas medicinais, a tenda do xamã contém **1d4 poções de cura** em frascos de madeira lacrados com rolhas feitas de gordura animal, bem como um pergaminho de magia **restauração menor** (ou alguma outra magia de 1º ou 2º nível da lista de magias de druida).



VIDA EM UM ACAMPAMENTO REGHED

Os **Nômades Reghed** vivem uma existência miserável na desolada tundra do Vale do Vento Gélido, mas esta é uma vida a que estão habituados. O inverno eterno de Auril tornou a caça e as viagens mais desafiadoras, com certeza, mas as tribos estão enfrentando esses tempos difíceis racionando sua comida e não desperdiçando nada. No mínimo, a crueldade de Donzela Gélida endureceu a determinação dos nômades de sobreviver. Seguindo os rebanhos em busca de alimento e ocasionalmente reabastecendo com madeira, os Reghed pode sobreviver sem depender do comércio. Eles evitam Dez Burgos e esperam prevalecer muito depois que aquelas débeis luzes da civilização foram apagadas.

Um acampamento Reghed é um lugar sombrio e sossegado, exceto pelo latido de cães de trenó e o som de crianças brincando na neve. Os guerreiros e caçadores gostam de conservar sua Força para quando for necessário, preferindo passar suas horas ociosas fazendo o mínimo possível. Contar histórias familiares e inventar novas que glorifiquem a visão dos nômades sobre a vida são passatempos comuns (veja o registro “*Histórias Reghed*”), assim como afiar armas.

A comida é crítica, é claro, e certos animais da tundra são básicos entre as tribos Reghed. A truta cabeçuda e a foca são frequentemente preparadas para comer muito perto do local da matança, em filetes ou picadas e geralmente comidas cruas. A carne de rena, por outro lado, deve ser cozida antes do consumo. As renas também fornecem às tribos Reghed tendões, ossos e pele, todos usados na fabricação de armas e armaduras.

HISTÓRIAS REGHED

Nômades Reghed passam o tempo compartilhando histórias que reforçam seus valores, que são os seguintes:

- A tribo é um espírito, sempre em movimento. Conforme a tribo avança, o espírito da tribo também avança.
- Para que a tribo sobreviva, seus membros devem trabalhar juntos e ajudar uns aos outros. Nenhum membro fica para trás.
- A terra só respeita a Força. O forte floresce e o fraco perece.



REVEL'S END

Revel's End é um **panóptico**, uma prisão configurada de forma que as atividades dos prisioneiros possam ser monitoradas de perto a partir de um local central. Situado na costa gelada e enevoadas do Mar do Gelo Móvel, o presídio é uma estrutura de um andar com ameias no topo. Erguendo-se do centro do panóptico está uma torre que abriga os escritórios administrativos e quartéis da guarda. Tanto a prisão quanto a torre são esculpidas em uma rocha alta em forma de lâmina que se eleva acima dos penhascos do mar. Esta rocha, chamada de **quebra-vento**, protege a torre contra os ventos violentos que sopram da Geleira Reghed.

Pode-se chegar à **Revel's End** por terra, mar ou ar. Um píer permite que os prisioneiros sejam levados dos navios por um elevador até a prisão, e um cais de atracação no topo da torre permite que os prisioneiros sejam entregues por dirigível também.

Revel's End é controlado pela **Aliança dos Lordes**, uma confederação de cidades cujos membros atuais incluem as cidades de **Baldur's Gate**, **Mirabar**, **Neverwinter**, **Silverymoon**, **Waterdeep** e **Yartar**; as cidades de **Amphail**, **Daggerford** e **Longsaddle**; e a fortaleza anã de **Mithril Hall**. Para ser preso em **Revel's End**, deve-se ter cometido um crime grave contra um ou mais membros da Aliança e ter sido condenado a um longo período de prisão (normalmente um ano ou mais). Além disso, o agressor deve ter conexões políticas que tornem o encarceramento em outra unidade menos confiável. Espiões capturados, por exemplo, muitas vezes são trazidos aqui para esfriar os calcanhares.

Cada membro da Aliança dos Lordes designa um representante para **Revel's End** e, juntos, eles formam um comitê de liberdade condicional denominado **Conselho de Absolição**. Raramente todos os dez membros do conselho estão presentes, já que **Revel's End** oferece pouco em termos de conforto e amenidades. Se o conselho precisar de um voto de desempate para determinar se deve comutar a sentença de um prisioneiro, o diretor da prisão - um árbitro neutro sem vínculos com qualquer membro da Aliança dos Lordes - dá o voto decisivo.

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

Os personagens podem ser atraídos para **Revel's End** por um dos contos ou buscas no início deste capítulo que têm a ver com Vaelish Gant (veja “*Contos Fantásticos em Dez Burgos*” e “*Atrás das Grades*”). Esse vilão apareceu pela última vez em *Legado da Estilha de Cristal*, aventura publicada também ambientada no Vale do Vento Gélido. *Vale do Vento Gélido: A Geada da Donzela Gélida* pressupõe que a trama de Vaelish Gant para assumir Dez Burgos foi frustrada, e que ele foi encarcerado em **Revel's End** por alguns anos antes do início desta história.

Panóptico: Sistema de construção que permite, de determinado ponto, avistar todo o interior do edifício.



A remota prisão de Revel's End contém muitos dos criminosos mais perigosos da Costa da Espada

Os personagens também podem vir a **Revel's End** na esperança de reservar passagens em um navio, já que essas embarcações são conhecidas por trazer prisioneiros e suprimentos para a prisão. Um navio pode levá-los para a ilha de **Auril** (veja **Capítulo 5**) ou permitir que eles fujam do Extremo Norte.

CARACTERÍSTICAS DA PRISÃO

A prisão, talhada em pedra, tem paredes externas de 6 metros de altura e tetos planos de 6 metros de altura por toda parte. Informações adicionais sobre a prisão estão resumidas abaixo:

Portas e escotilhas. Cada porta e escotilha do telhado são feitas de ferro reforçado, mantido fechado por uma magia de **tranca arcana**. O pessoal da prisão pode abrir essas portas e escotilhas normalmente. Uma porta ou escotilha trancada é muito forte para ser empurrada ou chutada para abri-la, mas pode ser destruída se sofrer danos suficientes. Uma porta ou escotilha tem **CA 19**, **limite de dano de 10**, **30 pontos de vida** e imunidade a venenos e danos psíquicos.

Aquecimento. Os espaços interiores são aquecidos magicamente. A temperatura nessas áreas é constante de 20 graus Celsius.

Iluminação. A menos que o texto de um local indique o contrário, todos os pátios, corredores, salas e escadas são iluminados pela magia **chama contínua** conjurada em arandelas de parede. (As células na **área R17** são exceções). Em alguns locais, as luzes mágicas podem ser atenuadas ou suprimidas, conforme observado no texto.

Guardas Prisionais. A prisão tem uma guarnição de 75 guardas (use o bloco de estatísticas **veterano**) que trabalham em turnos de oito horas. Dois terços da guarnição estão de folga e descansando na **área R19**

a qualquer momento. Durante o serviço, cada guarda veste uma túnica com o emblema da Aliança dos Lordes: uma coroa de ouro em um campo vermelho.

Prisioneiros. Todos os prisioneiros em **Revel's End** são identificados por um **número**. Este protocolo simples torna mais difícil para os presos se identificarem e ajuda a mantê-los em pé de igualdade. O pessoal da prisão guarda esses números na memória e os registros de todos os presos - do passado e do presente - são armazenados na **área R22**. Cada presidiário usa um uniforme que consiste em um manto sem capuz sem bolsos, chinelos de couro sem atacadores e roupas íntimas de tecido. Enquanto estão fora de suas celas, eles usam algemas nos pulsos e tornozelos.

APROXIMANDO-SE DA PRISÃO

Use o seguinte texto em caixa para descrever o que os personagens veem quando se aproximam da prisão por terra, mar ou ar:

Empoleirado em uma falésia alta com vista para o Mar do Gelo Móvel está uma fortaleza de pedra desolada esculpida em uma rocha gigantesca em forma de lâmina. Uma torre central assoma acima do resto da fortaleza, e a luz vaza de suas fendas de flecha. Quatro torres menores se erguem dos cantos mais externos da fortaleza, e guardas podem ser vistos no topo delas.

Os personagens que se aproximam pelo norte também podem ver a entrada norte da prisão no topo de um penhasco de 60 metros de altura com um píer saindo de sua base. Um guindaste gigante de madeira está nas proximidades e um andaime de madeira se apega à face do penhasco.

Os personagens que se aproximam pelo sul também podem ver a entrada sul da prisão e a trilha que leva até ela.

GUARDAS NA VIGÍLIA

A prisão tem **quatro torres** de guarda (veja **área R9**), e **três guardas (veteranos)** em roupas de frio estão posicionados no topo de cada uma. Se você precisar fazer testes de Sabedoria (Percepção) para os guardas para determinar se eles notam algo, não há necessidade de rolar separadamente para cada um deles. Basta fazer uma rolagem com vantagem.

Se os guardas em uma torre virem ou ouvirem algo fora do comum, como um navio ou grupo de visitantes se aproximando ou um monstro voando acima, um guarda desce para a torre para alertar o resto da prisão enquanto os outros permanecem em seus postos.

ENTRANDO

Os personagens que batem na porta norte ou sul da prisão são admitidos em um corredor de entrada de 9 metros de comprimento, onde são recebidos pelos três guardas (**veteranos**) estacionados na sala da guarda próxima (**área R3**). Esses guardas insistem em confiscar as armas dos personagens. Além disso, um guarda revista cada personagem em busca de armas escondidas. Um personagem pode esconder uma adaga ou arma de tamanho similar da revista de um guarda com um teste bem sucedido de Destreza **CD 13** (Prestidigitação).

Se os personagens tiverem cães de trenó ou animais de carga, um guarda concede ao grupo acesso aos estábulos (**área R5**), onde os animais podem ser mantidos em segurança. Os animais não são permitidos na prisão de outra forma.

Após largarem as armas e prenderem os animais, os personagens são escoltados por um dos guardas até a sala de reuniões (**área R12**), onde o guardião os cumprimenta logo em seguida. O diretor (consulte a **área R21**) tenta descobrir por que os personagens estão em **Revel's End** e decide se vai ajudá-los ou não. Se os personagens não fornecerem um motivo satisfatório para sua visita, o diretor garante que suas armas e animais sejam devolvidos a eles antes de jogá-los fora. Razões legítimas para chegar à **Revel's End** incluem as seguintes:

- Os personagens procuram abrigo. O carcereiro concederá a eles hospedagem temporária (na **área R7**) por até dois dias e duas noites, e os personagens receberão três refeições diárias durante a estada.
- Os personagens desejam se encontrar com um prisioneiro. O diretor pode facilitar tal reunião fazendo com que o prisioneiro seja levado à **área R12** para interrogatório. O diretor está sempre presente nessas reuniões.

ALERTA MÁXIMO

Quando um assunto preocupante é trazido à sua atenção, o diretor (consulte a **área R21**) decide se deve colocar a prisão em alerta máximo. As circunstâncias que justificam essa ação incluem uma revolta de prisioneiros, uma fuga, a abordagem de um navio desconhecido, um avistamento de dragão ou um ataque.

Ao falar a palavra de comando "**maristo**", o diretor - e apenas o diretor - pode colocar a prisão em alerta máximo, com os seguintes efeitos:

- Por 1 minuto, o som de uma buzina soa por toda a prisão, e todas as magias de chama contínua na prisão assumem um tom avermelhado.
- Os guardas na **área R19** vestem suas armaduras, se armam e se movem para a **área R18**. O diretor faz o mesmo e comanda a guarnição de lá. Membros do **Conselho de Absolição** recuam para a **área R20**.
- O diretor e todos os guardas da prisão ganham o benefício de uma magia **invisibilidade**.

LOCAIS DE REVEL'S END

Os seguintes locais são marcados no **mapa 2.12**.

R1. CAIS

Os navios atracam aqui para descarregar prisioneiros e suprimentos.

R2. ELEVADOR

Um robusto andaime de madeira se apegua ao penhasco de 50 metros de altura que separa a prisão do píer. Acima do andaime está um guindaste de madeira controlado da **área R3**. A grua levanta e desce uma cabina de elevador que tem um portão de madeira retrátil no lado oposto à grua. O carro do elevador é um cubo oco de madeira medindo 3 metros de lado. O carro leva 1 minuto para subir ou descer o andaime.

R3. SALAS DE GUARDA

Três guardas (veteranos) estão estacionados em cada uma dessas duas salas. Os guardas passam o tempo jogando cartas, afiando as armas e reclamando do inverno interminável.

Embutida na parede norte da sala da guarda norte está uma alavanca de ferro que sobe e desce o elevador na **área R2**.

R4. HOSPITAL

Esta câmara contém uma dúzia de camas. Gabinetes ao longo da parede norte contêm suprimentos médicos suficientes para montar **20 kits de curandeiros**.

R5. ESTÁBULOS

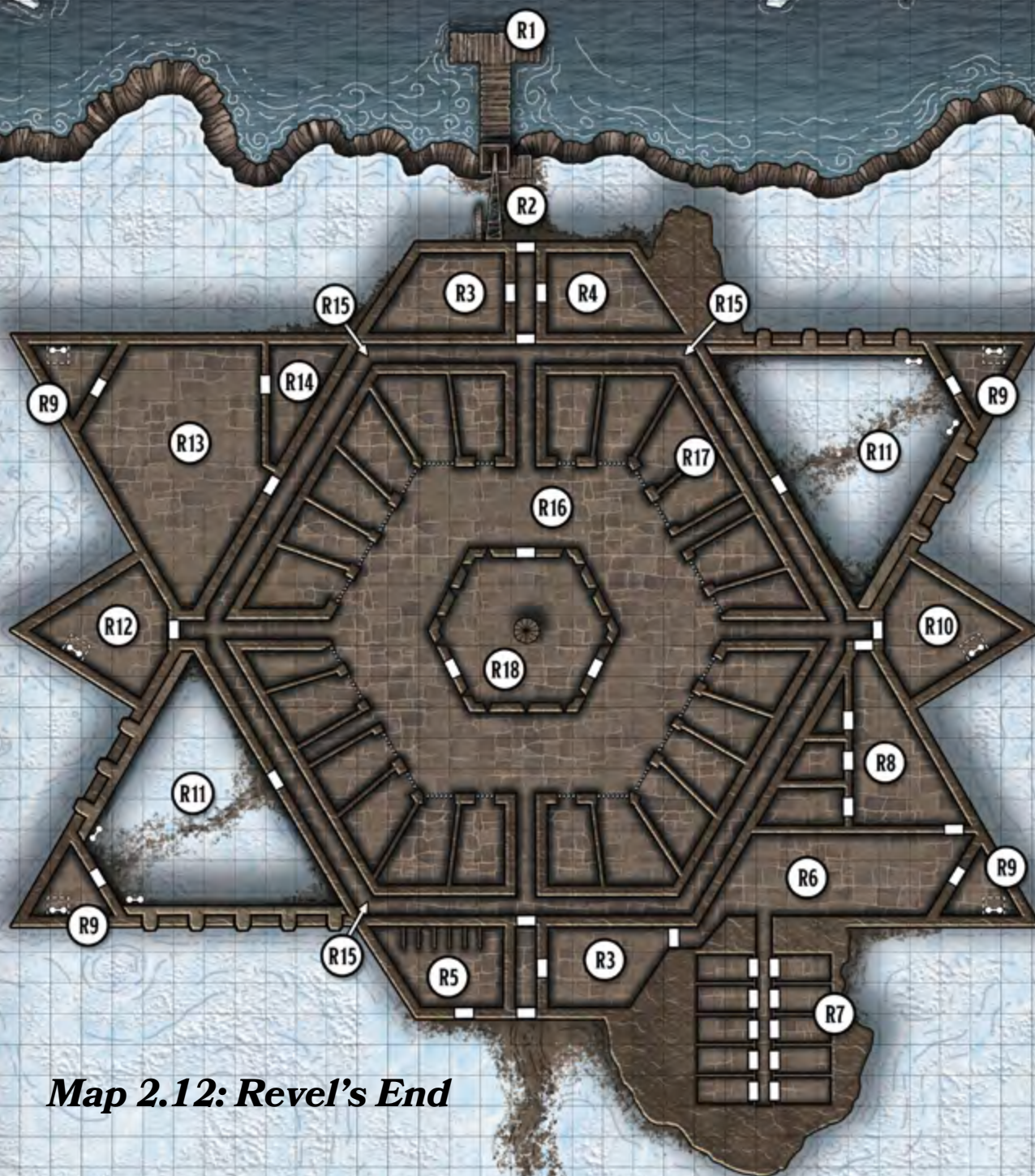
Os visitantes que trazem montarias, cães de trenó, animais de carga e animais de estimação para **Revel's End** podem manter seus animais aqui. Eles devem fornecer sua própria comida, no entanto.

R6. REFEITÓRIO

O pessoal da prisão janta aqui. Mesas e bancos enchem a sala, e pratos e talheres são armazenados em armários ao longo da parede sul. As refeições são servidas a cada quatro horas.

REVEL'S END

1 square = 10 feet



Map 2.12: Revel's End



TOWER LEVEL 1



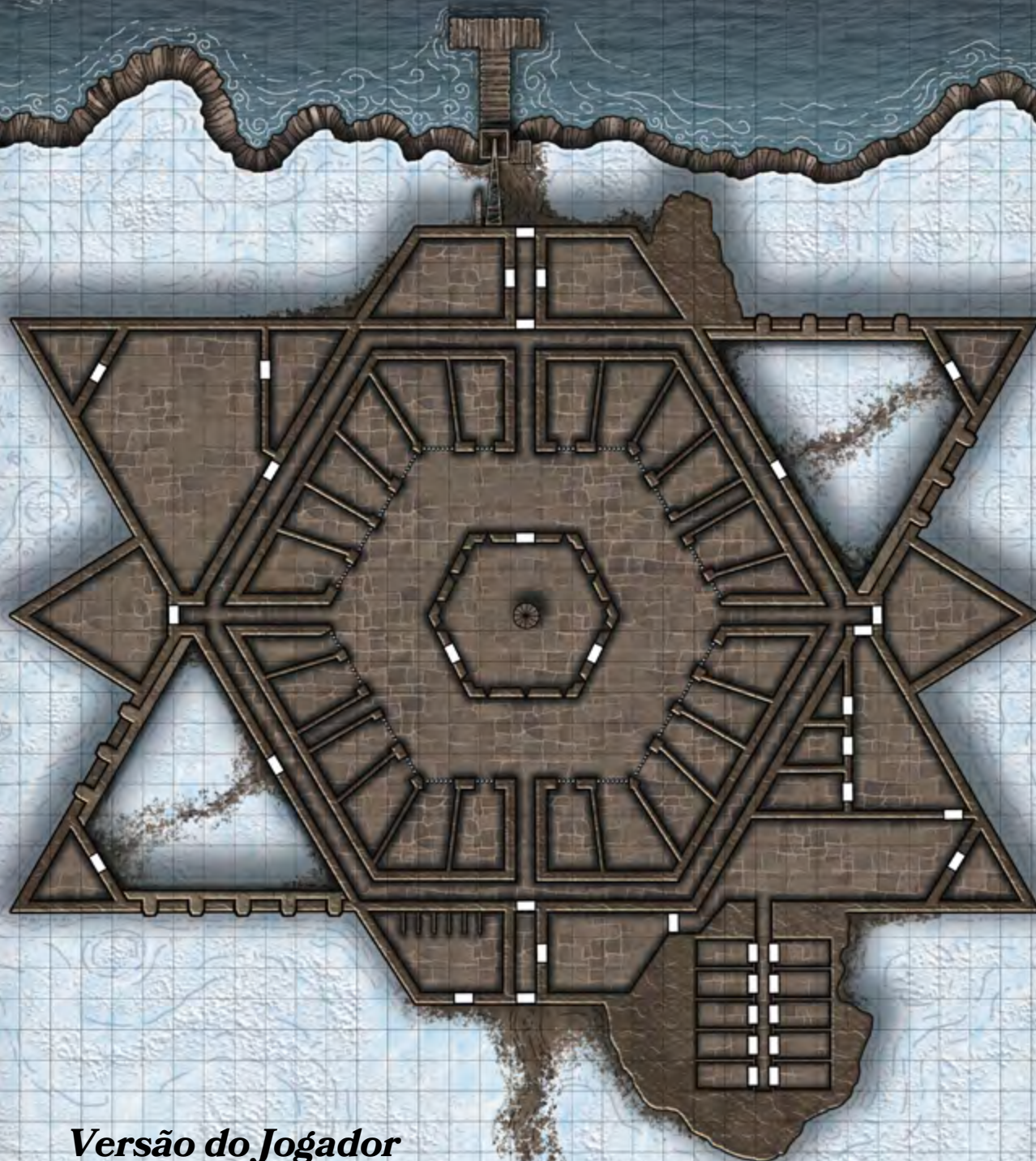
TOWER LEVEL 2



TOWER ROOF

REVEL'S END

1 square = 10 feet



Versão do Jogador



TOWER LEVEL 1



TOWER LEVEL 2



TOWER ROOF

R7. ALOJAMENTO DOS CONSELHEIROS

Estes dez quartos são decorados de forma idêntica. Cada um contém uma cama, uma escrivaninha com cadeira combinando, um baú com pés em forma de garra e ganchos de parede para pendurar roupas. A magia chama contínua que ilumina cada cômodo pode ser suprimida ou retornada ao seu nível de luz normal ao pronunciar uma palavra de comando (“**luzes**”).

Estas salas são reservadas para os dez membros do **Conselho de Absolvição**, embora apenas três salas estejam atualmente em uso. Os outros sete membros do conselho estão ausentes, então o diretor é livre para deixar os visitantes usarem os quartos vagos.

Membros do Conselho. Esses três membros do Conselho de Absolvição estão atualmente no **Revel's End**:

- **Conselheiro Voss Anderton.** Voss representa a cidade de **Neverwinter**. Ele é um não-combatente humano leal e neutro, que fala de maneira precisa e jurídica. Ele leva seu papel a sério e nunca perde uma reunião do conselho ou audiência de liberdade condicional. Ele vota com a cabeça, não com o coração, e sempre pesa cuidadosamente as ramificações de comutar a sentença de um prisioneiro.

- **Conselheira Jil Torbo.** Jil representa a cidade de **Baldur's Gate**. Ela é uma não-combatente halfling neutra que detesta seu trabalho. Ela não tem senso de humor e o hábito de suspirar profundamente quando sua paciência é testada. Ela gosta de dar aos outros o benefício da dúvida, no entanto, talvez como um ato de discordância, e vota sim nas comutações na maioria das vezes.

- **Conselheiro Kriv Norixius.** Kriv representa a cidade de **Daggerford**. Ele é um draconato leal e bom, não combatente, com ascendência de dragão de prata. Ele espera impressionar a Duquesa de Daggerford fazendo um bom trabalho. Ele não tem compaixão pelos criminosos e sempre vota não nas comutações.

R8. COZINHA E SALAS LATERAIS

Seis cozinheiros (não combatentes) se revezam aqui, trabalhando em pares para produzir refeições para os prisioneiros e funcionários. A cozinha contém tudo o que se espera ver, bem como um fogão de ferro e uma bomba que retira água de uma cisterna magicamente aquecida no telhado.

Cozinheiros de folga dormem na maior das três salas a oeste da cozinha. Esta sala lateral é iluminada por magias de **chamas contínuas** que podem ser suprimidas ou retornadas aos níveis de luz normais ao pronunciar uma palavra de comando (“**luzes**”).

A sala do meio - não aquecida, ao contrário do resto da prisão - é usada para armazenamento refrigerado.

O menor cômodo lateral é uma despensa bem abastecida.



R9. TORRES DE GUARDA

Cada uma dessas quatro torres triangulares tem dois andares de altura. A câmara interna de uma torre está vazia, exceto por uma escada de madeira que sobe até uma escotilha de ferro mantida fechada por uma magia **tranca arcana** (consulte “**Características da prisão**”). Esta escotilha leva ao telhado plano da torre, que é forrado com ameias. Três guardas da Aliança dos Lordes (**veteranos**) em roupas de frio estão posicionados no telhado de cada torre.

R10. ARSENAL

Esta sala contém prateleiras de madeira e baús cheios de armas não mágicas. O inventário inclui 20 alabardas, 15 espadas longas, 15 espadas curtas, 10 piques, 10 bestas pesadas, 5 bestas leves e centenas de setas de besta.

O arsenal é guardado por um espectador que trata as armas como tesouro. Ele conhece cada membro do pessoal da prisão à vista. Não sai da sala e ataca qualquer pessoa que não reconheça.

Escotilha. Uma escada de madeira leva a uma escotilha de ferro no teto. Uma magia de **tranca arcana** sela a escotilha (veja “**Características da Prisão**”), que se abre para o telhado.

R11. PÁTIOS

O solo em cada um dos dois pátios está coberto de lajes e neve caindo.

Quando o tempo permite, os prisioneiros são trazidos para cá - individualmente ou em pequenos grupos - para tomar ar fresco e fazer exercícios. Eles são vigiados de perto por guardas no solo, bem como pelos guardas na torre do canto.

R12. SALA DE REUNIÕES

Esta sala contém uma grande mesa retangular com uma única cadeira em um lado comprido e três cadeiras semelhantes no lado oposto. A sala é usada para reuniões com prisioneiros ou com o diretor.

Escotilha. Uma escada de madeira leva a uma escotilha de ferro no teto. Uma magia de **tranca arcana** sela a escotilha (veja “**Características da Prisão**”), que se abre para o telhado.

R13. DESPENSA

Os suprimentos são armazenados aqui em caixas e outros recipientes. No momento, a prisão tem estoques suficientes para continuar as operações por seis meses.

R14. SANITÁRIO

Esta sala contém uma dúzia de baldes de lixo de madeira. Uma vez por dia, geralmente pela manhã, os guardas ordenam aos prisioneiros que carreguem os baldes para fora e joguem o lixo.

R15. HEXÁGONO

Este corredor permite que guardas e visitantes acessem as salas mais externas da prisão, evitando o panóptico (área R16) e suas celas (área R17). Os guardas se referem a este corredor como hexágono por causa de sua forma.

R16. PANÓPTICO

As magias de chamas contínuas que iluminam esta área podem ser atenuadas no centro de vigilância (área R18). O corredor é mal iluminado à noite.

R17. CELAS

Os prisioneiros são mantidos nessas celas não iluminadas, atrás de portões gradeados que só podem ser abertos na área R18. Os portões são seguros demais para serem abertos com força bruta ou armas, e as tentativas mágicas de abri-los ou contorná-los são frustrados por campos antimagia permanentes. Cada campo abrange uma célula e seu portão. Magias e outros efeitos mágicos, exceto aqueles criados por um artefato ou uma divindade, são suprimidos em um campo antimagia e não podem se projetar nele. Enquanto um efeito for suprimido, ele não funciona, mas o tempo que passa suprimido conta contra sua duração.

Aparafusado à parede posterior de cada cela está um beliche de ferro com um colchão fino em cima e um balde de lixo próximo. Os prisioneiros fazem suas refeições em suas celas.

Prisioneiros. Cada uma das vinte e quatro celas pode conter um ou dois prisioneiros. Role **4d12** para determinar o número de prisioneiros atualmente encarcerados em **Revel's End**, dê a cada um um número de identificação e distribua-os nas celas como achar adequado. Os números são atribuídos na ordem em que os prisioneiros chegam e nunca são reutilizados. O prisioneiro que está há mais tempo preso em **Revel's End** é o **Prisioneiro 6**, e o mais novo é o **Prisioneiro 299**. Os personagens que desejam falar com **Vaelish Gant** devem marcar um encontro com o **Prisioneiro 237** (veja "**Prisioneiro 237: Vaelish Gant**").

Para adicionar detalhes a alguns dos presos, role na tabela dos Prisioneiros ou escolha os registros que interessam a você. Se as estatísticas de jogo de um prisioneiro se tornarem necessárias, escolha um bloco de estatísticas apropriado do **Apêndice B** do *Livro dos Monstros* e remova armaduras, armas e outros equipamentos.

Prisioneiros	
d6	Prisioneiro
1	Nobre condenado por tráfico de escravos (cumprir 1d6 anos de uma sentença de 10 anos)
2	Espião condenado por espionagem (cumprir 1d6 anos de uma sentença de 10 anos)
3	Assassino ou nobre condenado por conspiração para assassinar membros de uma família nobre (cumprir 1d20 anos de prisão perpétua)
4	Aventureiro famoso condenado por conduta imprudente (cumprir 1d4 anos de uma sentença de 5 anos)
5	Feiticeiro condenado por usar magia para influenciar outros (cumprir 1d4 anos de uma sentença de 5 anos)
6	Líder de uma guilda de ladrões condenado por vários crimes (cumprir 1d20 anos de prisão perpétua)

R18. CENTRO DE VIGILÂNCIA

Esta sala hexagonal é a base da torre central da prisão. Uma escada em espiral o conecta aos níveis superiores da torre (áreas R19 a R23).

Sete guardas (veteranos) estão estacionados neste centro de vigilância. Um se senta em um console ao sul da escada. Os outros guardas vigiam os prisioneiros, que podem ser observados por meio de fendas de flechas de 1,2 m de altura e 30 cm de largura nas paredes. Pendurados nas paredes entre as fendas das flechas estão cinquenta conjuntos de algemas de ferro que os guardas usam para amarrar os pulsos e tornozelos dos prisioneiros.

Console. O console é um dispositivo mágico aparafusado ao chão que se assemelha a uma pequena mesa com um tampo inclinado. É um objeto Grande com CA 15, 18 pontos de vida e imunidade a venenos e danos psíquicos. O console possui as seguintes propriedades mágicas, que são desabilitadas se for reduzido a **0 Pontos de Vida**:

- **Controle de Portão.** Vinte e quatro interruptores no console abrem e fecham os portões das celas da prisão. Um vigésimo quinto interruptor mestre abre ou fecha todos os portões de uma vez. Girar um ou mais interruptores no console requer uma ação.
- **Controle de Luz.** Um mostrador de latão no console controla o nível de luz na área R16, que pode ser esmaecido ou restaurado ao brilho normal. Girar o dial requer uma ação ou uma ação bônus.
- **Alto-Falante.** Qualquer pessoa que falar em uma protuberância de latão que lembra o sino de uma trombeta enquanto pressiona um botão no console pode transmitir sua voz por toda a prisão. Usar o alto-falante requer uma ação.

R19. QUARTEL DA GUARDA

Os personagens que sobem a escada em caracol encontram uma porta 30 metros acima do telhado da prisão. A escada continua além desta porta para os níveis mais altos da torre.

A porta se abre para uma sala cheia de beliches de madeira. As áreas ao norte, oeste e sul podem ser observadas por meio de fendas para setas de 1,2 m de altura e 1 pé de largura. As magias de chamas contínuas que iluminam a sala podem ser atenuadas ou iluminadas ao se pronunciar uma palavra de comando ("luzes").

Quando a prisão não está em alerta máximo, cinquenta guardas (veteranos sem armadura ou arma) dormem nos beliches. Os guardas mantêm suas armaduras e armas ao alcance. Outros pertences são mantidos em baús destrancados, escondidos sob os beliches.

Os guardas precisam de 10 minutos para vestir suas armaduras. Se a prisão for colocada em alerta máximo, os guardas reservam um tempo para colocar suas armaduras antes de seguirem para a área R18.

R20. SALÃO DE ABSOLVIÇÃO

O piso desta sala fica 16 metros acima do telhado da prisão. Uma escada em espiral conecta a sala aos outros níveis da torre (a área R18 tem 42 metros para baixo, a área R19 tem 6 metros para baixo e a área R23 tem 6 metros para cima). Janelas estreitas revestem as paredes externas.

Uma mesa longa e ligeiramente curva ocupa grande parte da sala. Onze cadeiras estão situadas atrás da mesa. A cadeira do meio não tem adornos especiais, enquanto as outras têm bandeiras penduradas em suas costas altas, cada uma com o brasão de um membro da Aliança dos Lordes. Banners pendurados nas paredes exibem o emblema da Aliança, uma coroa dourada em um campo vermelho.

Reuniões do Conselho de Absolvição. Os membros do Conselho de Absolvição se reúnem aqui para avaliar os méritos de libertar prisioneiros que um ou mais membros do conselho recomendaram para liberdade condicional. Nenhum prisioneiro pode receber tal consideração mais de uma vez por ano. Os prisioneiros em liberdade condicional são trazidos para esta sala algemados e têm a chance de influenciar os membros do conselho antes que os votos sejam emitidos. O diretor (veja **área R21**), que sempre comparece a essas reuniões, senta-se na cadeira do meio e dá o voto de desempate, se necessário.

R21. QUARTO DO DIRETOR

A fechadura arcana desta porta só pode ser aberta pelo diretor. Além da porta, há um quarto confortável, iluminado por uma magia de **chama contínua** que pode ser atenuada ou iluminada por meio de uma palavra de comando (“**vaudra**”).

Diretor da Prisão. A diretora de Revel's End é **Marta Marthannis**, uma humana maga, leal e boa que fala **Comum, Dracônico, Anão** e **Orc** e tem uma disposição calma e imperturbável. Ela usa uma túnica vermelha com detalhes dourados e mantém um anel com sete chaves minúsculas penduradas em um bolso. Uma chave destranca o baú do diretor (veja “**Tesouro**” abaixo); os outros destravam a gaveta da mesa e os armários do escritório do diretor (**área R22**).

A **Diretora Marthannis** é secretamente uma membro dos Harpistas, uma facção que trabalha nos bastidores para manter o poder longe das mãos dos malfetores. Em sua posição atual, ela trabalha para manter alguns dos piores malfetores da Costa da Espada atrás das grades.

Até agora, a diretora conseguiu esconder sua filiação Harpista de todos os outros na prisão. Mas ela tem um problema incomum que não consegue esconder tão facilmente. Alojado dentro dela está o espírito de um falecido companheiro de aventura - um guerreiro anão do escudo, leal e bom chamado **Vlax Brawnnavil**. O espírito de **Vlax** assume o controle da **Diretora Marthannis** uma ou duas vezes por dia, cada vez por uma ou duas horas. Enquanto estiver sob seu controle, a diretora não pode lançar suas magias preparadas, fala apenas anão e ocasionalmente se entrega ao vício de **Vlax** por cerveja e destilados. Ela também se torna rabugenta e temperamental, embora nunca recorra à violência sem um bom motivo.

A **Diretora Marthannis** sabe que, para se livrar do espírito de **Vlax**, ela deve visitar as criptas de **Brawnnavil** em **Gauntlgrym**, uma fortaleza anã sob o **Monte Hotenow** (perto de Neverwinter). Somente lá os espíritos dos parentes de **Vlax** podem persuadi-lo

a se juntar a eles na vida após a morte. A diretora se recusa a fazer a jornada, no entanto, porque ela não pode suportar perder todo o contato com **Vlax**. A diretora fez sua aflição conhecida para os guardas da prisão e membros do Conselho de Absolvição, e eles se acostumaram com as mudanças de personalidade dela e acessos de embriaguez.

Tesouro. Entre os móveis da câmara está um baú de madeira trancado, para o qual o diretor carrega a única chave. Um personagem usando ferramentas de ladrão pode usar uma ação para tentar arrombar a fechadura, fazendo isso com um teste bem-sucedido de Destreza **CD 20**.

O baú contém um conjunto de **suprimentos de caligrafia**, um saco contendo **750 po** (dinheiro que é usado principalmente para pagar capitães de navios que deixam prisioneiros e carga) e um **alfinete de capa de prata (25 po)** com o símbolo dos Harpistas, uma pequena harpa aninhado entre os chifres de uma lua crescente.

Qualquer personagem que procurar compartimentos secretos no baú encontra um na tampa. Ele contém uma **varinha de obrigação** que a diretora guarda para emergências.

R22. GABINETE DO DIRETOR

Os registros da prisão são armazenados aqui em cinco armários de madeira trancados ao longo da parede leste. Os gabinetes contêm manifestos de carga do navio e registros de entregas anteriores, bem como ordens de transferência de prisioneiros e arquivos que documentam os nomes, crimes, sentenças e comutações de cada prisioneiro que foi encarcerado em **Revel's End**. Os registros também incluem certidões de óbito de prisioneiros que morreram enquanto encarcerados. A causa da morte é sempre indicada como “**natural**”, “**acidental**” ou “**não natural**”, sem detalhes.

Uma escrivaninha no meio da sala tem 10 livros contábeis acondicionados em uma gaveta lateral trancada. As chaves da mesa e dos armários estão na posse do diretor. Um personagem com ferramentas de ladrão pode usar uma ação para tentar arrombar a fechadura da gaveta da escrivaninha ou de um dos armários, fazendo isso com um teste bem-sucedido de Destreza **CD 10**.

R23. TELHADO DA TORRE

Este telhado plano fica a 42 metros acima do telhado da prisão e a 300 metros acima do nível do mar. Três paredes de 1,8m de altura ao norte, sudoeste e sudeste fornecem cobertura limitada, mas grande parte do telhado está exposta aos elementos.

Uma ponte levadiça de madeira pode ser baixada de um lado para criar uma doca de dirigível. Uma ação é necessária para levantar ou baixar a ponte levadiça.

Nenhum guarda está estacionado aqui. Se os guardas nas torres de vigia da prisão (**área R9**) veem uma aeronave ou uma ameaça aerotransportada se aproximando de **Revel's End**, eles alertam o resto da prisão. O diretor então veste roupas para o frio e se dirige ao telhado para cumprimentar a tripulação da aeronave ou lidar com a ameaça aerotransportada.

PRISIONEIRO 237: Vaelish Gant

Vaelish Gant, o **prisioneiro 237** dentro das paredes de **Revel's End**, é um membro da **Irmandade Arcana** que primeiro se envolveu em atividades criminosas ao se insinuar na rede de comércio de Dez Burgos. Ele esperava que seu trabalho ajudasse a **Irmandade Arcana** a ganhar o controle da região. Alguns anos atrás, logo após sua chegada em Dez Burgos, Gant estabeleceu uma rede de proteção em Bryn Shander e tentou virar a cidade contra sua oradora, **Duversa Shane**, com o objetivo de suplantá-la. Ele também tentou desestabilizar a economia de Dez Burgos. Um grupo de aventureiros frustrou seus empreendimentos criminosos ao capturá-lo.

Em vez de condenar Gant à morte pelos crimes no Vale do Vento Gélido, o **Conselho dos Oradores** em Dez Burgos fechou acordo com representantes da Aliança dos Lordes para que Gant cumprisse prisão perpétua em **Revel's End**, para não incorrer na ira da Irmandade Arcana. O Conselho dos Oradores fez isso sem perceber que o esquema de Gant não foi sancionado pela Irmandade Arcana, mas sim arquitetado pelo próprio Gant, que pretendia impressionar seus superiores com sua execução.

Por muito tempo, Gant manteve a esperança de que a Irmandade Arcana aplicassem pressão para garantir sua libertação e que a Aliança dos Lordes concordasse com as exigências da Irmandade em vez de arriscar um ataque total à **Revel's End**. Mas agora, Gant está encarcerado por tempo suficiente para concluir razoavelmente que tal resgate não está próximo. Seu esquema fracassado foi uma vergonha para a Irmandade Arcana, que claramente o abandonou.

INTERPRETANDO Vaelish Gant

Vaelish Gant é um mago especializado na tradição arcana da **abjuração**. Pomposo e conivente, ele nunca duvida de que é a pessoa mais inteligente da sala e garante que todos ao seu redor saibam como ele se sente.

Gant não tem um grimório nem componentes materiais para conjurar magias, e ele não pode se valer de sua magia enquanto estiver trancado em sua cela devido ao **campo de antimagia** que o envolve.

Gant passa dias e noites pensando em uma coisa: sua liberdade. Se os personagens se encontrarem com ele, Gant tenta convencê-los a tirá-lo da prisão, prometendo riqueza e itens mágicos, uma vez entregues em segurança na **Torre das Hostes Arcanas** em Luskan. Gant não espera que os personagens ajudem, mas ele não tem mais nada a perder, exceto sua vida.

Embora não saiba de nenhuma atividade da **Irmandade Arcana** no Vale do Vento Gélido, Gant suspeita que algo está acontecendo se os personagens começarem a lhe perguntar sobre a organização. A última vez que esteve na Hosttower, pouco antes de sua chegada a Dez Burgos, há alguns anos, Gant ouviu seus superiores falarem em montar uma expedição ao Vale do Vento Gélido, em busca de uma cidade perdida netherese soterrada sob o Geleira Reghed. Gant tinha planos diferentes para o Vale do Vento Gélido na época, mas agora a visita dos personagens lhe dá motivos para acreditar que uma expedição pode finalmente estar em andamento. Gant compartilha essa informação com os personagens se eles mostrarem a carta de **Duversa Shane** (veja "**Atrás das Grades**") ou o tirarem da prisão.



Prisioneiro 237

Humanoide Médio (humano), Leal e mau

Classe de Armadura: 11

Pontos de Vida: 32 (5d8 +10)

Deslocamento: 9 metros (3 metros enquanto algemado).

For	Des	Con	Int	Sab	Car
9 (-1)	13 (+1)	14 (+2)	17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)

Perícias: Arcanismo +5, Enganação +4, Persuasão +4

Conjuração. O **Prisioneiro 237** é um conjurador de 5º nível. Sua habilidade de conjurar magias é Inteligência (salvaguarda de magia CD 13; +5 para acertar com ataques de magia). Ele tem as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): luz*, mensagem*, prestidigitação, toque chocante (veja "Ações" abaixo)

1º Círculo (4 espaços): armadura arcana*, escudo, sono;

2º Círculo (3 espaços): detectar pensamentos*, sugestão*, tranca arcana*;

3º Círculo (2 espaços): contramagia, relâmpago*;

* O **Prisioneiro 237** precisa de componentes materiais para conjurar essas magias.

AÇÕES

Toque Chocante (Truque). Ataque de magia corpo a corpo: +5 para acertar (com vantagem no ataque se o alvo estiver usando armadura de metal), alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 9 (2d8) de dano elétrico, e o alvo não pode reagir até o início de seu próximo turno.

Gant não tem informações que possam ajudar os personagens a encontrar a cidade perdida de Netheril, mas ele está disposto a compartilhar o que considera ser o conhecimento comum sobre o Império de Netheril:

- Netheril era uma civilização governada por magos poderosos. Caiu há mais de mil anos.

- Os Netherese aprenderam sua magia primeiro com os elfos e depois com os lendários **Pergaminhos Etéreos**. A magia netherese era muito mais poderosa do que a magia dos dias atuais - tanto que fazia até os deuses tremerem.

- Criaturas malignas e subterrâneas conhecidas como phaerimm foram fundamentais para a queda de Netheril, mas foi a arrogância que, em última análise, significou a condenação do império. **Karsus**, um arqui-mago Netherese, tentou usurpar o poder de **Mystryl, Deusa da Magia**. Ele falhou, destruindo-se e rasgando a **Trama** no processo. Passariam anos antes que alguém pudesse usar ou controlar a magia novamente.

Se os personagens perguntarem a Gant sobre outros membros da Irmandade Arcana que conheceram no Vale do Vento Gélido (veja **Apêndice C**), Gant pode compartilhar o que sabe sobre qualquer um deles:

- Sobre **Avarice**, Gant diz: “A tiefling albina? Acho que ela tem um futuro promissor.”
- Sobre **Dzaan**, Gant diz: “Ele é um Mago Vermelho de Thay. Preciso dizer mais?” (Se solicitado a elaborar, ele acrescenta: “Dzaan não raspa a cabeça ou usa vestes vermelhas, mas isso não muda o fato de que ele é **Thayan**. Os Magos Vermelhos querem a **Trama** só para eles. Se eles conseguirem, ninguém mais poderá usar magia.”)
- Sobre **Nass Lantomir**, Gant diz: “Ela não é ninguém”.
- Sobre **Vellynne Harpell**, Gant diz: “Se membros poderosos de sua família não tivessem puxado os cordões para colocá-la na Irmandade, aquela velha espantinho ainda estaria reanimando gatos mortos em Longsaddle”.

REFÚGIO SKYTOWER

O **Refúgio Skytower** é um dos dois assentamentos golias descritos neste capítulo, o outro sendo o **Penhasco Wyrmdoom** (veja “**Penhasco Wyrmdoom**”). Leia ambos os registros antes de executar encontros em qualquer um dos locais. Reveja também o registro “**Golias**” no **Apêndice C**, em particular a seção “**Golias na Espinha do Mundo**”. Há também uma lista de nomes de golias que você pode usar, conforme necessário.

Os personagens podem visitar o Refúgio Skytower para resolver uma disputa de longa data entre os dois clãs Golias (veja “**Contos Fantásticos em Dez Burgos**” e “**Um Problema Golias**”). Ou um personagem jogador golias que venha do Refúgio Skytower pode estar voltando para casa por algum motivo, talvez para buscar ajuda em assuntos relativos ao Vale do Vento Gélido.

Todos os golias que moram na **Refúgio Skytower** são membros do **Clã Akannathi**. Além de sua rivalidade com os golias do **Penhasco Wyrmdoom**, os golias da Skytower são conhecidos por sua competitividade feroz, sua antipatia por estranhos e seu domínio da domesticação de grifos.

PARA AS MONTANHAS

Para chegar a qualquer um dos postos avançados dos golias ou para se deslocar entre eles, os personagens precisam negociar a Espinha do Mundo, onde viajar é o mais difícil de qualquer região do Vale do Vento Gélido. Use as regras na seção “**Viagem pela Montanha**” para simular os perigos de se locomover nos picos.



A Espinha do Mundo

Retirado do site: https://icewinddale.fandom.com/wiki/Spine_of_the_World?file=World_map.png

LOCAIS DO REFÚGIO SKYTOWER

O **Refúgio Skytower** é um complexo de cavernas esculpido na face noroeste de uma montanha de 4.570 metros de altura. Os túneis têm 3 metros de altura e as cavernas são iluminadas por tochas.

Os seguintes locais estão marcados no **mapa 2.13**.

S1. PASSADIÇO DE PEDRA

Uma ponte de pedra de 3 metros de largura abraça a encosta da montanha e sobe até ao Refúgio Skytower. **Seis grifos** circulando o pico da montanha observam o passadiço de perto e sua visão é afiada o suficiente para perfurar as nuvens que frequentemente envolvem o topo da montanha. Se eles virem figuras desconhecidas subindo pelo passadiço, os grifos gritam advertências aos golias do Refúgio Skytower. Os golias rapidamente se armam, esperando problemas. Se o abrigo for atacado, os grifos entram na briga.



S2. BARRICADA E O CHEFE

Seis grifos circulam acima de vocês, gritando com sua abordagem. Eles descem até que estejam a algumas centenas de metros de distância, mas não chegam mais perto.

No final da entrada há uma barricada de três metros de altura feita de madeira e pedra, com um portão rudimentar feito de madeira grossa e enfeitado com lâminas de metal. As lacunas no portão permitem que vocês vejam uma figura excepcionalmente alta em uma armadura de couro de pé três metros atrás dele e segurando um machado grande. Além dessa figura, há uma saliência mais alta com cinco figuras igualmente altas de pé sobre ela.

A figura além do portão é uma **guerreira golias** (veja **Apêndice C**) chamado **Arn Rockfist Akannathi**, a chefe do Refúgio Skytower. As figuras no topo do mirante (**área S3**) são mais **cinco guerreiros golias**.

Se o grupo incluir um ou mais personagens golias vindos do Refúgio Skytower, **Arn** os recebe em casa e permite que eles e seus companheiros passem pelo portão sem serem molestados. Caso contrário, **Arn** diz ao grupo com uma voz grave e grave: *"Voltem. Vocês não são bem vindos aqui."*

Duas barras de madeira de 226 kg fecham o portão. As lâminas afixadas no portão e na barricada circundante tornam a escalada impossível. Os golias atacam qualquer um que ultrapasse o portão sem o consentimento de **Arn**. **Nove guerreiros Golias** da **área S9** entram na batalha no terceiro turno e os **seis grifos** circulando acima se juntam à batalha no quinto turno. **Arn** também pode assobiar para convocar esses reforços a qualquer momento.

Interpretando Arn. **Arn** não tem paciência para tentativas de diplomacia e enfrenta agressão com agressão. Se os personagens não tiverem um ou mais golias do Refúgio Skytower entre eles, a única maneira de passar por **Arn** é dando a ela algo que ela deseja. Se os personagens perguntam o que ela quer, ela diz:

A golias pensa por um momento, depois aponta para uma montanha vizinha ao nordeste. *"Traga-me o manto branco de Ogolai, o chefe do Penhasco Wyrmdoom."*

Se **Arn** for perguntada por que os golias do Refúgio Skytower e do Wyrmdoom não se dão bem, ela diz:

"Muitos verões atrás, os filhos de Skytower desafiaram os filhos de Wyrmdoom para um jogo de bola de cabra. Um dos filhos de Wyrmdoom, furioso por ter sido derrubado de seu poleiro, jogou a bola em um de nossos grifos e o acertou na cabeça. E ele o feriu em troca. O jogo foi cancelado. Dias depois, caçadores de Wyrmdoom escalaram nossa montanha e mataram o grifo em seu ninho - um grave insulto. Estamos em guerra desde então."

Personagens que falam com **Ogolai**, o chefe do Penhasco Wyrmdoom, têm uma versão diferente da história (veja *"Penhasco Wyrmdoom"*).

Se os personagens se mostrarem como árbitros neutros que buscam encerrar o conflito entre os clãs, **Arn** sugere que eles encerrem o conflito trazendo para ele o manto do chefe de Wyrmdoom, seja matando Ogolai e tirando-o dele ou forçando Ogolai a se render. **Arn** pretende usar os personagens como ferramentas para enfraquecer seu rival e não se importa se eles terão sucesso ou morrerão.

Somente restaurando a **Visão de Kaniaka** (veja **área S4**) os personagens podem convencer **Arn** a se encontrar com **Ogolai** e resolver suas diferenças - e apenas no Refúgio Skytower ou num terreno neutro.

S3. MIRANTE

Cinco golias estóicos montam guarda no topo de um afloramento rochoso de três metros de altura com escadas que levam até ele. Um grande ninho vazio ocupa um canto da saliência, e dois túneis esculpidos na parte de trás da saliência conduzem mais fundo na montanha.

Cinco guerreiros golias (veja **Apêndice C**) montam guarda no topo deste mirante.

O ninho do grifo contém alguns ossos (restos de cabras montesas), mas nada de valor.

S4. CAVERNA DA CHEFE

Esta caverna de 3,5 metros de altura tem um fogo crepitante em seu centro e paredes revestidas de troféus de caça, incluindo crânios e peles de várias criaturas que vivem nas montanhas. Sentado perto do fogo está um golias enrugado com longos cabelos brancos. Uma capa de pele de yeti está colocada sobre seus ombros curvados, e um felino do tamanho de um tigre com pele branca se agacha ao lado dela.

Esta caverna é onde **Arn** passa o tempo com sua família, ou seja, seu marido, **Harad Cloudstrider Akannathi** (um guerreiro golias), e a mãe idosa de Harad, **Kaniaka Stormcrow Akannathi** (uma não combatente cega). Cada um deles tem quartos particulares fora da caverna principal, onde guardam seus sacos de dormir.

Se os personagens lutaram para chegar a esta caverna matando outros golias, **Harad** acorda e os ataca, já que os golias caídos são seu sangue. Caso contrário, **Harad** está dormindo em seu saco de dormir enquanto Kaniaka fica sentada perto do fogo, olhando para ele sem ver, com um **gato do penhasco** domesticado (veja **Apêndice C**) ao seu lado. O gato protege Kaniaka, mas por outro lado não faz ações agressivas.

A audição de **Kaniaka** é aguçada o suficiente para distinguir as pisadas pesadas de golias das pessoas menores. Ela desconfia de estranhos, assim como outros membros de seu clã, mas, na idade dela, ela se sente compelida a ouvir o que eles têm a dizer. Ela gostaria muito de ver o fim do conflito com os golias de Wyrmdoom - se isso for possível.



SKYTOWER SHELTER

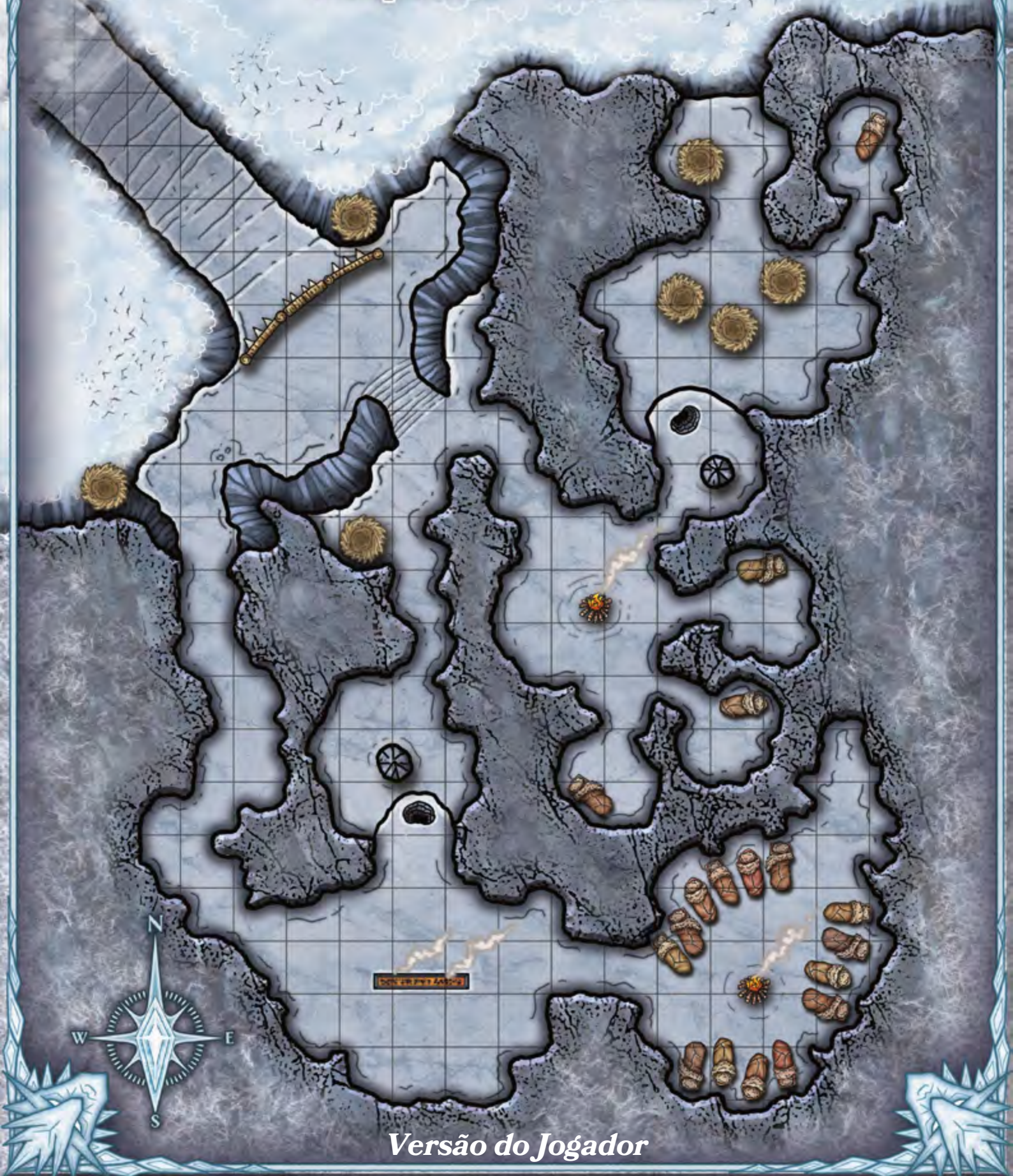
1 square = 10 feet

The map shows a complex of 10 rooms, each labeled S1 through S10. S1 is a large room with a bridge leading to S2. S2 is a room with a well. S3 is a room with a furnace. S4 is a room with a furnace. S5 is a room with a well. S6 is a room with a well. S7 is a room with a well. S8 is a room with a well. S9 is a room with a furnace. S10 is a large room with a large pile of treasure. The map also includes a compass rose and a scale bar.

Mapa 2.13: Refúgio Skytower

SKYTOWER SHELTER

1 square = 10 feet



Versão do Jogador

Magia pode curar a cegueira de Kaniaka, e ela fica em dívida com qualquer personagem que restaure sua visão. **Kaniaka** é a única membro do clã Akannathi que tem tanta influência no Refúgio Skytower quanto **Arn**, e assim que sua visão for restaurada, ela pode persuadi-la a ouvir a razão. Com a ajuda dela, os personagens podem convencer Arn a se encontrar com o chefe dos golias do Wyrmdoom, embora ela insista que tal encontro aconteça na Refúgio Skytower.

Qualquer conversa com Kaniaka desperta o filho, que sai cambaleando de seu quarto com o machado grande na mão para enfrentar os intrusos. Se os personagens começaram com o pé errado com Kaniaka, Harad ameaça puni-los por sua intrusão, embora seu senso de honra dite que ele não pode tirar o primeiro sangue. Assim, ele tenta incitar os personagens a feri-lo primeiro.

S5. SANTUÁRIO DA MENTE E DO ESPÍRITO

Uma pedra de 2,5 metros de altura inscrita com runas fica no meio desta caverna de três metros de altura. Nas proximidades, uma rampa com bases esculpidas leva para baixo.

A rampa tem 1,5m de diâmetro e leva à **área S6**.

Pedra Rúnica. Esta pedra gravada é uma das duas pedras sagradas da Refúgio Skytower (a outra fica na **área S7**). Os golias oram ao lado dela quando buscam clareza de mente e espírito. A escritura da pedra rúnica, escrita em anão, conta uma história sobre a visão e liderança encontrada entre as grandes aves predadoras do Vale do Vento Gélido.

Uma magia de **detectar magia** revela uma aura de magia de **transmutação** ao redor da pedra rúnica. Qualquer criatura humanoide que orar ou meditar próximo à pedra rúnica por pelo menos 1 hora ganha um dado de pedra rúnica, um **d6**. Uma vez dentro das próximas 24 horas, ele pode rolar o dado e adicionar o número obtido a um teste de Sabedoria ou Carisma que fizer. Ele pode esperar até depois de rolar o **d20** antes de decidir usar o dado da runa, mas deve decidir antes que o Mestre diga se o teste foi bem-sucedido ou não. Uma vez que o dado da pedra rúnica é lançado, ele é perdido, e o humanoide não pode ganhar outro com esta pedra rúnica por 10 dias.

S6. CAVERNA DOS GRIFOS

O piso desta caverna está a 4,5 m abaixo do piso da **área S5**. Uma rampa de 1,5 m de diâmetro e 1,5 m de comprimento com apoios para os pés entalhados se estende para cima a partir do teto desta caverna.

Esta caverna de 4,5m de altura contém quatro ninhos de grifo: três agrupados no meio da caverna e um ao norte. O ninho mais ao norte contém um grifo adulto que parece estar dormindo. O vento agita as penas do grifo adormecido quando ele entra por uma ampla abertura na parede norte, além da qual você pode ver os picos das montanhas e nuvens de tempestade. Sentado na beira dessa abertura está uma golia que está falando gentilmente com um filhote de grifo que se inclina contra ela.

“Não se aproxime”, avisa a golia. “Este filhote está com medo de voar e sua mãe está tentando descansar um pouco.”

Uma caverna menor de 3 metros de altura ao nordeste contém um saco de dormir do tamanho de um golias que pertence a ela. Ela é **Rahi Skydreamer Akannathi**, uma guerreira golias com **Lidar com Animais +4** e **Medicina +4**. **Rahi** serve como guia espiritual do clã e zeladora-chefe dos grifos que vivem dentro e ao redor do Refúgio Skytower. O jovem grifo sob seus cuidados tem menos de um ano e ainda não superou o medo de voar. Sua mãe, um grifo, acorda e ataca se ela, sua prole ou Rahi for ameaçada. Se necessário, **Rahi** pode assobiar para convocar mais dois grifos empoleirados nas encostas próximas; esses reforços chegam na terceira rodada de combate.

Como os outros membros de seu clã, **Rahi** desconfia de estranhos e não tolera intrusões. Um personagem que se oferece para ajudar **Rahi** a superar o medo de voar do filhote pode, com um teste bem sucedido de Carisma **CD 18** (Persuasão), obter a permissão de **Rahi** para abordar o filhote. Esse personagem pode então tentar um teste de Sabedoria **CD 15** (Lidar com Animais) para acalmá-lo. Falhando no teste, o jovem grifo tenta beliscar o personagem com o bico e Rahi manda o personagem embora. Sendo bem sucedido, Rahi fica impressionado enquanto o bebê grifo aquece o personagem.

Se o grupo conquistar a confiança e a amizade de **Rahi**, ela pode se aproximar de um golias do grupo e se oferecer para ensinar aquele personagem a domar um grifo. Dado o comprometimento de tempo necessário, é mais provável que esta atividade ocorra após o término da aventura ou durante um longo período de inatividade (consulte a barra lateral **“Domando Grifos”** abaixo).

S7. SANTUÁRIO DA FORÇA E HONRA

No centro desta caverna de 3,5 metros de altura está uma pedra de 2,5 metros de altura inscrita com runas. Atrás dela, uma rampa de 1,5m de diâmetro com uma base esculpida sobe para outra caverna.

A rampa leva à **área S9**. Se os golias estiverem nessa área, os personagens poderão ouvir gritos de alegria vindos de lá.

Pedra Rúnica. A pedra rúnica é uma das duas pedras sagradas da Refúgio Skytower (a outra está na **área S5**). Os golias oram ao lado dela quando buscam ganhar força física e vitória em combate e competição. A escritura na pedra rúnica é escrita em anão e se refere à glória e honra encontradas na batalha e na competição. Essa honra nem sempre é concedida, no entanto, porque a glória vem apenas para aqueles que se desafiaram por meio de provas físicas. (Não há glória para um golias que não sofre desafios em batalhas, atletismo e competição, assim como não há glória para o grifo que mata um rato.)

Uma magia de **detectar magia** revela uma aura de magia de transmutação ao redor da pedra rúnica. Qualquer criatura humanoide que orar ou meditar próximo à pedra rúnica por pelo menos 1 hora ganha um dado de pedra rúnica, um **d6**. Uma vez nas próximas 24 horas, ele pode rolar o dado e somar o número rolado a um teste de Força ou teste de ataque com arma que ele fizer. Ele pode esperar até depois de rolar o **d20** antes de decidir usar o dado de runa, mas deve decidir antes que o Mestre diga se o teste foi bem-sucedido ou não. Uma vez que o dado da pedra rúnica é lançado, ele é perdido, e o humanoide não pode ganhar outro com esta pedra rúnica por 10 dias.

DOMANDO GRIFOS

Golias do Clã Akannathi podem aprender a criar e domar grifos usando segredos passados de geração a geração. A treinadora de grifos do clã, Rahi, compartilha esses segredos com os membros do clã que mostram grande Sabedoria. Os golias não cavalam os grifos; em vez disso, eles os treinam para caçar como falcões. Os grifos são ensinados a responder aos apitos de golias e nunca se afastar muito de seus mestres.

Um personagem golias que conquiste o respeito de Rahi pode aprender os segredos da domesticação de grifos por um período de 1 ano, durante o qual o personagem é encarregado de zelar e proteger um único ovo de grifo e, quando eclodir, o jovem grifo emergente. No final do ano, se o grifo ainda estiver vivo, o personagem deve fazer um teste de Sabedoria CD 15 (Lidar com Animais), com vantagem se o personagem aceitar a orientação de Rahi. Se o teste falhar, o personagem não consegue domar o grifo. Se o teste for bem-sucedido, o personagem doma o grifo e fica com ele pelo resto da vida. O controle do grifo pode ser dado ao jogador do golias neste momento.

Modifique o bloco de estatísticas do **grifo** da seguinte forma para levar em conta o desenvolvimento do jovem grifo:

- Ao nascer, o grifo é Miúdo e tem 5 (1d4+3) pontos de vida, um deslocamento de voo de 12 metros e um valor de **Força 2**. Tem um bônus de +0 para acertar seus ataques e causa 1 de dano perfurante com seu bico e 1 de dano cortante com suas garras. Seu nível de desafio é 0 (10 XP).
- Após 1 ano, o grifo é Pequeno e tem 13 (2d6+6) pontos de vida e um valor de **Força 8**. Possui um bônus de +1 para acertar seus ataques e causa 2 (1d4) de dano perfurante com seu bico e 2 (1d4) de dano cortante com suas garras. Seu nível de desafio é 1/4 (50 XP).
- Após 2 anos, o grifo é Médio e tem 32 (5d6+15) pontos de vida e um valor de **Força 12**. Tem um bônus de +3 para acertar seus ataques e causa 4 (1d6+1) de dano perfurante com seu bico e 6 (2d4+1) dano cortante com suas garras. Seu nível de desafio é 1 (200 XP).
- Após 3 anos, o grifo está totalmente crescido e domesticado o suficiente para ser montado como uma montaria.

S8. PASSAGEM DOS ENTALHES

Esta passagem rústica se inclina suavemente para o sul. Tochas embutidas iluminam entalhes nas paredes.

Os entalhes retratam a **História do Clã Akannathi**. Essa saga começa na extremidade norte da passagem e se desenvolve conforme se viaja para o sul em direção à **área S9**. O personagem que passar no teste de Inteligência CD 15 (História) pode constatar que os entalhes mais antigos têm cerca de 400 anos e os mais novos são bastante recentes.

Os primeiros entalhes contam a história de como os golias Akannathi domesticaram a montanha - como cavaram túneis e cavernas para atender às suas necessidades, criando um lar para seu povo e como domaram os grifos da montanha, transformando esses monstros vorazes em companheiros caçadores obstinados. Entalhes

posteriores se concentram em guerras contra os orcs, quando os golias do Refúgio Skytower e do Penhasco Wyrmdoom se uniram contra um inimigo comum. Entalhes feitos no século passado narram a amargura da amizade entre os dois clãs golias, com cenas mostrando guerreiros do Penhasco Wyrmdoom matando grifos seguidos por escaramuças sangrentas entre os clãs golias nas encostas das montanhas. As esculturas mais recentes mostram golias solitários perseguindo um urso polar gigante (uma representação de **Oyaminartok**, conforme descrito no **Apêndice C**) e uma população diminuída de golias Skytower lutando com o inverno aparentemente interminável.

S9. CAVERNA DOS FESTINS

Nove guerreiros golias ocupam essa área quando os personagens chegam ao Refúgio Skytower. Se eles foram atraídos para a **área S2** por um distúrbio, ajuste o seguinte texto em caixa para compensar sua ausência:

Uma longa fogueira retangular aquece esta caverna de 5 metros de altura e enche a área com o cheiro de carne cozinhando em uma grelha sobre o fosso. O som de aplausos também enche a caverna quando dois golias ficam perto da parede sul com os braços estendidos para os lados, segurando uma grande pedra em cada mão. Os músculos dos braços tremem com o esforço e as mandíbulas estão cerradas. Mais sete golias estão ao redor deles, aplaudindo e acenando com a carne cozida.

Quando os golias perceberem os personagens, adicione:

Quando os golias vêem vocês, eles param de aplaudir. A competição termina quando os dois golias deixam suas pedras caírem no chão, e todos os nove golias olham para vocês.

Dois golias competiam na prova da Força para ver quem conseguia segurar o braço por mais tempo sob o peso das pedras. A menos que os personagens sejam acompanhados por um membro do clã Akannathi, os golias tentam espantar os intrusos, atacando-os caso se recusem a sair. Um personagem inteligente pode vencer os golias desafiando e vencendo um ou mais deles em um concurso de segurar pedras. O concurso se desenrola da seguinte forma:

- Cada participante recebe um par de pedras pesadas e deve segurar uma em cada mão, mantendo os braços paralelos ao chão.
- Ao final de cada minuto, cada participante deve passar num teste de Força para manter os braços levantados. A CD começa em 5 e aumenta em 5 no final de cada minuto subsequente. Num teste com falha, o participante deixa cair os braços e sai do jogo. Se os dois últimos participantes falharem ao mesmo tempo, o concurso termina empatado.

Qualquer personagem que vença um concurso de segurar pedras ganha o respeito dos golias nesta caverna. Esse respeito pode se transformar em amizade, desde que os personagens não tenham feito nada que pudesse virar os golias contra eles.

Rahi, a goliath, ajuda um filhote de grifo a ganhar a confiança de que precisa para voar



S10. CAVERNA COMUNAL

Cobertores e colchonetes feitos de peles formam um círculo irregular ao redor de uma fogueira. Em uma alcova ao norte, **três jovens goliaths** estão brincando em meio a uma pilha de moedas e pedras preciosas.

Os três jovens goliaths são não-combatentes que medem entre 1 metro a 1,5 metro de altura.

Tesouro. O Clã Akannathi armazena tesouro na extremidade norte desta câmara. Os goliaths têm pouco uso para objetos de valor, exceto para membros do clã que desejam visitar Dez Burgos ou outros assentamentos mais distantes e precisam de alguma forma de moeda para garantir comida ou alojamento. A pilha de tesouro inclui o seguinte:

- 420 po, 1.664 pp e 2.260 pc em cunhagem mista
- 13 Pedras preciosas: 8 ágatas-olho (10 po cada), 5 pedras da lua (50 po cada) e uma ametista (100 po)
- Uma estatueta de osso esculpido de Gruumsh, o Deus orc da matança de um olho só (25 po)
- Uma gaiola de ouro com filigrana de electrum (250 po)
- Uma poção de *forma gasosa* num frasco de cristal cinza.

ACABANDO COM A GUERRA DOS GOLIAHS

Os chefes dos clãs Akannathi e Thuunlakalaga nunca chegarão a um acordo por conta própria. Personagens que querem acabar com a rivalidade entre os goliaths de Refúgio Skytower e Penhasco Wyrmdoom devem convencer os chefes **Arn** e **Ogolai** a se encontrarem em terreno neutro, longe de seus respectivos covis, já que nenhum chefe quer parecer fraco aos olhos do outro.

CUME DOS CHEFES

Arn concordará em encontrar **Ogolai** em terreno neutro, mas apenas se **Kaniaka** (veja a **área S4**) o incitar a fazê-lo. **Ogolai** concordará em se encontrar com **Arn** em campo neutro, mas apenas se os personagens curarem o **aarakocra** ferido no Penhasco Wyrmdoom (veja a **área W6**). Ambos os chefes pretendem trazer uma comitiva de guerreiros goliaths com eles para a reunião e é necessário um pouco de diplomacia adicional - e talvez um ou dois testes de Carisma (Persuasão) para convencê-los a manter suas delegações pequenas.

NEGOCIAÇÕES

Personagens que unem **Arn** e **Ogolai** ainda têm muito trabalho pela frente; nenhum dos chefes está pronto para perdoar e esquecer os eventos que criaram a divisão entre eles. Se um ou mais personagens não mediar a conversa, a reunião termina com cada chefe indo embora com nojo da falta de vontade do outro em aceitar a culpa. Dê tempo aos jogadores para planejar uma estratégia para encerrar o impasse. **Três soluções possíveis** são apresentadas abaixo:

- Os personagens exortam os chefes, pelo bem do Vale do Vento Gélido, a se unirem contra um inimigo comum (como **Auril** a Donzela Gélida, **Arveiatrace**, a Wyrm Branca, ou **Xardorok Sunblight**). Os guerreiros goliaths de ambos os clãs, trabalhando como aliados, podem aprender a esquecer o passado e forjar um futuro melhor para todos os goliaths.

- Um personagem que conquistou o respeito de um ou de ambos os clãs convence um dos chefes de que ser o primeiro a assumir a responsabilidade por um mal-entendido, mesmo quando outros devam partilhar a culpa, é sinal de Força moral e bom caráter. Uma vez que um chefe aceita a culpa, é mais fácil para o outro fazer o mesmo.

• Os personagens mantêm os chefes falando - por dias, se for necessário - transformando-o em uma competição de resistência. Os dois chefes perdem horas expondo suas queixas, depois passam mais horas se encarando em um silêncio teimoso. (A paciência dos personagens é finalmente recompensada quando **Ogolai** recebe comida e chá. Ele se oferece para compartilhar sua refeição com **Arn**, que a contragosto aceita por educação. Este momento marca um ponto de virada, pois os chefes concordam que não pode haver vencedor nesta competição e, mais importante, que a competição é uma metáfora para sua rivalidade inútil e de longa data.)

PENHASCO WYRMDOOM

O **Penhasco Wyrmdoom** é um dos dois assentamentos golias descritos neste capítulo, o outro sendo o **Refúgio Skytower** (veja “*Refúgio Skytower*”). Leia ambas os registros antes de executar encontros em qualquer um dos locais. Reveja também o registro “*Golias*” no **Apêndice C**, em particular a seção “*Golias na Espinha do Mundo*”. Há também uma lista de nomes de golias que você pode usar, conforme necessário.

O **Penhasco Wyrmdoom** é o lar do amigável **Clã Golias Thuunlakalaga**. Pouco depois de estabelecer este covil para si mesmos, os golias foram desafiados por um dragão branco adulto. O dragão subestimou a determinação dos golias e, décadas depois, seus restos mortais ainda estão próximos como um testemunho de seu triunfo.

Existem três razões pelas quais os personagens podem visitar o **Penhasco Wyrmdoom**:

- Eles são atraídos para o local por uma história complicada (veja “*Contos Fantásticos em Dez Burgos*”) ou por uma busca para ajudar **Dannika Graysteel** a adquirir alguns ossos de dragão branco (veja “*Ensopado de Ossos de Dragão*”).
- Um dos personagens é um golias do **Penhasco Wyrmdoom** que quer voltar para casa.
- Os personagens buscam acabar com a rivalidade entre os golias do **Refúgio Skytower** e do **Penhasco Wyrmdoom**. (Os personagens precisarão visitar os dois locais para ter sucesso em sua missão.)

Os golias do **Penhasco Wyrmdoom** estão dispostos a compartilhar sua moradia com viajantes e convidados, mas eles têm uma forte antipatia pelos golias do **Refúgio Skytower**. Os personagens podem descobrir a causa desse ressentimento conversando com **Ogolai**, chefe do **Clã Thuunlakalaga**.

PARA AS MONTANHAS

Para chegar a qualquer um dos postos avançados dos golias ou para se deslocar entre eles, os personagens precisam negociar a **Espinha do Mundo**, onde viajar é o mais difícil de qualquer região do **Vale do Vento Gélido**. Use as regras na seção “*Viagem pela Montanha*” para simular os perigos de se locomover nos picos.

VISÃO GERAL DO PENHASCO WYRMDOOM

O **Penhasco Wyrmdoom** fica ao norte do topo de uma encosta de montanha nevada. Os ossos de um dragão branco adulto repousam perto da entrada do covil.

Os golias do **Penhasco Wyrmdoom** desfrutam de companhia e trocarão comida e abrigo por histórias e notícias do **Vale do Vento Gélido**. Os golias são ricos em histórias próprias e não hesitam em compartilhar sua história.

Embora esses golias sejam amigáveis e acolhedores, eles guardam um ressentimento amargo contra os golias do **Refúgio Skytower** e tratarão qualquer personagem pertencente a esse clã de acordo. Além disso, esses golias têm uma forte aversão aos visitantes que procuram criar problemas além da simples competitividade. Se tal situação ocorrer, eles expulsam o visitante ofensor.

LOCAIS DO PENHASCO WYRMDOOM

O **Penhasco Wyrmdoom** é um complexo de cavernas esculpido na face norte de uma montanha de 4.570 metros de altura. Os túneis têm 3 metros de altura e as cavernas são iluminadas por tochas.

Os seguintes locais são marcados no **mapa 2.14**.

W1. APROXIMAÇÃO

Pegadas recentes na neve tornam relativamente fácil encontrar o assentamento golias do **Penhasco Wyrmdoom** na encosta norte de uma montanha elevada. Seguir essas trilhas levam vocês a uma caverna, fora da qual os ossos de um dragão estão meio enterrados na neve. Depois desses vestígios, a luz das tochas pisca em um par de túneis que penetram na montanha que leva a oeste e sul.

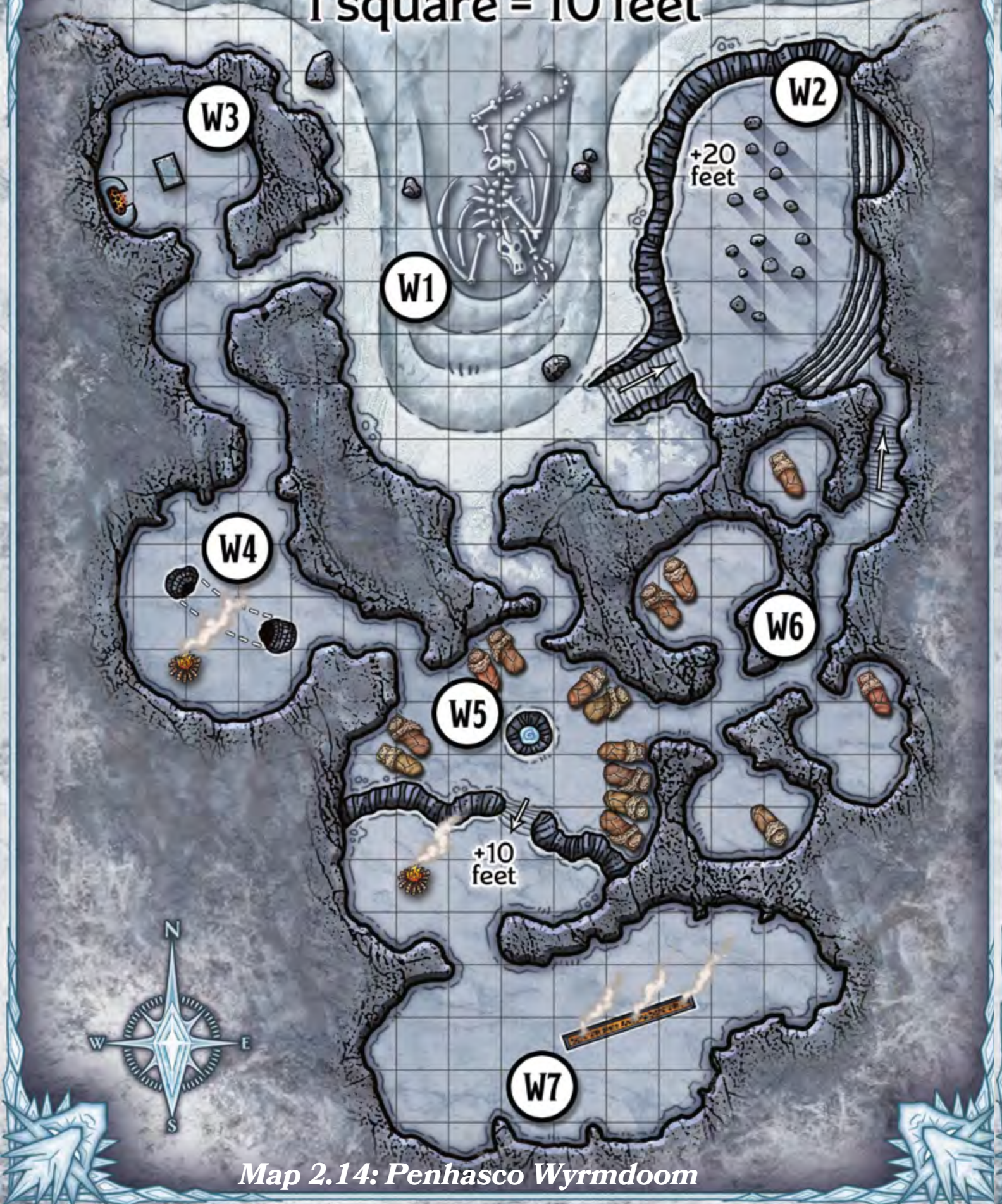
A leste dos ossos do dragão, degraus toscos sobem para uma arena ao ar livre de seis metros de altura com arquibancadas de pedra esculpidas na parede leste. Erguendo-se do chão da arena estão mais de uma dúzia de pilares de rocha, cada um com 1,5 metros a 2,5 metros de altura e cerca de 30 centímetros de diâmetro.

As pegadas na neve foram feitas por dois guerreiros Golias que voltavam de uma caçada. Veja a **área W2** para mais informações sobre a plataforma de pedra e as arquibancadas.

Os ossos são de um dragão branco adulto chamado **Stygarius**, que encontrou sua condenação nas mãos dos golias do **Penhasco Wyrmdoom**. **Quatro chwingas** (veja **Apêndice C**) espreitam entre os ossos e fazem sua presença conhecida aparecendo conforme os personagens se aproximam. Os chwingas seguem os personagens enquanto o grupo permanecer nas proximidades do **Penhasco Wyrmdoom**. Os golias do **Penhasco Wyrmdoom** estão cientes dos chwingas e geralmente os ignoram.



1 square = 10 feet



Map 2.14: Penhasco Wyrmdoom

WYRMDOOM CRAG

1 square = 10 feet



Versão do Jogador



Bola de Cabra é o esporte é o passatempo favorito dos golias do Penhasco Wyrmdoom

Cada **chwinga** tem um fascínio por alguma coisa e é irresistivelmente atraído por qualquer personagem que tenha ou demonstre essa determinada coisa. Se um personagem se entrega ao fascínio de um chwinga uma vez por dia durante três dias consecutivos, o chwinga recompensa esse personagem com um dom sobrenatural antes de partir (veja “**Dons Sobrenaturais**” no *Livro do Mestre*). Veja a seção “**Novos Fetiches Chwinga**” no **Apêndice C** para mais fetiches. O fascínio de cada chwinga é descrito abaixo:

Chwinga 1 tem um rosto branco com um triângulo escuro pintado sobre um dos olhos. Ele é fascinado por personagens pequenos e tenta contorná-los.

Chwinga 2 tem uma face branca com dois anéis azuis concêntricos ao redor de um olho. É fascinado por barbas e gosta de pentear com uma pinha.

Chwinga 3 tem antenas pretas encaracoladas crescendo em sua cabeça. É fascinado por assobiar e por seu próprio reflexo. Ele dá uma cambalhota com entusiasmo sempre que um personagem assobia ou coloca um espelho na frente dele.

Chwinga 4 usa um vestido feito de agulhas de pinheiro. É fascinado por personagens que mastigam com a boca aberta e tentam olhar para baixo enquanto comem.

W2. QUADRA DE BOLA DE CABRA

Quinze pilares de pedra bruta estão nesta arena elevada. As arquibancadas esculpidas na parede posterior são revestidas de gelo e, no topo da seção de assentos, pontas de tochas queimadas em arandelas e um túnel estreito.

Os golias do Penhasco Wyrmdoom se reúnem aqui pelo menos uma vez por dia para assistir crianças ou adultos jogando **bola de cabra** (veja a barra lateral “**Bola de Cabra**”). Se os personagens se tornarem queridos pelos golias, **quatro guerreiros** golias da área W7 desafiam

eles para uma partida amistosa de bola de cabra. Os personagens que recusam o desafio podem assistir a um jogo gratuitamente. Os golias não se importam em apostar um pouco à parte.

O estreito túnel acima e atrás das arquibancadas desce para a área W6.

BOLA DE CABRA

Bola de Cabra é um esporte coletivo semelhante à **queimada**. Ele usa uma bola peluda e deformada feita de couro de cabra recheado e também requer uma dúzia ou mais plataformas elevadas (geralmente pilares ou tocos de árvore) dispostas em um padrão aleatório. Duas equipes de quatro jogadores sobem nas plataformas, passam a bola para frente e para trás e tentam derrubar os adversários de suas plataformas. Uma equipe vence se todos os seus oponentes forem eliminados do jogo.

Regras. Para determinar o resultado de um jogo de bola de cabra, peça a cada jogador no jogo que faça um teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) (escolha deles). Some os totais para cada equipe. A equipe com o maior total de vitórias vence. Em caso de empate, o jogo vai para a prorrogação e todos os jogadores voltam a jogar.

W3. ARMEIRO

O som de metal sibilando enquanto esfria ecoa por esta câmara quente de três metros de altura, enquanto uma golia fêmea submerge uma brilhante ponta de dardo em um barril de água. A bigorna no centro da caverna é iluminada pela luz de uma forja em chamas contra a parede oeste. Contra a parede próxima estão várias ferramentas e armas.

O armeiro de Penhasco Wyrmdoom é uma guerreira golias chamada **Wayani Highhunter Thuunlakalaga**. Suas técnicas de forjamento imitam as de um ferreiro anão com quem ela aprendeu seu ofício. Ela possui um conjunto completo de ferramentas de ferreiro, com as quais é proficiente, e tem o prazer de falar sobre seu trabalho. Se os personagens parecerem amigáveis, ela se oferece para levá-los para ver **Ogolai**, o chefe do clã, na **área W5**.

Entre os itens encontrados nesta forja estão 13 dardos de metal e 3 robustos machados grandes, todos não mágicos.

W4. O RASTEJAMENTO

O chão desta caverna de 4,5m de altura se projeta no meio, com um orifício de 1,5m de diâmetro em cada extremidade da parte elevada, marcando as extremidades de um túnel. O exterior da protuberância tem runas inscritas em cada superfície dela.

No fundo da caverna, um golias macho idoso está sentado com três golias adolescentes ao redor de uma fogueira. O golias idoso tingia retalhos de tecido e couro em um balde com um líquido esverdeado e os coloca para secar em uma prateleira de madeira, enquanto os adolescentes costuram outros retalhos em roupas para bonecas que estão fazendo. Dezenas de bonecas velhas repousam em nichos ao longo das paredes da caverna, olhando para fora.

O goliath idoso é um não combatente chamado **Demelok Nightwalker Thuunlakalaga**, e ele está ajudando os jovens golias a fazer bonecos cerimoniais. Os três jovens são guerreiros golias desarmados e sem armadura chamados **Jaagrik**, **Kaga** e **Zuri**.

Túnel Esculpido por Runas. Se os personagens perguntarem sobre o túnel esculpido por runas que se abre sob o chão, Demelok diz a eles que ele serve a dois propósitos: **testar jovens golias à beira da idade adulta e transmitir a sabedoria que vem de conhecer o próprio caráter.**

Depois de aprender as lições necessárias para se tornarem adultos, um jovem golias oferece um símbolo de sua infância - uma boneca - e rasteja pelo túnel. Membros de suas famílias esperam por eles do outro lado, prontos para recebê-los na idade adulta. As visões vistas por aqueles que rastejam pelo túnel os forçam a enfrentar seus medos, experimentar o que significa estar verdadeiramente sozinho e reconhecer suas próprias fraquezas. Nem todo mundo tem coragem de passar pelo túnel na primeira tentativa, mas aqueles que falham podem tentar novamente.

Os visitantes que desejarem experimentar essa provação são avisados de que ela não é para os fracos de coração. Um personagem que chega ao ponto médio do túnel deve ter sucesso em salvaguarda de Constituição **CD 15** e uma salvaguarda de Carisma **CD 15**. Se alguma das salvaguardas falhar, o personagem fica impossibilitado de avançar e deve retirar-se por onde veio. Se ambas as salvaguardas falharem, o personagem é tão dominado por visões de terror que entra em coma, ficando inconsciente por **4d6 horas**. Um personagem que consegue as duas salvaguardas pode rastejar pelo túnel e sair pelo outro lado, tendo confrontado as visões e vencido.

Qualquer personagem que obtenha o consentimento do Chefe Ogolai para rastejar pelo túnel é considerado membro honorário do Clã Thuunlakalaga se passar no julgamento.

W5. SALÃO PRINCIPAL

Esta caverna tem um teto abobadado com nove metros de altura e um poço aberto no meio do chão. Dois jovens golias usam cordas e um balde para tirar água do poço, enquanto seis adultos lutam com um punhado de exuberantes bebês golias.

Uma escada tosca sobe para a parte sul da caverna, onde o chão é três metros mais alto. Sentada nesta área próxima a uma fogueira crepitante está uma goliath fêmea com cabelos grisalhos, muitas cicatrizes e um manto branco feito de couro de cabra da montanha. Encostado na parede atrás dela está um machado grande com cabo de osso. Ela mastiga um cachimbo enquanto tenta resolver uma disputa entre duas crianças golias.

Esta caverna é onde a maioria dos membros do Clã Thuunlakalaga dormem e se socializam. Rolos de cama de peles de cabra e peles estão dispostos no chão em um semicírculo solto ao redor de um poço no centro da sala.

Quando os personagens chegam, a caverna contém **oito guerreiros golias**, incluindo **seis adultos e dois jovens golias** desarmados e sem armadura. Há também **seis crianças golias** (não combatentes), incluindo as duas falando com o chefe do clã, um guerreiro golias chamado **Ogolai Orcsplitter Thuunlakalaga**, que é carinhosamente chamado de "**Velha Cabra**" por outros membros do clã. Seu machado grande tem um cabo feito de osso de dragão branco e sua capa branca é mágica (veja "**Tesouro**" abaixo). Se uma luta acontecer aqui, mais nove guerreiros golias chegarão da **área W7** para ajudar a acabar com ela.

Ogolai cumprimenta os recém-chegados e os convida a se juntarem a ele perto do fogo. Se ele gostar deles, ele os leva de volta para a caverna da festa (**área W7**) para uma refeição quente. Se ele for questionado por que os golias do Refúgio Skytower e do Penhasco Wyrmdoom não se dão bem, Ogolai diz:

"Muitos verões atrás, os filhos de Wyrmdoom desafiaram os filhos de Skytower para um jogo de bola de cabra. Durante o jogo, a bola caiu perto de um dos grifos da Skytower. Quando um de nossos filhos tentou pegar a bola, o grifo ficou furioso e o feriu gravemente. O jogo foi cancelado. Faminto por mais carne da criança, o grifo assombrou Wyrmdoom por dias. Nossos caçadores foram forçados a matá-lo para proteger a criança. Os dois clãs se opuseram desde então".

Embora ele não diga isso, **Ogolai** é a criança que foi ferida pelo grifo, como sugerem as cicatrizes em seu rosto. Até hoje, ele teme grifos e culpa os golias do Refúgio Skytower por não manterem os deles sob controle.

Se os personagens afirmarem ser árbitros neutros que buscam encerrar o conflito entre os clãs, Ogolai diz que está preparado para se encontrar com **Arn Akannathi**, o líder dos golias do Refúgio Skytower, mas se recusa a encontrá-lo no Refúgio Skytower. Ogolai insiste que a reunião ocorra na quadra de bola de cabra em Penhasco Wyrmdoom, que ela sabe que Arn nunca concordará. A recusa de Ogolai em conduzir negociações no Refúgio Skytower deriva de seu medo profundo de grifos, embora ele nunca admita esse fato para não parecer fraco. Ogolai não está interessado em oferecer nenhum gesto de boa vontade a **Arn**, a quem ele chama de “*natimorto ambulante*”.

Golias Desaparecido. Se os personagens estabelecerem um relacionamento com Ogolai, ele lhes contará que um dos guerreiros de seu clã, um jovem homem chamado Kapanuk, se separou de seu grupo de caça durante uma nevasca há alguns dias. Ogolai pede apenas que os personagens fiquem de olho nele enquanto viajam pelas montanhas. (Os personagens podem localizar **Kapanuk** na **área X28** da fortaleza de Xardorok no **Capítulo 3**.)

Tesouro. O manto de Ogolai tem as propriedades mágicas de um *manto de proteção*.

Poço. A principal fonte de água limpa para o clã é o poço. Um *balde incandescente* é baixado por uma corda para evitar que a água do poço congele.

W6. CAVERNAS PRIVADAS

Essas cavernas de 3 metros de altura são os aposentos do chefe e dos melhores guerreiros do clã. **Ogolai** reivindica a caverna mais ao sul, onde os objetos de valor da tribo são mantidos (veja “*Tesouro*” abaixo).

A caverna mais ao norte contém um **arakocra** ferido chamado **Sikki-kree**, que está sendo cuidado por um guerreiro golias chamado **Aruk Thundercaller Thuunlakalaga**, que tem **Intuição +4** e **Medicina +4**. Sikki-kree caiu nas montanhas quando foi pego em uma nevasca e resgatado por caçadores Golias. **Aruk** tem cuidado do arakocra para que recupere a saúde, mas ele não pode fazer muito. Embora as pequenas feridas de **Sikki-kree** tenham cicatrizado, ele tem uma asa quebrada que requer pelo menos **10 pontos de vida** de cura mágica para ser consertada. Os golias de Penhasco Wyrmdoom não têm essa magia à sua disposição. Qualquer personagem que ajude Sikki-kree a recuperar sua habilidade de voar ganha a gratidão do arakocra e o respeito dos golias do Wyrmdoom.

Depois que Sikki-kree puder voar novamente, ele agradece aos personagens por sua ajuda antes de obter a permissão de Ogolai para partir. Ogolai está em dívida com os personagens por ajudar o arakocra, o suficiente para que ele concorde num encontro com o chefe dos golias do Skytower se os personagens solicitarem.

Tesouro. A caverna de Ogolai contém uma pilha de tesouro que seu clã acumulou. Os golias do Wyrmdoom têm pouco uso para objetos de valor, mas mantêm este estoque para membros do clã que visitam Dez Burgos ou outros assentamentos e precisam de alguma forma de dinheiro para garantir comida ou hospedagem. O estoque inclui o seguinte:

- **350 po**, **1.177 pp** e **1.850 pc** em moedas mistas
- **Dezesseis pedras preciosas:** 9 ágatas atadas (**10 po** cada), 4 cornalinas (**50 po** cada), 2 espinelas (**100 po** cada) e um topázio (**500 po**)
- Um **pingente de corrente de ouro (25 po)** com um **diamante amarelo elemental** inserido (os golias não sabem de sua natureza mágica)

W7. CAVERNA DOS FESTINS

Três golias adultos estão cozinhando carne em uma fogueira retangular no meio desta caverna de cinco metros de altura, enquanto um jovem Golias distribui tigelas de cerâmica com comida para outros golias sentados ao redor da sala em tapetes de lã e peles.

Um homem idoso bate uma batida rítmica em um grande tambor de pele de cabra colocado entre os joelhos. Enquanto ele toca, alguns golias lutam no chão à sua frente. Os que estão sentados perto deles ocasionalmente se afastam quando os lutadores rolam muito perto deles.

A menos que os guerreiros tenham sido atraídos para outro lugar, esta caverna contém **nove guerreiros golias** mais oito não combatentes Golias (crianças e anciões do clã).

Os golias do Wyrmdoom ficam radiantes se um ou mais personagens expressam interesse em luta livre. Embora os golias não enfrentem oponentes menores ou mais fracos, eles nunca recusam um desafio. Vencer uma luta de luta livre exige que o competidor seja bem-sucedido em dois testes consecutivos da Força (Atletismo) disputados.





*Os aventureiros correm contra o tempo para impedir
Xardorok Sunblight de espalhar o terror em Dez-Burgos*

CAPÍTULO 3: SUNBLIGHT

Isolada entre os penhascos da Espinha do Mundo está uma fortaleza sombria escavada na rocha. Esta fortaleza é o lar de **Xardorok Sunblight**, seus dois filhos vivos e o resto do Clã Duergar Sunblight. É um portão de entrada fortemente defendido entre a antiga casa do clã no Subterrâneo e sua futura casa no Vale do Vento Gélido. A partir daqui, Xardorok planeja a destruição de Dez Burgos.

Xardorok não tem imaginação própria. Em vez disso, ele recebe inspiração de seu patrono, a quem ele acredita ser **Deep Duerra** (o **Deus Duergar da Conquista**). Desconhecido para Xardorok, seus poderes de bruxo vêm de **Asmodeus**, o **Senhor dos Nove Infernos**, que gosta de se passar por outros deuses. Foi **Asmodeus**, não **Deep Duerra**, que inspirou Xardorok Sunblight a se tornar o primeiro duergar a deixar o Subterrâneo e esculpir um reino para si mesmo na superfície.

EXECUTANDO ESTE CAPÍTULO

Personagens que descobrem a trama de Xardorok para forjar um dragão de chardalyn e lançá-lo em Dez-Burgos podem decidir lançar um ataque preventivo na fortaleza de Xardorok. Este capítulo descreve a fortaleza de **Sunblight** em detalhes, caso os aventureiros decidam atacá-la. Mas os personagens terão uma surpresa: quando chegarem, Xardorok já terminou sua construção e a soltou, deixando os personagens com uma decisão agonizante: **atacar a fortaleza duergar ou interceptar o dragão em Dez-Burgos**. Se eles escolherem o último curso, pule este capítulo por enquanto e prossiga com o Capítulo 4.

Os personagens têm mais probabilidade de sobreviver a uma invasão da fortaleza de Xardorok se estiverem pelo menos no **4º nível**. Personagens de nível inferior podem ter sucesso se fizerem descansos frequentes ou tiverem uma vantagem, como muita magia de cura ou aliados para apoiá-los.

MISSÃO DO ORADOR

Se os personagens não tiverem incentivo para confrontar Xardorok em sua fortaleza, seja porque eles não encontraram seus filhos no Capítulo 1 ou porque a ameaça duergar ainda não os afetou, você pode pedir a um dos oradores de Dez-Burgos que os convide para uma reunião privada. O orador conheceria os personagens por reputação, se nada mais. Nesta reunião, o orador apresenta as seguintes informações:

*“Inimigos invisíveis caminham entre nós. Vimos as pegadas de suas botas na neve e agora sabemos o que são: **duergar**. Esses anões malévolos do Subterrâneo se infiltraram em Dez-Burgos em busca de um cristal raro conhecido como **chardalyn**. Com ele, eles estão construindo um constructo poderoso que destruirá Dez-Burgos se nada for feito para impedi-lo.*

*Nossa milícia capturou um dos duergar e forçou-o a divulgar a localização de sua fortaleza na montanha. Lá você encontrará um senhor da guerra duergar chamado **Xardorok Sunblight**. Ele tem como objetivo conquistar o Vale do Vento Gélido e destruir todos nós. Para o bem de Dez Cidades, vocês vão penetrar na fortaleza duergar, matar este maligno senhor da guerra e destruir sua terrível arma?”*

Se os personagens aceitarem essa missão, o orador fornecerá a eles um mapa do Vale do Vento Gélido que marca a localização da Fortaleza Duergar, conforme mostrado no **mapa 2.1** (consulte “**Mapa 2.1 Vale do Vento Gélido**”). Para o benefício de seus jogadores, você pode apontar a localização da fortaleza usando o mapa pôster do Vale do Vento Gélido.

Se os personagens pedirem para falar com o duergar capturado, o orador informa que o duergar foi executado após o interrogatório, para impedi-lo de fugir e alertar os seus parentes. Se os personagens insistirem em ver o duergar, o orador os leva para um porão onde o corpo está guardado. Qualquer personagem que lançar uma magia **falar com mortos** no duergar morto pode validar a informação que o orador já transmitiu.

O orador tem pouco a oferecer aos personagens como recompensa além da hospitalidade e da amizade. Se os personagens insistirem em uma recompensa mais tangível, o orador fica carrancudo, pede desculpas por julgá-los mal e permite que façam seus negócios. Sua reputação sofre um golpe se eles se recusarem a ajudar. Independentemente do resultado da reunião, a próxima tarefa do orador é preparar o assentamento para o que certamente será a luta de sua vida, no caso do constructo de Xardorok atacar Dez-Burgos.

PROBLEMAS NA FORTALEZA

As seções a seguir descrevem o que os personagens enfrentarão neste capítulo.

PARANÓIA DE XARDOROK

A obsessão de Xardorok por chardalyn é uma forma de loucura que consumiu o bruxo duergar, a ponto de ele não parar por nada para obter tudo isso. Xardorok preza mais o chardalyn do que ama seus filhos e seu clã, o que alienou seus conselheiros mais próximos e os forçou a questionar sua obediência cega a ele.

O contato prolongado com a magia malévola que invadiu o chardalyn tornou Xardorok extraordinariamente paranoico. Ele mantém seus dois filhos, **Durth** e **Nildar**, o mais longe possível dele, enviando-os em missões perigosas para adquirir mais chardalyn e em torno de Dez-Burgos, temendo que eles usurpem seu trono de outra forma. Xardorok recompensa seus súditos por espionarem uns aos outros e descobrir tramas contra ele. Os duergar mais próximos dele estão cientes das mudanças em seu comportamento, mas não têm coragem de enfrentá-lo. Alguns aprenderam a capitalizar sua paranoia, ganhando o favor de Xardorok ao fabricar evidências de golpes orquestrados por seus rivais.

A CONSPIRAÇÃO MUZGARDT

Grandolpha Muzgardt, a grande dama do Clã Duergar Muzgardt, chegou recentemente à fortaleza depois de ser convidada por Xardorok. Os **Muzgardts** estão baseados em **Gracklstugh**, uma cidade duergar no Subterrâneo. Eles produzem em massa e distribuem

uma cerveja duergar imunda feita de cogumelos. Xardorok está ansioso para ter uma quarta esposa e está de olho em **Grandolpha Muzgardt** há muitos anos. Ele pediu a Grandolpha em sua fortaleza que lhe desse um presente - um pseudodragão feito de chardalyn (um pseudo-pseudodragão, se preferir) - e lhe fizesse uma oferta irrecusável. Assim que conquistar o Vale do Vento Gélido, ele quer que os Muzgardts controlem o comércio de cerveja em todo o reino da superfície sem sol.

Grandolpha, por sua vez, é muito astuta e cansada para se apaixonar pela tentativa contundente de sedução de Xardorok. Ela começou a conspirar com conselheiros privados e guerreiros em suas fileiras para derrubá-lo quando for o momento certo. Ironicamente, apesar de sua paranoia, Xardorok está cego demais por sua admiração por Grandolpha para prever sua traição. Em Grandolpha, os personagens podem encontrar uma aliada improvável (embora temporário).

AVANÇO DE PERSONAGEM

Neste capítulo, os personagens podem avançar para o 6º nível e não mais longe. O avanço de nível é tratado da seguinte forma:

- Os personagens ganham um nível se derrotarem Xardorok Sunblight.
- Os personagens ganham um nível se realizarem quaisquer dois dos seguintes feitos: encontrar o plano de voo do dragão de chardalyn na **área X4**, libertar o **soberano myconid** na **área X19** ou destruir o coração do dragão vermelho na **área X24**.

ENCONTRANDO A FORTALEZA

Os personagens podem encontrar um mapa a bordo da balsa Easthaven que mostra a localização da fortaleza de Xardorok. Eles obtêm um mapa semelhante se aceitarem a missão do orador apresentada anteriormente neste capítulo. Se os personagens não conseguirem obter o mapa, eles podem usar magia para obrigar um duergar capturado a divulgar a localização da fortaleza.

APROXIMANDO-SE DA FORTALEZA

Para chegar à fortaleza de Xardorok, os personagens precisam viajar pela Espinha do Mundo. Use as regras na seção “*Viagem pela Montanha*” para simular os perigos de se locomover nos picos.

Além dos contrafortes nevados, nuvens baixas obscurecem os picos gelados das montanhas gigantescas que formam a Espinha do Mundo. Eventualmente, você chega acima das nuvens e vê uma parede de montanha íngreme elevando-se a mais de trinta metros à sua frente. Esculpidas no alto da parede estão fileiras de fendas de flechas com luzes acesas atrás delas e sons retinindo saindo delas. Uma escada estreita talhada na rocha conduz ao longo de um lado da parede.

Os degraus que levam a ele têm apenas 1,5 metros de largura e sobem 45 metros até uma plataforma coberta de geada que fica ao lado da entrada principal (**área X1**).

DECISÃO DIFÍCIL

Conforme os personagens começam sua ascensão, leia:

Do alto vem um barulho alto de trituração quando grandes camadas de gelo rompem as paredes da fortaleza e caem montanha abaixo. De repente, grandes portas de gelo anteriormente escondidas sob a neve se abrem a mais de 100 metros acima de vocês, e entre elas voa um enorme dragão feito de gelo escuro. Seus olhos brilham com uma luz dourada brilhante quando ele solta um rugido terrível, se lança no ar e desliza para longe da fortaleza, então vira e segue para o norte em direção a Dez Burgos.

O **dragão de chardalyn** (veja Apêndice C) sai da fortaleza escalando um poço que vai do nível da forja ao cume da fortaleza. As portas no topo do poço permanecem abertas até que o dragão retorne ou até que alguém as feche usando as alavancas nas **áreas X13 e X15**.

O dragão fica a pelo menos 76 metros de distância do grupo e não presta atenção aos personagens enquanto voa em sua missão de destruir Dez Burgos. Dado o impressionante deslocamento de voo do dragão, é improvável que os personagens sejam capazes de alcançá-lo.

Os personagens agora devem tomar uma grande decisão: **eles atacam a fortaleza de Xardorok como planejado ou seguem o dragão de volta para Dez Burgos?** Se eles continuarem a escalar até a fortaleza, continue com a próxima seção; se eles perseguirem o dragão, vá para o **Capítulo 4**.

FORTALEZA DE XARDOROK

A fortaleza, representada no **mapa 3.1**, apresenta as seguintes características dignas de nota:

• **Pedra nua.** Talhada em pedra cinza, a fortaleza carece de ornamentação ou talento artístico. As portas também são feitas de pedra, com puxadores e dobradiças de ferro.

• **Névoa Esfumaçada.** A fumaça da forja (**área X24**) permeia o interior da fortaleza. A menos que o texto indique o contrário, todas as áreas são ligeiramente obscurecidas por esta névoa esfumaçada. A exposição a ele não é saudável; personagens que descansam por muito tempo em um local nebuloso recuperam um dado a menos do que o normal. Um vento forte que dura 1 minuto ou mais limpa uma área de neblina esfumaçada por 1 hora depois disso.

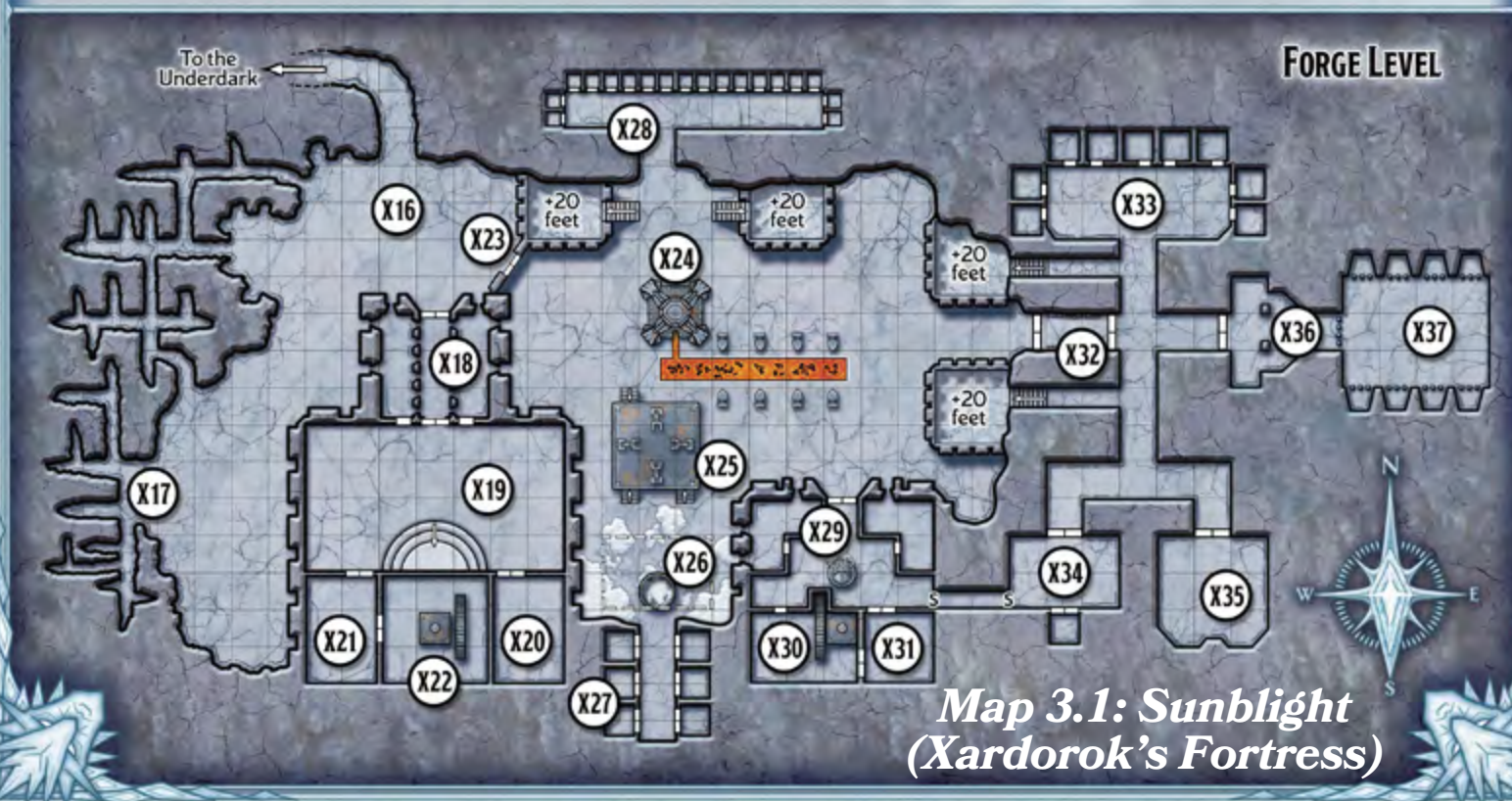
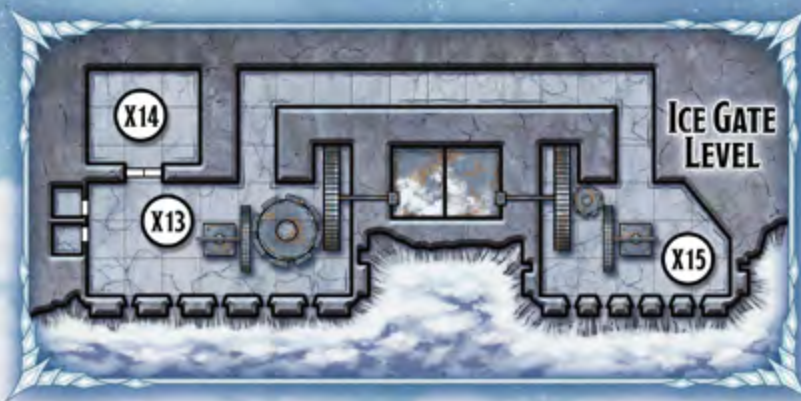
• **Calor.** Os Duergar têm visão no escuro e não precisam de luz para enxergar; mesmo assim, a maioria dos quartos são aquecidos por braseiros de pedra cheios de brasas incandescentes, e essas áreas são mal iluminadas.

• **Tetos.** Os tetos dos túneis têm 3 metros de altura e são planos. Os tetos dos quartos têm 4,5 metros de altura e abobadados na maioria das áreas, exceto para os espaços maiores no nível da forja, que têm 9 metros de altura.

• **Elevadores.** Os três níveis da fortaleza são conectados por dois elevadores mecânicos que se movem continuamente para cima e para baixo em seus poços, exceto por uma parada de 1 minuto cada vez que chega a um andar. Um elevador liga as **áreas X6, X13 e X22**, e o outro liga as **áreas X12, X15 e X30**. Um elevador pode ser desativado em qualquer local onde seus mecanismos de roda estejam expostos (conforme mostrado no **mapa 3.1**).

SUNBLIGHT

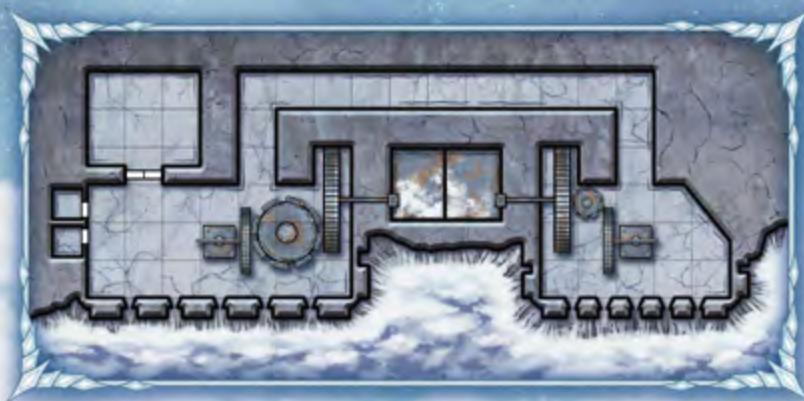
1 square = 10 feet



Map 3.1: Sunblight
(Xardorok's Fortress)

SUNBLIGHT

1 square = 10 feet



Versão do Jogador

ONDE ESTÁ XARDOROK?

Para determinar o paradeiro do Xardorok quando os personagens chegarem à fortaleza, role um **d20** e consulte a tabela de *Localização de Xardorok* ou simplesmente escolha um dos locais sugeridos.

LOCALIZAÇÃO DE XARDOROK

d20	Localização
1-5	Descansando em seu trono na área X19
6-10	Dando ordens na área X24
11-15	Orando diante da estátua na área X29
16-20	Torturando um duergar acusado de traição na área X34

NÍVEL DE COMANDO

O nível de comando contém alojamentos para Xardorok e seus dois filhos, bem como salas de treinamento e refeições.

X1. ENTRADA

Movendo-se para o leste a partir do topo das escadas, você chega à entrada da fortaleza: uma porta dupla inexpressiva de três metros de altura de pedra. Uma fenda de flecha voltada em sua direção protege a aproximação.

As portas de entrada são fechadas por dentro e não podem ser abertas pelo lado de fora, exceto com o uso de uma magia **arrombar** ou magia semelhante. Empurrar uma alavanca na **área X6** retrai as barras de pedra e faz com que as portas girem para dentro nas dobradiças de ferro que rangem.

Além da porta dupla, há uma ponte levadiça de ferro rebaixada. A **área X6** contém o guincho que levanta e abaixa a ponte levadiça, que também pode ser forçada a abrir com uma magia **arrombar** ou magia semelhante.

Fenda de Flecha. Um guarda duergar na **área X6** observa a saliência gelada através da fenda de flecha, o que lhe concede cobertura de três quartos contra ataques feitos de fora da fortaleza. Se ele vê os personagens se aproximando na borda, o duergar fica invisível e os observa sem anunciar sua presença. Se os personagens estão tendo problemas para passar pela porta dupla ou pela ponte levadiça, o duergar os abre da **área X6** sem alertar os personagens de sua presença. Este duergar é leal a **Grandolph Muzgardt** (veja *"A Conspiração Muzgardt"*) e espera que os personagens se livrem de Xardorok, ou pelo menos criem uma situação em que Xardorok possa ser morto por seus companheiros duergar.

X2. VESTÍBULO

Além da ponte levadiça, há uma sala vazia com uma abertura estreita na extremidade e uma fenda de flecha na parede oeste.

Fenda de Flecha. Um **guarda duergar** na **área X3** observa esta sala através da fenda da flecha, o que lhe concede cobertura de três quartos. Se ele ver ou ouvir intrusos dentro da fortaleza, ele grita: **"Às armas!"** em **Subcomum**. Os nove guardas duergar na **área X3** passam 1 rodada se reunindo antes de sair do quartel para enfrentar os inimigos.

X3. QUARTEL SUPERIOR

Uma mesa baixa de pedra flanqueada por bancos de pedra domina esta sala, que é aquecida e iluminada por braseiros de carvão em brasa. Através da fumaça nebulosa, você vê portas de pedra sem características que revestem as paredes.

Uma **mulher guarda duergar** fica em frente a uma fenda de flecha que perscruta a **área X2**. Além disso, **8 guardas duergar** descansam nas salas menores anexadas a esta. Cada um desses quartos de 3 metros quadrados tem três beliches de pedra saindo de suas paredes.

Porta secreta. Um personagem que vasculha as paredes em busca de portas secretas e consegue num teste de Sabedoria **CD 15** (Percepção) encontrar uma porta na parede leste. Esta porta de pedra de 1,5 m de largura e 3 m de altura se abre em um túnel de 1,5 m de diâmetro que leva a uma porta semelhante bloqueando a entrada na **área X4**. Nenhum teste de habilidade é necessário para encontrar qualquer porta secreta de dentro do túnel.

NOMES DUERGAR

Aqui estão alguns nomes que você pode usar para identificar os guardas duergar: Bruvo, Duerreth, Dwargyn, Fisketta, Gurn, Harmok, Jarjun, Jonkin, Kolbrak, Lurgash, Mrod, Mursk, Narla, Qualkin, Rovaalt, Skarda, Skorn, Throd, Ulkinn, Vygardt, Zorzula e Zulkrod.

X4. SALA DE GUERRA DE XARDOROK

Esta sala retangular tem dois conjuntos de portas duplas, uma ao norte e outra ao sul. Um braseiro de carvão incandescente está em cada canto. No meio da sala está uma mesa baixa de pedra, em cima da qual está desenhada uma ilustração que se parece com um mapa.

Uma inspeção mais detalhada do desenho revela que é uma representação precisa de Dez Burgos e seus arredores. Montada no topo de um suporte de ferro fino sobre a mesa está uma estatueta de dragão de 15 cm de altura esculpida em chardalyn - uma versão em miniatura do dragão chardalyn de Xardorok, com as asas estendidas. O suporte da estatueta é preso por uma barra de ferro a uma ranhura esculpida na mesa, permitindo que a estatueta se mova através do mapa de um assentamento para outro. Se uma alavanca no lado oeste da mesa for puxada, a estatueta do dragão **"voará"** sobre Dez Burgos em seu curso predefinido. Qualquer personagem que preste atenção pode discernir a trajetória de voo do dragão de chardalyn de Xardorok (consulte o **Capítulo 4** para detalhes).

Estatueta de dragão. A estatueta de chardalyn pode ser quebrada de seu suporte. Como objeto de arte, vale **50 po**. Quem o mantém consigo por mais de 1 hora ganha uma forma aleatória de loucura permanente (veja **"Loucura"** no *Livro do Mestre*).

Porta secreta. Um personagem que vasculha as paredes em busca de portas secretas e consegue um teste de Sabedoria **CD 15** (Percepção) encontra uma dessas portas atrás do braseiro no canto sudoeste. Esta porta

de pedra de 1,5 metros de largura e 3 m de altura se abre em um túnel de 1,5 m de diâmetro que leva a uma porta semelhante bloqueando a entrada na **área X3**. Nenhum teste de habilidade é necessário para encontrar qualquer porta secreta de dentro do túnel.

X5. APOSENTOS DE XARDOROK

Braseiros empilhados com brasas incandescentes aquecem esta câmara, que contém um grande leito de pedra coberto com peles manchadas de fuligem, com a cabeça contra a parede norte. Em um nicho raso acima da cama está um baixo-relevo de um duergar gigante e carrancudo cerrando os dentes. Ao pé da cama, há um baú de ferro de tampo plano lacrado com um cadeado volumoso. Uma porta de pedra está inserida na parede oeste.

Armário de Roupas. A porta oeste se abre para um armário que Xardorok converteu em um santuário. Uma prateleira embutida na parede sul contém uma estatueta de 60 metros de altura de **Deep Duerra** feita de chardalyn. Ele retrata uma duergar feminina nua sem características faciais e uma coroa pontiaguda no topo de sua cabeça calva. Empilhados em prateleiras menores ao redor da estatueta estão sete crânios de devoradores de mentes. O personagem pode identificar a representação com um teste bem sucedido de Inteligência **CD 20** (Religião). Um recorte na base da estatueta contém a chave que abre o baú de ferro no quarto de Xardorok. Os personagens podem encontrar a chave se alguém levantar a estatueta e olhar por baixo.

Qualquer pessoa que não seja Xardorok que tocar a estatueta de **Deep Duerra** deve fazer uma salvaguarda de Sabedoria **CD 16**, sofrendo **18 (4d8)** de dano psíquico caso falhe na salvaguarda, ou metade do dano se for bem-sucedido. Junto com o dano psíquico, vem uma sensação terrível de ter o cérebro devorado por um **Illithid**. Uma vez que esse efeito tenha ocorrido, a estatueta pode ser manuseada com segurança. Quem mantiver a estatueta de chardalyn consigo por mais de **1 hora** ganha uma forma aleatória de **loucura permanente** (veja "**Loucura**" no Livro do Mestre).

Baú de Ferro. O baú de ferro está aparafusado ao chão. Um personagem usando ferramentas de ladrões pode usar uma ação para tentar arrombar a fechadura, fazendo isso com um teste bem-sucedido de Destreza **CD 20**. Uma magia **arrombar** ou magia semelhante também abre o baú.

O baú contém os pertences pessoais de Xardorok (veja "**Tesouro**" abaixo), e ele está preso. Se todo o seu conteúdo for removido, molas ocultas levantam o fundo falso do baú para subir ligeiramente, ponto em que a face de pedra acima da cama abre a boca e expele uma nuvem de gás venenoso grande o suficiente para encher o quarto. O gás fica suspenso no ar por 10 minutos e depois se dissipa. Qualquer criatura que iniciar seu turno na nuvem deve fazer uma salvaguarda de Constituição **CD 14**, recebendo **22 (4d10)** de dano por veneno em um teste de resistência falhado ou metade do dano em um teste bem-sucedido.

Tesouro. O baú de ferro contém um par de sandálias anãs esculpidas em obsidiana (**250 po**), uma jaqueta de smoking acolchoada do tamanho de um anão e costurada com cinquenta pedras preciosas (**500 po**), um pente de barba de malaquita com sete granadas vermelhas (**750 po**), um cachimbo de água feito de platina e safira estrela (**2.500 po**) e um pergaminho de couro enrolado com a seguinte sequência de números escrita em **Anão**:

1-3-6	2-5-2	9-7-5	4-3-4
8-2-7	5-6-3	7-1-4	2-9-9

Os números no pergaminho são as combinações para os baús trancados no cofre do tesouro (**área X37**).

X6. POSTO DE GUARDA

Esta sala é aquecida e iluminada por braseiros de carvão incandescente. Visíveis na parede oeste estão uma fenda de flecha, uma alavanca de ferro e um guincho de ferro pesado.

Uma gaiola de ferro que vai do chão ao teto no meio da sala contém um poço de elevador com correntes subindo e descendo. As correntes estão em movimento constante e você ouve ruídos mecânicos altos no alto do eixo e também mais abaixo. Uma porta dupla está embutida no meio da parede leste. O ar entra na sala através de uma fileira de quatro fendas para flechas na parede sul.

Um duergar invisível chamado **Dreck** se amontoa no canto sudoeste, tentando evitar ser detectado. Apesar do esforço, qualquer personagem com um valor de Sabedoria Passiva 14 (Percepção) ou mais percebe o hálito frio do duergar. Dreck secretamente jurou lealdade a **Grandolph Muzgardt**, pois ele anseia se livrar de Xardorok Sunblight e agora vê os personagens como instrumentos da morte de Xardorok. Ele luta apenas em legítima defesa.

Elevador. Um carro de elevador de ferro em forma de caixa sobe e desce constantemente no poço, parando por 1 minuto em cada andar e levando 1 minuto para se mover de um nível para o próximo. Um portão de ferro em colapso no lado oeste da gaiola se abre quando o carro chega a esse nível por cima ou por baixo. O poço de pedra de 3 metros de largura sobe 30 metros para a **área X13** e desce 30 metros para a **área X22**.

Alavanca. Mover a alavanca de ferro na parede oeste abre e fecha as portas externas da fortaleza (consulte a **área X1**).

Guincho. Girar o guincho de ferro na parede oeste levanta e abaixa a ponte levadiça entre as **áreas X1** e **X2**.

X7. GABINETE DO CAPITÃO DA GUARDA

Uma mesa de pedra e uma cadeira estão vazias no lado leste da sala. Os braseiros que normalmente aquecem e iluminam a sala estão apagados. Uma fenda de flecha na parede sul deixa entrar o ar gelado da montanha.

Até recentemente, esta sala era o escritório do capitão da guarda de Xardorok, que foi acusado de planejar um golpe e está sendo torturado na **área X34**.



GRANDOLPHA MUZGARDT

Humanoide Médio (anã), Leal e mau

Classe de Armadura: 9

Pontos de Vida: 59 (7d8+28)

Deslocamento: 7,5 metros.

For	Des	Con	Int	Sab	Car
14 (+2)	9 (-1)	18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	16 (+3)

Resistência à Dano: veneno

Sentidos: Visão no escuro 36 m, Percepção passiva 13

Idiomas: Comum, Anão, Subcomum

Nível de Desafio: 2 (450 XP)

Resiliência Duergar. Grandolpha tem vantagem nas salvaguardas contra venenos, magias e ilusões, bem como para resistir a ser enfeitiçado ou paralisado.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto sob a luz do sol, Grandolpha tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da visão.

Conjuração Inata. O atributo de conjuração inata de Grandolpha é a Sabedoria (CD 13 para evitar magia). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: druidismo, rajada de veneno, reparar (veja "Ações" abaixo)

3/dia cada: aumentar/reduzir (somente pessoal), detectar magia, fogo das fadas, invisibilidade (somente pessoal), pele-rocha (somente pessoal), polimorfia.

AÇÕES

Rajada de Veneno. (Truque). Grandolpha estende sua mão em direção a uma criatura que ela possa ver a até 3 metros e projeta um sopro de gás nocivo da sua palma. A criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou sofrer 13 (2d12) de dano venenoso.

X8. SALA DE JANTAR PRIVADA

Três braseiros empilhados com brasas incandescentes iluminam e aquecem este longo salão. No extremo leste, há uma mesa hexagonal de pedra cercada por seis cadeiras de pedra. Sentado na cadeira de frente para a porta está um velho duergar abatida, com longos cabelos negros raiados com fitas brancas e unhas como cacos de ferro. Ela está devorando um farto bufê de carnes cozidas, cogumelos e comida estranha do Subterrâneo. Espreitando ao lado dela está um pequeno dragão mecânico feito de uma substância negra brilhante.

Debruçados sobre um fogão quente no lado oeste da sala estão três cozinheiros duergar. Ao ver vocês, eles largam seus utensílios e pegam suas armas, mas a velha duergar diz algo em Anão que os mantém afastados.

Xardorok e seus filhos jantam aqui, ocasionalmente acompanhados por convidados. Presente hoje está a amante de Xardorok, **Grandolpha Muzgardt** (veja o bloco de estatísticas). Os três cozinheiros duergar são os leais guarda-costas de Grandolpha. O dragãozinho de chardalyn ao lado de Grandolpha é um presente de Xardorok; é um constructo leal e mau que entende **Dracônico** e **Anão**, mas não consegue falar. Caso contrário, tem as estatísticas de um **pseudodragão**.

Depois de dizer a seus guarda-costas para se retirarem, **Grandolpha** convida os personagens para jantar com ela. O prato principal é um devorador de intelecto cozido, seu cérebro-corpo cozinhando em seus próprios sucos. Os personagens podem participar do banquete que os guardas de Grandolpha prepararam, mas a comida tem uma fina camada de cinzas cobrindo-a que estraga o sabor. Grandolpha não parece se importar, no entanto. Ela também oferece aos personagens uma bebida infame fermentada dos Muzgardt feita de cogumelos do Subterrâneo, que ela derrama de uma jarra na mesa à sua frente.

Grandolpha não tem participação na trama de Xardorok para conquistar o Vale do Vento Gélido e não faz nada para ajudar ou atrapalhar seus esforços. Se os personagens a ameaçam, ela ri de sua audácia e se recusa a atender às suas demandas. Se os personagens pedem sua ajuda, ela compartilha as seguintes informações com eles:

- Ela não sabe o paradeiro atual de Xardorok, mas assume que ele está na forja (**área X24**) no nível mais baixo da fortaleza.
- Xardorok programou seu dragão de chardalyn para seguir um plano de voo previamente combinado. Os personagens podem ver a rota do dragão na sala de guerra de Xardorok (**área X4**).
- Xardorok está capturando monstros do Subterrâneo, que ele planeja lançar sobre o Vale do Vento Gélido. Ele também capturou um miconídeo soberano e está usando seus esporos para reanimar cadáveres.
- Xardorok propôs uma aliança entre seu clã e o clã Muzgardt. Grandolpha está considerando a oferta de Xardorok, mas não concordou com nada. O pseudodragão mecânico foi um presente de Xardorok, projetado para conquistar o afeto de Grandolpha.

- Com o tempo, Grandolpha acha que pode virar a maior parte dos duergar Sunblight contra Xardorok. Vários deles já juraram lealdade a ela.

Antes de entrar em combate, Grandolpha conjura **pele-rocha** em si mesma. Uma vez que seus guardas vêm em seu resgate, ela se retira do combate e usa sua magia **fogo das fadas** para tornar os inimigos mais fáceis de serem atingidos por seus guardas. O pseudodragão de chardalyn defende Grandolpha até a morte.

Hospedeiro Slaad. Se um personagem tem o segredo do **Hospedeiro Slaad** (veja **Apêndice B**) e tem um girino slaad gestando dentro dele, ter o girino estourando para fora do peito do personagem durante o jantar seria um excelente momento para seu valor de choque. Grandolpha sugere não matar o girino e, em vez disso, propõe que ele se torne um slaad de tamanho normal. “*Deixe Xardorok lidar com isso*”, ela diz. Se os personagens permitirem que isso aconteça, o girino se afasta e encontra um canto tranquilo da fortaleza para crescer, tornando-se um slaad adulto em 2d12 horas.

X9. PONTE LEVADIÇA

Do outro lado das portas duplas para a **área X8** há um pequeno corredor com uma ponte levadiça de ferro rebaixada em sua extremidade sul. Mover uma alavanca de ferro projetando-se para fora da parede oeste levanta e abaixa a ponte levadiça, além da qual há um largo poço que desce 30 metros até a **área X26** e sobe 16 metros até um par de portas enormes esculpidas no gelo.

Os personagens precisam de magia ou equipamento de escalada para escalar as paredes rústicas do poço.

X10. QUARTOS DE DURTH

Esta câmara escura contém um leito de pedra simples, um tronco de pedra e quatro braseiros apagados.

Esta sala pertence ao filho mais velho e herdeiro de Xardorok, **Durth Sunblight**. Durth estará aqui apenas se ele foi forçado a abandonar seu esconderijo no **Capítulo 1** (veja “*Balsa de Easthaven*”) ou se ele conseguiu roubar um tesouro de chardalyn da prefeitura de Easthaven (veja “*O Roubo de Chardalyn*”). Durth é um **mestre da mente duergar** (veja **Apêndice C**). Se ele ouvir atividades suspeitas fora de seu quarto, ele encolhe para o tamanho Minúsculo e se esconde debaixo da cama.

O baú é um companheiro de longa data de Durth, um mímico inteligente que fala **Subcomum**. Ele ataca qualquer pessoa que o perturbe. Se ele estiver presente quando o mímico ataca, Durth rola a iniciativa e se junta à batalha no segundo turno de combate.

X11. QUARTOS DE NILDAR

Este quarto escuro contém uma cama de pedra simples, um baú de pedra e quatro braseiros apagados. Montadas nas paredes estão as cabeças de várias criaturas que podem ser encontradas nas montanhas ou nas profundezas subterrâneas.

Este quarto pertence ao filho mais novo de Xardorok, **Nildar**. Se os personagens o forçaram a abandonar seu posto no **Capítulo 1** (veja “*O Invisível*”), **Nildar** estará aqui, emburrado no escuro e planejando sua vingança. Nildar é um duergar. Se seu **ogro zumbi** de estimação escapou com ele, o gigante apodrecido fica no canto nordeste da sala.

Troféus. As cabeças montadas são as de um gato do penhasco, um grick, um drow macho, um kuo-toa, um troglodita, um lobo, um peryton e uma fêmea de grimlock. Nildar não matou a maioria dessas criaturas sozinho, mas reclamou os troféus.

Baú. O baú de pedra de Nildar contém uma jarra de cerâmica com vinho, um chifre para beber e um pedaço de couro enrolado com um desenho a carvão do rosto severo de sua falecida mãe.

X12. SALA DE TREINO

Braseiros de carvão incandescente estão nos cantos desta sala, trabalhando para compensar o ar frio que flui através de uma fileira de fendas de flechas na parede sul.

Espalhados pela sala estão vários manequins de treinamento feitos de madeira e serapilheira, bem como quatro armaduras de placas independentes. Uma gaiola de ferro que vai do chão ao teto no meio da sala contém um poço de elevador com correntes subindo e descendo. As correntes estão em movimento constante e vocês ouvem ruídos mecânicos altos acima e abaixo.

Os bonecos de treinamento são inofensivos; eles foram desmembrados e costurados novamente várias vezes.

Tocar em uma das armaduras ou causar dano a qualquer uma delas faz com que todas as quatro sejam animadas (use o bloco de estatísticas de **armadura animada** para representá-las). Eles atacam todas as outras criaturas na sala, das quais não podem sair por vontade própria. Se não houver nenhuma outra criatura na sala que elas possam atacar em seu turno, as armaduras são desativadas e voltam ao estado inanimado.

Elevador. Um carro de elevador de ferro em forma de caixa sobe e desce constantemente no poço, parando por 1 minuto em cada andar e levando 1 minuto para se mover de um nível para o próximo. Um portão de ferro em colapso no lado oeste da gaiola se abre quando o carro chega a esse nível por cima ou por baixo. O poço de pedra de 3 metros de largura sobe 30 metros para a **área X15** e desce 30 metros para a **área X30**.

NÍVEL DO PORTÃO DE GELO

O nível mais alto da fortaleza contém o mecanismo que opera o portão de gelo - portas enormes através das quais o dragão de chardalyn de Xardorok entra e sai. Essas portas são esculpidas em gelo espesso e têm grampos de ferro articulados que as prendem no lugar. Quando as portas estão abertas, elas permitem o acesso a um poço vertical de 9 metros de largura que desce 26 metros até a **área X26**.

X13. SALA DE ENGRENAGENS OESTE

O texto a seguir assume que os personagens entraram nessa área subindo pelo elevador. Se eles entrarem pelo túnel norte, ajuste o texto da caixa de acordo:

Ao subir o poço do elevador, vocês ficam no meio de uma grande sala com maquinários preenchendo a metade leste.

Um duergar fica em frente a uma porta dupla na parede norte, e outro está no canto sudeste próximo a uma alavanca que se projeta para fora da parede leste. Braseiros cheios de brasas pouco fazem para compensar o ar frio que sopra pelas fendas de flechas na parede sul.

Os dois duergar são hostis aos **não duergar**. Em seu primeiro turno em combate, os duergar crescem para o tamanho **Grande**; nos turnos subsequentes, eles atacam os intrusos. Enquanto isso, **dois duergar marteladores** (veja **Apêndice C**) espreitam nas pequenas câmaras a oeste. Depois que todas as outras criaturas na sala tomarem uma ação, role a iniciativa para os marteladores; na primeira vez, os **marteladores** emergem de seus quartos e se juntam à briga ao lado dos duergar.

Eixo do elevador. O poço de pedra de 3 metros de largura desce 30 metros para a **área X6** e 60 metros para a **área X22**.

Portão de Gelo. A grande roda de pedra próxima à parede leste faz parte do mecanismo que abre e fecha as portas no topo da fortaleza. Puxar a alavanca na parede leste faz com que a roda gire, abrindo a metade oeste da porta; deslizar a alavanca de volta para sua posição original a fecha.

X14. OFICINA

Esta oficina bagunçada é aquecida e iluminada por braseiros de carvão em brasa nos cantos. A sala está mobilada com mesas e armários de pedra. No meio da sala, cercada por pedaços de metal retorcido, está uma construção exoesquelética semi-acabada como as que você encontrou na sala de onde veio.

Esta sala contém **2 duergar mecânicos** (um masculino e um feminino), ambos os quais ficam invisíveis assim que ouvem sons de combate na **área X13**. Eles tentam permanecer escondidos e lutam apenas em legítima defesa.

Tesouro. Os personagens que procuram na oficina encontram dois conjuntos de ferramentas de ferreiro e um conjunto de ferramentas de funileiro.



X15. SALA DE ENGRENAGENS LESTE

O texto a seguir assume que os personagens entraram nessa área subindo pelo elevador. Se eles entrarem pelo túnel norte, ajuste o texto da caixa de acordo:

Ao subir o poço do elevador, vocês ficam no meio de uma grande sala com maquinários preenchendo a metade oeste.

Um duergar fica no canto sudoeste, próximo a uma alavanca que se projeta na parede oeste. Braseiros cheios de brasas pouco fazem para compensar o ar frio que entra na sala através das fendas de flechas na parede sul.

O guarda duergar cresce para um tamanho **Grande** antes de entrar em combate.

Eixo do elevador. O poço de pedra de 3 metros de largura desce 30 metros para a **área X12** e 60 metros para a **área X30**.

Portão de Gelo. A grande roda de pedra próxima à parede oeste faz parte do mecanismo que abre e fecha as portas no topo da fortaleza. Puxar a alavanca na parede oeste faz com que a roda gire, abrindo a metade leste da porta; deslizar a alavanca de volta para sua posição original a fecha.

NÍVEL DA FORJA

O nível mais baixo da fortaleza contém, entre muitos outros recursos, a forja de Xardorok, as minas de ferro e um túnel que se conecta ao Subterrâneo. Este nível também é o mais quente devido ao calor gerado na forja.

X16. CAVERNA NOROESTE

Esta caverna não tem iluminação e tem um teto recortado de 9 metros de altura.

Uma visão estranha os confronta como quatro duergar, dois deles muito maiores que o normal, usam cordas para conter um bípede corpulento com um corpo insetoide. Um grande saco foi puxado sobre a cabeça bulbosa da criatura.

Uma equipe de **quatro duergar** recentemente capturou um **umber hulk**¹ no Subterrâneo e o trouxe de volta para cá. Se os personagens desafiarem os duergar, os dois maiores removem o saco que cobre a cabeça do **umber hulk** e liberam a criatura, após o que todos os quatro duergar ficam invisíveis. O umber hulk enfurecido vê os personagens e os ataca. Se os personagens matarem o umber hulk, os duergar os atacam.

Para o Subterrâneo. Um túnel de 3 metros de largura e quilômetros de extensão conecta a fortaleza de Xardorok a vastas cavernas e lagos subterrâneos sob a Espinha do Mundo. A exploração do Subterrâneo está além do escopo desta aventura.

1 - Tríbulo Brutal na tradução brasileira do *Livro dos Monstros*. “Que merda de tradução!”



Um quaggoth convence um miconídeo a produzir mais esporos ao arrancar seu braço

X17. MINAS DUERGAR

Ricos veios de minério de ferro percorrem as paredes desta caverna. Túneis estreitos são cortados profundamente na rocha. Aqui e ali estão pilhas de equipamentos de mineração.

Essas minas fornecem aos duergar todo o minério de ferro de que precisam para moldar ferramentas, armas, exoesqueletos para martelos e outros itens. Eles usam a pedra escavada para móveis e outras estruturas. Atualmente, não há duergar trabalhando nas minas.

Os personagens que explorarem as minas encontram **três monstros da ferrugem** em busca de minério de ferro. Os monstros da ferrugem, que surgiram do Subterrâneo, atacam qualquer um usando armadura de metal ou carregando escudos ou armas de metal.

X18. CORREDOR VIGIADO

Entre dois conjuntos de portas duplas há um corredor com uma dúzia de fendas de flechas ao longo das paredes. **Quatro guardas duergar** estão posicionados nos corredores de cada lado (dois por local). Além de suas armas normais, esses duergar carregam bestas pesadas (+2 para acertar) que causam 5 (1d10) dano perfurante em um acerto.

X19. TRONO DE CHARDALYN

Se **Xardorok Sunblight** (veja Apêndice C) se encontrar aqui, ele está sentado em seu trono. Descreva-o como um duergar manchado de fuligem, de barba cinza, com uma coroa preta recortada na testa e uma manopla preta espetada em uma das mãos. Sua coroa e manopla são feitas de chardalyn.

O teto deste corredor atinge uma altura de 9 metros. Escadas de pedra conduzem a um estrado semicircular contra a parede sul. No topo do estrado está um trono deformado esculpido em cristal negro. Chamas pequenas e crepitantes queimam nos braseiros que ocupam os cantos da sala.

Caído perto da parede leste, está uma criatura alta e bípede, um fungo. Esporos luminosos flutuam no ar ao seu redor. Um bípede selvagem de pelo branco arrancou um dos braços da criatura e o está segurando, enquanto quatro outros bípedes de pelo branco cobertos com crescimentos de fungos tentam capturar os esporos flutuantes em jarros.

A guarnição de Xardorok inclui vários servos quaggoth. Há pouco mais de dez dias, um **quaggoth thonot** chamado **Krob** ajudou o duergar a capturar um **soberano miconídeo** no Subterrâneo. O nome do soberano é **Pleurota**. Com o consentimento de Xardorok, **Krob** está colhendo os esporos animados de **Pleurota** e os usando para transformar quaggoths mortos em esporos servos. Quando o **soberano miconídeo** deixou de cooperar, **Krob** arrancou um de seus braços.

Thonot Krob usa o bloco de estatísticas **quaggoth** com as modificações observadas na barra lateral “**Variante: Quaggoth Thonot**” no *Livro dos Monstros*. Ele é acompanhado nesta sala por **quatro esporos servos** de quaggoth. **Krob** e os esporos servos lutam até a morte. Se **Krob** morrer, um dos esporos servos usa sua próxima ação para derramar sua jarra de esporos sobre o cadáver de **Krob**, transformando-o em um novo **esporo servo**.



Aumentado para o tamanho de um ogro,
Xardorok Sunblight defende sua forja



Os sons de combate trazem reforços da **área X18 (quatro duergar)** e da **área X20 (quatro quaggoths)**. Todos os duergar, incluindo Xardorok, se ele estiver presente, usam **Aumentar** antes de entrar na luta. Se a derrota parecer provável, Xardorok recua para a **área X22** e usa o elevador para fazer o seu caminho em direção à **área X8**, onde espera alistar a ajuda de **Grandolpha Muzgardt**, sem saber de suas verdadeiras intenções. Grandolpha vai junto com **Xardorok**, mas não o ajuda em uma luta, permitindo que os personagens o matem. Se Xardorok estiver gravemente ferido e Grandolpha puder matá-lo sem se colocar em perigo, ela aproveita a oportunidade.

Trono. O contato prolongado com o trono de chardalyn de Xardorok pode distorcer a mente. Uma criatura que permanece em contato com o trono por 1 hora ganha uma forma aleatória de loucura permanente (veja **"Loucura"** no *Livro do Mestre*). Se essa loucura não for curada em 24 horas, ela se torna permanente. Apenas uma magia **desejo** ou **intervenção divina** pode acabar com a loucura permanente.

Tesouro. Cada **esporo servo quaggoth** tem um jarro contendo esporos animados de **Pleurota** o suficiente para transformar um cadáver fresco em um **esporo servo** (conforme descrito no registro **"Miconídeos"** no *Livro dos Monstros*).

X20. COVIL QUAGGOTH

Este quarto escuro e imundo está coberto de ossos. Ele contém dez camas toscas feitas de musgo e tufo de pele. Ruídos mecânicos altos vêm de trás da parede oeste.

A menos que sejam atraídos para a **área X19** por sons de combate lá, **quatro quaggoths** roem ossos nesta sala e atacam os intrusos à vista. Os quaggoths seguem Thonot Krob que, por sua vez, obedece a Xardorok Sunblight.

Os ruídos ouvidos vindos de trás da parede oeste têm origem no elevador localizado na **área X22**.

X21. GUARDAS TRAIÇOEIROS

Esta sala contém braseiros de carvão incandescente no canto noroeste e no canto sudoeste. Ruídos mecânicos altos vêm de trás da porta dupla no meio da parede leste.

A menos que tenham sido atraídos para a **área X19** por sons de combate lá, dois duergar se posicionam contra a parede oeste, observando as portas da **área X22**. Esses duergar secretamente juraram lealdade a **Grandolpha Muzgardt** (veja **"A Conspiração de Muzgardt"**) e tentam frustrar Xardorok a cada passo. Eles permitem que os personagens passem pela sala sem serem molestados e têm **cinquenta por cento** de probabilidade de saber o paradeiro atual de Xardorok.

X22. ELEVADOR OESTE

O poço do elevador termina nesta sala. Uma grande roda de pedra ao lado da gaiola de ferro gira constantemente.

Eixo do elevador. O poço de pedra de 3 metros de largura sobe 30 metros para a **área X6** e 60 metros para a **área X13**.

X23. PORTÃO EXTERNO

Um portão de ferro de 4,5 metros de altura e 3 metros de largura está colocado em uma parede de 6 metros de altura e 4,5 metros de largura que separa a **área X16** da **área X24**. O portão tem um cadeado grande no lado leste. Uma duergar capataz (veja **área X25**) carrega a chave de ferro para o cadeado. Um personagem com **ferramentas**

de ladrão pode usar uma ação para tentar arrombar a fechadura, fazendo isso com um teste bem-sucedido de Destreza **CD 20**. O teste é feito com desvantagem se o personagem tiver que passar pelo portão da **área X16** para chegar à fechadura. Uma magia **arrobar** ou magia semelhante também abre o cadeado.

Qualquer tentativa de violar o portão alerta os guardas no topo das torres de vigia na forja (**áreas X24-X26**).

X24 – X26. FORJA

A fumaça enche esta caverna quente, que tem um teto que varia de 12 metros a 6 metros de altura ao longo da parede sul. A fonte de fumaça e calor é uma forja de pedra de três metros de altura em forma de pirâmide com o topo cortado. Ondas de calor e lampejos de luz do fogo saem do topo da forja, que emite um batimento cardíaco profundo e pulsante. Um vale de 1,5m de profundidade se estende a leste da forja, com fileiras de bigornas pretas de cada lado da depressão.

Acima da forja estão quatro torres de guarda de seis metros de altura com anões de pele cinza em pé atrás de suas ameias baixas. Escadas de pedra dão acesso aos topos das duas torres mais próximas da forja.

Ao sul da forja está uma enorme plataforma de ferro de um metro e meio de altura, equipada com guindastes e grampos, com lances curtos de escadas de ferro que levam ao topo da plataforma. Ao redor está uma equipe de limpeza composta por uma mulher duergar com um chifre e seis bípedes enormes, com o pelo branco manchado de fuligem. Eles estão jogando restos em um recipiente cilíndrico. No teto de seis metros de altura acima dessa caixa, há um buraco largo e retangular.

Esta área de encontro é composta de vários locais menores dentro da visão um do outro. A **área X24** é a própria forja. A **área X25** é a plataforma de ferro onde o dragão de chardalyn de Xardorok foi montado. A **área X26** é a parte inferior do poço que o dragão usa para subir e sair da fortaleza. Além disso, quatro torres de guarda rodeadas por ameias de pedra de 3 pés de altura observam a área.

Se **Xardorok Sunblight** (veja Apêndice C) estiver aqui, ele estará no topo da plataforma de montagem (**área X25**), gritando ordens para a equipe de limpeza. Descreva Xardorok como um duergar manchado de fuligem, de barba grisalha, com uma coroa preta recortada na testa e uma manopla preta espetada em uma das mãos. Sua coroa e manopla são feitas de chardalyn.

A equipe de limpeza consiste na capataz duergar, **Thontara**, e **6 quaggoths**. Thontara carrega um chifre que ela usa como um megafone; a chave de ferro que destranca o portão externo (**área X23**) está escondida dentro de um compartimento no salto de sua bota esquerda.

Três guardas estão posicionados no topo de cada torre - **doze duergar** no total. Um guarda em cada torre é secretamente leal a **Grandolpha Muzgardt** (veja "**A Conspiração Muzgardt**"). Se os personagens se envolverem em uma batalha com Xardorok e parecerem

estar vencendo, esses duergar ajudam atacando os outros duergar em suas respectivas plataformas; se Xardorok parece estar ganhando, esses duergar ficam fora da luta. Os duergar restantes arremessam dardos nos inimigos do topo das torres, crescendo para um tamanho grande e mudando para suas escolhas de guerra se forçados a um combate corpo a corpo.

Uma luta aqui traz reforços da **área X28: três duergar marteladores** (veja Apêndice C).

Se a derrota parecer provável, Xardorok recua e faz sua resistência final no templo de Deep Duerra (**área X29**).

X24. Forja. Qualquer criatura que tocar a forja pela primeira vez em um turno ou iniciar seu turno em contato com a forja sofre **10 (3d6)** de dano ígneo.

Os personagens que chegam perto o suficiente para espiar pelas aberturas na lateral da forja podem ver que ela contém um coração grande e pulsante. Um teste bem-sucedido de Inteligência **CD 15** (Arcanismo) revela que o coração pertence a um dragão vermelho e é claramente mantido vivo por magia. A forja concede ao coração três quartos de cobertura. O coração é um objeto Grande com **CA 13, 27 pontos de vida**, vulnerabilidade a dano congelante, e imunidade ao fogo e danos psíquicos. O coração para de bater ao ser reduzido a **0 pontos de vida**, tornando a forja inoperante.

X25. Plataforma de montagem. Abaixo da plataforma há um espaço para rastreamento de 5 pés de altura.

X26. Eixo vertical. O poço sobe 60 metros até as portas que compõem o portão de gelo, que ficam abertas a menos que os personagens as fechem nas **áreas X13 e X15**. Os personagens precisam de magia ou equipamento de escalada para escalar as paredes rústicas do poço. Abaixo do poço está uma caixa cilíndrica de 1,5 metros de altura e 3 metros de diâmetro. Ele contém dezenas de fragmentos que sobraram da construção do dragão de chardalyn. Quaisquer fragmentos de Chardalyn roubados da prefeitura de Easthaven também estão aqui (veja "**O Roubo de Chardalyn**").

X27. CURRAL DE LAGARTO GIGANTE

Esse corredor é revestido por seis celas em arco, cada uma delas lacrada com um portão de ferro trancado. Alojado em cada cela está um grande lagarto equipado com equipamento de montaria.

Os **seis lagartos gigantes** mantidos aqui são usados pelos duergar como montarias e animais de carga. Eles são hostis aos não duergar, mas não podem atacar pelos portões fechados. Os portões estão fechados, mas não trancados.

X28. MASMORRA

A menos que sejam atraídos para a forja por sons de combate lá, **três duergar marteladores** (veja Apêndice C) estão espaçados equidistantemente ao longo deste corredor. Seu trabalho é evitar que os prisioneiros escapem, mas eles atacam qualquer pessoa fora das celas que não reconheçam.

Este corredor escuro tem portas estreitas de ferro ao longo da parede norte e duas portas semelhantes em cada extremidade. Uma barra de ferro veda cada porta.

Se os duergar marteladores forem derrotados ou atraídos para outro lugar, adicione:

Batidas fortes de uma cela fazem com que a barra em sua porta trema em seus suportes. De outra célula, vem um som suave de batidas.

Depois que sua barra é removida, cada porta de ferro se abre para revelar uma cela apertada sem móveis.

A batida vem da cela de um **doppelganger** que foi pego tentando se infiltrar na fortaleza. Esta criatura assume a forma de um humano esquelético em uma tanga suja chamado **Pekoe Quint**. "Pekoe" afirma ser um caçador de Dougan's Hole e tem as orelhas pequenas e malformadas e os dentes pontiagudos típicos da linhagem consanguínea daquela cidade. Pekoe diz que o duergar o sequestrou e fez muitas perguntas sobre as defesas de sua cidade.

O doppelganger conhece os assentamentos de Dez Burgos bem o suficiente para se passar por um Dez-burguense. Qualquer personagem que duvide da história de Pekoe pode fazer um teste de Sabedoria (Intuição); se o resultado do teste do personagem for superior ao resultado do teste de Carisma do doppelganger (Enganação), o personagem sente que algo está errado com Pekoe, mas não sabe dizer o quê. O doppelganger tenta adquirir algumas roupas para o frio e permanece com o grupo até que chegue a Dez Burgos. Uma vez lá, ele foge e adota um novo disfarce. O doppelganger não prejudicará os personagens, a menos que eles deem razão para isso.

O barulho alto vem de um guerreiro golias desarmado chamado **Kapanuk Talltree Thuunlakalaga**. Depois de se separar de seu grupo de caça durante uma nevasca, Kapanuk foi emboscado por duergar e levado para a fortaleza para interrogatório. Como ele nada sabe sobre Dez Burgos, Kapanuk foi de pouca utilidade para seus captores.

Se liberado, **Kapanuk** tenta adquirir algumas armas e armaduras. Ele também convida os personagens a voltar com ele para o Penhasco Wyrmdoom, onde seus parentes darão a eles o banquete de heróis que eles merecem. Ele não se ofenderá se os personagens recusarem o convite, mas se eles aceitarem e estiverem prontos para partir, Kapanuk os guia pelas montanhas até sua casa (veja "**Penhasco Wyrmdoom**").

Você pode adicionar prisioneiros adicionais aos blocos de celas, a seu critério. As celas restantes estão vazias.



DEEP DUERRA

Deep Duerra é uma Deusa leal e má da Conquista e do Poder Psiônico. Seu símbolo é um crânio de devorador de mentes.

De acordo com a lenda, Deep Duerra roubou o poder psi dos devoradores de mentes e presenteou seu povo. Seu domínio do poder psiônico era tão grande que ela dominou uma colônia de devoradores de mentes e transformou os illithids em seus escravos. Inspirados por seus feitos míticos, seus sacerdotes se dedicam a encontrar e aniquilar colônias de devoradores de mentes ou transformar devoradores de mentes em escravos.

X29. TEMPLO DE DEEP DUERRA

Quando um ou mais personagens entrarem na sala com a estátua, leia:

Dentro desta sala, vocês podem ouvir ruídos mecânicos altos que parecem vir de trás da parede sul.

Parada no meio da sala, de frente para a porta dupla ao norte, está uma estátua de dois metros de altura de uma duergar feminina em um robe de cota de malha. O topo de sua cabeça acima dos olhos foi cortado, abrindo espaço para um braseiro de pedra que emite uma chama tremeluzente. Acorrentada ao pedestal da estátua está uma criatura emaciada e malformada com carne borrachuda cinza-arroxeadas, uma cabeça bulbosa com uma placa de metal aparafusada a ela e olhos sinistros.

Se **Xardorok Sunblight** (veja **Apêndice C**) estiver aqui, ele está ajoelhado diante da estátua e chamando **Deep Duerra** (falando em **anão**) para conceder-lhe o poder de conquistar seus inimigos. Descreva-o como um duergar manchado de fuligem, de barba cinza, com uma coroa preta recortada na testa e uma manopla preta espetada em uma das mãos. Sua coroa e manopla são feitas de chardalyn.

Enquanto estiver neste templo, Xardorok tem as seguintes características adicionais:

Conquista Psíquica. *Xardorok causa 5 (1d10) de dano psíquico extra a qualquer criatura que ele acerte com um ataque de arma, e ele recupera um número de pontos de vida igual à quantidade de dano psíquico causado.*

O personagem que obter sucesso num teste de Inteligência CD 20 reconhece a estátua como uma representação de **Deep Duerra** (veja o registro "**Deep Duerra**"). Os anões têm vantagem neste teste. A chama subindo da cabeça da estátua simboliza a mente destrutiva e consumidora de Deep Duerra. Se uma criatura usar uma ação para extinguir o fogo, Xardorok perde sua característica de **Conquista Psíquica**.



A criatura acorrentada à base da estátua é um **devorador de mentes** com 9 pontos de vida e sem armadura (CA 11). **Klondorn**, o sacerdote duergar (veja a **área X31**), amputou seus tentáculos faciais e removeu a parte de seu cérebro que permite ao devorador de mentes usar seus poderes psíquicos. Consequentemente, não possui habilidades de **Conjuração Inata** e nem ataques efetivos. Ele mantém sua **resistência mágica** e sua **telepatia**, no entanto. Seu nível de desafio é 0 (0 XP).

O devorador de mentes não espera simpatia dos personagens e foge deles. Se os personagens questionarem, o devorador de mentes compartilha as seguintes informações com um deles telepaticamente:

- O nome do devorador de mentes é **F'yorl**. Foi capturado pelos duergar no Subterrâneo.
- Esta sala é um templo dedicado a **Deep Duerra**, uma Deusa duergar da conquista e psionismo. Xardorok vem aqui para rezar e tira Força da chama da estátua.
- O sacerdote do templo, **Klondorn**, reside na sala a sudeste (**área X31**).

Salas Noroeste e Nordeste. O templo é ladeado por quartos em forma de **L** a noroeste e nordeste. A sala noroeste contém pilhas de roupas para o frio e uma dúzia de pares de sapatos de neve. A sala nordeste contém pilhas de armas, incluindo seis **picaretas de guerra**, nove **martelos de guerra**, uma dúzia de dardos, dez bestas pesadas e um machado grande roubado que pertence ao prisioneiro golias na **área X28**.

Porta Secreta. Um personagem que vasculhe as paredes do templo em busca de portas secretas e obtenha sucesso num teste de Sabedoria CD 15 (Percepção) encontra essa porta na parede leste. Esta porta de pedra de 1,5 metros de largura e 3 metros de altura se abre em um túnel de 1,5 metros de diâmetro que leva a uma porta semelhante bloqueando a entrada na **área X34**.

X30. ELEVADOR LESTE

O poço do elevador termina nesta sala. Uma grande roda de pedra ao lado da gaiola de ferro gira constantemente. A oeste da roda está um duergar envolto em um constructo exoesquelético de aparência cruel, sua face uma máscara de dor.

O constructo é um **duergar martelador** (veja Apêndice C). Ele guarda esta sala e ataca intrusos à vista.

Eixo do Elevador. O poço de pedra de 3 metros de largura sobe 30 metros para a **área X6** e 60 metros para a **área X13**.

X31. DIABO DISFARÇADO

Esta sala está cheia de pilhas de placas de granito. Atrás deles se esconde um duergar de barbas compridas vestindo túnicas pretas e uma mitra preta alta.

Klondorn, o sacerdote duergar de Deep Duerra e conselheiro de confiança de Xardorok, é na verdade um **demônio farpado**. A mitra do diabo é um **chapéu de disfarce** que ele usa para esconder sua verdadeira forma.



Klondorn

Klondorn é um emissário diabólico enviado por **Asmodeus** para ajudar Xardorok a conquistar o Vale do Vento Gélido. Xardorok não tem conhecimento da verdadeira natureza de Klondorn. Disfarçado de duergar, o diabo ganhou a confiança de Xardorok e se recusa a ser intimidado por um bando perdido de aventureiros. Se os personagens ameaçarem Klondorn, ele joga a mitra de lado, revelando sua verdadeira forma, e ataca. Reduzido a 0 pontos de vida, o diabo desaparece numa nuvem de fumaça negra e volta ao Nove Infernos, deixando para trás o seu **chapéu de disfarce**.

Tábuas Infernais. O diabo farpado passa seu tempo cinzelando placas de granito para inscrevê-las com runas infernais. Personagens que podem ler a escrita Infernal podem aprender sobre o manifesto do diabo, no qual Klondorn revela que Asmodeus, disfarçado de Deep Duerra, está usando o duergar para promover seus interesses.

Há noventa e duas placas de granito empilhadas pela sala. Cada tábuia pesa 22,50 kg e tem 30 cm de largura, 45 cm de comprimento e 5 cm de espessura.

Tesouro. Além do **chapéu de disfarce** do diabo, esta sala não contém nada de valor.

X32. CORREDOR COM ARMADILHA

Dois conjuntos de portas duplas emolduram um corredor curto. Aparafusadas às paredes estão uma dúzia de caixas pretas, cada uma medindo 2,5 metros de altura e 30 centímetros de largura, que emitem um zumbido baixo.

Operar uma alavanca na **área X36** desativa a armadilha neste corredor, que não pode ser desativada por qualquer outro meio. Qualquer criatura que entrar no corredor pela primeira vez em um turno ou iniciar seu turno no corredor é atingida por raios que saltam das caixas e deve fazer um CD 15 Destreza salvaguarda, causando 18 (4d8) de dano de raio em um salvar, ou metade do dano em um bem-sucedido.

X33. QUARTEL INFERIOR

Os personagens ouvem vozes profundas falando em anão e subcomum conforme se aproximam dessa área.

Seis duergar sentam-se em banquinhos ao redor de três mesas hexagonais no meio desse salão, com um barril de cobre em cima de cada uma. Braseiros cheios de carvão incandescente fornecem luz e calor. Através da névoa esfumaçada, você conta nove portas embutidas nas paredes norte, oeste e leste.

Quinze guardas duergar ocupam esta área - seis relaxando no corredor principal e outros nove descansando nas salas menores anexadas a ele. Dez dos duergar secretamente juraram lealdade a **Grandolpha Muzgardt** (veja "*A Conspiração de Muzgardt*"). Se os personagens afirmam estar do lado de Grandolpha, os duergar que a apoiam se voltam contra seus parentes. Se os personagens deixarem esses duergar lutarem entre si, cinco duergar sobreviverão à batalha, todos leais a Grandolpha. Eles estão dispostos a ajudar os personagens a matar Xardorok, mas qualquer aliança que façam com os personagens termina com a morte de Xardorok.

Barris de Cobre. Os três barris contêm a melhor cerveja de cogumelo do Clã Muzgardt, **Darklake Stout**, que apenas um duergar poderia achar palatável.

Quartos. Cada um dos quartos menores tem três beliches de pedra que se projetam de suas paredes.

X34. CÂMARA DE TORTURA

Os personagens que se aproximam desta câmara ouvem gritos de agonia vindos de dentro.

Braseiros de carvão incandescente aquecem e iluminam esta sala, cujas paredes são forradas com sarcófagos de ferro fechados erguidos. No meio da sala, um duergar foi algemado a uma cadeira. Sua carne está coberta de bolhas. Um par de duergar encapuzados cutucou-o com barras de ferro quentes, queimando sua carne e fazendo-o berrar de agonia.

O duergar desarmado e sem armadura acorrentado à cadeira é **Nefrun**, o ex-capitão da guarda. Ele tem **7 pontos de vida** restantes. Seus torturadores são **dois mestres da mente duergar** (veja Apêndice C) usando capuzes pretos.

Se **Xardorok Sunblight** (veja Apêndice C) for encontrado aqui, ele está supervisionando a tortura de Nefrun, que está implicado em uma conspiração para assassiná-lo. Descreva Xardorok como um duergar manchado de fuligem, de barba grisalha, com uma coroa preta recortada na testa e uma manopla preta espetada em uma das mãos. Sua coroa e manopla são feitas de chardalyn.

Os **mestres da mente** querem que seu prisioneiro identifique outros envolvidos no golpe contra Xardorok. **Nefrun** recusa-se a cooperar e não é culpado dos crimes cometidos contra ele. Ele suspeita que **Klondorn**, o sumo sacerdote de Deep Duerra (veja **área X31**), virou Xardorok contra ele. Se ele for libertado, Nefrun pretende demonstrar sua lealdade a Xardorok. Se isso significa trair seus libertadores, Nefrun o faz sem questionar. O equipamento de Nefrun, incluindo suas armaduras e armas, está no chão ao lado da cadeira.

Xardorok não lutará até a morte nesta área. Em vez disso, ele usa a porta secreta (veja abaixo) para recuar para a **área X30** e usa o elevador para fazer o seu caminho em direção à **área X8**, onde planeja unir forças com **Grandolpha Muzgardt**. Grandolpha vai junto com Xardorok, mas não o ajuda em uma luta, permitindo que os personagens o matem. Se Xardorok estiver gravemente ferido e Grandolpha puder matá-lo sem se colocar em perigo, ela aproveita a oportunidade.

Sarcófago de Ferro. Os sarcófagos eretos e fechados são **donzelas de ferro**. A sala contém dez desses dispositivos, cada um com espigões no interior da tampa. Uma criatura pequena ou média acorrentada dentro de uma **donzela de ferro** sofre **11 (2d10)** dano perfurante quando a tampa se fecha. A criatura sofre este dano novamente no início de cada um de seus turnos até que seja liberado. Uma criatura pode usar uma ação para tentar escapar de uma donzela de ferro, fazendo isso com um teste de Força **CD 20** bem sucedido.

Porta Secreta. Um personagem que vasculhe as paredes do templo em busca de portas secretas e obtenha sucesso num teste de Sabedoria **CD 15** (Percepção) encontra essa porta na parede oeste. Esta porta de pedra de 1,5 metros de largura e 3 metros de altura se abre em um túnel de 1,5 metros de largura que leva a uma porta semelhante bloqueando a entrada na **área X29**.

Armário de Tortura. A pequena sala ao sul contém uma variedade de dispositivos de tortura, incluindo chicotes, marretas, açoites farpados, correntes com pontas de ferro, ferros de marcar, ganchos, parafusos de dedo, alicates e tesouras.

X35. QUARTOS DE HÓSPEDES

Duas camas estão encostadas na parede sul deste quarto, uma delas com uma pele de yeti estendida sobre ela. Ao pé de cada cama há um baú de pedra ao lado de uma pilha de cinco barris de cobre lacrados. A sala é aquecida e iluminada por carvões em braseiros de pedra.

Este quarto é reservado para convidados de honra e atualmente está sendo usado por Grandolpha Muzgardt, com quem os personagens se encontraram na **área X8**. A pele de yeti em sua cama é um presente de Xardorok. Os barris contêm **Darklake Stout**, a melhor cerveja de cogumelo do Clã Muzgardt, que Grandolpha trouxe com ela do Subterrâneo. Ela não guarda objetos de valor aqui e os dois baús estão vazios.

X36. DUERGAR MARTELADORES

Dois pilares de pedra inexpressivos sustentam o teto abobadado desta câmara apagada. A leste dos pilares, um duergar envolto em uma constructo exoesquelético está diante de uma ponte levadiça de ferro rebaixada. Uma criatura semelhante está em uma alcova ao norte, suas pinças rangentes abrindo e fechando em nervosa antecipação.

Uma alavanca de pedra se projeta da parede posterior de uma alcova ao sul.

Os dois duergar marteladores (veja **Apêndice C**) atacam qualquer pessoa que não reconheçam.

Ponte Levadiça de Ferro. Quando os personagens se movem perto da ponte levadiça, eles podem ver que embutida na parede norte próxima a ela está uma placa de Chardalyn de 30 cm com um recorte em forma de mão em sua face. A placa não pode ser removida da parede. Se os dedos e a palma da manopla de Xardorok forem colocados na reentrância, a ponte levadiça sobe até o teto, permitindo o acesso à **área X37**. A ponte levadiça também pode ser levantada com uma magia **arrombar** ou magia semelhante. A força bruta, na forma de um teste bem-sucedido de Força CD 25 (Atletismo), também funciona - mas contornar o mecanismo de travamento desta forma faz com que as portas levadiças na **área X37** caiam, vedando as oito alcovas daquela sala.

Alavanca de Pedra. Puxar para baixo a alavanca na alcova sul desativa a armadilha na **área X32**, tornando o túnel seguro para atravessar. Levantar a alavanca reativa a armadilha.

X37. COFRE DO TESOURO

Os personagens podem ver nesta sala através das barras da ponte levadiça que bloqueia sua entrada:

Esta sala sem iluminação contém quatro alcovas na parede norte e quatro na parede sul. Dentro de cada alcova há uma arca de ferro.

Os dentes pontiagudos de uma ponte levadiça de ferro elevada sobressaem do teto de cada alcova. Essas barreiras caem e travam no lugar se os personagens força-rem fisicamente a abertura da ponte levadiça que veda a entrada do cofre. Colocar os dedos e a palma da manopla de Xardorok na reentrância em forma de mão na **área X36** faz com que todas as portas levadiças abaixadas nesta sala se levantem. Uma ponte levadiça também pode ser levantada com uma magia **arrombar** ou magia semelhante.

Baús de Ferro. Cada baú possui uma fechadura de combinação embutida com três copos que carregam minúsculas runas anãs representando numerais de 1 a 9. Xardorok mantém as combinações para esses baús em seus aposentos (**área X5**). Um personagem usando ferramentas de ladrões pode passar 1 minuto tentando desabilitar o bloqueio, fazendo isso com um teste bem-sucedido de Destreza CD 20. Uma magia **arrombar** ou magia semelhante também abre um baú. Aqui estão as descrições dos baús:

- O **baú 1** contém uma dúzia de cabaças tampadas, cada uma contendo meio litro de um licor extremamente quente feito de líquen de fogo, que cresce no Subterrâneo. Cada cabaça pode ser vendida a um taverneiro em Dez Burgos por 10 po.
- O **baú 2** contém uma **máscara de ouro** em forma de rosto de um drow masculino (750 po), deitado em uma cama de 350 po.
- O **baú 3** contém um **cálice de prata** em forma de aranha e incrustado com oito olhos de obsidiana (250 po).

• O **baú 4** segura um **manto de seda de aranha cinza** embrulhado costurado com olhos de manto escuro, envolto dentro do qual está uma **varinha de teia**.

• O **baú 5** contém um **piwafwi** dobrado - um **manto escuro de seda de aranha** feito por drow. Este item tem as propriedades de um **manto élfico**, mas perde sua magia se for exposto à luz do sol por 1 hora sem interrupção.

• O **baú 6** contém um cocar âmbar com três grandes pérolas roxas (2.500 po).

• O **baú 7** contém uma estatueta de pedra do **Demogorgon** de 60 cm de altura que pesa 22,50 kg. Quem olha nos olhos da estátua deve ter sucesso numa salvaguarda de Carisma CD 14 ou contrair uma forma aleatória de **loucura de curto prazo** (veja "**Loucura**" no *Livro do Mestre*). Uma criatura pode ser afetada apenas uma vez pela estátua, após o que ela se torna imune ao efeito.

• O **baú 8** abriga um esqueleto de svirfneblin inanimado incrustado com mofo amarelo (veja "**Perigos das Masmorras**" no *Livro do Mestre*). O molde libera seus esporos assim que a tampa do baú é aberta. Embutido em uma das órbitas do crânio está um olho falso feito de pedra da lua (75 po).

QUEDA DA FORTALEZA

O dragão de chardalyn não retornará à fortaleza de Xardorok até que tenha destruído Dez Burgos (veja o próximo capítulo). Se Xardorok estiver vivo e sua forja estiver intacta quando o dragão retornar, Xardorok começa a consertá-lo. O dragão recupera 1d6 pontos de vida ao final de cada hora de trabalho de reparo. Se Xardorok for morto ou o coração do dragão vermelho na forja for destruído, o dragão de chardalyn não poderá ser reparado.

Depois de retornar à fortaleza, o dragão permanece lá até o momento em que Xardorok precisar dele para causar mais devastação, e certamente não antes que os batedores duergar de Xardorok avaliem os danos a Dez Burgos.

A morte de Xardorok significa a condenação do Clã Sunblight se nenhum de seus filhos estiver vivo para assumir o comando. Se Grandolpha Muzgardt sobreviver a Xardorok, ela absorverá os remanescentes do clã Sunblight e executará os filhos sobreviventes de Xardorok. O Clã Muzgardt assume a fortaleza de Xardorok, mas não tem planos imediatos contra Dez Burgos ou Vale do Vento Gélido. Se os personagens foram fundamentais para ajudar Grandolpha a capturar a fortaleza, ela permite que eles mantenham qualquer tesouro que encontrarem na fortaleza, mas insiste que eles partam imediatamente.

Se Xardorok e Grandolpha ainda estiverem vivos quando os personagens partirem da fortaleza, a divisão entre os dois clãs duergar continua a se aprofundar, mas nenhum esforço imediato é feito para derrubar Xardorok. Grandolpha se contenta em esperar seu tempo, traindo Xardorok somente depois que algum contratempo o deixe fraco e vulnerável.



*O constructo impiedoso de Xadorok Sunblight
corta Dez Burgos com seu feixe radiante*

CAPÍTULO 4: LUZ DA DESTRUIÇÃO

Dez Burgos não sobreviverá ao ataque do dragão de Xardorok sem a intervenção dos personagens. Este capítulo descreve os ataques do dragão em Dez Burgos e o que os personagens podem fazer para minimizar a destruição e salvar o máximo possível de Dez-Burguenses. Até que ponto eles podem ajudar depende de suas ações no capítulo anterior:

- Se os personagens atrasaram seu retorno a Dez Burgos para confrontar Xardorok em seu covil, a quantidade de tempo que eles passaram na fortaleza de Xardorok determinará quantos assentamentos de Dez Burgos serão vitimados antes que os personagens possam intervir, com base na linha do tempo do dragão.
- Se os personagens renunciarem ao ataque à fortaleza de Xardorok e não perderem tempo perseguindo o dragão, eles têm uma boa chance de alcançá-lo antes que muitos assentamentos Dez Burgos sejam perdidos.

O objetivo deste capítulo, além de colocar os personagens contra um adversário dracônico formidável, é conscientizar os jogadores de que as escolhas de seus personagens têm consequências. Se os personagens não fizerem nada para parar o dragão, Dez Burgos será destruído. Muitas vidas estão em jogo.

EXECUTANDO ESTE CAPÍTULO

Revise o bloco de estatísticas e a descrição do dragão de chardalyn no **Apêndice C** antes de executar este capítulo da aventura. Parar o dragão será uma tarefa difícil para os personagens. Felizmente, eles não terão que lutar sozinhos.

A partir do momento em que deixam a fortaleza, o dragão de chardalyn começa a executar o plano de Xardorok de arrasar Dez Burgos, um assentamento após o outro. Os personagens podem intervir prevendo com sucesso onde o dragão irá atacar em seguida e confrontando-o. A seção **“Retorno a Dez Burgos”** fornece aos personagens um aliado muito necessário e uma rápida viagem de trenó puxado por cães de volta a Dez Burgos. A seção **“Flagelo do Dragão”** descreve quanto tempo leva para o dragão chegar a cada cidade, as defesas que cada povoado reúne contra ele e o resultado provável se não houver ajuda dos personagens. O **“Confronto!”** seção ajuda a conduzir um encontro envolvendo os personagens e o dragão. Independentemente do que aconteça com Dez Burgos, a seção **“Missão de Vellynne”** configura os três capítulos finais da aventura.

AVANÇO DO PERSONAGEM

Os personagens ganham um nível se contribuem para a destruição do dragão. Se eles não estiverem no sétimo nível no final deste capítulo, atraia-os para alguns dos locais no Capítulo 2 para que eles possam ganhar níveis suficientes antes de continuar com os capítulos posteriores.

RETORNO À DEZ BURGOS

Conforme os personagens começam a voltar para Dez Burgos, leia:

Acima do som do vento, vocês podem ouvir o latido dos cães ficando mais alto. Através da neve que soprava, vêm três trenós de madeira puxados por cães do tamanho de lobos. O motorista mais próximo grita: *“Podemos ajudar?”*

Quem convoca o grupo é **Vellynne Harpell, maga da Irmandade Arcana**. Ela está envolvida em roupas de frio, seu rosto quase escondido atrás de um cachecol de lã. Seu familiar, uma coruja da neve está empoleirado em seu ombro. Seu trenó tem **dois kobolds Vento Gélido zumbis** cavalcando sobre ele, suas formas comidas por ácido visíveis através de cortes em suas armaduras de pele. Dirigindo os outros dois trenós estão **quatro kobolds Vento Gélido**, dois por trenó. (veja **Apêndice C** para os blocos de estatísticas dos **kobolds**.) Cada trenó é puxado por **seis cães** fortes (use o bloco de estatísticas do **lobo**).

Vellynne estava procurando em Dez Burgos por um grupo de aventureiros para ajudá-la a completar uma missão pessoal quando ela aprendeu sobre os primeiros atos de bravura dos personagens (conforme mostrado nos **Capítulos 1 e 2**). Ela decidiu tentar alcançá-los e conquistar sua amizade. Embora o destino de Dez Burgos não a preocupe, **Vellynne** espera que os personagens a ajudem a obter o **Codicilo de Branco** assim que aprenderem a confiar nela. Com esse motivo oculto em mente, **Vellynne** oferece aos personagens seus trenós para viajar de volta a Dez Burgos e pode ser facilmente persuadida a ajudar a lutar contra o dragão. (*“Um mago que vale seu peso nunca perde a chance de testar sua magia contra os inimigos mais poderosos”*, diz ela descaradamente.)

Há espaço nos trenós dos kobolds para transportar os personagens e seus equipamentos. Se os personagens insistem em guiar esses trenós, os kobolds se preocupam em entregar as rédeas, mas o fazem, amontoando-se nas caçambas de carga. Se os personagens se recusarem a viajar com os kobolds, **Vellynne** descarta seus pequenos companheiros sem pensar duas vezes - os personagens são muito mais valiosos para ela do que os kobolds.

Se os personagens não tiverem certeza de para onde ir em seguida, **Vellynne** sugere que eles viajem para o lugar onde os Dez-Burguenses são mais propensos a fazer sua resistência final contra o dragão: a cidade de **Bryn Shander**. (Personagens que encontraram e estudaram o plano de ataque de Xardorok no **Capítulo 3** podem ter uma ideia diferente.) Se os personagens seguirem o conselho de **Vellynne** e se dirigirem para **Bryn Shander**, eles farão o jogo de Xardorok. O dragão está deixando **Bryn Shander** para o final, porque Xardorok sabe que os refugiados das cidades menores não têm outro lugar para ir, exceto para lá. As muralhas de **Bryn Shander** não fornecem defesa contra os ataques do dragão vindos do céu, e quanto mais os Dez-Burguenses se amontoam, mais fácil se torna para o dragão aniquilá-los.



Mapa 4.1: Trajetória de voo do Dragão

INTERPRETANDO VELLYNNE

Vellynne é uma pragmática que tenta ficar um passo à frente de seus concorrentes, em particular de seus rivais na Irmandade Arcana (de quem ela raramente fala). Para continuar sua missão no Vale do Vento Gélido, ela precisa da ajuda de aventureiros robustos e sabe que ajudá-los a lutar contra o dragão é uma oportunidade de ouro de conquistar o respeito dos personagens, se não a confiança deles.

Vellynne é aberta sobre suas intenções se os personagens suspeitarem e a confrontarem. Ela está disposta a adiar sua missão até que a ameaça do dragão não exista mais, e diz isso aos personagens.

Para obter mais informações sobre Vellynne e suas motivações, consulte a seção “*Irmandade Arcana*” no Apêndice C.

FLAGELO DO DRAGÃO

Esta seção descreve a trajetória de voo do dragão e os eventos que ele coloca em movimento. A seção não assume nenhuma interferência por parte dos personagens; quando eles e o dragão finalmente se encontrarem, pule para a seção “*Confronto!*”.

O dragão pode recuperar pontos de vida apenas se Xardorok o consertar em sua forja (veja “*Queda da Fortaleza*”).

TRAJETO DE VOO DO DRAGÃO

O **Mapa 4.1** mostra a trajetória de voo do dragão, que não deve ser compartilhada com seus jogadores, a menos que os personagens tenham estudado o plano de ataque de Xardorok no capítulo anterior. O dragão está seguindo as instruções de seu criador com precisão e não se desviará deste curso em nenhuma circunstância.

Cada seção descreve o dano causado a cada cidade, quais danos (se houver) a cidade causa ao dragão em troca e quanto tempo o dragão passou naquela cidade. Ajuste a linha do tempo do dragão e a extensão do dano conforme achar necessário.

A tabela **Tempos de Voo do Dragão** mostra quanto tempo leva para o dragão ir de um local ao próximo.

TEMPOS DE VOO DO DRAGÃO

De/Para	Tempo de Voo
Sunblight para Dougan's Hole	2 horas
Dougan's Hole para Good Mead	30 minutos
Good Mead para Easthaven	1½ horas
Easthaven para Caer-Dineval	1 hora
Caer-Dineval para Caer-Konig	1 hora
Caer-Konig para Termalaine	2 horas
Termalaine para Lonelywood	30 minutos
Lonelywood para Bremen	1½ horas
Bremen para Targos	30 minutos
Targos para Bryn Shander	30 minutos
Bryn Shander para Sunblight	3½ horas

ALVO 1: DOUGAN'S HOLE

O dragão destrói todas as estruturas da cidade, incluindo as docas, em **30 minutos**. Ele deixa as **Vinte Pedras de Thruun** intocadas. (Sempre foi intenção de Xardorok estudar este antigo local para ver que poder poderia ser extraído dele.)

Vítimas. Vinte e cinco pessoas (metade da população) são mortas. Os sobreviventes, incluindo **Orador Durmoot**, fogem para Bryn Shander com seus bens mais queridos e alguns de seus animais.

Dano no Dragão. O dragão não sofre nenhum dano.

ALVO 2: GOOD MEAD

O dragão poupa o **Salão do Hidromel**, mas destrói todas as outras estruturas da cidade em 1 hora.

Vítimas. Vinte e cinco pessoas (um quarto da população) são mortas. Os sobreviventes fogem para a floresta antes de desviar em direção a Eastway e seguir a estrada para Bryn Shander, levando a maior parte de seu gado com eles.

Dano no Dragão. O dragão não sofre nenhum dano.

ALVO 3: EASTHAVEN

Aqui, o dragão enfrenta seu primeiro desafio real. Embora pegue a cidade de surpresa, a milícia reage rapidamente e consegue ferir a criatura.

O dragão usa seu **sopro radiante** para bombardear a cidade pelo ar, nunca pousando. Ele começa na extremidade leste e lentamente segue seu caminho para o oeste, limpando ruas e destruindo casas. Demora 8 horas, mas o dragão destrói metade das estruturas da cidade, incluindo a maioria de suas docas. A **Pousada Dama Branca** desmorona parcialmente quando o dragão voa por ele, e a **Truta Molhada** é arrasada. A **Câmara Municipal** e a **Balsa Easthaven** são poupados.

Vítimas. Duzentos e cinquenta pessoas (um terço da população), incluindo a maior parte da milícia da cidade, são mortos. A **Capitã Arlaggath** é morta por dois duergar invisíveis que estavam esperando impacientemente pelo ataque do dragão. Os quinhentos sobreviventes fogem a pé para Bryn Shander, levando seus bens mais queridos e gado com eles.

Se ele estiver vivo e presente quando o dragão ataca, **Orador Waylen** é morto quando seis duergar invadem a Câmara Municipal e confiscam qualquer chardalyn que encontrarem lá.

Dano no Dragão. O ataque a Easthaven reduz os pontos de vida do dragão em 10.

ALVO 4: CAER-DINEVAL

O dragão poupa entre o castelo e o resto da cidade. Em seguida, ele se move pela cidade, destruindo uma estrutura após a outra. Todos os edifícios além do castelo, incluindo a Subida Íngreme e o Descanso de Dinev, são destruídos em 1 hora. O castelo e seus habitantes são poupados, pois era intenção de Xardorok prender os **Cavaleiros da Espada Negra** em sua prisão feita por eles mesmos (não muito diferente do destino de seu mestre das trevas, **Levistus**).

Vítimas. Se ele ainda estiver vivo e confinado em seu castelo, **Orador Siever** sobrevive. Todos que vivem fora do castelo são mortos, seja pelo dragão ou pelos seis duergar que espreitam no **Descanso de Dinev**. Quando o dragão ataca, os duergar emergem da pousada dilapidada, aumentam seu tamanho para o tamanho de ogro e se juntam à batalha.

Dano no Dragão. O dragão não sofre nenhum dano.

ALVO 5: CAER-KONIG

O dragão destrói todas as estruturas da cidade em 1 hora e meia. **Orador Trovus**, o defensor draconato da cidade, desmaia bêbado em um banco de neve durante toda a provação e acorda para descobrir que seu assentamento foi eliminado.

Vítimas. Cinquenta pessoas (um terço da população) são mortas, algumas nas mãos de um duergar invisível que espreita pela cidade. Entre os mortos estão as **Irmãs Shorard**, cuja pousada desaba em cima delas, e **Atenas Swift**, morre ao ajudar vários cidadãos a escapar em trenós puxados por cães. **Orador Trovus** sobrevive, mas nunca vence sua culpa; ele, entretanto, desiste da bebida. **Jarthra Farzassh** sobrevive e conduz a maioria dos evacuados da cidade às ruínas de Caer-Dineval, apenas para ter sua entrada negada no castelo. Antes que eles possam deixar Caer-Dineval, **Jarthra** e vários outros são assassinados pelos duergar que espreitam na cidade (veja “**Alvo 4: Caer-Dineval**” acima). Apenas cinquenta refugiados de Caer-Konig chegam até Bryn Shander.

Dano no Dragão. Trovus era a melhor esperança de defesa da cidade. Como ele estava inconsciente durante o ataque, nenhuma resistência organizada foi montada. Consequentemente, o dragão não sofre dano.

ALVO 6: TERMALAINÉ

Os residentes de Termalaine refugiam-se nas minas próximas enquanto a milícia defende a cidade.

O dragão leva 6 horas para destruir a cidade, não deixando nenhum prédio ileso. O **Eastside** fica apenas parcialmente danificado e permanece aberto para negócios após o ataque do dragão. O **Marisco Azul** é destruído, assim como a maioria das docas e barcos de Termalaine.

Vítimas. A milícia da cidade é exterminada e vinte dos residentes da cidade morrem em suas casas. Outros trinta residentes são mortos no desabamento de uma mina desencadeada por sabotadores duergar. Metade das quinhentas pessoas restantes fogem para Targos e continuam para Bryn Shander, enquanto o resto (incluindo **Orador Masthew**) permanece escondido nas minas.

Dano no Dragão. O ataque a Termalaine reduz os pontos de vida do dragão em 5.

ALVO 7: LONELYWOOD

Pescadores locais testemunham o ataque do dragão em Termalaine e correm para casa para alertar suas famílias e vizinhos.

Quando o dragão chega a Lonelywood, a cidade está vazia, seus residentes se retiraram para a floresta ou navegaram para Targos. O dragão leva 2 horas para devastar a cidade vazia, destruindo todos os edifícios e destruindo todos os cais.

Vítimas. Nenhum como resultado direto do ataque do dragão.

Dano no Dragão. O dragão não sofre nenhum dano.



Os heróis são tudo o que resta entre Dez Burgos e a destruição certa

ALVO 8: BREMEN

Enquanto o dragão sobrevoa Maer Dualdon, ele avista muitos residentes de Bremen cruzando o lago em barcos e os afunda. Quando chega à cidade, o dragão leva 2 horas para devastar as docas e destruir todos os edifícios.

Vítimas. Cem pessoas (dois terços da população) são mortas, seja em barcos ou na própria cidade, incluindo **Orador Shalescar**, **Cora Mulphoon** e toda **milícia**. Os cinquenta residentes restantes fogem para Bryn Shander, deixando tudo para trás.

Dano no Dragão. A milícia de Bremen oferece uma boa luta, reduzindo os pontos de vida do dragão em **5**.

ALVO 9: TARGOS

A rede de espiões do **Orador Maxildanarr** em Dez Burgos alertou-o sobre o dragão logo após o início dos ataques, dando a Targos tempo para se preparar. A milícia local cresce com residentes furiosos ávidos por defender sua cidade, e armas de cerco são usadas. Infelizmente, muitas das defesas preparadas da cidade são minadas por sabotadores duergar.

O dragão leva 8 horas para reduzir Targos a uma ruína fumegante. O dragão ignora as paredes da cidade na maior parte e se concentra nos edifícios, destruindo um após o outro.

Vítimas. Quinhentas pessoas (metade da população) são mortas pelo dragão ou por duergar movendo-se invisivelmente pela cidade e matando pessoas indiscriminadamente. Os sobreviventes fogem para Bryn Shander, levando seus bens mais valiosos e gado com eles.

A milícia faz sua resistência final fora de **Braços de Luskan**, quando o **Orador Maxildanarr** foge para um esconderijo Zhentarim em Bryn Shander. **Skath**, seu fiel capitão da milícia tiefling, é um dos muitos peões sacrificiais deixados para trás para cobrir sua fuga.

Dano no Dragão. A milícia Targos, a oposição mais dura que o dragão enfrentou, reduz os pontos de vida do dragão em **15**.

ALVO 10: BRYN SHANDER

Quando o dragão aparece, Bryn Shander está transbordando com refugiados de outros assentamentos. É aqui que Dez Burgos faz a sua defesa final. Embora as paredes externas não ofereçam defesa contra o dragão voador, as pessoas podem se esconder nos porões da cidade.

O dragão bombardeia a cidade por 6 horas, permanecendo no ar o tempo todo e eliminando qualquer um que tentar fugir. Em seguida, cai dentro das paredes e passa mais 6 horas indo de uma ruína fumegante para a próxima, caçando sobreviventes. Após 12 horas de ataques a Bryn Shander, o dragão retorna à fortaleza de Xardorok para reparos. (Se Xardorok estiver morto, nenhum reparo será feito e o dragão permanecerá na fortaleza duergar.)

O **Northlook** está danificado, mas não destruído. Tanto **Lâminas Ferro-Negro** quanto a **Casa do Senhor da Manhã** estão perdidos, junto com quase todos os outros estabelecimentos.

Enquanto o dragão faz seu trabalho, duergar vagueiam pela cidade, assassinando líderes, conjuradores e outras figuras importantes.

Vítimas. A população de Bryn Shander oscila de 1.200 a 2.700 quando os refugiados de outros assentamentos são contabilizados. O dragão e os duergar ceifam 200 vidas a cada hora, deixando a cidade devastada com uma população de 300 pessoas quando tudo estiver dito e feito. Aproximadamente metade desses sobreviventes são nativos de Bryn Shander; o resto são refugiados de outros assentamentos.

Scramsax, o proprietário do Northlook, morre para o dragão. **Mishann**, o sacerdote de Amaunator, administra a cura da melhor maneira que pode e sobrevive sem ferimentos. O xerife **Markham Southwell** frustra pessoalmente uma tentativa de assassinato de Duergar contra a **Oradora Duessa Shane**; ambos os líderes têm cicatrizes, mas sobrevivem.

Orador Durmoot de Dougan's Hole é morto por um duergar, mas **Orador Maxildanarr** de Targos sobrevive.

Dano no Dragão. Bryn Shander se beneficia de uma liderança forte, uma milícia testada e conjuradores prestativos. Nas primeiras 6 horas, os pontos de vida do dragão diminuem em 10. Assim que o dragão pouisa e começa a vasculhar os destroços, seus pontos de vida diminuem a uma taxa de 5 por hora.

CONFRONTO!

A velocidade de voo do dragão é maior do que a velocidade de movimento terrestre dos personagens ou a velocidade de voo disponível para personagens que podem conjurar magias para voar, então o grupo tem pouca esperança de alcançar o dragão antes que ele alcance Dez Burgos. A melhor chance dos personagens de destruir o dragão é escolher um assentamento e esperar pelo dragão lá. Se os personagens viram o plano de batalha de Xardorok no capítulo anterior, eles sabem a ordem em que os assentamentos de Dez Burgos serão atacados.

A tática preferida do dragão é bombardear cada povoado do ar, usando seu sopro para incinerar pessoas e estruturas semelhantes. Em seguida, ele voa para fora do alcance do míssil até que seu sopro recarregue. Depois de causar o máximo de dano que pode do ar, o dragão pouisa e começa a procurar nas ruínas fumegantes para eliminar quaisquer sobreviventes.

Sempre que os personagens enfrentam o dragão, eles ganham tempo para os Dez-Burguenses fugirem. Reduza as perdas de uma cidade conforme achar adequado para explicar a interferência dos personagens.

QUANDO O DRAGÃO SOFRE DANOS

Se os personagens causarem **30 de dano** ou mais ao dragão e ele não for destruído, ele voará para a próxima cidade. Se isso acontecer em Bryn Shander, o dragão voará de volta para a fortaleza de Xardorok e permanecerá lá, na forja. Se Xardorok ainda estiver vivo nesta fortaleza, ele fará os reparos necessários. O dragão recupera **1d6 pontos de vida** ao final de cada hora de trabalho de reparo.

DESTRUINDO O DRAGÃO

Quando o dragão cair a **0 pontos de vida**, leia:

O dragão faz um barulho horrível de trituração ao começar a estremecer e se despedaçar. Enquanto sua grande massa se choca contra a neve, fragmentos irregulares de cristal negro voam em todas as direções.

O dragão deixa para trás centenas de fragmentos de chardalyn, alguns tão grandes quanto uma roda de vagão e outros tão pequenos quanto um prego de caixão.

Se os personagens souberem dos efeitos de chardalyn contaminados por magia maligna, eles vão querer alertar Dez-Burguenses para evitar os fragmentos.

CONDIÇÕES DO TEMPO

O dragão começa seus ataques sob um céu claro e escuro. Isso muda logo depois de deixar Termalaine, seu sexto alvo, pois é quando uma tempestade de inverno desce da Geleira Reghed e engolfa Dez Burgos. A tempestade paira sobre Dez Burgos por 24 horas antes de desaparecer.

Se os personagens enfrentarem o dragão em Lonelywood, Bremen, Targos ou Bryn Shander, eles também devem enfrentar fortes ventos e fortes nevascas (para regras, veja **“Vento Forte”** e **“Precipitação Pesada”** no *Livro do Mestre*). O dragão ignora esses efeitos, tendo sido construído por Xardorok para superar esse clima debilitante.

NPCs SUPORTE

Dez-Burguenses ficam felizes em permitir que aventureiros lutem contra o dragão enquanto eles fogem para salvar suas vidas. Se os personagens são os que precisam ser salvos, você pode ter um ou mais NPCs corajosos para ajudá-los.

DEZ-BURGUENSES ÚTEIS

Se um personagem terminar em uma situação difícil, você pode fazer um NPC amigo agir imediatamente antes do personagem na ordem de iniciativa. Este NPC pode ajudar o personagem em perigo de uma das seguintes maneiras:

- O NPC usa a ação **Ajuda** para auxiliar o personagem.
- Se o personagem estiver morrendo, o NPC o estabiliza ou leva para um local mais seguro.
- O NPC se move perto o suficiente do dragão para fornecer uma distração, permitindo ao personagem se mover para um local mais seguro ou usar uma característica de classe que depende de um aliado estar perto do dragão (como **Ataque Furtivo**).

O QUE PODE Vellynne FAZER?

A sobrevivência de Vellynne Harpell é importante para que a história continue. Ela luta ao lado do grupo, mas não participa de nenhum ato temerário de heroísmo.

Durante encontros com o dragão, Vellynne não pode cair abaixo de 1 ponto de vida. Se ela for reduzida a **1 ponto de vida**, ela recua para algum lugar seguro ou usa sua próxima ação para lançar **toque vampírico**, drenando a força vital de seu laçao kobold mais próximo (ou algum outro pobre tolo) para garantir sua própria sobrevivência.

As magias mais potentes de Vellynne são inúteis contra o dragão construído, então ela depende de sua varinha de mísseis mágicos, usando suas cargas com moderação. Ela também pode concentrar seus esforços em limpar as ruas de espectadores inocentes e coordenar as ações do grupo com as da Milícia local. (Como ela gosta de dizer, **“Um mago fraco é aquele que confia apenas em magias.”**)

Depois que o dragão retorna à fortaleza de Xardorok ou é destruído, Vellynne pede aos personagens para esquecerem Dez Burgos por um tempo e ajudá-la a encontrar uma cidade perdida enterrada sob a Geleira Reghed (veja “*A Missão de Vellynne*” no final do capítulo).

Se você não conseguir salvar Vellynne por qualquer motivo, faça com que os personagens descubram um diário em seus pertences que contenha todas as informações que ela sabe ou faça com que um de seus asseclas kobold comunique as informações necessárias para manter a aventura nos trilhos.

OUTRAS COISAS QUE OS PERSONAGENS PODEM FAZER

Personagens que não podem ferir o dragão (ou escolherem não fazer) podem encontrar muitas outras coisas para distraí-los durante o ataque do dragão. Se um jogador estiver com problemas para descobrir o que o seu personagem pode ou deve fazer, você pode usar a tabela *Caos na Cidade* para introduzir um desenvolvimento urgente para o personagem lidar. Antes de o personagem se mover ou agir em sua vez, role a tabela ou escolha um desenvolvimento que você acha que pode impulsionar o personagem à ação.

CAOS NA CIDADE

d20	Development
1-3	Edifício Desmoronando
4-6	Duergar Ampliado
7-9	Duergar Invisível
10-14	Morador da cidade malévolos
15-16	Ladrões
17-18	Fera Presa
19-20	Andante Ferido

EDIFÍCIO DESMORONANDO

Um prédio danificado desaba a 6 metros de vocês. O barulho de paredes quebrando e vigas quebradas desaparece, substituído pelos gritos de pessoas presas nos destroços.

Há **1d4+1** pessoas presas no prédio desabado. Todos eles são plebeus com ossos quebrados, lacerações e concussões, e metade deles (arredondado para baixo) está em **0 pontos de vida** e morrendo; o resto tem 1 ponto de vida cada.

Um personagem pode correr para o prédio e usar uma ação para tentar puxar um dez-burguense para fora dos destroços, fazendo isso com um teste de Força **CD 14** (Atletismo) bem sucedido, em que o personagem pode tentar estabilizar um plebeu moribundo ou usar a cura mágica para restaurar seus pontos de vida e remover seus ferimentos.

DUERGAR AMPLIADO

Dez-Burguenses em pânico passam correndo por você - não para escapar do dragão, mas para fugir de um anão de pele cinza e armadura pesada do tamanho de um ogro. Ele grita em anão enquanto pisa na neve em sua direção.

Este duergar ampliado luta até a morte, gritando: “*Chega de invernos para Dez Burgos!*” em Anão, uma vez que o faz. O duergar já usou sua habilidade de **invisibilidade** e não pode usá-la novamente até que termine um descanso curto ou longo.

DUERGAR INVISÍVEL

Algo invisível está deixando pegadas na neve, e essas pegadas estão se aproximando!

Um duergar está a usar o seu traço de invisibilidade para se aproximar o suficiente do personagem para fazer um ataque, mas a neve trai a sua presença, dando ao personagem a oportunidade de agir primeiro.

Quando o duergar fica a uma distância de ataque, ele ataca e se torna visível. Seguindo seu ataque inicial, ele usa uma ação para aumentar seu tamanho, então pressiona seu ataque.

MORADORES DA CIDADE MALÉVOLOS

Figuras irreconhecíveis em roupas de frio avançam até formarem uma linha a seis metros de você. Cada um segura um machado de mão ameaçadoramente. Um deles aponta um dedo enluvado para você e grita: “*Mate aquele primeiro!*”

O personagem é escolhido por **1d4+2** plebeus que foram corrompidos pela **Presença Malévola** do dragão de chardalyn. Cada um empunha um machado de mão que causa **3 (1d6)** dano cortante em um acerto. Esses cidadãos agem na mesma contagem de iniciativa.

Em vez de fazer salvaguardas para os plebeus para acabar com o efeito da **Presença Malévola** do dragão sobre eles, role um **d6** no final de cada um de seus turnos. Em um **6**, os habitantes da cidade recuperam seus sentidos e deixam de ser hostis quando o domínio do dragão sobre eles termina.

LADRÕES

O caos trouxe o pior para alguns Dez-Burguenses. A uns 6 metros de distância, você vê dois rufiões com roupas de frio espancando uma velha e roubando sua comida.

Os dois rufiões são neutros e maus, e a velha é uma plebeia com **1 ponto de vida** restante. O personagem pode usar uma ação para tentar fazer os rufiões largarem a comida da mulher e fugirem, fazendo isso com um teste bem sucedido de Carisma **CD 12** (Intimidação). Um rufião que sofra qualquer dano também foge.

FERA PRESA

Um barulho estranho chama a atenção para um bico de machado carregado com sacos e amarrado a um poste de madeira. A besta solta um grito de pânico enquanto luta para se libertar. Seu dono está longe de ser visto.

Você pode substituir o **bico do machado** por uma mula, um cão de trenó ou qualquer outra fera domesticada. O personagem pode usar uma ação para tentar acalmar a fera até o final de seu próximo turno, fazendo isso com um teste bem sucedido de Sabedoria CD 11 (Lidar com Animais). Enquanto o bicho está calmo, o personagem pode usar uma ação para desamarrear ou cortar a corda que o amarra ao poste de madeira. Um personagem também pode tentar cortar a corda com uma arma afiada sem primeiro acalmar a fera, fazendo-o com um ataque bem-sucedido contra CA 15, permitindo que a fera em pânico fuja na próxima curva.

ANDANTE FERIDO

Um Dez-Burguenses com roupas rasgadas para o frio entra em cena, cai na neve e se levanta. A seis metros de distância, você pode ver que a pessoa está deixando um rastro de sangue na neve.

Em um resultado de 19, a figura é um membro gravemente ferido da milícia local (um *guerreiro tribal* desarmado com 1 ponto de vida restante). Com um resultado de 20, a figura é um *doppelganger* ileso e oportunista que se apresenta como um Dez-Burguenses ferido.

Membro da milícia. Tendo perdido sua lança lutando contra o dragão, este membro da milícia da cidade está procurando uma arma de reposição. Se receber uma arma, o membro da milícia volta para a batalha.

Sósia. O *doppelganger* (que se espalhou com o sangue de outra pessoa) pede para ser levado para um local seguro, longe da vista do dragão. Se um personagem obriga, o *doppelganger* tenta matar, roubar e substituir o seu “salvador” num local onde a sua traição não possa ser observada por mais ninguém.

Um aventureiro confronta habitantes da cidade corrompidos pela presença malévola do dragão



MISSÃO DE VELLYNNE

Vellynne Harpell precisa de ajuda para chegar a **Ythryn**, uma busca que impulsiona os personagens pelos capítulos finais desta aventura. No entanto, ela está relutante em compartilhar detalhes de sua missão até que as seguintes condições sejam atendidas:

- O dragão de chardalyn não é mais uma preocupação imediata.
- Os personagens têm a experiência necessária para sobreviver aos perigos que os esperam na primeira fase da missão. (Em outras palavras, os personagens estão pelo menos no 7º nível.)

Essas condições não são responsáveis por nenhum negócio inacabado que os personagens estejam determinados a resolver. Por exemplo, se Xardorok Sunblight ainda estiver vivo, os personagens podem querer acabar com ele antes de voltar sua atenção para outro lugar.

Depois de ter certeza de que os personagens estão prontos para os desafios que virão, Vellynne faz sua proposta ousada:

*“Eu preciso da ajuda de vocês para encontrar uma cidade antiga enterrada sob o gelo. Esta cidade, **Ythryn**, é um fragmento perdido do Império de Netheril, cujos magos criaram muitos dos itens mágicos que encontramos espalhados pelo mundo hoje. Ele contém magia além de nossos sonhos mais selvagens. Podemos até encontrar algo lá para acabar com este inverno odioso. Intrigados?”*

Se os personagens querem ouvir mais ou deixar uma abertura para Vellynne continuar falando, ela acrescenta:

“Usando magia de adivinhação, a Irmandade Arcana soube que a cidade está enterrada nas profundezas da Geleira Reghed. Mas a geleira pode ser aberta em um lugar onde uma cachoeira fluía por seu lado, mas desde então congelou. Já encontramos a cachoeira. Tudo o que precisamos agora é a magia para quebrar a geleira.”

Vellynne aprendeu algumas coisas com seu **orbe do professor** (veja **Apêndice D**) antes que ele fosse roubado dela. Ela compartilha as seguintes informações com personagens que desejam saber mais sobre Netheril:

- Netheril era um vasto império humano governado por magos, cujo domínio da **Trama** permanece insuperável até hoje.
- Parte do que os magos Netherese aprenderam veio dos elfos. O resto veio do estudo de artefatos chamados de Pergaminhos Nether.
- O Netherese criou uma magia que era mais poderosa do que uma magia **Desejo** e a usou para realizar o impossível. Sua magia poderia cortar o topo das montanhas e erguer cidades inteiras ao céu.
- Para manter Ythryn no alto, os magos Netherese precisariam de um item mágico poderoso chamado mythallar. Provavelmente sobreviveu ao acidente e pode ter outras propriedades também, incluindo a capacidade de mudar o clima. (“Pense no que isso pode significar para o Vale do Vento Gélido!” Vellynne acrescenta entusiasmada.)

O CODICILO E A ORBE

Antes de começar sua busca por Ythryn, Vellynne e os personagens precisam de dois objetos: O **Codicilo de Branco** e a **Orbe** do professor de Vellynne, que ela chama de **Professor Skant**. Vellynne tem todos os motivos para acreditar que os dois itens estão atualmente em uma ilha do Mar do Gelo Móvel.

O CODICILO

Vellynne descreve este livro da seguinte maneira:

“Escrito e guardado pelos seguidores de Auril, há rumores de que O Codicilo de Branco contém uma magia ou ritual que pode esculpir uma passagem pela Geleira Reghed, sob o qual a cidade perdida Ythryn está enterrada. Uma magia de adivinhação revelou que o livro está sendo guardado em uma fortaleza gigante de gelo em uma ilha envolta em névoa no Mar do Gelo Móvel.”

Vellynne sabe que qualquer busca para recuperar o **Codicilo de Branco** provavelmente atrairá a atenção de **Auril**. Os membros da Irmandade Arcana são notoriamente atrevidos, razão pela qual Vellynne não hesita diante da ideia de um confronto com **Donzela Gélida**. Se o nome de Auril surgir, Vellynne tenta dissipar as preocupações apontando o óbvio: “Qualquer Deus que escolha viver entre os mortais está se escondendo de algo, e qualquer um que precise se esconder não pode ser todo poderoso”.

PROFESSOR SKANT

A família de Vellynne tem uma coleção particular de itens mágicos. O orbe do professor conhecido como Professor Skant fazia parte dessa coleção, e Vellynne o quer de volta por razões práticas e sentimentais:

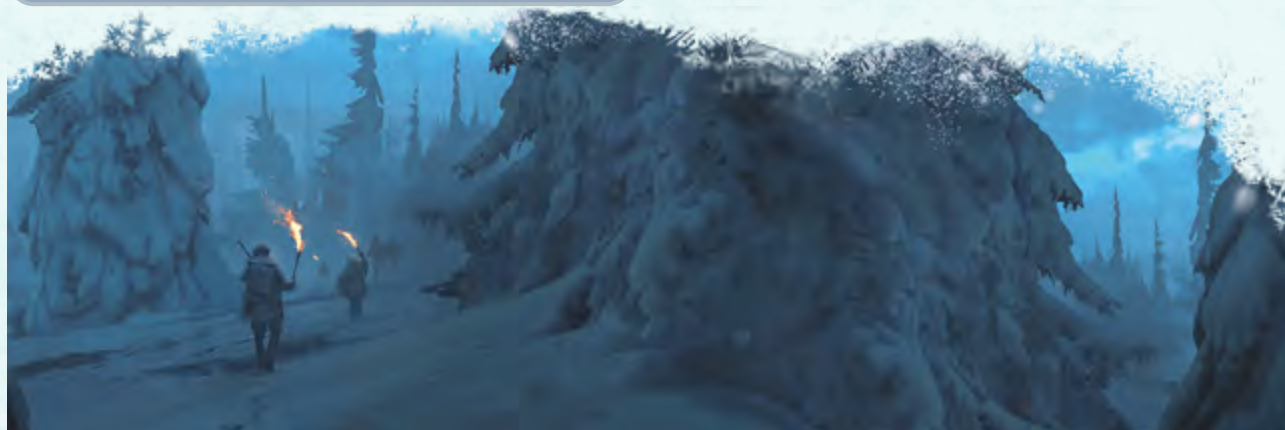
“A orbe é uma herança de família que foi roubada de mim por uma ex-colega chamada Nass Lantomir. A orbe tem a personalidade de um estudioso e é chamada de Professor Skant. Seu conhecimento nos ajudará quando descermos a Ythryn. Nass está atrás do Codicilo de Branco. Encontre Nass e encontraremos o professor Skant.”

Vellynne descreve as propriedades do orbe do professor (veja **Apêndice D**) se os personagens quiserem saber mais sobre ele.

PRÓXIMOS PASSOS

O resto da aventura depende dos personagens concordarem em ajudar Vellynne. Ela tem algumas cartas que joga para convencer os personagens a fazê-lo. Ela espera que eles sejam motivados pela esperança de encontrar algo em Ythryn que possa acabar com o inverno eterno de Auril. Se isso falhar, existe a promessa de encontrar magias e itens mágicos há muito perdidos.

Supondo que os personagens concordem em empreender a busca de Vellynne, seu primeiro desafio é chegar à ilha. Prossiga com o Capítulo 5, que começa com como os personagens resolvem seus problemas de transporte.





A fortaleza de Grimskalle, construída por gigantes do gelo, agora serve como residência de Auril, a Donzela Gélida

CAPÍTULO 5: MORADA DE AURIL

Auril a Donzela Gélida se retirou para uma ilha flutuante de gelo e neve e transformou em sua residência uma fortaleza em forma de crânio, anteriormente ocupada por gigantes de gelo. Sua presença torna a ilha o lugar mais frio do Extremo Norte. O frio é insuportável para muitos visitantes, cujos cadáveres passam a fazer parte da decoração congelada da ilha.

Idealmente, os personagens devem estar no **7º nível** quando visitarem a ilha, embora nada os impeça de explorá-la em níveis mais baixos. Eles podem visitar a ilha por um dos seguintes motivos:

- Vellynne Harpell, membro da Irmandade Arcana, convida os personagens a se juntarem a ela em uma expedição à ilha (consulte o **Capítulo 4** para obter mais informações).
- Os personagens vêm sozinhos para a ilha na esperança de acabar com o inverno eterno do Vale do Vento Gélido.

EXECUTANDO ESTE CAPÍTULO

Certifique-se de revisar a seção “*Auril a Donzela Gélida*” no **Apêndice C** antes de ler este capítulo, já que Auril não é uma vilã comum.

Os personagens podem localizar e obter *O Codicilo de Branco* e o *orbe do professor* roubado de Vellynne Harpell sem confrontar a Donzela Gélida. Mas se os personagens quiserem acabar com a Geada Eterna aqui mesmo, eles podem fazer isso matando **Iskra**, o **roc** da Donzela Gélida (sem o qual Auril não pode lançar sua magia noturna que mantém o sol na baía), ou enfrentando Auril na batalha e derrotando sequencialmente as três formas da Donzela Gélida.

AVANÇO DO PERSONAGEM

Neste capítulo, o avanço de nível é tratado da seguinte maneira:

- Os personagens ganham um nível se destruírem todas as três formas de Auril.
- Os personagens ganham um nível se matarem **Iskra**, o **roc**.
- Se estiverem no 7º nível ou abaixo, os personagens ganham um nível ao descobrirem o poema “*A Geada da Donzela Gélida*” no Codicilo de Branco.

MAR DO GELO MÓVEL

Os icebergs titânicos balançam em um mar negro agitado de profundidade desconhecida, colidindo uns com os outros com resultados destrutivos. Flutuando entre essas montanhas de gelo, envolta em névoa, está a ilha de Auril. Usando pura força de vontade, a **Donzela Gélida** pode ancorar a ilha ou fazê-la flutuar lentamente. Por isso, a ilha não aparece nos mapas do Mar do Gelo Móvel.

CHEGANDO À ILHA

Os personagens podem chegar à ilha de Auril de uma das seguintes maneiras:

- Pegando uma carona em Angajuk, o cachalote desperto (veja “*Sino de Angajuk*”).
- Viajando para **Revel’s End** (consulte “*Revel’s End*”) e reserve uma passagem em um navio trazendo suprimentos ou condenados à prisão.
- Pedindo aos golias Akannathi (consulte “*Refúgio Skytower*”) para emprestar a eles alguns grifos treinados e, em seguida, voam para a ilha nas costas dos grifos.

VIA ANGAJUK, A CACHALOTE

Os personagens podem obter instruções para o cais onde **Angajuk** pode ser convocado e fazer amizade. Vellynne Harpell conhece a localização do cais de Angajuk; se ela está com o grupo, ela propõe que eles passem uma noite na cidade de Bremen e partam para o cais de Angajuk pela manhã.

Angajuk pode viajar até 40 km por dia, mas faz uma rota vagarosa e sinuosa até a ilha de Auril, resultando em uma jornada de **três dias**. A baleia fica submersa durante a maior parte da viagem, permitindo que os personagens vejam como é a vida nas profundezas geladas. Como um guia turístico, a baleia leva seus passageiros à vista de atrações subaquáticas espetaculares, incluindo naufrágios, castelos de gigantes de tempestade e ruínas ciclópicas do antigo império de gigantes conhecido como **Ostoria**.

Depois de entregar os personagens em segurança à ilha, Angajuk está disposto a circundar a ilha até que os personagens estejam prontos para partir, desde que não façam a baleia esperar muito tempo. O **roc** de Auril representa uma ameaça para Angajuk, então a baleia surge apenas quando necessário.

VIA NAVIO DE REVEL’S END

A prisão de **Revel’s End** tem fácil acesso ao Mar do Gelo Móvel. Por outro lado, os capitães que têm coragem de levar seus navios ao Mar do Gelo Móvel esperam ser bem recompensados; os personagens podem esperar pagar **1.000 po** ou mais por uma viagem só de ida para a ilha de Auril, ou cinco vezes essa quantia se esperarem que o navio os espere e os leve de volta para Revel’s End.

Um desses capitães é **Sharlasta Stormsword**, uma pirata aposentada (capitão bandido humano, leal e mau) que comanda o **Ravenous**, um veleiro com uma tripulação de vinte escalawags (**bandidos**) bem treinados. O porto de escala do navio é a cidade de Neverwinter. Apesar de seu passado duvidoso, a **Capitã Stormsword** é uma das corsárias mais confiáveis que trabalham para a Aliança dos Lordes hoje, e ela raramente recusa a chance de ganhar algumas moedas extras. A cada amanhecer, ela joga um barril de peixe e um barril de uísque no mar como oferendas a **Umberlee** - uma prática que mantém a malvada Deusa do Mar ao seu lado.

Quando os personagens chegam a **Revel's End**, há uma chance de **10%** de que o **Ravenous** esteja atracado no cais e esteja no processo de descarregar caixas de suprimentos, bem como **1d4 condenados** algemados. Personagens que não têm tanta sorte devem esperar **1d10 dias** para o navio chegar.

O **Ravenous** pode viajar 80 km por dia. Mas encontrar a Ilha de Auril e evitar encontros próximos com icebergs e blocos de gelo leva cinco dias. Sob nenhuma circunstância a **Capitã Stormsword** ou sua tripulação deixarão o navio para explorar a ilha.

Se precisar de um mapa do **Ravenous**, use o mapa do navio do **Apêndice C** do *Livro do Mestre*.

VIA GRIFOS

Os golias do Refúgio Skytower concordam em emprestar aos membros do grupo um grifo cada, se uma dessas condições for atendida:

- Um personagem golias que é membro do clã Akannathi convence o **chefe Akannathi** a ajudar o grupo sendo bem sucedido em um teste de Carisma **CD 13** (Persuasão).
- Os personagens ajudam a acabar com a rivalidade de longa data entre os golias do Refúgio Skytower e os golias do Penhasco Wyrmdoom.

Os grifos do Refúgio Skytower são seguros para andar, mas são treinados para voltar para casa depois de entregar os personagens ao seu destino. Convencer um grifo a permanecer na ilha de Auril enquanto os personagens exploram o lugar requer um teste bem-sucedido de Sabedoria **CD 13** (Lidar com Animais) e, mesmo assim, o grifo não fica por mais de 24 horas devido ao frio insuportável.

Os golias não têm grifos suficientes para carregar a comitiva kobold de Vellynne Harpell, o que força Vellynne a deixar seus protegidos para trás. Os kobolds ficam felizes em ficar com os golias, mas eles rapidamente eliminam os kobolds mortos-vivos.

ILHA DO SOLSTÍCIO

A **Ilha do Solstício** tem a forma de um floco de neve, com seis braços recortados que se projetam para o mar. É um lugar varrido pelo vento, feito principalmente de neve e gelo.

PREPARAÇÃO PARA A CHEGADA

Independentemente dos meios pelos quais os personagens viajam para a ilha, suponha que eles cheguem perto da doca em ruínas no braço sudeste da ilha. Isso os coloca do outro lado da ilha, de onde a maga **Nass Lantomir** encontrou seu destino.

Leia ou parafraseie o seguinte texto para os jogadores, independentemente de os personagens se aproximarem da ilha por mar ou ar:

A névoa pela qual vocês estão viajando é tênue o suficiente para ver penhascos de gelo sólido com 15 metros de altura à frente. Projetando-se da costa, estão os mastros nus e castigados pelo tempo de navios naufragados.

À frente, vocês podem ver o que parece ser uma doca parcialmente destruída esculpida em gelo. Conforme vocês se aproximam, fica óbvio que a doca foi feita para gigantes.

A doca de gelo em ruínas e os naufrágios nas proximidades são as únicas características da ilha imediatamente visíveis. O nevoeiro impede que os personagens vejam as outras características da ilha à distância.

Personagens voando nas costas de grifos podem contornar o cais e encontrar outro lugar na ilha para pousar. Mas se um ou mais grifos chegarem a 60 metros da fortaleza de Grimskaale enquanto o **roc** de Auril estiver no topo da fortaleza, ele levanta voo e tenta matar os grifos para que seus cavaleiros caiam. (Consulte a **área G9** neste capítulo para obter mais informações sobre o **roc**.)

EFEITOS REGIONAIS

A presença de Auril cria os seguintes efeitos regionais, que desaparecem **1d10 dias** depois que todas as três formas são destruídas:

- A **CD** de salvaguarda para resistir aos efeitos de Frio Extremo é **15** em vez de **10**.
- Sempre que uma criatura sem resistência ou imunidade a dano congelante gasta um **Dado de Vida** para recuperar pontos de vida em um raio de 1,6 km da ilha, ela recupera apenas um número de pontos de vida igual ao seu modificador de Constituição (mínimo de 0). Não pode rolar o dado.
- A ilha, suas características de superfície e todas as criaturas e objetos a uma distância de 60 metros da ilha estão ligeiramente obscurecidos pela névoa. A névoa espessa enche o ar começando a 60 metros da ilha e se estendendo por 1,6 km em todas as direções; qualquer coisa na água ou no ar dentro dessa névoa espessa está fortemente obscurecida.

LOCAIS DA ILHA

Os seguintes locais estão marcados no **mapa 5.1**.

11. DOCA EM RUÍNAS

Gigantes do gelo moldaram esta doca com gelo e a construíram para durar, mas partes dela se romperam e caíram no mar. Como a doca foi dimensionada para navios dos gigantes do gelo, os personagens que se aproximam pela água devem escalar para chegar ao topo dela. Quem não tem magia ou equipamento de escalada pode fazê-lo com um teste de Força **CD 15** (Atletismo) bem sucedido.

Na parte de trás do cais, degraus gigantes sobem até o topo dos penhascos de 15 metros de altura. Um caminho de 6 metros de largura feito de tijolos de gelo leva do cais à fortaleza de Grimskaale, conforme mostrado no **mapa 5.1**.



ISLAND OF SOLSTICE

1 square = 200 feet



Map 5.1: Ilha do Solstício

ISLAND OF SOLSTICE

1 square = 200 feet



Versão do Jogador

Um **mephit de gelo** chamado **Sôpo** está empoleirado no topo das escadas de gelo e está disposto a servir como um guia para os recém-chegados, não por gentileza, mas para aliviar seu tédio. Se os personagens se aproximam por via aérea, **Sôpo** os intercepta. Personagens que falam **Aquan** ou **Auran** podem se comunicar verbalmente com o **Sôpo**; se não houver ninguém no grupo que possa entender, o mephit se comunica usando gestos da melhor maneira possível.

Sôpo gosta de ver o sofrimento de outras criaturas. Inicialmente, no entanto, ele atua como um guia para ganhar a confiança dos personagens, apontando áreas onde os personagens podem escorregar em um pedaço de gelo ou levar uma pancada na cabeça por um pingente de gelo pendurado baixo. A coruja branca de Vellynne é um familiar, se estiver presente, sente, a intenção cruel do mephit. **Sôpo** e a coruja têm uma antipatia instantânea um pelo outro.

Sôpo tenta fazer com que os personagens explorem cada parte da ilha, compartilhando as seguintes informações com aqueles que podem entender suas palavras:

- Os naufrágios que cercam a ilha estão cheios de saques esperando para serem reclamados.
- O último navio a visitar a ilha caiu na costa do braço noroeste da ilha. Uma sobrevivente conseguiu sair da **Água Gelada** e subir até o topo da ilha, mas morreu antes de prosseguir.
- A Donzela Gélida criou belas esculturas de gelo por toda a ilha. Alguém choraria ao vê-los, se não fosse tão frio a ponto de congelar as lágrimas nos olhos.
- Existem cavernas de yeti no lado leste da ilha. Um abominável yeti chamado **Korgrah** vive entre eles.

- Se for expulso, **Sôpo** continua a seguir o grupo, mas não se intromete. Sempre que algum infortúnio sobrevém a um personagem, no entanto, o mephit deixa escapar uma gargalhada rouca.

12. NAUFRÁGIOS

O gelo que forma a ilha se espalha sob a água, criando prateleiras que variam de 6 a 15 metros abaixo da superfície. No topo dessas plataformas, alojadas em meio a torres denteadas de gelo submerso, estão os destroços de vários galeões marítimos malfadados e antigos navios gigantes de gelo, conforme mostrado no **mapa 5.1**.

Personagens que suportam o **Água Gelada** podem querer explorar estes naufrágios. Para cada site pesquisado, role um d20 e consulte a tabela Descobertas de Naufrágios para determinar o que os personagens encontram. Nenhuma descoberta pode ocorrer mais de uma vez; se obtiver o mesmo resultado duas vezes, role novamente ou escolha uma possibilidade diferente.



Retirado do site: © <https://imgur.com/YqxLdqG>

DESCOBERTAS NOS NAUFRÁGIOS

d8	Descoberta
1	Um esqueleto de gigante de gelo espreita no porão do navio em meio aos esqueletos inanimados de vários outros gigantes de gelo.
2	Assombrando os conveses estão vinte carniçais (os restos da tripulação humana do navio) que têm resistência a dano congelante. Todos os carniçais agem na mesma contagem de iniciativa. Os personagens encontram quatro carniçais inicialmente, com outro grupo de quatro carniçais aparecendo a cada rodada na vez dos carniçais até que todos os vinte apareçam.
3	Dois tubarões gigantes nadam no porão do navio.
4	Cinco merrow fazem seu covil no navio, escondido no porão do qual está um baú de mar podre que contém 400 po, 800 pp e quatro peças de joalheria (25 po cada) .
5	Três bruxas do mar transformaram os destroços em seu covil. Elas têm o traço Conjuração Compartilhada (veja a barra lateral " Concílio de Bruxas " no <i>Livro dos Monstros</i>). Elas mantêm seu tesouro em um caldeirão coberto de cracas enferrujado e coberto com uma tampa. O tesouro consiste em 2.500 pp, 4.000 pc, uma estatueta de tritão de 15 cm de altura esculpida em coral azul claro (250 po) e uma poção de respiração na água .
6	Uma morsa desperta (veja Apêndice C) com uma poção de resistência (frio) amarrada no pescoço cumprimenta os personagens; a morsa tem Inteligência 10, fala Comum e permite que um personagem tire o frasco da poção do pescoço. Ela então se despede e sai nadando.
7	O porão do navio contém 1d6 ostras gigantes , cada uma com 10% de chance de conter uma pérola branca do tamanho de uma bola de cristal (2.500 po).
8	Um baú gigante do mar contendo 2.500 po, 5.000 pp e um tridente +2 está no porão do navio.



Nass Lantomir está morta, mas sua doninha familiar ainda vive

13. FANTASMA DE NASS LANTOMIR

Nass Lantomir superou seus rivais na Irmandade Arcana ao se associar com um capitão pirata antes de partir de Luskan para o Vale do Vento Gélido. Depois de roubar o orbe do professor de Vellynne Harpell, Nass fugiu para a costa para fazer seu encontro com o galeão do capitão pirata, o **Wicked Eddy**. O navio encontrou a ilha de Auril da maneira mais difícil: colidindo com a plataforma de gelo que corre abaixo dela. Quando o navio entrou na água, Nass sozinha nadou até a costa, apenas para morrer de congelamento em um penhasco coberto de neve com vista para o casco afundado do **Wicked Eddy**.

Personagens que procuram o braço noroeste da ilha encontram o cadáver congelado de Nass e muito mais:

Meio enterrado na neve perto da borda de um penhasco está um cadáver humanoide vestido com roupas de frio. Em uma de suas mãos está uma esfera feita de quartzo cinza esfumado.

Uma doninha branca surge da neve perto do cadáver e o encara com seus olhos redondos. Uma voz ressoa. *“Ó Deuses, eu estava com medo de que ninguém nos encontrasse!”* O som não vem da doninha, mas sim do orbe.

Se alguém tentar arrancar a esfera dos dedos da maga morta ou perturbar os restos mortais, o fantasma de **Nass Lantomir** (veja **Apêndice C**) aparece acima do cadáver e tenta possuir alguém em seu primeiro turno. Se seu fantasma possuir com sucesso um membro do grupo, Nass tenta virar os personagens contra Vellynne (se ela estiver presente) e se juntar a eles em sua busca pelo **Codicilo de Branco**. Se o fantasma obtiver o que deseja, ela compartilha as seguintes informações, algumas das quais Nass adquiriu quando estava viva com a ajuda de pergaminhos mágicos de adivinhação usados antes de sua morte:

- A **Irmandade Arcana** enviou quatro magos para encontrar a cidade perdida de Ythryn, que está sob a Geleira Reghed há quase dois mil anos. (Nass está disposta a divulgar as identidades dos outros três magos, se solicitado; consulte a seção **“Irmandade Arcana”** no **Apêndice C** para detalhes.)
- O **Codicilo de Branco** contém uma magia ou ritual que pode abrir uma passagem através da Geleira Reghed até a cidade perdida Netherese.
- **Adoradores de Auril** esconderam o **Codicilo de Branco** em uma fortaleza gigante de gelo chamada **Grimskalle**, situada no topo de uma pequena montanha no meio da ilha.

O fantasma não pode se mover a mais de 60 metros do local onde Nass morreu, a menos que tome posse de um hospedeiro. Se for forçada para fora do corpo de um hospedeiro quando o corpo estiver a mais de 60 metros de onde Nass morreu, o fantasma retorna instantaneamente para aquele local, independentemente do cadáver da maga ainda estar lá.

Se o fantasma for reduzido a **0 pontos de vida**, ela desaparece, apenas para reaparecer 24 horas depois no local onde Nass morreu. O fantasma está condenado a assombrar a ilha até que adquira o **Codicilo de Branco**, quando então atinge seu descanso final e deixa de existir.

Doninha Familiar. A doninha do ártico é **Zelennor**, o familiar feérico de Nass. Vellynne Harpell o reconheceria como tal. Qualquer um que possa conjurar a magia **encontrar familiar** sabe que um familiar normalmente desaparece quando seu criador morre, mas **Zelennor** de alguma forma formou um vínculo com a forma espectral do morto-vivo de Nass. Se o fantasma de Nass for destruído, mesmo temporariamente, a doninha deixará de existir.

Tesouro. Personagens que desenterram o cadáver de Nass Lantomir da neve encontram uma bolsa de couro contendo o **grimório** da maga, descrito no Apêndice C. O outro equipamento de Nass afundou com o **Wicked Eddy**.

O orbe do professor, que se autodenomina **Professor Skant**, fica feliz em ser encontrado. Veja o Apêndice D para uma descrição do **Professor Skant**. Se ela estiver presente, **Vellynne** tenta recuperar o orbe, mas não lutará contra os personagens por ele. Além de suas áreas de especialização, o professor Skant sabe o que deve ser feito para chegar à cidade de Ythryn, tendo discutido longamente os planos primeiro com Vellynne Harpell e depois com Nass Lantomir. Se eles se separarem dos dois proprietários anteriores do orbe, os personagens podem usar o **Professor Skant** para ajudá-los a identificar as etapas que devem seguir para chegar a Ythryn, se esse for o seu objetivo.

14. ESTÁTUAS DE GELO

Existem vários desses locais na ilha, incluindo um que os personagens encontrarão se seguirem o caminho de tijolos da doca em ruínas:

Através da neve que sopra, vocês veem uma grande montagem de esculturas de gelo em um campo nevado no sopé da montanha no centro da ilha. Um exame mais atento revela que as esculturas são completamente fiéis a seus súditos: ursos, alces, tigres dentes de sabre, lobos, yetis, remorhazes, dragões brancos e outras criaturas do Norte. Nenhuma mão mortal poderia criar obras tão maravilhosas.

A **Donzela Gélida** cria essas esculturas de gelo. Se os personagens danificarem algumas delas, duas coisas ruins acontecem.

Primeiro, a **Donzela Gélida** dá a conhecer da presença dos personagens, manifestando-se nas proximidades como uma mulher de 2,10 metros de altura feita de neve. Ela grita: “**Profanadores!**” e aponta o dedo para eles. Cada personagem que profanou uma escultura deve ser bem sucedido em um salvaguarda de Constituição **CD 20** ou ganhar vulnerabilidade a dano congelante pelas próximas 24 horas. Um personagem que tenha resistência ou imunidade a dano congelante automaticamente obtém sucesso na salvaguarda. Por causa de seu estado enfraquecido, a Donzela Gélida não pode criar outra manifestação até o próximo amanhecer.

Segundo, Auril desperta telepaticamente **Korgrah**, um **abominável yeti** (veja **área 15**), e o comanda a caçar e matar o grupo. O olfato deste yeti é tão aguçado que pode rastrear os personagens pelo cheiro, independentemente de onde eles estejam na ilha.

15. CAVERNAS YETI

Pontilhando a encosta leste da montanha de gelo no topo da qual Grimskalle fica, há sete cavernas rasas, cada uma ocupada por um yeti hostil que se alimenta de focas, morsas e outros visitantes da ilha. Os sete yetis atacam de uma só vez, embora um personagem com o segredo do **Yeti Pequeninino** (veja **Apêndice B**) possa tentar se comunicar com eles na esperança de melhorar sua atitude.

Se todos os sete yetis forem mortos, seus espíritos irados despertam **Korgrah**, o abominável yeti que dorme sob o gelo e a neve, a menos que Korgrah já tenha sido morto. O abominável yeti explode de um cisto coberto de gelo, solta um uivo que pode ser ouvido por toda a ilha e caça os personagens até que morram. Este temível yeti não pode ser apaziguado por um personagem com o segredo do **Yeti Pequeninino**.

A Donzela Gélida esculpe o gelo em formas fantásticas



Dentro das cavernas. Cada caverna de yeti contém os ossos das refeições anteriores dos yetis, mas não há tesouro.

16. JARDIM DA MORTE

Uma parede de gelo de três metros de altura se quebrou em alguns lugares, deixando lacunas através das quais você pode ver o que parece ser um enorme jardim de esculturas de gelo.

Esta área é um cemitério onde Auril exhibe criaturas que morreram na ilha por causa do Frio Extremo. Cada criatura é envolta em uma espessa camada de gelo, preservando seus restos. Em meio a dezenas de cadáveres humanoides - piratas, caçadores, aventureiros, adoradores e outros que foram vítimas do abraço gélido de Auril - estão as formas congeladas de lebres, raposas e outros pequenos animais.

Um troll do gelo (veja o Apêndice C) encontrou o caminho até aqui e destruiu partes da parede externa. Também tem roído alguns dos cadáveres. Auril não está preocupada com a intrusão, já que este lugar é muito menos importante para ela do que suas estátuas de gelo. Se os personagens perambularem pelo jardim, o troll do gelo ataca e luta até a morte.

Vellynne Harpell e Nass Lantomir estão cientes das propriedades mágicas dos corações de troll do gelo (conforme descrito no registro “*Troll do Gelo*” no Apêndice C) e podem compartilhar essas informações com os personagens assim que o troll do gelo for morto.

GRIMSKALLE

Quando os personagens estiverem em posição de ver este local do sul, descreva-o da seguinte maneira:

Erguendo-se diante de vocês está uma montanha de gelo glacial de duzentos pés de altura, seu pico esculpido para se assemelhar a um crânio gigante com uma coroa. Subindo a encosta sul da montanha estão enormes escadas escavadas no gelo. Esses degraus, que se estendem da base da montanha até a base da fortaleza, foram claramente feitos para gigantes.

Grimskalle foi construída para uma rainha gigante do gelo chamada **Vassavicken** e está cheia com os restos de seu reinado, incluindo seu cadáver. **Auril** reivindicou a fortaleza para servir às suas próprias necessidades mundanas.

A **Donzela Gélida** se isolou lá dentro, embora desocupe o local uma vez por dia. Pouco antes da meia-noite, ela monta o **roc** que dorme no telhado (área G9) e sobe ao céu para tecer sua magia noturna. Ela se foi por várias horas, durante as quais os personagens podem explorar Grimskalle sem medo de toparem com ela.

Degraus de Gelo. Cada degrau é 1,20m mais alto do que o abaixo dele, tornando a escada um terreno difícil para criaturas que não são gigantes. A neve e o gelo cobrindo os degraus os tornam menos escorregadios do que seriam de outra forma.

CARACTERÍSTICAS DA FORTALEZA

As seguintes características são comuns em toda a fortaleza:

Móveis de Tamanho Gigante. Passagens e as dimensões dos quartos internos são todos dimensionados para gigantes de gelo e outras criaturas enormes. O mesmo vale para alguns acessórios, inclusive o tesouro, conforme consta do texto.

Gelo e Névoa. Todas as superfícies (pisos, tetos, paredes e assim por diante) são feitas de gelo liso, opaco e cinzelado com um tom azulado. Uma manta de névoa fria de 60 cm de profundidade se arrasta pelo chão, que não é escorregadio, a menos que o texto diga o contrário.

Trevas. A fortaleza não está iluminada. Gigantes de gelo iluminaram seu caminho com tochas, cujos tocos antigos cobriam o chão. Os atuais ocupantes confiam na visão do escuro para ver. As descrições de área pressupõem que os personagens tenham uma fonte de luz ou algum outro meio de ver no escuro.

Portas. Uma porta é uma placa de gelo cinzelado com 7 metros de altura, 2,5 metros de largura e 60 metros de espessura com alças toscas. No lugar das dobradiças, uma porta tem pinos grossos e cilíndricos de gelo que ficam em orifícios nas bordas superior e inferior da moldura da porta. Uma criatura pode usar uma ação para tentar abrir uma dessas portas, fazendo isso com um teste bem sucedido de Força CD 20 (Atletismo). A porta é um objeto enorme com CA 13, 60 pontos de vida e imunidade a frio, veneno e danos psíquicos.

Tetos. Os tetos são de 9 metros de altura.

LOCAIS DE GRIMSKALLE

Os seguintes locais são marcados no mapa 5.2.

G1. ENTRADA

Os degraus terminam em frente a uma porta dupla feita de placas de gelo com crânios de dragão e ossos embutidos nelas. Gravada no lintel está uma única palavra escrita em anão.

Os crânios e ossos embutidos nas portas pertencem a vários jovens dragões brancos. Os gigantes usam a escrita dos anões como língua escrita, e a palavra anã esculpida acima das portas se traduz como “**Grimskalle**”.

G2. SALA DA GUARDA

Esta sala longa e retangular está repleta de pedaços de madeira podre e metal enferrujado - os restos de armas gigantes e suportes para armas. Um capacete enferrujado do tamanho de um gigante está perto da parede posterior.

Nada nesta sala pode ser recuperado.

GRIMSKALLE

1 square = 10 feet



Map 5.2: Grimskalle



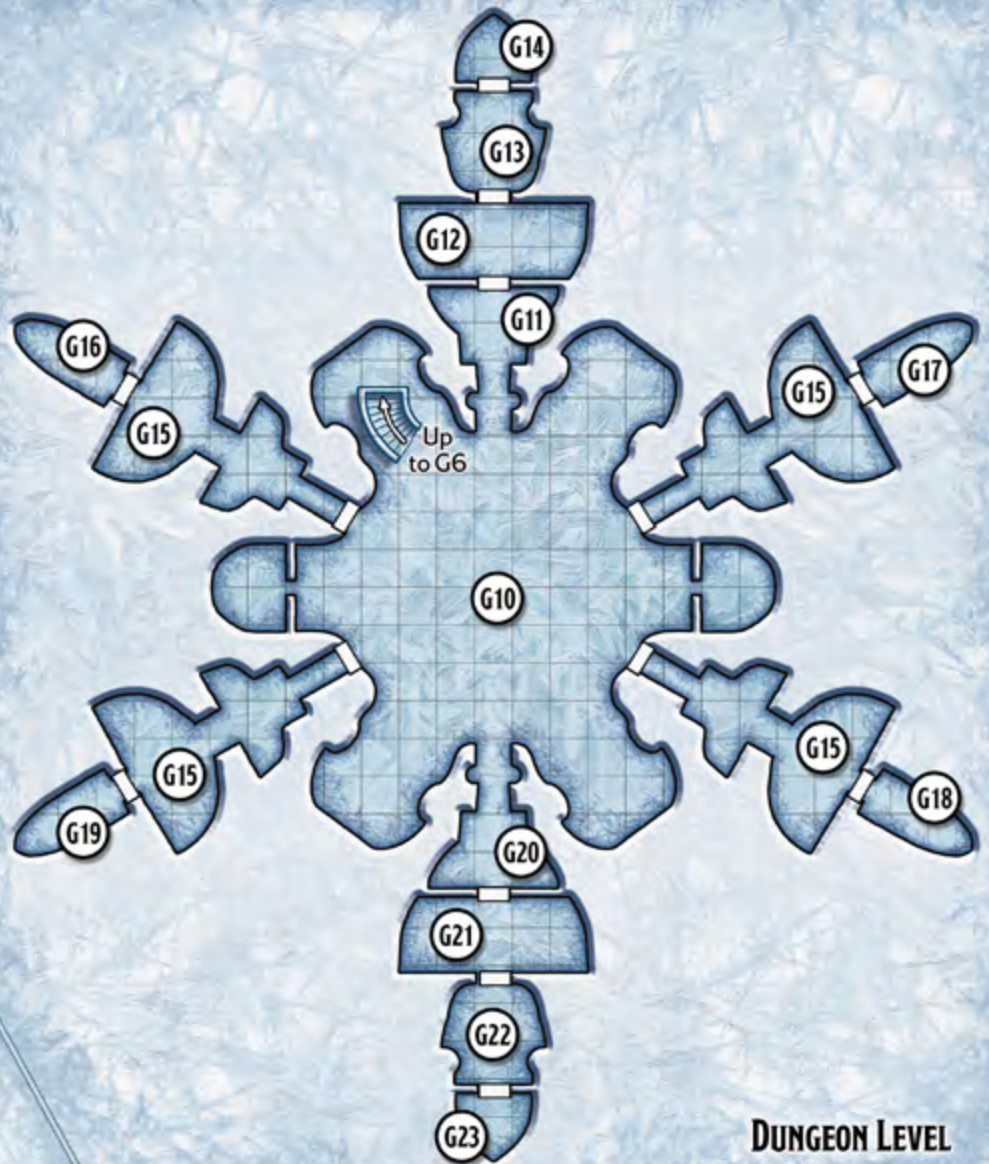
BATTLEMENT LEVEL



PALACE LEVEL



ENTRY LEVEL



DUNGEON LEVEL

BATTLEMENT LEVEL

PALACE LEVEL

ENTRY LEVEL

DUNGEON LEVEL

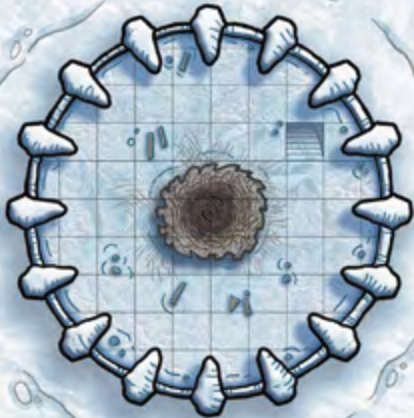


GRIMSKALLE

1 square = 10 feet



Versão do Jogador



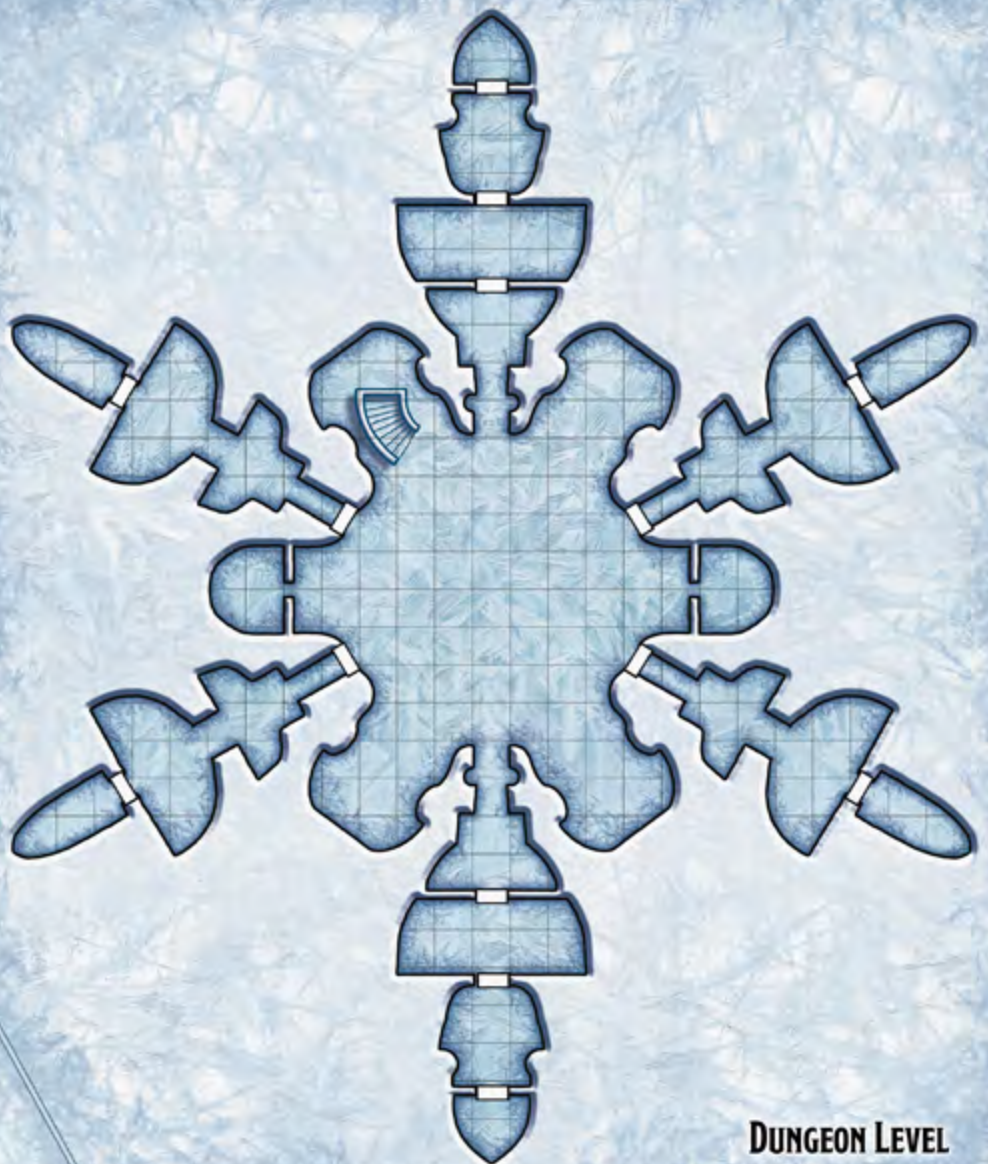
BATLEMENT LEVEL



PALACE LEVEL



ENTRY LEVEL



DUNGEON LEVEL

BATLEMENT LEVEL

PALACE LEVEL

ENTRY LEVEL

DUNGEON LEVEL



G3. GUARDA GIGANTE DO GELO

Um velho gigante de gelo murcho apoiado pesadamente em um machado grande está sentado em frente a uma porta alta na parede oposta. O gigantesco banquinho de madeira em que ele está sentado range sob seu peso enquanto ele encara você com olhos turvos.

O gigante do gelo é chamado **Ertgard**. Por causa da idade avançada, seu deslocamento de caminhada é de 6 metros. Ele também é surdo, não consegue enxergar além de 6 metros e não pode reagir. Os personagens devem se mover pelo menos 3 metros na sala antes de Ertgard notá-los, então ele agarra sua arma com força, tropeça em seus pés e diz (em *Gigante*), “**Morte, finalmente nos encontramos!**”

Ertgard é o último membro sobrevivente do clã de **Vassavicken** e está ansioso para morrer com honra. Embora ele tenha jurado lealdade a **Auril**, ele não é muito útil para ela e não tem nenhuma responsabilidade além de proteger a fortaleza da melhor forma possível. Se ele for nocauteado, reanimado e interrogado, **Ertgard** oferece as seguintes informações (em *Gigante*) se os personagens lhe prometerem uma morte honrada, rápida e misericordiosa:

- Todas as noites, a Donzela Gélida deixa Grimskaale nas costas de **Iskra**, seu **roc**, para lançar uma magia que mantém o sol do dia seguinte sob controle. Caso contrário, ela reside no andar de cima (no nível do palácio).
- **Auril** às vezes é assistida por druidas do gelo, embora nenhum druida esteja presente neste momento. Os druidas do gelo que a visitaram pela última vez deixaram para trás uma morsa gigante inteligente chamada **Ukuma**. Ele está no andar de baixo (no nível da masmorra).
- O **Codicilo de Branco** é selado em um cofre no andar de baixo (no nível da masmorra). Apenas quem passa nos quatro testes de **Auril** - os testes de crueldade, resistência, isolamento e preservação - pode abrir o cofre (veja área G15).

Tesouro. A pequena sala atrás de **Ertgard** contém todo o tesouro que ele foi capaz de recolher de dentro da fortaleza, amontoado no chão:

- 1.350 po, 4.400 pp e 7.800 pc.
- Quatro anéis de ouro dimensionados para gigantes (150 po cada)
- Um **escudo de tamanho gigante** feito de escamas de dragão branco (impressionante, mas inútil)
- Uma **estatueta lascada de Thrym** (Deus maligno dos Gigantes de gelo) de 60 centímetros de altura e 22,50 kg feita de gelo que não derrete (50 po)
- Um **jarro de alquimia**.

G4. COZINHA EM RUÍNAS

Gelo cobre uma mesa de cavalete inchada que fica entre barris apodrecendo e barris no meio do que costumava ser uma cozinha. Prateleiras de armazenamento ao longo das paredes desabaram em pilhas de madeira apodrecida junto com jarros, canecas e chifres de bebida que antes repousavam sobre eles. Um espeto forrado com pingentes de gelo é montado acima de um braseiro de ferro de dez pés de diâmetro revestido com geada e situado perto da parede posterior.

Os barris e tonéis estão vazios e se desfazem facilmente. Os jarros, canecas e chifres estão todos rachados ou danificados de alguma outra forma. Nada de valor permanece aqui.

G5. SALÃO DE BANQUETE

Pedaços de gelo quebrados, os restos de uma porta, estão espalhados no chão ao redor da abertura, permitindo que os personagens vejam o interior da sala sem obstrução.

No meio deste imenso corredor está uma mesa de jantar de 10 metros de comprimento, 10 metros de largura e 10 metros de altura esculpida em gelo e rodeada por uma dúzia de blocos de gelo que já serviram como cadeiras. Suportes de madeira na parede oeste sustentam um par de clarins de 4,26 metros de comprimento feitos de presas de mamute escavadas. Uma escada ascendente de gelo no canto sudoeste tem névoa rolando por ela.

Um dos clarins das presas de mamute está intacto, mas o outro está rachado e não funciona mais. Esses clarins eram usados para convocar gigantes do gelo para o jantar ou para soar um alarme.

Escadas para cima. As escadas sobem 30 metros até a área G7.

G6. MEPHITS EMPOLEIRADOS

Como na área G5, pedaços de gelo estilhaçados, restos de uma porta, repousam no chão ao redor da abertura onde ficava a porta, permitindo que os personagens vejam o interior da sala sem obstrução.

Seis criaturas esguias parecidas com gárgulas feitas de gelo agacham-se em saliências a seis metros acima do solo que se projetam da parede desta câmara semicircular. Perto da parede do fundo, a névoa que cobre o chão desce por uma escada feita de gelo polido.

As criaturas empoleiradas nas bordas são **seis mephits** de gelo criados por Auril. Eles observam os intrusos em silêncio. Se algum deles for ameaçado ou prejudicado, todos atacarão. Caso contrário, os mephits não realizam nenhuma ação agressiva sem um comando de seu criador.



Escadas para baixo. As escadas, que descem 30 metros até a **área G10**, são escorregadias. O gelo escorregadio é um **terreno difícil**. Quando uma criatura se move nessas escadas pela primeira vez em um turno, ela deve ser bem-sucedida num teste de Destreza CD 10 (Acrobacia) ou cair. Se o teste falhar por **5 ou mais**, a criatura também cai 3 metros escada abaixo e leva 3 (1d6) dano contundente.

G7. SALA DO TRONO

Esta sala semicircular tem uma floresta de pingentes pendurados no teto, alguns deles com até 2,5 metros de comprimento. Contra a parede curva ao sul está um enorme trono de gelo decorado com imagens esculpidas de lobos e mastodontes de inverno. Do outro lado do trono, na parede norte, há uma porta aberta.

O trono pertencia a **Vassavicken**, a rainha gigante do gelo que originalmente ocupou Grimskalle.

Auril transformou **sete dos pingentes de gelo**, que se agarram ao teto, em criaturas que se parecem com **perfuradores**. Use o bloco de estatísticas do **perfurador**, têm imunidade a dano congelante, e causa 10 (3d6) dano perfurante mais 10 (3d6) dano congelante ao acertar.

Escadas para baixo. As escadas no canto noroeste desta sala descem 30 metros para a **área G5**.

G8. QUARTO DA RAINHA

Auril usa este espaço como seu santuário pessoal. Dependendo de como esse encontro se desenrola, você pode precisar fazer referência a um ou mais blocos de estatísticas de Auril no Apêndice C.

Este quarto contém móveis destruídos que sugerem que já foi usado como quarto de dormir de um gigante do gelo. Um vento muito frio sopra escada abaixo para o leste, no fundo da qual a neve se acumulou.

A menos que tenha deixado a fortaleza para lançar sua magia noturna sobre o Vale do Vento Gélido, a Donzela Gélida espreita aqui em sua primeira forma, vivendo com medo de que seus inimigos divinos a encontrem e a destruam. Ela normalmente ocupa a sala a oeste, mas cambaleia em direção à sala maior para cumprimentar os personagens assim que chegam. Os personagens não têm chance de surpreendê-la.

É preciso quase todo o poder divino da **Donzela Gélida** para impedir que o sol nasça sobre o Vale do Vento Gélido, e ela não tolera a presença de mortais que não sejam seus adoradores mais fervorosos. Consequentemente, **Auril** faz o possível para matar os intrusos ou, pelo menos, aterrorizá-los para que fujam de sua ilha e nunca mais retornem. Além dos poderes dados em seus três blocos de estatísticas, ela pode usar as **ações de covil** descritas no Apêndice C.

Destruir uma das formas de Auril é desafiador o suficiente. Destruir todas as três formas em sequência deve ser um teste severo até mesmo para o grupo de aventureiros mais determinado e bem equipado. Você

pode deixar Auril ainda mais difícil fazendo-a usar uma ação de covil para se teletransportar para o telhado (**área G9**), onde seu **roc** pode lutar ao lado dela.

A luta contra Auril continua até que os personagens a derrotem ou recuem. Ambas as opções são discutidas abaixo:

- Se os personagens destruírem todas as três formas de Auril, qualquer personagem que tenha o segredo da **Criança do Meio do Inverno** (veja Apêndice B) perde o benefício desse segredo até que a **Donzela Gélida** renasça no próximo solstício de inverno. Além disso, a morte de Auril causa o colapso dos níveis superiores da fortaleza, conforme descrito na seção “**Queda de Grimskalle**” no final deste capítulo.

- Se os personagens fugirem, Auril os deixa ir para que eles possam espalhar contos horríveis de seu encontro com ela, desencorajando outras pessoas de visitar sua ilha. Depois de terminar um longo descanso, **Auril** recupera todas as suas formas.

A **Donzela Gélida** não precisa de bens materiais e não guarda nada de valor nesta sala.

Escadas para cima. A escada curva sobe 30 metros até a **área G9**.

G9. TERRAÇO COROADO

A coroa de gelo que circunda a fortaleza dobra como um telhado com ameias. Cada dente da coroa se estende 12 metros acima da linha do telhado, e os dentes têm intervalos de 3 metros de largura entre eles. Situado no meio do telhado, há um ninho de quase 10 metros de diâmetro.

Se **Auril** estiver em casa, seu **roc branco** também está, **Iskra**. Durante o dia, o **roc** dorme em seu ninho. Pouco antes da meia-noite, o **roc** sobe ao céu com a Donzela Gélida nas costas e só retorna à fortaleza algumas horas antes do nascer do sol. Sem o **roc** para carregá-la pelo Vale do Vento Gélido, Auril não consegue lançar sua magia noturna, pondo fim ao inverno eterno.

O **roc** é muito grande para entrar na fortaleza. Se receber dano de inimigos que não pode alcançar, ele sai da fortaleza e sobe a uma altura que o coloca fora do alcance de seus inimigos. Se o **roc** agarra um inimigo, ele se dirige para águas abertas com seu prêmio; uma vez lá, ele joga a criatura agarrada na água de uma altura de pelo menos 60 metros. Além de levar 20d6 dano contundente com a queda, a vítima também deve enfrentar a **Água Gelada** (ver “**Água Gelada**”).

Tesouro. Uma busca completa do ninho do **roc** produz os seguintes tesouros:

- Um **ovo de dragão prateado** de 1,5 metros de altura e 68 kg que irá eclodir em **3d10 dias**, dando a luz um **dragãozinho prateado**;
- Uma **harpa entalhada** em madeira exótica com incrustações de marfim e pedras preciosas de zircão (**750 po**);
- Uma **corrente de electrum** com um pendente de pedra de sangue (**250 po**).

Esqueletos gigantes do gelo protegem o caminho para a tumba congelada da Rainha Vassavicken



- Uma arca de madeira coberta com excrementos de pássaros e selada com um cadeado pesado que um personagem usando *ferramentas de ladrão* pode pegar com um teste bem sucedido de Destreza CD 15; dentro do baú estão 320 po, um anel de ouro com uma pérola negra inserida em um acessório em forma de redemoinho (750 po) e um pergaminho mágico de *curar ferimentos em massa*.

G10. PISTA DE GELO

A escada desce para uma câmara abobadada. Um corrimão de gelo esculpido de quase três metros de altura abraça a escada enquanto ela desce para o chão da câmara, que, como a escada, é liso e reluzente. Uma morsa do tamanho de um elefante está se divertindo muito, rolando e deslizando no gelo, prestando pouca atenção em vocês.

Uma **morsa gigante** (veja Apêndice C), chamada **Ukuma**, deveria estar guardando esta sala. O magia despertar de um druida do gelo deu a ela uma Inteligência de 10 e a habilidade de falar **Comum**. Embora seja grato pelo presente mágico, a morsa gigante não está interessada em servir a ninguém ou em cumprir o dever de guarda. Ela prefere rolar no gelo e se envolver em uma conversa leve com os recém-chegados. Os personagens podem fazer amizade com **Ukuma** jogando-lhe um peixe ou outro pedaço saboroso.

Ukuma conhece as seguintes informações, que tem o prazer de compartilhar com personagens que fazem amizade com ela:

- O túnel ao norte termina diante do túmulo de uma rainha gigante do gelo, que morreu antes que Donzela Gélida assumisse o controle da ilha.
- O túnel ao sul leva a uma cripta onde servos da Donzela Gélida guardam os tesouros de sua fé.

- Para entrar no cofre, deve-se passar em quatro testes. Cada teste reflete um aspecto da Donzela Gélida: **crueldade**, **resistência**, **isolamento** e **preservação**. Os testes estão além das quatro portas que conduzem para longe da sala.

Arcos estreitos a oeste e leste levam a um par de pequenas câmaras. Druidas do gelo e outros adoradores de Auril usam esses quartos como dormitórios, embora ninguém esteja presente quando os personagens chegam.

Pista. O chão nesta área é tão liso quanto uma pista de gelo. Quando uma criatura se move no chão pela primeira vez em um turno, ela deve ser bem-sucedida em um teste de Destreza CD 10 (Acrobacia) ou cair. A morsa gigante não precisa fazer esse teste.

Escadas para cima. Do teto ao chão, as escadas que levam até a área G6 estão cercadas por grossas grades de gelo esculpido de quase 3 metros de altura. As escadas, assim como o piso, são terrenos difíceis. Quando uma criatura se move nessas escadas pela primeira vez em um turno, ela deve ser bem-sucedida em um teste de Destreza CD 10 (Acrobacia) ou cair. Se o teste falhar por 5 ou mais, a criatura também cai 3 metros escada abaixo e leva 3 (1d6) dano contundente.

G11. ENTRADA DA TUMBA

A passagem leva a uma sala em forma de bigorna com uma porta na parede oposta. Flanqueando a porta estão os baixos-relevos de duas gigantes femininas segurando machados grandes. Runas estão esculpidas na superfície da porta.

As runas na porta, escritas na língua dos anões, são as seguintes:

*No gelo e no sangue, nosso povo nasceu.
Para nossa grande rainha, erguemos nosso chifre.
Vamos lutar e saquear pela manhã.
Para Vassavicken, nós juramos.*

G12. GUARDAS ESQUELÉTICOS

Esta câmara tem outra porta na parede oposta. De pé em cada lado da porta está um esqueleto gigante do gelo empunhando uma âncora enferrujada. As pontadas de luz nas órbitas dos olhos brilham à medida que registram sua presença.

As armas destes **dois esqueletos gigantes de gelo** causam dano contundente em lugar de dano cortante. Caso contrário, eles usam o bloco de estatísticas no Apêndice C. Eles atacam qualquer criatura que veem e perseguem a presa em fuga até a **área G11**, mas não mais adjacente.

G13. TUMBA DE VASSAVICKEN

Esta câmara contém uma fêmea gigante de gelo morta envolta num bloco sólido de gelo esculpido para se parecer com um sarcófago em pé. O bloco de gelo tem 7,5 metros altura, 3,5 m de largura e 90 cm de espessura. Atrás da gigante sepultada, embutido na parede norte, está uma porta feita de gelo.

O teto é esculpido no rosto carrancudo de um gigante do gelo com uma barba gelada.

A gigante do gelo sepultada no bloco de gelo é a **Rainha Vassavicken**. Personagens bem-sucedidos num teste de Inteligência **CD 15** (Religião) acertam que o rosto que olha para a rainha é uma representação de **Thrym**, o Deus maligno dos gigantes do gelo.

Armadilha. Um personagem pode alcançar o cadáver de Vassavicken lascando o gelo que a envolve, mas Thrym não suportará tal ato de contaminação. Se gelo for lascado ou derretido o suficiente para expor qualquer parte do cadáver de Vassavicken ao ar, o rosto de Thrym abre a boca e sopra uma nuvem de energia fria mágica que preenche toda a sala, selando o corpo de Vassavicken no gelo mais uma vez. Qualquer criatura na sala quando Thrym soprar deve ter sucesso numa salvaguarda de Constituição CD 16, sofrendo 44 (8d10) de dano congelante se falhar na salvaguarda ou metade do dano se for bem-sucedido. O rosto de Thrym é imune a danos mágicos e armas.

Porta para a área G14. Esta porta está travada. Uma criatura pode usar uma ação para tentar abrir a porta, fazendo-o com um teste bem sucedido de Força CD 25.

G14. MACHADO DE VASSAVICKEN

Encostada na parede posterior desta sala está uma arma formidável: um **machado grande gigante**, sua cabeça de aço apoiada no chão gelado.

Tesouro. O machado grande é o ***machado berserker*** de Vassavicken, que se ajusta em tamanho para combinar com quem o sintonize. Quando encontrado, ele tem 4,5 metros de altura e pesa 295 kg. Se um personagem se sintonizar com o machado, ele encolhe até um tamanho adequado ao seu novo portador.

G15. TESTES DA DONZELA GÉLIDA

Na primeira vez que os personagens entrarem em uma dessas câmaras, leia:

As paredes desta sala de formato estranho são gravadas com panoramas elaborados de cenas de inverno. Na parede posterior está uma porta com a inscrição de um grande floco de neve. Uma única palavra está gravada no lintel acima dela.

Os personagens bem-sucedidos num teste de Inteligência CD 10 conferem corretamente e presumem que o floco de neve inscrito na porta é o **símbolo sagrado da Donzela Gélida**. A palavra esculpida acima da porta depende de qual área se encontra do outro lado:

Porta para a área G16. Gravada na verga acima desta porta está a palavra “**Crueldade**” em *Comum*.

Porta para a área G17. Parte do lintel se quebrou, mas os personagens ainda conseguem decifrar a palavra “**Resistência**” gravada nele em *Comum*.

Porta para a área G18. Gravado no lintel acima desta porta está a palavra **“Isolamento”** em *Comum*.

Porta para a área G19. O lintel acima desta porta se quebrou parcialmente, destruindo algumas das inscrições gravadas nela. O que resta lê "-ervação" em *Comum*.

[illegible]

São **quatro** os Testes da Donzela Gélida: o *Teste de Crueldade* na **área G16**, o *Teste de Resistência* na **área G17**, o *Teste de Isolamento* na **área G18** e o *Teste de Preservação* na **área G19**.

Cada teste começa abrindo uma porta marcada com o **símbolo de Auril**. Quando isso acontece, todos os participantes do teste são teletransportados para o local onde o teste é realizado. Se **Vellynne Harpell** estiver com o grupo, ela está disposta a participar dos testes e conta como membro do grupo se os personagens permitirem que ela os acompanhe.

Quando um teste terminar, use a **Súmula de Testes da Donzela Gélida** para rastrear quais membros do grupo foram aprovados no teste, colocando uma marca de seleção à direita de cada um de seus nomes na coluna apropriada. Esta súmula o ajudará a determinar se a porta do cofre na **área G20** pode ser aberta ou não. É estritamente uma ferramenta para manutenção de registros do **DM** e não deve ser compartilhada com os jogadores. É concedida permissão para fotocopiar esta súmula para uso em jogos domésticos.

Os testes podem ser realizados em qualquer ordem. Cada membro do grupo pode fazer um teste específico apenas uma vez; um membro do grupo que tente fazer o teste uma segunda vez não é teletransportado.

G16. TESTE DE CRUELDADE

Abrir a porta desta sala vazia faz com que todos na sala mais próxima marcada com **G15** no mapa desapareçam. Essas criaturas são levadas para um acampamento Reghed na tundra congelada do Vale do Vento Gélido. Quando um ou mais dos personagens são transportados para cá, leia:

Seus arredores desaparecem em uma rajada de neve e gelo. Quando sua visão clareia, vocês se encontram na beira de um acampamento, suas tendas se segurando contra uma tempestade de neve.

A nevasca aumenta durante todo o teste e é inevitável.

Este acampamento é a casa do Rei da Tribo do Urso, **Gunvald Halraggson** (veja Apêndice C). Se Gunvald morreu no início da aventura, substitua-o por outro chefe da Tribo do Urso chamada **Svilbrekhild Forennal** (uma **gladiadora** humana em armadura de couro que fala *Comum* e tem **Sobrevivência +5**). Consulte o *“Acampamento da Tribo Reghed”* para obter um mapa e uma descrição geral do acampamento. Não há cães de trenó neste acampamento.

Os personagens não estão sonhando; a magia da Donzela Gélida os teletransportou de Grimsalle para este acampamento. Cada membro do grupo tem um floco de neve minúsculo e brilhante flutuando alguns centímetros acima deles - o **símbolo da Donzela Gélida**, que a maioria dos Nômades Reghed reconhece e teme. Os membros da Tribo do Urso não atacarão ninguém com este símbolo, exceto em autodefesa.

O teste começa. O acampamento ficou sem comida e os caçadores da tribo não conseguiram retornar por causa da nevasca implacável. Os nômades já comeram seus cães de trenó. Agora, **Gunvald** decidiu que tempos de desespero

exigem medidas desesperadas. Ele planeja matar quatro dos membros mais velhos da tribo e cozinhá-los para alimentar o resto do acampamento. Seu xamã malvado o convenceu a tomar esse curso drástico de ação.

Assim que a presença dos personagens se torna conhecida, eles são apresentados ao Rei Gunvald. Ele os trata com respeito e cautela, como convém aos emissários da Donzela Gélida. Ele tem os quatro anciãos alinhados do lado de fora de sua tenda e implora aos personagens que os matem ou deixem o acampamento imediatamente.

Para passar no **Teste da Crueldade**, os personagens devem realizar um ato cruel, como matar os anciãos indefesos como o Rei Gunvald ordena. Os personagens também podem passar no teste se afastando do acampamento e deixando os nômades famintos à mercê de seu rei louco - um ato cruel aos olhos da Donzela Gélida. Se os personagens desafiarem o rei Gunvald, ele mesmo matará os anciãos indefesos.

Os personagens podem ser reprovados no teste se não se envolverem em atos de crueldade, como recusar-se a matar os mais velhos, defendê-los ou não fazer nada.

O teste termina. Após 1 hora, todos com um símbolo de Auril pairando sobre suas cabeças são teletransportados de volta para Grimsalle, aparecendo na sala marcada como **G16** no mapa.

G17. Teste de Resistência

Abrir a porta desta sala vazia faz com que todos na sala mais próxima marcada com **G15** no mapa desapareçam. Essas criaturas são levadas para um acampamento Reghed na tundra congelada do Vale do Vento Gélido. Quando um ou mais dos personagens são transportados para cá, leia:

Seus arredores desaparecem em uma rajada de neve e gelo. Quando sua visão clareia, vocês se encontram em uma forte tempestade de neve, parado na beira do acampamento de uma tribo Reghed em processo de desmontagem. Os nômades trabalham febrilmente para derrubar suas tendas e colocá-las em trenós puxados por cães. Alguns deles o localizam e brandem suas armas. Uma figura alta de pé entre eles grita: “*Não iremos deitar e morrer por seu prazer, emissários de Auril! Vão embora, abutres!*”

Este acampamento é a casa do Rei da Tribo do Alce, **Jarund Elkhart** (veja Apêndice C). Se Jarund morreu no início da aventura, substitua-o por **Hengar Aesnvaard**, um **gladiador** que fala *Comum* com **Sobrevivência +5**. Consulte o *“Acampamento da Tribo Reghed”* para obter um mapa e uma descrição geral do acampamento.

Os personagens não estão sonhando; a magia da Donzela Gélida os teletransportou de Grimsalle para este acampamento. Cada membro do grupo tem um minúsculo floco de neve brilhante flutuando alguns centímetros acima deles - o **símbolo da Donzela Gélida**, que a maioria dos Nômades Reghed reconhece e teme. Os membros da Tribo do Alce não atacarão ninguém com este símbolo, exceto em autodefesa.

O teste começa. A figura chamando os personagens é o **Rei Jarund**, que ordenou que o acampamento seja desmontado para que os nômades possam ficar perto do rebanho de renas que eles estão seguindo. O rebanho migra para o leste, e para onde vão as renas vai a Tribo do Alce. Se os personagens garantem a Jarund que não querem fazer mal, ele lhes dá uma escolha: ajudar ou ir embora. De qualquer forma, ele não quer provocar a ira de Auril.

Os membros do grupo não precisam ajudar os nômades a desmontar o acampamento ou montar um novo, mas devem acompanhar os nômades em sua jornada e suportar as mesmas dificuldades. A viagem é uma marcha exaustiva pela tundra com o vento contra eles o tempo todo. Não há chance de um membro do grupo se perder nesta nevasca, que tem uma propriedade incomum: a magia não funciona dentro dela, como se a área cercada pela nevasca estivesse dentro de um **campo antimágia** (conforme descrito na descrição da magia no *Livro do Jogador*).

A marcha dura 14 horas. Os membros do grupo podem resistir nas primeiras **8 horas**. Ao final de cada hora depois disso, cada um deve fazer uma salvaguarda de Constituição. A **CD** é **10** mais **1** para cada hora adicional que passa (**CD 11** no final da nona hora, **CD 12** no final da décima hora e assim por diante). Se falhar na salvaguarda, o personagem ganha um nível de exaustão. Qualquer membro do grupo que completa a jornada com **quatro níveis ou menos de exaustão** passa no **Teste de Resistência**.

No final da marcha forçada, o **Rei Jarund** ordena à tribo que arme tendas e acenda fogueiras.

O teste termina. Assim que o acampamento Tribo do Alce é montado em seu novo local, todos com um símbolo brilhante de Auril pairando sobre suas cabeças são teletransportados de volta para Grimskalle, aparecendo na sala marcada como **G17** no mapa.

G18. TESTE DE ISOLAMENTO

Abrir a porta desta sala vazia faz com que todos na sala mais próxima marcada com **G15** no mapa desapareçam. Essas criaturas são levadas para um acampamento Reghed na tundra congelada do Vale do Vento Gélido. Quando um ou mais dos personagens são transportados para cá, leia:

Seus arredores desaparecem em uma rajada de neve e gelo. Quando sua visão clareia, vocês se encontram na beira de um acampamento sob um céu claro. Todos os guerreiros do acampamento parecem estar afiando suas armas.

Este acampamento é o lar da Rainha da Tribo do Tigre, **Bjornhild Solvigsdottir** (veja Apêndice C). Se Bjornhild morreu no início da aventura, substitua-a por outro chefe da Tribo do Tigre chamado **Valtus D'karna** (um **gladiador humano** em armadura de couro que fala *Comum* e tem **Sobrevivência +5**). Consulte o “**Acampamento da Tribo Reghed**” para obter um mapa e uma descrição geral do acampamento.

Os personagens não estão sonhando; a magia da Donzela Gélida os teletransportou de Grimskalle para este acampamento. Cada membro do grupo tem um minúsculo floco de neve brilhante flutuando alguns centímetros acima deles - o **símbolo da Donzela Gélida**, que a maioria dos Nômades Reghed reconhece e teme. Os membros da Tribo do Tigre não atacarão ninguém com este símbolo, exceto em autodefesa.

O teste começa. Se os personagens entrarem no acampamento, os guerreiros da Tribo do Tigre os escoltarão até a **Rainha Bjornhild**, que está usando uma pedra para afiar as pontas de seu machado grande, enquanto seu tigre dente de sabre, **Grava**, fica de olho nos recém-chegados. A reação de **Bjornhild** aos personagens é de exultação, o que não é surpreendente, dada sua devoção à Donzela Gélida:

“*Auril nos abençoou!*” ela grita para todos os outros guerreiros ao alcance da voz. “*A Donzela Gélida enviou emissários para vigiar nosso acampamento enquanto completamos nossa missão!*”

Se os personagens pedirem a **Bjornhild** para explicar, ela diz que planeja atacar um acampamento de Tribo do Alce próximo e roubar sua comida. Ela está levando todos os membros de seu acampamento com ela, na esperança de que um número esmagador de pessoas faça o desavisado povo da Tribo do Alce desista sem lutar. Ela pede aos personagens que fiquem para trás e vigiem seu acampamento até que ela volte. Bjornhild espera estar de volta em um ou dois dias, embora o destino tenha outros planos.

Se um dos personagens tem o segredo do **Herdeiro Reghed** (veja Apêndice B), agora é um bom momento para lidar com isso. Certamente poderia complicar as coisas, dependendo de como o personagem opte por interagir com Bjornhild.

O curso óbvio de ação que os personagens podem tomar é esperar até que Bjornhild retorne de seu ataque. Acontece que o ataque teve mais sucesso do que o previsto; depois de dominar e derrotar o inimigo, Bjornhild decide assumir o acampamento e esperar que os grupos de caça aos alces voltem para que ela possa abatê-los e levar sua comida também. Como resultado, os personagens ficam sozinhos no acampamento de Bjornhild por seis dias e noites.

Permita que os jogadores descrevam o que seus personagens fazem durante esse período de tempo. A cada **24 horas** gastas na vigilância do acampamento e garantindo sua própria sobrevivência, todos os membros do grupo no acampamento devem fazer um teste de grupo de Sabedoria (Sobrevivência). A **CD** do teste de grupo é **10 + 2** para cada dia após o primeiro. Cada vez que o teste do grupo falha, o membro do grupo que obteve o menor valor desaparece.

Ao explicar o que acabou de acontecer, diga ao jogador do personagem desaparecido que ele foi transportado para outro lugar e não tem consciência do que o rodeia. Diga aos outros jogadores que nenhum dos membros restantes do grupo tem qualquer ideia para onde o membro desaparecido do grupo foi, e suas memórias das últimas 24 horas estão nubladas na melhor das

hipóteses. Mesmo que os membros do grupo tomem precauções nos dias posteriores para evitar serem separados, como amarrar-se com uma corda, eles descobrem que (se o teste de grupo falhar) outro de seu grupo vai embora. Os desaparecimentos continuam até que os nômades da Tribo do Tigre voltem ou até que reste apenas um personagem no acampamento.

Depois de seis dias e noites, **Bjornhild** e os membros sobreviventes de seu acampamento voltam com vários pedaços de carne de rena carregados em trenós puxados por cães. Acompanhando-os estão todos os membros do grupo que desapareceram do acampamento; os nômades do Tigre os encontraram, um por um, vagando atordoados. Cada um desses membros do grupo deve obter sucesso em uma salvaguarda Sabedoria **CD 15** ou retornar ao acampamento com uma forma de loucura permanente determinada rolando na tabela de **Loucura Permanente** do *Livro do Mestre*.

Todos os membros do grupo que desapareceram do acampamento durante a ausência dos nômades Tigres passam no **Teste de Isolamento**, assim como os membros do grupo que ainda estão no acampamento quando os nômades retornam. Os personagens falham no **Teste de Isolamento** morrendo ou impedindo Bjornhild de lançar seu ataque.

Hospedeiro Slaad. Se um personagem tem o segredo do **Hospedeiro Slaad** (veja **Apêndice B**) e ainda não se livrou do girino slaad gestando dentro dele, ter o girino estourando do peito do personagem em algum momento durante este teste seria um desenvolvimento surpreendente.

O teste termina. Depois que os nômades da Tribo do Tigre retornam ao acampamento triunfantes, todos com um símbolo brilhante de Auril pairando sobre suas cabeças são teletransportados de volta para Grimskalle, aparecendo na sala marcada como **G18** no mapa.

G19. TESTE DE PRESERVAÇÃO

Abrir a porta desta sala vazia faz com que todas as salas marcadas com **G15** no mapa desapareçam. Essas criaturas são levadas para um acampamento Reghed na tundra congelada do Vale do Vento Gélido. Quando um ou mais dos personagens são transportados para cá, leia:

Seus arredores desaparecem em uma rajada de neve e gelo. Quando sua visão clareia, vocês se encontram na beira de um acampamento sob um céu claro. Todas as fogueiras no acampamento estão apagadas, e o único som que vocês ouvem é o bater das tendas quando o vento as atinge.

Um exame mais atento revela dezenas de cadáveres meio enterrados em montes de neve. Torna-se claro que um massacre ocorreu aqui recentemente. Vocês ouvem o grasnado dos urubus vindo do meio do acampamento e vê meia dúzia de abutres pegando dois corpos fora de uma das tendas maiores.



Aerix Vokototh

Este acampamento era o lar do chefe de um clã que estava no caminho da ascensão de **Isarr Kronenstrom** para se tornar rei da Tribo do Lobo. Consulte o “**Acampamento da Tribo Reghed**” para obter um mapa e uma descrição geral do acampamento. Não há cães ou trenós puxados por cães neste acampamento, pois foram roubados pelos agressores do acampamento.

Os personagens não estão sonhando; a magia da Donzela Gélida os teletransportou de Grimskalle para este acampamento. Cada membro do grupo tem um floco de neve minúsculo e brilhante flutuando alguns centímetros acima deles - o símbolo da Donzela Gélida.

O teste começa. Todos, exceto um dos nômades Reghed no acampamento, foram mortos por membros da Tribo do Lobo leais a Isarr Kronenstrom. O único sobrevivente é o filho de nove anos do chefe do clã, um não combatente chamado **Aerix Vokototh** que se manteve vivo se escondendo na neve. Aerix tem CA 10 e 3 pontos de vida. Nasceu no feriado de Solstício de Inverno e como tal é abençoado por Auril com resistência a dano congelante. Ele usa apenas um poncho de lã leve, pois o tempo extremamente frio não o incomoda. Quando os personagens chegam, **Aerix** está encolhido na tenda do chefe enquanto **seis abutres gigantes** festejam com os cadáveres de sua mãe (o chefe) e pai (o xamã do acampamento). Se os personagens matarem dois ou mais abutres, os outros vão para o céu e circulam acima do acampamento pelo restante do teste.

Depois de lidar com os abutres, os personagens ouvem soluços baixos vindos de uma das grandes barracas e encontram **Aerix** lá dentro. O menino está em um terrível estado de choque e se recusa a falar, embora uma magia **acalmar emoções** ou magia semelhante o permita descrever o massacre do qual ele testemunhou.



Quando Aerix começa a contar o que aconteceu, **Isarr Kronenstrom** (veja **Apêndice C**) aparece na borda do acampamento, descobrindo que os saqueadores que ele enviou para matar o chefe do acampamento não conseguiram encontrar e matar seu filho também. Isarr está determinado a matar a própria criança.

Isarr circula pelo acampamento, soltando um uivo terrível a cada minuto ou dois. Aerix exorta os personagens a se esconderem do Rei dos Lobos, para que ele não os despedace.

Se ele não for confrontado, **Isarr** começa a procurar no círculo externo de tendas do acampamento, levando cerca de 1 minuto para examinar cada uma. No decorrer desta tarefa, Isarr pode tropeçar em rastros deixados pelos personagens, mas continua sua busca das tendas externas e, em seguida, faz a mesma coisa com o anel interno das tendas, deixando a tenda do chefe para o final. A esta altura, se os personagens ainda não se envolveram, Isarr sabe que eles estão por perto e está ansioso para matá-los também e deixar seus cadáveres como homenagem a **Malar, o Senhor das Bestas**. Se os personagens atacarem Isarr, qualquer abutre gigante circulando no alto se juntará à luta como aliados de **Isarr**.

Para passar no **Teste de Preservação**, os membros do grupo devem manter Aerix vivo para que a linhagem de sua família seja preservada. Matar Isarr antes que ele mate Aerix é a única maneira de atingir esse objetivo. Se os personagens tentam tirar Aerix do acampamento, Isarr segue seus rastros e persegue o menino implacavelmente.

O teste termina. Se Aerix morrer, ninguém passa no teste, e todos com um símbolo brilhante de Auril pairando sobre suas cabeças são teletransportados de volta para Grimskalle, aparecendo na sala marcada como **G19** no mapa.

Se Aerix for salvo, um lobo desperto corre em direção a ele de uma maneira não ameaçadora. Este lobo tem **Inteligência 10** e fala *Comum*. Ele se oferece para levar Aerix em segurança para outro acampamento da Tribo do Lobo. Aerix tende a confiar no lobo e acompanhá-lo. Se os personagens entregam Aerix ao lobo ou não é com eles, mas uma vez que sua decisão for feita, todos com um símbolo brilhante de Auril pairando sobre suas cabeças são teletransportados de volta para Grimskalle, aparecendo na sala marcada como **G19** no mapa. Aerix e o lobo são deixados para trás.

G20. ENTRADA PARA A CÂMARA

A passagem leva a uma sala em forma de bigorna com uma porta na parede oposta. Flanqueando a porta estão os baixos-relevos de dois gigantes de gelo do sexo masculino que foram desfigurados, suas características lascadas. Esculturas mais recentes acima da porta retratam as cabeças carrancudas de uma coruja, um lobo e uma cabra.

As cabeças esculpidas acima da porta representam a primeira forma de **Auril** (veja **Apêndice C**). Se alguém entrar na sala, adicione:

Uma voz desencarnada diz: *“Este caminho está fechado para todos, exceto aqueles que passam nos testes de crueldade, resistência, isolamento e preservação.”*

Sempre que um ou mais personagens entrarem nessa área, use a **Súmula de Testes da Donzela Gélida** para ajudá-lo a lembrar quem entre eles passou nos testes da Donzela Gélida (**áreas G16 a G19**). A porta da **área G21** abre sozinha se cada um dos quatro testes foi aprovado por pelo menos um indivíduo na sala. Por exemplo, um indivíduo que passou nos quatro testes pode abrir a porta ao entrar na sala, assim como quatro indivíduos que passaram cada um em um teste diferente. A porta, de outra forma, não pode ser aberta, ela é indestrutível e intransitável. Qualquer magia lançada com a intenção de contornar a porta falha e é desperdiçada.

Adoradores de Auril. Se os personagens foram reprovados o suficiente nos testes de Donzela Gélida para impossibilitar a abertura da porta, toda esperança de quebrar o cofre não está perdida. Você pode fazer o destino sorrir para eles com a chegada de **três druidas do gelo** (veja **Apêndice C**) que já visitaram a ilha e já passaram em suas próprias variações nos testes de Donzela Gélida. Esses druidas têm a magia visão do escuro preparado em vez de mensageiro animal. Eles voaram para Grimskalle em forma de coruja e entraram na fortaleza em forma humana, usando suas magias de visão do escuro para ver no escuro. Os nomes dos druidas são **Faash, Gildreban e Siovakis**.

Os druidas voltaram à ilha porque pretendem ler o **Codicilo de Branco** (consulte a **área G22**) e se inspirar nele. Se um ou mais deles forem permitidos na **área G20**, a porta para a **área G21** se abrirá sozinha. Se os druidas alcançarem a **área G22** e estiverem cientes da presença dos personagens, os druidas agarram o **Codicilo de Branco** e tentam escapar com ele, para evitar que caia nas mãos dos inimigos de Auril.

Em combate, os druidas gostam de atacar os inimigos com magias de tempestade de gelo ou usar suas magias de conjurar animais para invocar **ursos polares** (um urso por magia conjurada). Os ursos polares agem por conta própria e lutam ao lado de seus invocadores.

G21. SALÃO DOS QUATRO VENTOS

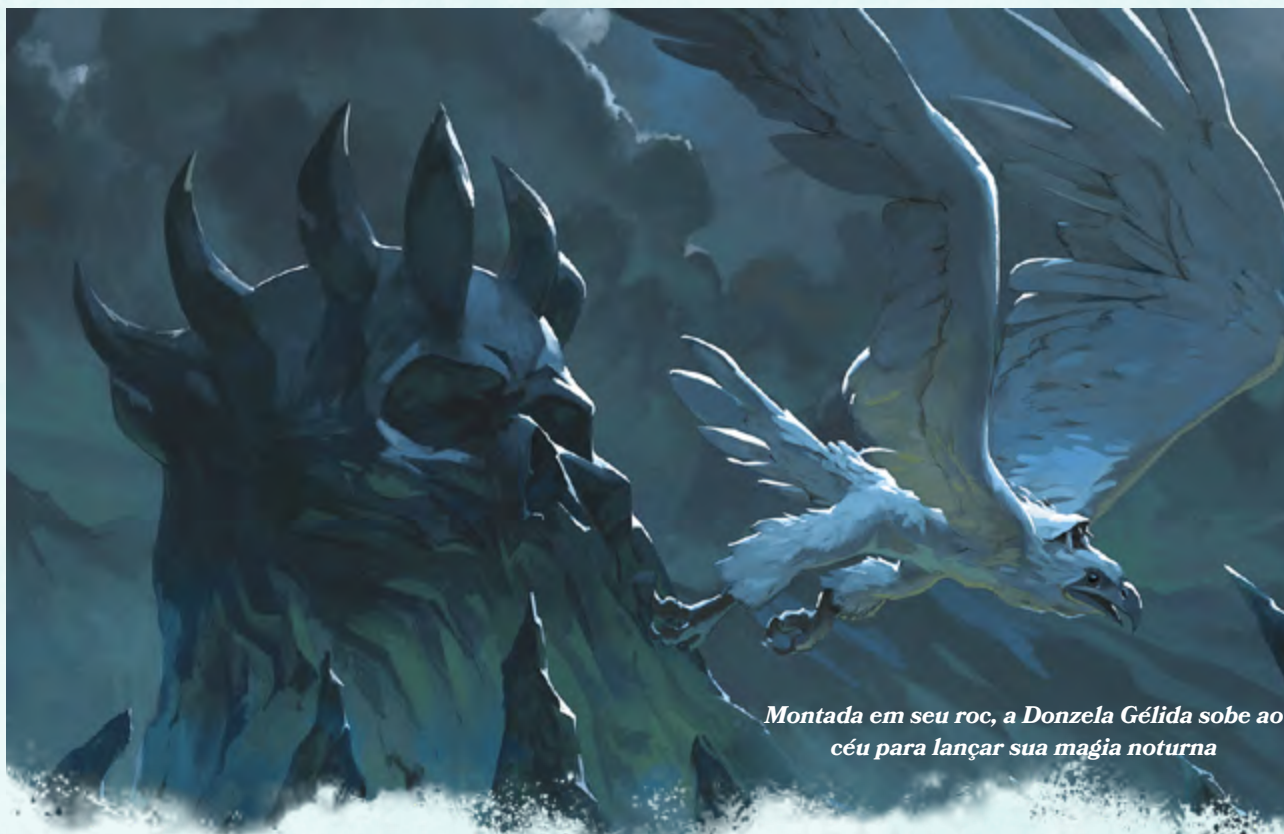
Dispostos nesta sala estão três placas de gelo, cada uma com três metros de altura, sete metros de largura e trinta centímetros de espessura. Eles sentam-se eretos em suportes que também são esculpidos em gelo. A escrita foi cinzelada na superfície de cada placa. Outra porta está no meio da parede oposta.

As inscrições nas quatro placas de gelo, em *Comum*, explicam os princípios da fé de Auril:

Crueldade. *“A compaixão o torna vulnerável. Deixe que a crueldade seja a faca que mantém seus inimigos à distância.”*

Resistência. *“Exista o máximo que puder, por todos os meios que puder. Apenas resistindo você pode sobreviver aos seus inimigos.”*

Isolamento. *“Na solidão, você pode compreender e aproveitar todo o seu potencial. Dependendo dos outros o torna fraco.”*



Montada em seu roc, a Donzela Gélida sobe ao céu para lançar sua magia noturna

Preservação. “Cada floco de neve é único, e o que é único deve ser preservado.”

Cada placa é um objeto **Grande** com **CA 13**, **25 pontos de vida** e imunidade a frio, veneno e danos psíquicos. Com um teste bem sucedido de **Força CD 15**, o personagem pode derrubar um placa de seu suporte, fazendo-o se espatifar no chão. Reduzir uma placa a **0 pontos de vida** também a destrói. Quebrar uma placa libera um espírito elemental do ar hostil (use o bloco de estatísticas do **espreitador invisível**) preso dentro dele. Este espírito tenta matar quem o libertou. O espírito desaparece se tiver sucesso ou se for reduzido a **0 pontos de vida**.



ESPREITADOR INVISÍVEL

Elemental Médio, neutro

Classe de Armadura: 14

Pontos de Vida: 104 (16d8 + 32)

Deslocamento: 15 m, voo 15 m (planar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Perícias: Furtividade +10, Percepção +8

Resistência a Dano: contundente, cortante e perfurante de ataques não-mágicos

Imunidade a Dano: venenoso

Imunidade a Condição: agarrado, caído, contido, envenenado, exausto, inconsciente, paralisado, petrificado

Sentidos: Visão no escuro 18 m, Percepção passiva 18

Idiomas: Auran, entende *Comum* mas não pode falar

Nível de Desafio: 6 (2.300 XP)

Invisibilidade. O espreitador é invisível.

Rastreador Implacável. O invocador do espreitador lhe indica uma presa. O espreitador sabe a direção e distância até a presa, contanto que ambos estejam no mesmo plano de existência. O espreitador também sabe a localização de quem o invocou.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O espreitador realiza dois ataques de pancada.

Pancada. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 metro, um alvo. **Dano:** 10 (2d6+3) de dano contundente.

G22. CÂMARA DO CODICILO

Esta câmara tem um teto abobadado gravado com um floco de neve gigante. Duas cariátides representando uma mulher alta estão em cada lado de uma porta na parede sul. No meio da sala há um púlpito em forma de garra com um metro e meio de altura e um livro de capa branca sobre ele.

As **cariátides** flanqueando a porta sul representam Auril em sua segunda forma (veja o Apêndice C). Ambos são entalhes inofensivos, mas visivelmente frios ao toque.

Tesouro. O livro no púlpito é **O Codicílio de Branco** (veja Apêndice D). Nenhuma proteção ou criatura o está protegendo. Se ela ainda estiver com o grupo, **Vellynne Harpell** está ansiosa para reivindicar o livro, nem que seja apenas para adicionar a magia **dedos congelantes** (veja Apêndice D) em seu grimório. Se estiver presente em um corpo hospedeiro, o fantasma de **Nass Lantomir** descansa assim que seu hospedeiro pega ou agarra o livro.

Um personagem que passa pelo menos 10 minutos debruçado sobre o **Codicilo de Branco** fica sabendo que o poema em suas páginas, "**A Geada da Donzela Gélida**" (veja Apêndice E), é um encantamento que pode ser usado para desvendar os segredos de Auril, inclusive os enterrados profundamente sob o gelo glacial. Isso, diz **Vellynne**, é exatamente o que os personagens precisam para chegar à cidade perdida de **Ythryn** sob a Geleira Reghed. Uma vez que os personagens tenham o poema ou uma transcrição dele, eles não precisam do resto do livro.

G23. BÊNÇÃO DE AURIL

Além da porta, há uma pequena sala cheia de névoa. Pedacos de gelo quebrado cobrem o chão.

Os personagens que examinam o gelo quebrado no chão podem ver que eles são fragmentos de três esculturas humanas de gelo - os restos mortais de devotos indignos que não receberam a **Bênção de Auril** (veja abaixo).

Bênção de Auril. Se ela estiver viva, Auril fica ciente de qualquer criatura que entre nesta sala. Se entra na sala um personagem que tem o segredo de **Criança do Solstício de Inverno** (veja Apêndice B) ou um personagem que passou nos quatro testes de Auril, a **Donzela Gélida** contacta o personagem telepaticamente e pergunta: "*Vai cortejar a morte para receber a minha bênção?*" Ela faz essa oferta a um personagem apenas uma vez. Um personagem que concorde em receber a bênção de Auril deve ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 21. Se falhar, o personagem fica petrificado, tornando-se uma estátua de gelo em vez de de pedra. Se for bem-sucedido, o personagem ganha a **Bênção da Donzela Gélida**, que Auril pode rescindir a qualquer momento enquanto ela estiver viva. De outra forma, essa bênção segue as regras para bênções descritas no *Livro do Mestre*:

Bênção da Donzela Gélida. Seus olhos ficam frios como gelo. Você ganha imunidade a dano congelante. Além disso, você pode conjurar a magia **cone de gelo** (salvaguarda CD 15) uma vez. Você recupera a capacidade de conjurar esta magia ao terminar um descanso longo.

TERMINANDO

As seções a seguir descrevem o que certamente acontecerá se os personagens derrotarem Auril.

QUEDA DE GRIMSKALLE

Quando sua forma final é reduzida a **0 pontos de vida**, Auril emite um uivo de morte que faz com que os dois andares superiores de Grimscale (o nível da ameia e o nível do palácio, como mostrado no **mapa 5.2**) rompam e comecem a desabar. As criaturas têm **1 minuto** para escapar desses níveis da fortaleza antes de serem esmagadas até a morte por escombros de gelo. O nível de entrada de Grimscale (**áreas G1 a G6**) e o nível de masmorra (**áreas G10 a G23**) permanecem intactos e acessíveis após o colapso.

TERMINANDO A GEADA ETERNA

Destruir todas as três formas de Auril ou matar o **roc** permite ao sol subir mais uma vez acima das montanhas. Demora um pouco para o Vale do Vento Gélido retornar ao seu clima natural, mas a vida se torna um pouco mais fácil à medida que as temperaturas sobem para um frio suportável.

Se ela sobreviver, mas seu **roc** for morto, Auril medita em sua fortaleza, desacostumada a ser contrariada por mortais. Como ela não tem idade e o tempo está do seu lado, ela começa a encontrar outro **roc** que possa criar um filhote para servi-la. Anos, décadas ou séculos podem se passar antes que ela esteja pronta para lançar sua magia sobre o Vale do Vento Gélido novamente.



Cariátide são figuras femininas esculpidas servindo como um suporte de arquitetura tomando o lugar de uma coluna ou um pilar de sustentação com um entablamento na cabeça.



Depois de abrir uma fissura na Geleira Rêghed, um grupo de exploradores se prepara para entrar.

CAPÍTULO 6: CAVERNAS DA FOME

Equipados com a “*A Geada da Donzela Gélida*”, os personagens podem dar início à busca pela cidade perdida netherese soterrada no interior da Geleira Reghed. Idealmente, os personagens devem estar pelo menos no **8º nível** quando embarcam nessa jornada. Personagens de nível inferior podem sobreviver às **Cavernas da Fome** se forem cautelosos e descansar frequentemente para recuperar seus pontos de vida e magia.

Os personagens devem usar a “*A Geada da Donzela Gélida*” para abrir uma rachadura na parede glacial em um lugar onde uma cachoeira caiu da geleira. A passagem recém-formada leva às **Cavernas da Fome**, uma masmorra que foi fechada pela **Donzela Gélida** há muito tempo - uma rede de cavernas de gelo sepulcral assombradas por seres famintos. Essas câmaras devem ser navegadas com sucesso para chegar à cidade Netherese de **Ythryn**.

EXECUTANDO ESTE CAPÍTULO

Este capítulo se concentra na exploração das cavernas de gelo pelos personagens. Há uma boa chance de que **Vellynne Harpell** também esteja presente, servindo como uma NPC guia. Se ela morreu no início da aventura, os personagens podem usar o **Professor Skant** como um guia substituto, assumindo que recuperaram o orbe do professor de Vellynne da ilha de Auril no Capítulo 5. Se nem Vellynne nem o Professor Skant estiverem por perto, você pode fornecer a outro NPC as informações necessárias para chegar às **Cavernas da Fome**. Os candidatos prováveis incluem **Hengar Aesnvaard** (veja “*Escolta da Tribo do Alce*” abaixo) e o **simulacro de Dzaan** (veja Apêndice C).

AVANÇO DO PERSONAGEM

Os personagens devem ganhar um nível quando atingirem a **área H39** pela primeira vez, independentemente da rota pela qual eles cheguem lá. Portanto, se eles estavam no **8º nível** no início deste capítulo, eles estarão no **9º nível** quando entrarem em **Ythryn** pela primeira vez.

CORRIDA PARA A GELEIRA

Se **Vellynne Harpell** sobreviveu aos perigos da ilha de Auril e voltou ao Vale do Vento Gélido com os personagens, ela os exorta a acompanhá-la até a geleira sem demora, para que um de seus rivais na Irmandade Arcana não os alcance. Vellynne pode ser persuadida a atrasar a viagem, mas a cada dia que passa, ela fica mais agitada.

ENCONTROS ALEATÓRIOS

Você pode usar a seção “*Encontros nos Ermos*” no **Capítulo 2** para tornar a jornada dos personagens até a Geleira Reghed mais desafiadora, para dar nível aos personagens, ou ambos. Se os personagens já estiverem no **8º nível**, provavelmente é melhor pular os encontros aleatórios e prosseguir com a seção “*Alce e Tigre*” abaixo.

ALCE E TIGRE

Depois que grandes eventos foram colocados em movimento, aqueles sensíveis à profecia começaram a ter sonhos e visões. Uma dessas pessoas é **Mjenir**, um xamã de 50 anos da **Tribo Reghed do Alce**, que teve uma visão sobre a jornada dos personagens até a Geleira Reghed.

ESCOLTA DA TRIBO DO ALCE

Várias horas antes do grupo chegar à geleira, leia:

“Ao chegar ao topo de outro cume, vocês avistam uma dúzia de humanoides se aproximando, suas capas balançando ao vento que sopra da geleira oriental.”

As figuras que se aproximam são **10 guerreiros tribais** da Tribo do Alce, liderados por **Mjenir** (druida humano neutro com Sobrevivência +4) e **Hengar Aesnvaard** (gladiador humano neutro e bom com Sobrevivência +5). Mjenir acena para os personagens para sinalizar suas intenções pacíficas. Se eles estiverem dispostos a falar, ele os direciona para uma alcova rochosa onde ambas as partes podem desfrutar de um alívio do vento.

Mjenir passa a explicar sua visão e avisa sobre o grave perigo à frente:

“*Tigres com gelo nas veias vêm derramar seu sangue na neve. Eles farão tudo ao seu alcance para impedir que vocês encontrem o que a Donzela Gélida preservou sob o gelo.*”

Mjenir e seu companheiro nômade da Tribo do Alce se voluntariam para acompanhar o grupo ao pé da Geleira Reghed. Se os personagens recusarem a oferta, os nômades da Tribo do Alce voltam de onde vieram. **Mjenir** deseja-lhes o melhor e diz: “*O destino do Vale está sobre seus ombros.*”

EMBOSCADA DA TRIBO DO TIGRE

Quando os personagens alcançarem a parede glacial, leia:

A Geleira Reghed sobe centenas de metros no céu. O sopé da geleira ainda está a oitocentos metros de distância.

De repente, quase duas dúzias de figuras surgiram da neve a 18 metros de você. Eles estão separados por cerca de 3 metros e começam a avançar em uma linha.

Personagens com valor de Sabedoria (Percepção) passiva igual ou superior a 15 não são surpreendidos com a emboscada, nem membros da Tribo do Alce que viajam com o grupo.

Emboscadores. **Mjenir** não foi o único que previu o caminho dos personagens. A rainha da Tribo do Tigre, **Bjornhild Solvigsdottir**, também foi levada à ação. Bjornhild cultua Auril e está furiosa porque o grupo decidiu se intrometer nos assuntos da Donzela Gélida. Se Bjornhild morreu no início da aventura, substitua-a por um **druida do gelo** chamado **Ajka**.

Se **Bjornhild** liderar a emboscada, ela será acompanhada por seu **tigre dente-de-sabre** de estimação, **Grava**. Se **Ajka** liderar a emboscada, dê a ela um companheiro rinoceronte de lâ. Vinte guerreiros tribais compõem o resto da força de emboscada. Antes de se aproximarem do combate corpo a corpo, eles arremessam lanças nos personagens.

Reação da Tribo do Alce. Se os personagens permitiram que **Mjenir**, **Hengar** e o outro nômade da Tribo do Alce os acompanhassem, os dois líderes estão confiantes em sua capacidade de lutar contra os agressores enquanto os personagens correm em direção à geleira. Se os personagens deixarem os membros da Tribo do Alce afastarem os Tigres, o resultado da batalha depende de **Bjornhild** liderar a emboscada:

- Se **Bjornhild** liderar a emboscada, ela e **Grava** sobreviverão, assim como **Hengar**. Todos os três são reduzidos à metade de seus pontos de vida (arredondado para baixo). Todos os outros estão mortos. **Bjornhild** faz **Hengar** prisioneiro e interpreta a fuga dos personagens como um sinal de que **Auril** pretende matá-los ela mesma; consequentemente, **Bjornhild** não os persegue.
- Se **Ajka** lidera a emboscada, ela e **Hengar** são os únicos sobreviventes com metade de seus pontos de vida restantes. Após um breve impasse, **Ajka** se transforma em uma coruja branca e foge, deixando **Hengar** ferido sozinho.

Personagens que se recusam a deixar a Tribo do Alce lutar esta batalha sem eles são atacados por **Bjornhild** e seu **tigre dente-de-sabre** (ou **Ajka** e seu rinoceronte), enquanto **Hengar** e seus companheiros guerreiros da Tribo do Alce se enfrentam com o resto da força atacante. Você pode deixar de fazer jogadas de ataque para os guerreiros tribais; suponha que todos eles ajam na mesma contagem de iniciativa e que um guerreiro de cada tribo morra a cada rodada no turno daquela tribo. **Hengar** mata um guerreiro da Tribo do Tigre adicional em cada um de seus turnos. **Mjenir** fica fora do combate corpo a corpo e usa seu truque criar chamas para lançar fogo nos inimigos.

ABRINDO O CAMINHO

Quando os personagens chegarem à muralha da Geleira Reghed no local indicado por **Vellynne Harpell** ou pelo **Professor Skant**, leia:

Uma imensa e brilhante parede de gelo azul está diante de vocês. Parece impenetrável, mas então vocês percebem que uma faixa de cor mais clara quase corta a parede em um ponto. Esta deve ser a cachoeira congelada de que **Vellynne** falou!

Vellynne ou o **Professor Skant** exortam um dos personagens a ler em voz alta “**A Geada da Donzela Gélida**” (veja Apêndice E). Ler o poema em voz alta enquanto está diante da geleira tem o seguinte efeito:

Quando as últimas palavras do poema são ditas, um som estrondoso vem das profundezas da geleira. O barulho atinge um crescendo conforme a grande parede de gelo se parte. Através da fenda, vocês podem ver uma abertura que leva para dentro da geleira.

Uma vez que o caminho está aberto, o grupo está livre para descer para o túnel recém-formado (**área H1**).

NAS CAVERNAS DA FOME

Quando a cidade flutuante de **Ythryn** despencou do céu para a Geleira Reghed séculos atrás, o impacto da colisão (e o calor resultante) empurrou a cidade para o fundo do seu coração até que, finalmente, ela parou. **Auril** então enterrou a cidade sob o gelo para preservá-la, reivindicando-a como sua.

As **Cavernas da Fome** é um extenso complexo de masmorras escavado na Geleira Reghed. Algumas de suas cavernas e túneis se formaram naturalmente, alguns se formaram como um subproduto da queda de **Ythryn** e ainda outros são o trabalho de criaturas como **remorhazes** que podem cavar ou derreter seu caminho através do gelo sólido. O fato de todo o complexo ser feito de gelo contribui para sua atmosfera estranha. O ar costuma estar viciado, o som se comporta de maneira estranha e a tensão de se mover cada vez mais para baixo desgasta a sanidade até mesmo dos aventureiros mais ousados.

CARACTERÍSTICAS GERAIS

As seguintes características são comuns em todas as Cavernas da Fome:

Tetos. A maioria dos tetos das cavernas tem 9 metros de altura e é feita de gelo liso. Os tetos dos túneis variam de 3 a 4,5 metros de altura, a menos que especificado de outra forma.

Trevas. Todas as áreas são projetadas em escuridão total, a menos que seja indicado o contrário.

Ecos. O som viaja rapidamente aqui. Todas os testes de Sabedoria (Percepção) para ouvir os sons nessas cavernas têm vantagem.

Tobogãs de Gelo. Conforme **remorhazes** escavam através do gelo, o calor irradiando de seus corpos alisa as laterais dos túneis atrás deles para um acabamento de vidro. Muitas dessas passagens são muito inclinadas, criando tobogãs de gelo. É fácil descer um tobogã de gelo; escalar um é outro assunto. Um personagem precisa de grampos ou outro equipamento de escalada para subir uma dessas passagens escorregadias.

PROFESSOR SKANT

Se os personagens tiverem o **Professor Skant** com eles, o orbe do professor pode fornecer comentários educacionais sobre certas características encontradas nas Cavernas da Fome, conforme observado no texto, desde que o orbe esteja em uma posição onde possa ver seus arredores.

ASSOMBRAÇÕES PSÍQUICAS

As **Cavernas da Fome** têm um jeito de capturar e segurar traumas psíquicos. Em certos locais, o texto pedirá que você verifique se há uma assombração psíquica; nesse caso, role um **d20** e consulte a tabela de Assombrações Psíquicas para determinar se a área contém uma assombração. Se um estiver presente, sua imagem ou efeito não pode deixar a caverna em que se encontrou.

ASSOMBRAÇÕES PSÍQUICAS

d12	Assombração
1	Um homem vagueia pela caverna. Seus dedos estão pretos de congelamento e sua boca está aberta em um grito silencioso. Embora pareça real, o homem não é mais substancial do que um fantasma e não responde a nenhuma interação.
2	Um membro do grupo (determinado aleatoriamente) ouve uma torrente de sussurros. O personagem não consegue entender o que está sendo dito, mas pode ouvir seu nome ser mencionado de vez em quando. Os sussurros não podem ser rastreados até uma fonte.
3	Cada membro do grupo vê a carne de seus companheiros murchar enquanto vermes negros rastejam para fora de suas orelhas, nariz e boca. O efeito é ilusório, inofensivo e fugaz.
4	Um membro do grupo (determinado aleatoriamente) ouve passos atrás deles quando se movem. Quando eles ficam parados, o membro do grupo pode sentir um hálito quente na nuca. O efeito é ilusório e inofensivo.
5	Cada membro do grupo detecta um cheiro familiar nesta caverna que os lembra de algum evento trágico ou terrível em seu passado. O perfume não tem fonte.
6	Um membro do grupo (determinado aleatoriamente) vê uma forma escura e pesada movendo-se pela parede, teto ou chão, como se estivesse nadando no gelo. O efeito é ilusório, inofensivo e fugaz.
7-12	Sem assombração

TEKELI-LI

De todas as criaturas que reivindicam as Cavernas da Fome como seu covil, talvez a mais temível seja **Tekeli-li**, um **vampiro gnoll** (veja Apêndice C).

Ao abrir a Geleira Reghed, os personagens abriram o lacre da prisão glacial que detinha Tekeli-li. Após décadas de cativo e fome, o vampiro está mais uma vez livre para deixar as cavernas e assombrar o Vale do Vento Gélido. Antes, porém, planeja se alimentar. O vampiro é o único monstro errante que os personagens encontram nas Cavernas da Fome, e é provável que eles o encontrem mais de uma vez conforme descem mais fundo nas cavernas.

O orbe do professor de Vellynne Harpell, **Professor Skant**, é um especialista em vampiros e vampirismo. Assim que toma conhecimento de **Tekeli-li**, o orbe do professor compartilha as fraquezas conhecidas do vampiro com os personagens.

O grupo deve se encontrar com Tekeli-li várias vezes. A estratégia do vampiro é drenar os recursos do grupo, então recuar e se recuperar antes de atacar novamente. Se **Tekeli-li** sofrer mais de **20 de dano** durante um encontro, o vampiro se transforma em névoa e se retira para um local seguro na masmorra. Mesmo quando o vampiro não está imediatamente presente, sua gargalhada ecoa pelas cavernas esporadicamente.

Você pode encenar um encontro com Tekeli-li onde quiser. Se você não tiver certeza de onde pode estar ou como deve se comportar, role um **d6** e consulte a tabela de **Localização de Tekeli-li**. A mesa determina onde o vampiro se encontrou pela primeira vez. Se o vampiro se retirar, role novamente a tabela para determinar para onde ele vai (role novamente se o resultado não indicar mudança em sua localização).

Se os personagens não tiverem encontrado o vampiro quando chegarem à **área H36**, ele os ataca lá.

LOCALIZAÇÃO DE TEKELI-LI

d6	Local
1	Área H6. Conforme os personagens fazem seu caminho através da área H5 ou H7 , Tekeli-li sai da torre em ruínas em forma de névoa, assume sua forma de hiena grande e ataca.
2	Área H12. Tekeli-li espera que o encontro com as sombras na área H11 termine antes de atacar o grupo em sua forma Hiena Grande.
3	Área H19. Tekeli-li espera pelos personagens em seu covil e emerge da caverna mais ao norte em sua forma de gnoll quando eles entram.
4	Área H23. Tekeli-li está em forma de névoa, escondendo-se dentro do vapor que sobe da piscina. Se o remorhaz na piscina atacar o grupo, Tekeli-li se junta à luta no segundo turno de combate após assumir sua forma de gnoll.
5	Área H32. Tekeli-li espreita aqui em sua forma gnoll e ataca os personagens assim que eles entram. Seu faro aguçado anula a desvantagem baseada na visão imposta por este local.
6	Área H36. Tekeli-li se esconde entre as árvores em sua forma de hiena grande. A dríade se recusa a emergir de sua árvore enquanto o vampiro está em seu bosque.

LOCAIS NAS CAVERNAS DA FOME

Os seguintes locais são marcados no **mapa 6.1**.

H1. NA GELEIRA

A área em azul claro mostrada no **mapa 6.1** indica a seção da parede glacial que se parte quando os personagens usam a “*A Geada da Donzela Gélida*” para abrir um caminho para a masmorra. A leitura do poema cria uma abertura na parede de gelo com 30 metros de altura, 9 metros de largura e 6 metros de profundidade. Um túnel na parte de trás dessa abertura contém degraus desiguais formados naturalmente que descem até a **área H2**.

Se algum dos nômades da Tribo do Alce estiver presente neste momento, ele se oferece para vigiar essa entrada até que os personagens retornem ou até que a fome os force a abandonar seu posto.

H2. SKYCOACH CAÍDO

Você chega a uma caverna de dez metros de altura. Em seu centro, os restos de um casco de navio de madeira repousam no chão.

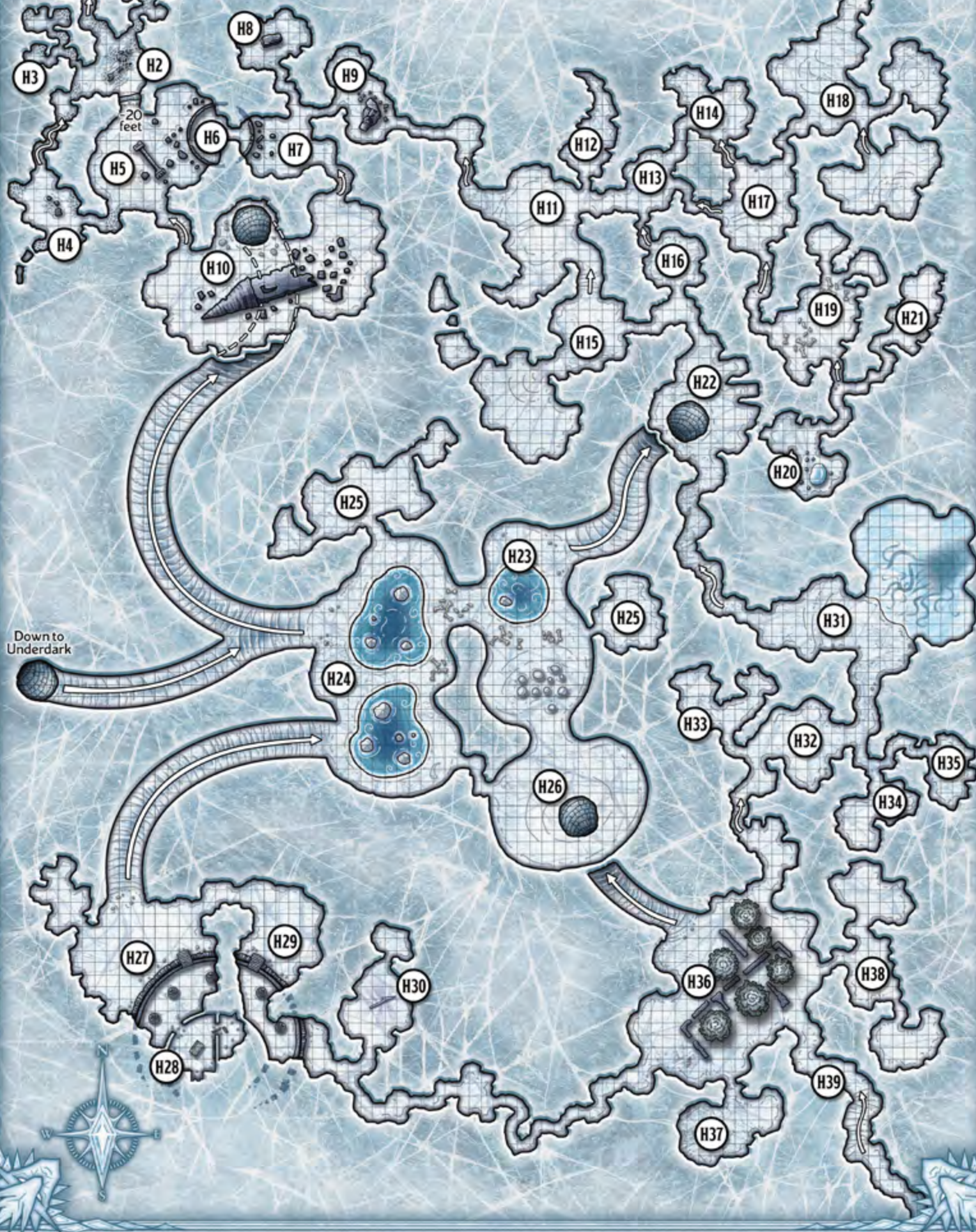
Se o professor Skant tiver permissão para ver os destroços, o orbe do professor oferece o seguinte comentário:

“Ah, um *skycoach* Netherese! Sempre quis andar em um desses. Pena que não está mais inteiro.”

O navio é tudo o que resta de um **skycoach Netherese**, um dirigível que era usado para transportar pessoas de e para a cidade flutuante de Ythryn. Qualquer perturbação alta nesta caverna faz com que os **quatro crânios flamejantes** na **área H3** gargalhem loucamente enquanto caminham para esta caverna.

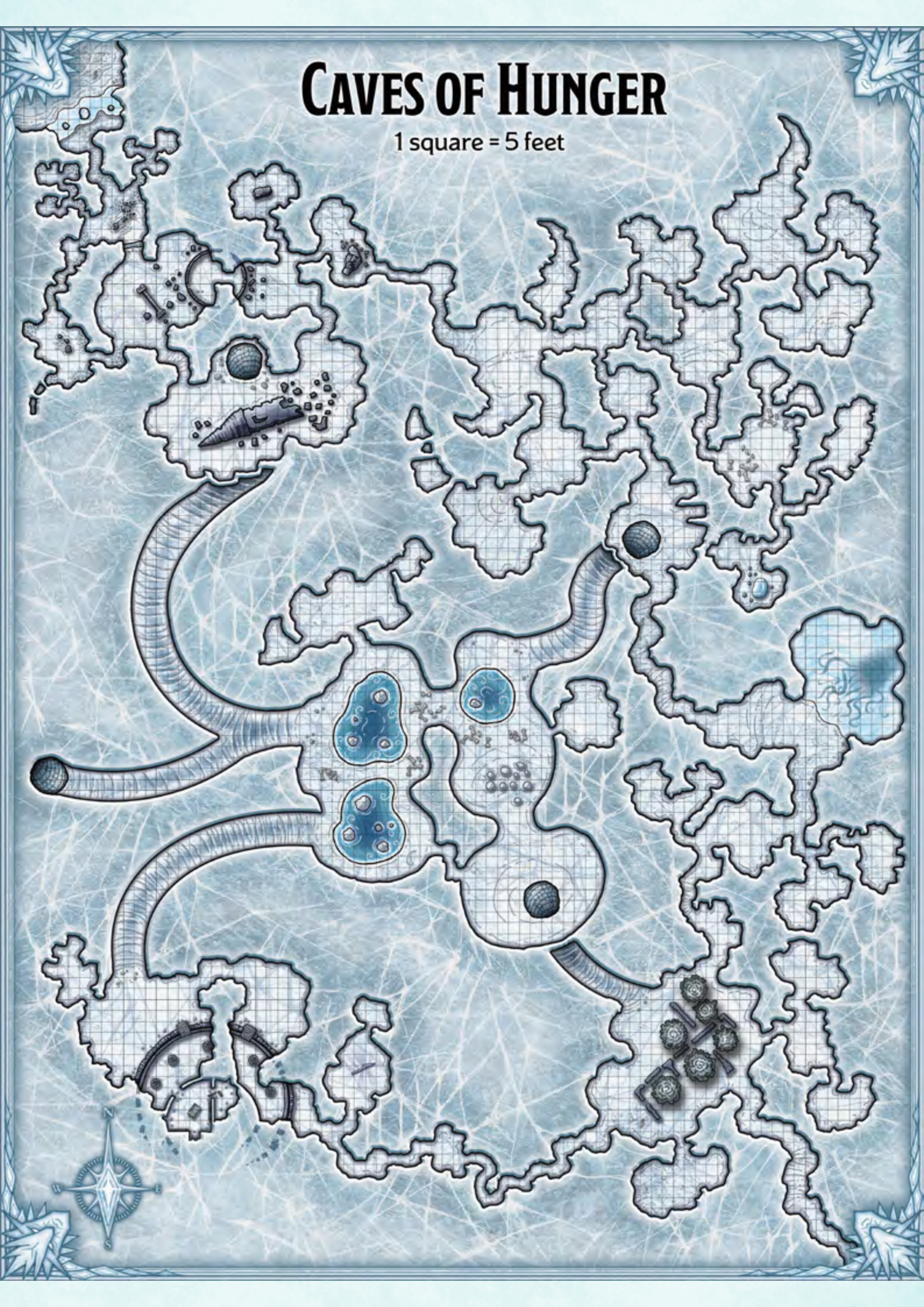
CAVES OF HUNGER

1 square = 5 feet



CAVES OF HUNGER

1 square = 5 feet



Crânios flamejantes são os crânios animados e envoltos em fogo dos magos netherese transformados em guardiões pela vontade da Donzela Gélida.

O túnel que leva à **área H5** tem um declive escorregadio de 6 metros de altura que os personagens podem descer com segurança com um teste de Força (Atletismo) **CD 15** bem-sucedido. Se falhar no teste, o personagem escorrega e cai, sofrendo os danos da queda normalmente.

Tesouro. Os personagens que revistam os destroços encontram os esqueletos sem cabeça de quatro magos Netherese mortos e um cofre de ferro de 90 kg com uma fechadura de combinação que tem números de **0** a **50** escritos em *Dracônico*. Um personagem usando ferramentas de ladrões pode gastar 1 minuto tentando abrir o cofre, fazendo isso com um teste bem-sucedido de Destreza **CD 20**. O cofre contém uma **mochila de carga**, dentro da qual estão **quatro ametistas (100 po cada)** e um **anel de carneiro** feito de chardalyn (veja a barra lateral “*Chardalyn*”). A composição incomum do anel não tem efeito sobre suas propriedades mágicas.

H3. CRÂNIOS FLAMEJANTES

Essas duas cavernas e passagens de 4,5 metros de altura são ocupadas por **quatro crânios flamejantes** - dois nas cavernas a oeste da **área H2** e dois nas cavernas a nordeste da **área H2**. Eles atacam os intrusos à vista. As cavernas estão vazias.

H4. CRIAS VAMPÍRICAS KOBOLD

Os personagens vindos da **área H2** devem descer uma escada de gelo formada naturalmente para chegar a esta caverna.

Blocos de pedra cobertos de geada projetam-se do chão desta caverna de gelo de três metros de altura. Empoleirado no topo da pedra maior está um kobold emaciado com olhos vermelhos brilhantes. Ele mostra presas alongadas enquanto assobia para você e então foge.

A criatura é uma **cria vampírica kobold** (veja **Apêndice C**) criado por Tekeli-li. O professor Skant reconhece a criatura como um vampiro e conhece suas fraquezas. O kobold morto-vivo anseia por sangue fresco, mas sabe que não deve atacar uma força superior. Ele tenta se reunir a seus parentes na **área H17**.

H5. QUEDA DE GELO

Estalactites de gelo cintilantes do tamanho de espadas longas agarram-se ao teto de 12 metros de altura desta caverna, cujo chão está coberto de blocos de pedra cobertos de gelo e um pilar tombado. Embutido na parede leste está uma torre de pedra brilhante que parece ter quebrado o teto há muito tempo. A parede exposta está rachada e tem alguns pequenos orifícios, mas por outro lado está intacta.

Se o **Professor Skant** tiver permissão para ver a torre, o orbe do professor oferece o seguinte comentário:

“Essa torre parece ser de construção Netherese. Se não fosse pelas rachaduras e buracos, a pedra seria lisa como vidro, moldada pela magia de magos!”

Sete mephits de gelo criados por Auril agarram-se ao teto, suas asas enroladas firmemente em torno de seus corpos, de modo que são facilmente confundidos com pingentes de gelo. Personagens com valor de Sabedoria (Percepção) passivas de 13 ou mais podem distinguir os mephits das estalactites reais que enfeitam o teto.

Os **mephits de gelo** têm a tarefa de proteger a caverna, mas não entram em combate corpo a corpo voluntariamente. A tática preferida de um mephith de gelo é usar sua ação para voar próximo a um gelo e quebrá-lo, fazendo com que ele caia sobre um inimigo abaixo. Qualquer criatura que estiver embaixo de uma queda de gelo deve ter sucesso em uma salvaguarda Destreza **CD 12** ou receber 7 (2d6) dano perfurante dele.

Tekeli-li. Se Tekeli-li estiver escondido na **área H6**, o **vampiro gnoll** (veja **Apêndice C**) ataca o grupo depois que os mephits de gelo são enfrentados, passando pela parede da torre em forma de névoa e assumindo sua forma de hiena grande. Consulte a seção “*Tekeli-li*” anteriormente neste capítulo para obter mais informações.

H6. TORRE EM RUÍNAS

Os personagens que espiam pelas fendas e buracos nas paredes da torre veem o seguinte:

Pouco resta desta torre além de sua estrutura externa. As paredes internas são decoradas com padrões geométricos variáveis. Um esqueleto humano com uma túnica branca está deitado no chão irregular.

Se o professor Skant tiver permissão para ver o interior, o orbe do professor oferece o seguinte comentário:

“Os conjuradores Netherese viriam a torres como esta para recuperar sua magia gasta mais rapidamente. Apesar dos extensos danos, arriscaria adivinhar que a torre ainda funciona!”

Um personagem que examina os padrões geométricos em mudança pode, com um teste bem-sucedido de Inteligência **CD 17** (Arcanismo), chegar à mesma conclusão que o Professor Skant.

Os personagens podem fazer um buraco na parede externa da torre que seja grande o suficiente para eles rastejarem ou caminharem por ela. Qualquer personagem que faça um breve descanso na torre recupera um espaço de magia de 3º círculo ou inferior no final desse descanso. Um personagem não pode obter este benefício novamente por 24 horas.

Tesouro. O esqueleto são os restos mortais de um sacerdote Netherese. Ele usa um símbolo sagrado de prata em forma de estrela de quatro pontas (**25 po**). Um teste bem-sucedido de Inteligência **CD 15** (História) o identifica como um símbolo sagrado de **Mysteryl** (veja a barra lateral “*Mysteryl*”).

H7. CAVERNA COM ESCOMBROS ESPALHADOS

Além da torre embutida na parede oeste (veja a **área 6**) e os escombros ao redor dela, esta caverna de 9 metros de altura está vazia. Uma escada naturalmente formada para o sudeste desce para a **área H10**.

Um aventureiro halfling encontra a cabeça de um golem de ferro decapitado



Tekeli-li. Se Tekeli-li estiver escondido na área H6, o vampiro gnoll atravessa a parede da torre em forma de névoa, assume sua forma de hiena grande e ataca os personagens quando eles cruzam a caverna ou ficam a 3 metros da torre. Consulte a seção “**Tekeli-li**” anteriormente neste capítulo para obter mais informações.

MYSTRYL

A História e o destino do **Deus Mystryl** estão ligados à história da queda de Netheril. **Mystryl** era o Deus original da magia. Diz-se que ela criou a **Trama**, que permite a conjuração de magias. Um mago Netherese chamado **Karsus** tentou roubar o poder divino de Mystryl. Para evitar que certa destruição se abatesse sobre o mundo material, Mystryl se sacrificou para impedir que Karsus atingisse seu objetivo. Após seu sacrifício, Mystryl reencarnou como **Mystra** e agora é adorada em Faerûn. Para obter mais informações sobre Netheril e sua queda, consulte o **Capítulo 7**.

H8. ACIONADOR DO OLHO ARCANO

Uma laje plana de pedra ligeiramente inclinada repousa no centro desta caverna de seis metros de altura. Um lado é áspero, como se a laje tivesse sido arrancada de uma estrutura maior. A laje tem 2,5 metros de comprimento, 1,20 de largura, 1,20 de altura e está coberta de gelo.

Raspar a geada na laje revela a escrita dracônica gravada em seu topo, com um olho aberto esculpido acima dela. Um exame cuidadoso revela que a pupila do olho é um botão de pedra que pode ser pressionado. Uma magia de **detectar magia** revela uma aura de magia de adivinhação ao redor da placa.

Se o professor Skant vir a inscrição, o orbe do professor informa aos personagens que os Netherese usaram o script Dracônico (veja a barra lateral “**Loross: A Língua Netherese**”). Se os personagens não conhecem **Dracônico**, o Professor Skant pode traduzir o roteiro para eles. Diz:

“Faça o tour auto guiado por Ythryn. Pressione o olho para lançar a magia.”

O personagem pode usar uma ação para pressionar o olho, usando assim a laje para lançar a magia olho arcano. A magia dura 1 hora ou até que a concentração do personagem na magia termine. A placa, que funcionava sempre que o botão era pressionado, está danificada. Depois que a magia é lançado, a placa deixa de ser mágica.

H9. CABEÇA DO GOLEM

Deitada de lado no meio desta caverna de seis metros de altura está uma enorme cabeça feita de ferro, seus olhos brilhando com uma luz dourada.

Golens de ferro foram usados como sentinelas em Ythryn. Esta cabeça é tudo o que resta de um golem que foi decapitado quando a cidade caiu. Ele foi separado da cidade e de seu corpo desde então. A potente magia usada na construção do golem manteve a cabeça funcional.

A cabeça não pode atacar ou usar sua Respiração Venenosa neste estado, nem pode falar. Ele pode se comunicar piscando as luzes em seus olhos - **uma piscada** para “**não**”, **duas piscadas** para “**sim**”, **três piscadas** para “**Eu não sei**”. Ele entende élfico e Loross (veja a barra lateral “**Loross: A Língua Netherese**”). Se os personagens não conhecem nenhum desses Idiomas, o Professor Skant pode se comunicar com o golem em Loross em nome deles.

Aqui estão alguns exemplos de perguntas que o grupo pode fazer e as respostas do golem:

- “**Você sabe onde Ythryn está?**” (Não.)
- “**Você foi danificado quando a cidade caiu?**” (Sim.)
- “**Há perigo à frente?**” (Eu não sei.)
- “**Outras criaturas passaram por esta caverna recentemente?**” (Sim. O golem está se referindo ao vampiro kobold que cria aquele covil nas cavernas a leste.)

H10. TORRE CAÍDA

Esta caverna pode conter uma assombração psíquica (veja “*Assombrações Psíquicas*”).

O topo de uma torre parcialmente destruída repousa de lado no meio desta caverna de dez metros de altura. Longas estalactites de gelo pendem do teto acima da torre derrubada. Ao norte da torre há um buraco de cinco metros de diâmetro no chão que parece ser a extremidade superior de um túnel.

O buraco no chão é a boca de um túnel de vidro liso criado pelo **remorhaz** na **área H24**. Uma criatura que deslize por esta rampa de gelo ganha velocidade suficiente ao longo do caminho para impulsionar-se para a piscina aquecida na parte inferior, provocando o **remorhaz** que está submerso nela. A criatura pode evitar esse destino se, ao chegar ao fim do escorregador, obter sucesso numa salvaguarda de Força CD 15 para se impedir de entrar na piscina.

O acesso à torre caída faz-se pelo lado nascente, que se encontra aberto embora rodeado de entulho.

Tesouro. Escondido dentro da torre do sótão está um baú de madeira com uma trava deslizante presa pelo gelo. Um personagem pode derreter o gelo no trinco usando uma tocha ou outra chama aberta. A maioria das garrafas dentro do baú foi destruída na queda, mas **duas poções de cura (superior)** sobreviveram.

H11. COVIL DAS SOMBRAS

Escadas naturalmente formadas levam à **área H9** e descem à **área H15**. Uma passagem larga para o leste leva à **área H13**, com um túnel que se ramifica para a **área H12**.

Doze sombras assombram esta caverna de 9 metros de altura. Eles enxameiam sobre os membros do grupo, mas recuam de qualquer personagem que apresente um símbolo sagrado de Mysteryl.

As **sombras** nasceram daqueles que sobreviveram à queda de Ythryn, apenas para enfrentar a fome. Enlouquecido pelo trauma e pela fome, o grupo de sobreviventes recorreu ao canibalismo. Essas vítimas se ergueram como **sombras** para se vingar do último membro sobrevivente do grupo, e seu ódio se estende a outras criaturas vivas também.

Tekeli-li. Se Tekeli-li estiver escondido na **área H12**, o vampiro gnoll ataca os personagens em sua forma Hiena grande assim que as sombras são tratadas.

H12. MALDIÇÃO DA FOME

Esta caverna de 6 metros de altura se reduz a um beco sem saída. Uma dúzia de esqueletos humanos revestidos de gelo jazem no chão irregular, mas seus crânios parecem estar faltando.

Os esqueletos congelados são os restos mortais dos canibais Netherese cujas **sombras** assombram a **área H11**. Personagens que raspam a geada e examinam os ossos veem marcas de dentes neles. Os crânios perdidos foram pegos pelas crias vampíricas kobold e colocados na **área H20**.

LOROSS: A LÍNGUA NETHERESE

Loross, uma língua falada pelos Netherese, é uma língua morta. Muito poucas criaturas no mundo hoje o reconheceriam, muito menos falaria. Loross usava o alfabeto *Dracônico* em sua forma escrita, enquanto a língua falada tinha muitas semelhanças com o *Élfico*, devido à influência cultural que os Elfos tinham na civilização Netherese. Um personagem que fale élfico pode entender o que uma criatura que fala Loross está dizendo e vice-versa. Um personagem que tem o passado de **Erudito** ou **Sábio Enclausurado**, ou um bruxo que conheça a invocação dos ***Olhos do Protetor das Runas***, pode traduzir Loross escrito sem um teste de perícia.

Terríveis traumas psíquicos permanecem nesta caverna, fazendo com que qualquer criatura que entre nela sinta **muita fome**, mesmo depois de sair da caverna. Comer um punhado de comida mantém a fome da criatura sob controle por **1 hora**. Se sua fome não for satisfeita em 1 minuto, a criatura deve obter sucesso numa salvaguarda de Constituição CD 15 ou ganhar **um nível de exaustão**. A salvaguarda deve ser repetida a cada hora até que a criatura tenha sucesso ou morra, ou até que o efeito seja encerrado naquela criatura por uma magia **remover maldições**. Uma criatura que não precise de comida tem sucesso automaticamente na salvaguarda. Uma vez que o efeito termina em uma criatura, ela se torna imune ao trauma psíquico da caverna. Esta imunidade não remove os níveis de exaustão obtidos nas salvaguardas anteriores da criatura.

Tesouro. Um esqueleto na parte de trás da caverna usa um símbolo sagrado de prata manchada em forma de estrela de quatro pontas (**25 po**) em volta do pescoço. Um teste bem-sucedido de Inteligência CD 15 (História) o identifica como um símbolo sagrado de Mysteryl (veja a barra lateral “*Mysteryl*”).

Tekeli-li, o vampiro gnoll, assume a forma de hiena enquanto se esgueira por trás de uma presa desavisada.

H13. CAVERNA CHEIA DE ESTALACTITES

Esta caverna tem um teto de 3 metros de altura coberto com estalactites que quase tocam o chão, formando estalactites finas. Várias dessas estalactites de gelo foram quebradas, deixando caminhos que levam às quatro saídas da caverna - túneis estreitos a leste e sul, e túneis mais largos a oeste e nordeste.

Latidos e rosnados agudos ecoam por toda a caverna, mas você não pode dizer de qual direção os sons vêm.

As estalactites de gelo são mais um incômodo do que um obstáculo e podem ser facilmente quebradas, embora quebrá-las crie ruído suficiente para alertar as criaturas na **área H17**.

Por causa da acústica na caverna, os personagens devem estar a menos de 1,5m do túnel leste para discernir que os latidos e rosnados estão vindo dessa direção. O túnel leste tem uma escada tosca que desce para a **área H17**. Uma escada semelhante no túnel sul leva à **área H16**.



Tekeli-li, o vampiro gnoll, assume a forma de hiena enquanto se esgueira por trás de uma presa desavisada

H14. ESCULTURAS DE GELO

Olhando para esta caverna de três metros de altura, você fica cara a cara com um exército de pequenas esculturas de gelo deformadas.

Adicione o seguinte se os personagens não confrontaram as crias vampíricas kobold na **área H17**:

Um barulho incessante de latidos enche a caverna, originado de um túnel na parede sul que contém uma escada rústica que desce para a escuridão.

Empilhadas nesta caverna estão esculturas de gelo de quase um metro de altura que os vampiros kobolds criaram para assustar e amedrontar os intrusos. Cada estátua é esculpida à vaga semelhança de um kobold, que o personagem pode discernir com um teste bem sucedido de Sabedoria CD 10 (Intuição).

Cada escultura de gelo é um objeto **Pequeno** que pesa cerca de 18 kg e possui **CA 13, 5 pontos de vida**, vulnerabilidade a golpes e dano ígneo, e imunidade a frio, veneno e danos psíquicos. Destruir qualquer uma das esculturas alerta a cria vampírica kobold na **área H17**.

H15. DESTRUIÇÃO DE DRAKARETH

Este local consiste em várias áreas:

- Uma caverna vazia a nordeste tem um teto abobadado de 6 metros de altura, escadas naturalmente formadas que levam até a **área H11** e um túnel estreito que leva ao leste em direção às **áreas H16 e H22**.
- Uma caverna a sudoeste possui um teto irregular que varia de 15 a 9 metros de altura. Uma **aparição** chamado **Drakareth** assombra esta caverna, a noroeste da qual estão três cistos bloqueados por grossas paredes de gelo. O cisto mais ao norte contém os restos terrestres de Drakareth e o tesouro (veja “**Tesouro**” abaixo).

Quando um ou mais personagens entrarem na caverna da aparição, leia:

Um suspiro profundo surge da escuridão. Uma voz impregnada de malevolência e ódio sussurra para você em uma linguagem que lembra o Élfico.

A aparição fala *Loross* (veja a barra lateral “**Loross: A Língua Netherese**”), que o Professor Skant pode traduzir se necessário. Suas palavras são as seguintes:

“Amaldiçoados sejam aqueles que contemplam o horror em que Drakareth se tornou. Tanta promessa perdida, desperdiçada neste sepulcro frio! Onde você estava séculos atrás, quando ele estava no auge da vida? Onde você estava quando a escuridão gelada o consumiu? Você não é bom para Drakareth agora! Nada resta dele, exceto ossos congelados, tesouros antigos e eu.”

Drakareth era um mago Netherese que sobreviveu à queda de Ythryn, assassinou seus rivais feridos e roubou seus livros de magias e itens mágicos. Ele esperava escapar com seu tesouro recém-descoberto, mas morreu de exaustão e frio, erguendo-se como uma aparição. A aparição busca a destruição de todos os que entram em sua câmara. Se for transformado ou reduzido com sucesso para **20 pontos de vida** ou menos, a aparição recua para o cisto de gelo que contém os restos congelados de Drakareth, passando pelas paredes de gelo interpostas para alcançá-lo. Lá, ele luta até o fim.

As paredes de gelo que separam os cistos menores da caverna maior são grossas o suficiente para serem opacas, mas os personagens podem rompê-las. Cada seção de parede de 1,5m quadrados e 30 cm de espessura tem **CA 13, 18 pontos de vida**, vulnerabilidade a dano ígneo e imunidade a frio, veneno e danos psíquicos.

Tesouro. Além de três paredes de gelo, no cisto mais ao norte, está o esqueleto coberto de gelo de Drakareth, envolto em um **manto de resistência à magia** e cercado pelos restos apodrecidos de **seis antigos grímórios** encadernados em couro que não são mais legíveis e uma **bola de cristal rachada** que não é mais mágica. Preso nas mãos do mago morto, está um **cajado de enfeitiçar** feito de chardalyn impregnado da magia maligna Netherese.

Qualquer pessoa que se sintonize com cajado de Drakareth obtém o seguinte defeito, que substitui qualquer traço de personalidade conflitante: “**Gosto de dar ordens e espero ser obedecido.**” Esse defeito dura até o fim da sintonização.

H16. Caverna de Gelo

Embora esta caverna esteja vazia, ela pode conter uma assombração psíquica (veja “**Assombrações Psíquicas**”).

Esta caverna de gelo tem um teto abobadado de 7,5m de altura decorado com estalactites de gelo. Uma escada tosca leva até a **área H14**, e uma abertura no meio da parede sul abre um túnel que conecta as **áreas H15 e H22**.

Hospedeiro Slaad. Se um dos personagens tem o segredo do **Hospedeiro Slaad** (veja **Apêndice B**) e o girino do slaad ainda não nasceu ou foi destruído, ele irrompe do peito do personagem nesta caverna.

H17. COVIL DAS CRIAS VAMPÍRICAS

Os latidos e rosnados diminuem à medida que vocês descem as escadas que conduzem a esta caverna, na qual paira o leve sopro da morte.

Cinco crias vampíricas kobold (veja **Apêndice C**) moram aqui. Adicione um **sexto** se aquele da **área H4** escapou e chegou até aqui. Essas criaturas têm sentidos aguçados e sabem quando criaturas vivas estão por perto. Eles usam seu traço de **Escalada de Aranha** para se agarrar às paredes e atacar o primeiro personagem a entrar em seu covil. Os vampiros lutam até que dois ou mais deles sejam mortos, após o que o resto recua para a **área H19** para fazer sua resistência final. O **professor Skant** reconhece a criatura como vampiro e conhece suas fraquezas.

Além dos vampiros, a caverna está vazia. O teto de 6 metros de altura é enfeitado com estalactites de gelo.

Fedor de Morte. Um túnel ao sul contém uma escada que leva à **área H19**. O fedor da morte fica mais forte à medida que se desce essas escadas.

H18. GOLENS DE NEVE

Essas áreas têm pisos escorregadios e irregulares. Dezenas de estalactites de gelo penduradas no teto, que variam em altura de 4,5 metros a 9 metros.

Caverna Sul. Escadas naturalmente formadas descem para a caverna mais ao sul. Descreva seu conteúdo da seguinte forma:

Esta caverna sem saída contém meia dúzia de montes de neve que se erguem e assumem formas vagamente bípedes. Grandes sorrisos aparecem em suas cabeças, que de outra forma seriam inexpressivas.

Essas criaturas são **seis golens de neve** (veja **Apêndice C**). Eles são hostis com todos os invasores, mas não perseguem os intrusos além dos limites das três cavernas que compõem a **área H18**.

H19. COVIL DA MORTE

Esta caverna de dez metros de altura cheira a morte. O chão é escorregadio e ligeiramente côncavo.

Se **Tekeli-li** estiver aqui, o vampiro gnoll se esconde na caverna do lado mais ao norte. Quando um ou mais intrusos entram em seu covil, Tekeli-li emerge dessa caverna menor em sua forma de gnoll e ataca. Consulte a seção “**Tekeli-li**” anteriormente neste capítulo para obter mais informações. Qualquer cria vampírica kobold que recuou para esta caverna está escondido na caverna do lado nordeste. Eles se agrupam contra qualquer inimigo que Tekeli-li escolha atacar.

Gelo escorregadio. O chão gelado é um terreno difícil. Quando uma criatura se move no gelo pela primeira vez em um turno, ela deve ser bem-sucedida em um teste de Destreza CD 10 (Acrobacia) ou cair.

Fedor de Morte. Uma escada naturalmente formada na parede sul leva às **áreas H20 e H21**. O fedor da morte se intensifica quanto mais perto se chega da **área H20**.

H20. CRIPTA DE GELO

O fedor mortal origina-se desta caverna de três metros de altura, onde uma dúzia de crânios humanos cercam um pilar de gelo. Uma grande cavidade foi aberta no pilar, como se algo tivesse explodido de dentro dela.

Esta é a câmara onde **Tekeli-li** ficou adormecido, envolto em gelo, até que os personagens abriram as Cavernas da Fome com “**A Geada da Donzela Gélida**” e o despertaram. Os vampiros Kobolds encontraram os crânios humanos na **área H12** e os colocaram na base do pilar para mostrar sua devoção a Tekeli-li.

Uma busca nesta caverna não produz nada de valor, pois Tekeli-li não tem interesse em tesouro.

H21. GIGANTE DO GELO CONGELADO

Enterrado no chão gelado desta caverna de 6 metros de altura está o cadáver congelado e bem preservado de um gigante do gelo. As marcas de arranhões no gelo sugerem uma tentativa tímida de escavar os restos.

Um gigante do gelo chamado **Vlagomir** caminhava pela geleira quando Ythryn caiu para sua ruína. O gigante foi esmagado até a morte quando a cidade Netherese mergulhou em uma fenda profunda e ficou soterrada sob toneladas de gelo.

Os personagens podem alcançar o cadáver do gigante lascando-se em 60 cm de gelo. Se o fizerem, descubrem que o gigante não tinha nada de valor. As marcas de arranhões no gelo foram feitas por cria de vampiros kobold que procuraram se alimentar do cadáver, mas rapidamente se cansaram de cavar através do gelo sólido.



Um remorhaz usa o calor de seu corpo para aquecer a piscina que contém seus filhotes por nascer

H22. POÇO ARTESIANO

Esta caverna pode conter uma assombração psíquica (veja “*Assombrações Psíquicas*”).

Esta caverna de 10 metros de altura tem saídas para o norte e para o sul. Ao longo do lado oeste há um buraco de cinco metros de diâmetro no chão que parece ser a extremidade superior de um túnel.

Uma rampa de gelo desce para a área H23.

H23. NINHO REMORHAZ

Esta caverna bulbosa tem paredes lisas como vidro e um teto forrado com estalactites de gelo. Um fio de vapor sobe de uma piscina quase circular na metade norte da caverna. Ao sul da piscina está uma cratera rasa cheia de bolas de neve enormes.

Dois jovens remorhazes espreitam no fundo da piscina, que tem 4,5 metros de profundidade. Seu **sentido sísmico** os alerta da presença de intrusos e eles atacam imediatamente.

Os corpos das criaturas aquecem a piscina, fazendo com que ela solte vapor. A água não está quente o suficiente para causar danos. Sem o calor corporal de um remorhaz para manter a água quente, a superfície da piscina congela em 1 hora. Após 24 horas, a piscina está totalmente congelada.

Tekeli-li. Se Tekeli-li estiver aqui, o vampiro gnoll está na forma de névoa, se escondendo no vapor. Os personagens podem sentir o vampiro apenas se tiverem magia que possa detectar a presença de mortos-vivos. Enquanto os jovens remorhazes se envolvem com os personagens na batalha, Tekeli-li assume sua forma gnoll e entra na briga, mantendo distância dos remorhazes. Consulte a seção “*Tekeli-li*” anteriormente neste capítulo para obter mais informações.

Ovos. As “*bolas de neve*” na cratera rasa são **seis ovos de remorhaz** não eclodidos, cada um congelado ou parcialmente embutido no solo gelado. Cada ovo é um objeto Médio com CA 13, 6 pontos de vida, e resistência ao frio e dano ígneo. Reduzir um ovo a 0 pontos de vida mata o remorhaz por nascer dentro dele. Deixados sozinhos, os ovos não chocarão até que sejam colocados em uma piscina aquecida por um período de 4d6 dias.

Tesouro. Um ovo de remorhaz não danificado pode ser vendido a um comprador interessado em Bryn Shander por até 500 po.

H24. REMORHAZ-MÃE

Esta enorme caverna tem paredes de vidro e um teto liso em cúpula a 12 metros de altura. A caverna contém duas grandes piscinas, ambas com vapor saindo delas.

Cada piscina tem 4,5m de profundidade. Submerso na piscina ao norte está um **remorhaz adulto** enrolado em torno de um grupo de **oito ovos de remorhaz**, que parecem bolas de neve gigantescas à distância (consulte a área H23 para obter mais informações sobre os ovos de remorhaz). Um **jovem remorhaz** está submerso na piscina ao sul e se junta a qualquer batalha envolvendo sua mãe. O **sentido sísmico** dos remorhazes os alerta da presença de intrusos.

Os corpos dos remorhazes aquecem as piscinas, fazendo com que o vapor saia deles. A água não está quente o suficiente para causar danos. Sem o calor corporal de um remorhaz para manter a água quente, a superfície da piscina congela em 1 hora. Após 24 horas, a piscina está totalmente congelada.

H25. CAVERNAS LATERAIS VAZIAS

Embora essas cavernas estejam vazias, uma ou ambas podem conter uma *assombração psíquica* (veja “*Assombrações Psíquicas*”).

Cada caverna tem um teto que varia de 3 a 6 metros de altura.

H26. CAVERNA EM FORMA DE OVO

Esta caverna pode conter uma *assombração psíquica* (veja “*Assombrações Psíquicas*”).

Esta câmara atinge uma altura de 12 metros e tem a forma de um ovo. O chão é ligeiramente côncavo e afunda em um buraco de 5 metros de diâmetro que parece ser a extremidade superior de um túnel.

A rampa de gelo desce para a área H36.

PARA O SUBTERRÂNEO

A oeste da área H24, um túnel remorhaz leva até o Subterrâneo. A rampa se estende por um quilômetro e meio sob a geleira antes de romper uma caverna de pedra iluminada por musgo bioluminescente crescendo nas paredes. A bioluminescência é persistente em todo o Subterrâneo, e é claro para os personagens que acabam aqui que não estão mais no caminho para encontrar Ythryn. Suas únicas opções são retornar às Cavernas da Fome ou continuar explorando o Subterrâneo. A última opção está além do escopo desta aventura.

H27. PLATAFORMA DE OBSERVAÇÃO OESTE

Presas ao teto de 9 metros de altura desta caverna, há uma floresta de pingentes de gelo, alguns dos quais atingiram um comprimento de cinco metros ou mais. Embutido na parede sul está um edifício cilíndrico e abobadado feito de pedra preta contínua e decorado com constelações com um brilho fraco. Estátuas de magos humanos cobertas de geada estão em frente a este edifício, olhando para fora do topo de pedestais de pedra de um metro de altura. O edifício e as estátuas são elevados por uma plataforma curva de pedra de 1,50 m de altura, cercada por um muro baixo, com degraus de pedra que levam até ela.

Consulte a área H28 para obter uma descrição do interior do edifício de pedra. As constelações na parede externa do edifício lançam uma luz fraca em uma faixa de 4,5 metros - apenas o suficiente para iluminar as estátuas cobertas de gelo que o circundam.

Estátuas. O Professor Skant pode verificar que as estátuas foram esculpidas por magia e que, devido ao seu traje, elas representam magos Netherese. Um personagem pode fazer o mesmo com um teste bem sucedido de Inteligência CD 15 (História).



Escondidos atrás das duas estátuas mais a oeste estão **dois guerreiros drow de elite** chamados **Meldirn** e **Tlaknar**. Eles lançam magia ***fogo das fadas*** nos intrusos antes de atacar com suas bestas de mão. Eles logo se juntam a Yilsebek, o mago drow na área H28, que tenta engolir o máximo de inimigos possível com sua magia de névoa mortal. Para obter mais informações sobre os drow e por que estão aqui, consulte a área H28.

Se houver muitos inimigos para o drow lidar por conta própria, **Yilsebek** tenta convocar um demônio das sombras para ajudar. Se a derrota for inevitável, Yilsebek conjura ***voo*** sobre si mesmo, sobe a rampa de gelo em direção à área H24 e foge de volta para o Subterrâneo através dos túneis de remorhaz, deixando **Meldirn** e **Tlaknar** se defenderem sozinhos.

H28. POSTO AVANÇADO DROW

Grande parte deste edifício desabou, mas a sala da frente está intacta - e também sem gelo e geada. Os restos de móveis quebrados sugerem que a sala já serviu como oficina de mago. Em cima de uma mesa lascada está um cubo de enxofre pequeno o suficiente para segurar com uma das mãos. O ar ao redor do cubo se agita, pois parece estar emitindo calor seco o suficiente para aquecer o ambiente.

Um **mago drow** chamado **Yilsebek Dalambra** transformou este edifício Netherese parcialmente destruído em um posto avançado. A partir daqui, ele pretende lançar uma expedição completa às ruínas de Ythryn, que ele e seus companheiros drows descobriram há algumas semanas. O drow entrou nas **Cavernas da Fome** escalando um túnel remorhaz que se conecta ao Subterrâneo. Usando uma magia mensagem, **Yilsebek** pediu à matrona mãe de sua casa para enviar reforços, mas eles estão a semanas de distância.

Yilsebek não deseja compartilhar sua recente descoberta com rivais em potencial, nem confia nos habitantes da superfície. Por essas razões, os personagens não podem persuadir Yilsebek a unir forças com eles.

Tesouro. A fonte de calor da sala é um **cubo térmico** (veja Apêndice D) que Yilsebek encontrou durante sua última incursão em Ythryn.

Yilsebek carrega **uma bolsa de seda de aranha** que contém seu grimório (descrito abaixo), um **broche em forma de aranha feito de obsidiana** e gravado com o símbolo da **Casa Dalambra (25 po)**, e **uma garrafa meio vazia de Elverquisst** (um raro licor rubi élfico colorido destilado do sol e frutas raras de verão). O **Professor Skant** reconhece **Elverquisst** à primeira vista, já que ele é um especialista em sua confecção. Personagens elfos também o reconheceriam.

O grimório de Yilsebek tem capa de couro preto e páginas feitas de folhas de **trillimac** (um fungo do Subterrâneo). O livro contém as seguintes magias: *alterar-se, armadura arcana, compreender idiomas, detectar magia, escudo arcano, fabricar, invisibilidade maior, mensagem, mísseis mágicos, névoa mortal, passo nebuloso, raio de bruxa, relâmpago, sugestão, teia, tentáculos negros de Evard, voo*.

H29. PLATAFORMA DE OBSERVAÇÃO LESTE

Se os personagens ainda não estiverem familiarizados com as estruturas descritas nas áreas H27 e H28, use o seguinte texto para descrevê-los:

Estalactites agarram-se ao teto de seis metros de altura desta caverna de gelo. Embutido na parede sul está um edifício circular abobadado feito de pedra preta sem costura e decorado com constelações com um brilho fraco. Uma estátua coberta de gelo de um mago humano está do lado de fora, olhando para fora do topo de um pedestal de pedra de um metro de altura. O edifício e a estátua ficam em uma plataforma curva de pedra de 1,50 m de altura, cercada por um muro baixo.

Degraus de pedra cobertos de geada descem da plataforma de pedra para o chão gelado na seção mais ao norte da caverna, conforme mostrado no mapa 6.1.

Auril, a Donzela Gélida, transformou dez das estalactites de gelo que se agarram ao teto em criaturas que parecem **perfuradores**. Usam o bloco de estatísticas do **perfurador**, têm imunidade a dano congelante, e causam 10 (3d6) dano perfurante mais 10 (3d6) dano congelante sobre um golpe. Os drows nas áreas H27 e H28 estão cientes dos **perfuradores** de gelo, tendo-os visto rastejando ao longo do teto, e fazendo o possível para evitá-los.

H30. CENTELHA DE VLAGOMIR

Esta caverna tem um teto de 4,5 metros de altura e uma caverna menor sem saída na parte de trás dela. Saindo do chão da caverna maior em um ângulo de 60 graus está uma lança de madeira gigante com a ponta de obsidiana apontando para cima. A arma brilha com uma luz fraca e fria.

A lança tem 7,5 metros de comprimento, mas apenas sua metade superior é visível; o resto está alojado no chão gelado. Puxá-la de graça requer uma ação e um teste bem sucedido de Força CD 23.

Tesouro. A lança pertencia a um gigante do gelo chamado **Vlagomir**, cujos restos mortais podem ser encontrados na área H21. O gigante era um caçador de dragões brancos e um **Escolhido de Thrym**, o Deus maligno dos gigantes do gelo. Quando Vlagomir morreu, a centelha de seu guerreiro foi ligada à lança. Na primeira vez que um bárbaro, guerreiro, monge ou ranger tocar a lança, a luz ao redor da lança se apaga quando a centelha de Vlagomir concede o seguinte fetiche sobrenatural ao personagem (veja “**Dons Sobrenaturais**” no *Livro do Mestre*):

Centelha de Vlagomir. Você ganha 30 cm de altura a cada hora e fica proporcionalmente mais pesado até ficar com 6 metros de altura e pesar 3.500 kg. Quando você tem 2,75 m de altura, sua Força passa a 19, a menos que já seja mais alta. Para cada 1 metro adicional de altura que você ganha, sua Força aumenta em 1, até um máximo de 23. Armaduras e roupas que você está vestindo e armas que você está carregando aumentam magicamente de tamanho para corresponder ao seu crescimento. Se você for o destinatário de uma magia de restauração maior ou magia semelhante, esse fetiche desaparece de você e você imediatamente volta ao tamanho normal, junto com qualquer armadura, roupa e armas em sua posse.

H31. COISA NO GELO

Uma lâmina plana de gelo turvo forma uma parede desta caverna de 12 metros de altura. Algo escuro e monstruoso se move atrás da parede, seus tentáculos balançando desimpedidos. Vocês se tornam conscientes de que não estão sozinhos em suas mentes. De alguma forma, esse horror de outro mundo se infiltrou dentro de vocês.



Retirado do site: © https://i0.wp.com/78.media.tumblr.com/4ed2ab8e454eccfa9f4af8ace59744c6/tumblr_p1dwumdsc21tibuboo1_1280.jpg?resize=350%2C200&ssl=1. by Dario Santarelli

Algo além da compreensão mortal existe parcialmente dentro da parede de gelo e parcialmente dentro de algum distante e horrível semiplano. Conforme essa entidade sobrenatural perscruta a caverna, os visitantes correm o risco de perder sua sanidade sob sua influência.

Qualquer criatura que chegue a 6 metros da parede de gelo é alvo de uma magia **dominar monstro** (salvaguarda CD 15). A entidade pode se concentrar em até dez dessas magias de uma vez. Qualquer criatura que tenha sucesso no teste de resistência contra a magia resiste a ela e não pode ser alvo deste efeito novamente. Se falhar na salvaguarda, a criatura fica perfeitamente imóvel e não faz nada enquanto a entidade alienígena sonda sua mente por 1 hora. Se uma criatura permanecer sob o efeito da magia por toda a duração, ela deve fazer uma salvaguarda de Inteligência CD 15 no final da hora, recebendo 44 (8d10) de dano psíquico se falhar na salvaguarda ou metade do dano se for bem sucedida. Quer o teste seja bem-sucedido ou não, uma criatura submetida à sonda de uma hora também ganha uma forma de **loucura de longa duração** determinada aleatoriamente, determinada rolando na tabela da **Loucura de Longa Duração** no *Livro do Mestre*.

A parede de gelo tem CA 13, vulnerabilidade a dano ígneo e imunidade a frio, veneno e danos psíquicos. Se a parede sofrer 50 pontos de dano ou mais, grandes rachaduras se formam ao longo de sua superfície, e a entidade alienígena se retira para seu semiplano distante, para nunca mais retornar. Conforme ela se retira, suas magias de **dominar monstro** terminam.

H32. CAVERNA ESPELHADA

Cada superfície desta caverna de seis metros de altura é polida com um acabamento espelhado, de modo que você se depara com incontáveis reflexos distorcidos de si mesmo. Sua cabeça gira enquanto você tenta se manter no lugar.

Se Tekeli-li estiver aqui, adicione:

Agachado no meio da caverna está um gnoll magro com olhos vorazes e o fedor da sepultura que vem dele. A criatura não lança um reflexo.

Rolagens de ataque à distância feitos nesta caverna têm desvantagem por causa dos reflexos desorientadores. Se Tekeli-li estiver aqui, o vampiro gnoll usa seu **Cacarejo Medonho** primeiro, depois alveja os inimigos com seu **Olhar Repugnante** até que um ou mais deles se aproxime do alcance corpo a corpo. Consulte a seção “**Tekeli-li**” anteriormente neste capítulo para mais informações sobre as táticas de Tekeli-li.

Hospedeiro Slaad. Se um dos personagens tem o segredo **Hospedeiro Slaad** (veja **Apêndice B**) e o girino slaad ainda não nasceu ou foi destruído, ele irrompe do peito do personagem quando o personagem entra nesta caverna.

H33. OBSERVADOR NAS PAREDES

Esta caverna em forma de U de 4,5m de altura parece vazia à primeira vista, mas uma batida repentina chama sua atenção para a parede oeste, dentro da qual está presa uma figura vestida de preto com um rosto dourado.

Uma **múmia** vestida com uma túnica preta esfarrapada e usando uma máscara facial dourada está presa na parede oeste e não tem como se livrar do gelo. A múmia foi criada por sacerdotes Netherese para servir como guardiã da tradição em Ythryn.

A seção de gelo que aprisiona a múmia possui **CA 13, 22 pontos de vida**, vulnerabilidade a dano ígneo e imunidade a frio, veneno e danos psíquicos. Se a parede for reduzida a **0 pontos de vida**, a múmia é liberada e segue para a **área H39** e daí para a biblioteca de Ythryn (**área Y9** do Capítulo 7). Ela ignora os personagens, a menos que eles interfiram nela.

Tesouro. A máscara dourada da múmia (750 po) é um objeto de arte Netherese.

H34. ESCOMBROS DA CIDADE

Esta caverna pode conter uma **assombração psíquica** (veja “**Assombrações Psíquicas**”).

Grandes pedaços de pedra se projetam do teto de 6 metros de altura desta caverna vazia.

Os fragmentos de pedra são pedaços de Ythryn que se assentaram no gelo. Qualquer personagem que examine a pedra e faça um teste de Inteligência **CD 15** (História), se obter sucesso ele determina a sua verdadeira natureza. (A característica **Conhecimento de Pedras** de um anão pode ser útil aqui.) Se o teste for bem-sucedido, o personagem pode confirmar que a pedra não é formada naturalmente nem talhada, mas sim moldada por magia.

H35. CUBO MISTERIOSO

No chão, no meio dessa caverna de 5 metros de altura, está um cubo de quase 2 metros de pedra lisa verde-acinzentada que está livre de gelo.

O cubo de pedra é um **mímico cuspidor** (veja **Apêndice C**). Qualquer coisa que toque o mímico automaticamente adere a ele, e uma criatura enorme ou menor aderida ao mímico também é agarrada por ele (salvaguarda **CD 16**). O mímico gera pseudopodes e ataca se for tocado, ferido ou perturbado de outra forma.

H36. BOSQUE CONGELADO

Se os personagens chegarem até aqui e ainda não enfrentaram Tekeli-li, o vampiro gnoll os confronta aqui em sua forma de hiena grande.

Um bosque de árvores cobertas de gelo enche esta caverna de quinze metros de altura, cujo chão é uma mistura de terra e gelo. Por alguma magia ou milagre, as árvores estão vivas, suas copas grossas com folhas geladas, seus galhos com peras roxas penduradas como ornamentos. Um muro baixo, quebrado em vários pontos, abre caminho através do arvoredo, que é cercado por seis saídas.



Pêra Roxa

Este bosque de pereiras foi encantado pelos arcanistas Netherese para suportar altas altitudes e condições climáticas adversas. Essa magia permitiu que as árvores prosperassem até mesmo nessas cavernas geladas. Essencial para a sobrevivência do bosque é uma **dríade** chamada **Hathowyn**, que reside na árvore mais ao sul. Se a dríade morrer, as árvores morrem **1d10 dias** depois. Séculos de isolamento tornaram **Hathowyn** solitária, e a dríade anseia por conversa e companhia.



Retirado do site: © <https://br.pinterest.com/pin/30680841190147028/>

Se Tekeli-li estiver presente, **Hathowyn** permanece escondida em sua árvore até que o vampiro gnoll saia ou seja destruído. Tekeli-li nunca viu a dríade e não sabe de sua presença. Se tiver a chance, **Hathowyn** tenta envolver os personagens em uma conversa, falando élfico ou silvestre. Ela espera mantê-los no bosque pelo maior tempo possível. Se os personagens tentarem ir embora, Hathowyn tenta convencer um deles a ficar e lhe fazer companhia. A dríade conhece as seguintes informações:

- A magia netherese liga a **dríade** ao bosque e mantém as árvores vivas.
- As peras penduradas nas árvores são magicamente deliciosas.
- Três elfos negros passaram pelo bosque da dríade em várias ocasiões, indo e vindo pelas passagens sudoeste e sudeste (levando às áreas **H29** e **H39**). **Hathowyn** não falou com eles por medo de que pudessem machucá-la.
- Criaturas estranhas com um olho só se escondem na caverna ao sul (área **H37**). Eles seguiram os elfos negros por baixo depois de sua última incursão pela passagem sudeste.
- **Peras roxas.** Cada árvore tem **3d6 peras maduras** penduradas em seus galhos, a maioria delas ao alcance. Qualquer criatura que coma mais da metade de uma pêra roxa ganha o benefício de um **fetice especial** (veja “**Dons Sobrenaturais**” no *Livro do Mestre*). Determine o fetice aleatoriamente rolando um **d20** e consultando a tabela de **Fetiches de Pera Roxa**. Este fetice desaparece de uma criatura antes que ela possa ganhar mais um fetice comendo peras roxas. Uma criatura que coma três ou mais peras roxas em 1 hora fica envenenada por 24 horas depois e sofre cólicas dolorosas até o fim do quadro.

H37. INTUIÇÕES SOBRENATURAIS

Amontoadas na extremidade oeste desta caverna de 3 metros de altura, estão quatro criaturas curvadas com costas espinhosas e garras afiadas. Cada uma olha para vocês com um único olho que não pisca.

Esses **quatro nóticos**, habitantes malignos de Ythryn, seguiram Yilsebek e seus companheiros drows até o bosque da dríade (área **H36**) antes de se refugiarem nesta caverna. Os nóticos usam sua **Intuição Sobrenatural** para colher segredos dos personagens. Eles relutam em provocar um grupo bem armado de aventureiros, preferindo matar uma presa solitária, mas se atacados, respondem da mesma forma.

FETICHES DE PERA ROXA

d20	Fetice Sobrenatural
1-2	Fetice do Druidismo. Este fetice permite que você conjure o truque druidismo como uma ação, sem componentes necessários. Depois de usado três vezes , esse fetice desaparece de você.
3-5	Fetice de Zombaria Perversa. Este fetice permite que você conjure o truque zombaria viciosa (versão 5º círculo; salvaguarda CD 15) como uma ação. Depois de usado três vezes , esse fetice desaparece de você.
6-8	Fetice de invisibilidade. Este fetice permite conjurar a magia de invisibilidade como uma ação, sem a necessidade de componentes. Depois de usado três vezes , esse fetice desaparece de você.
9-11	Fetice da Mensagem. Este fetice permite conjurar a magia mensagem como uma ação, sem componentes necessários. Uma vez usado, esse fetice desaparece de você.
12-14	Fetice de Curar Ferimentos. Este fetice permite que você conjure a magia curar ferimentos (versão de 3º círculo) como uma ação, sem componentes necessários. Sua habilidade de conjurar magias para este fetice é a Sabedoria. Uma vez usado, esse fetice desaparece de você.
15-17	Fetice do Relâmpago. Este fetice permite que você conjure a magia relâmpago (salvaguarda CD 15) como uma ação, sem componentes necessários. Uma vez usado, esse fetice desaparece de você.
18-19	Fetice de Roxomancia. Este fetice permite que você conjure a magia fogo das fadas (apenas luz violeta; salvaguarda CD 15) como uma ação bônus em vez de uma ação, nenhum componente necessário. Depois de usado três vezes , esse fetice desaparece de você.
20	Fetice da Restauração. Este fetice tem 6 cargas . Você pode usar uma ação para gastar algumas de suas cargas para lançar uma das seguintes magias: restauração maior (4 cargas) ou restauração menor (2 cargas). Assim que todas as suas cargas forem gastas, este fetice desaparece de você.

Oferecer comida e bebida aos **nóticos** afrouxa suas línguas, mas esses falam e entendem apenas **Loross** (veja o “*Loross: A Língua Netherese*”). Eles também podem escrever na escrita *Dracônica*. O professor Skant pode servir como tradutor se nenhum dos personagens puder entender os nóticos.

Os **nóticos** não têm memória de sua humanidade perdida, e qualquer informação que eles possam fornecer é distorcida com pedaços de tolice. Personagens que tiverem sucesso num teste de Sabedoria CD 12 (Intuição) podem obter as seguintes informações dos nóticos após uma breve conversa:

- **Iriolarthas**, um poderoso arquimago Netherese, cuida de Ythryn. Ele perdeu não apenas a mente, mas a maior parte do corpo também. Tudo o que resta dele é um crânio humano flutuante.
- Mãos gigantes flutuantes feitas de força mágica vagam pela cidade.
- O **mythallar** de Ythryn não funcionará corretamente enquanto o **Eixo** - um poderoso artefato que data de 40.000 anos - permanecer na cidade. O artefato está localizado dentro da torre central da cidade.
- É necessário realizar um ritual para entrar na torre central de Ythryn. (Os nóticos não se lembram de como o ritual funciona, mas eles se lembram de que as pistas podem ser encontradas nas torres de feitiçaria espalhadas por toda a cidade.)
- Em algum lugar em Ythryn há um pergaminho que pode invocar o **tarrasque**.

H38. CAVERNAS DE GELO

Embora essas cavernas estejam vazias, uma ou mais delas podem conter uma **assombração psíquica** (veja “*Assombrações Psíquicas*”).

As cavernas têm tetos de seis metros de altura e piso escorregadio.

H39. PASSAGEM PARA YTHRYN

Este túnel de gelo corta a geleira por quase um quilômetro antes de terminar na grande caverna de gelo que contém Ythryn, descrita no **Capítulo 7**.

Hospedeiro Slaad. Se um dos personagens tem o segredo **Hospedeiro Slaad** e o girino slaad ainda não nasceu ou foi destruído, ele irrompe do peito do personagem conforme o personagem desce por este túnel.

TERMINANDO

Assim que os personagens entrarem na **área H39**, eles podem fazer seu caminho mais fundo na Geleira Reghed, onde a cidade perdida de Ythryn os aguarda.

AVARICE SEGUE

Orientada pelas visões de Levistus, Avarice acompanha os personagens até a Geleira Reghed. Mais ou menos no momento em que os personagens chegam a Ythryn, a maga tiefling e seus seguidores chegam às Cavernas da Fome e matam todos os guerreiros Tribo do Alce que guardam a entrada. Avarice então conduz sua trupe pelas cavernas geladas, marchando em direção a seu destino.

Mais informações sobre Avarice e seus seguidores são fornecidas no próximo capítulo.

TEKELI-LI ESCAPA

Se os personagens não matarem **Tekeli-li**, o vampiro gnoll deixa as *Cavernas da Fome* em forma de névoa e faz seu caminho através da tundra sem sol, eventualmente encontrando um amplo suprimento de comida em Dez Burgos.

Retirado do site: © <https://www.instagram.com/p/CIOYeAeBSHn/>
By jamesrpgart - James Webster





Ythryn é assombrado por notícias que já foram poderosos feiticeiros netherese.

CAPÍTULO 7: DESTRUIÇÃO DE YTHRYN

Ythryn repousa nas profundezas silenciosas da Geleira Reghed. O gelo envolve o enclave por todos os lados, mas a magia imbuída em sua construção em pedra o protege da destruição total. Ythryn é agora uma cidade de cadáveres - um túmulo para aqueles que morreram aqui e uma armadilha mortal para aqueles que se atrevem a explorar seus corredores em ruínas e glaciais.

EXECUTANDO ESTE CAPÍTULO

Antes de executar sua primeira sessão de jogo na necrópole, revise as seções “*Iriolarthas o Demilich*” e “*A Queda de Ythryn*” abaixo, bem como as seções “*Lidando com a Irmandade Arcana*” e “*A Ira de Auril*” no final do capítulo.

AVANÇO DO PERSONAGEM

Idealmente, os personagens estão no **9º nível** quando chegam a Ythryn pela primeira vez. Você decide com que rapidez eles avançam no nível. Trate o seguinte como sugestões:

- Os personagens ganham **um nível** depois de superar os desafios de todas as **oito torres de magia** (áreas Y4, Y7, Y11, Y18, Y20, Y22, Y24 e Y26).
- Os personagens ganham um nível quando alcançam o estudo de Iriolarthas (área Y19q).
- Os personagens ganham **um nível** se realizarem algo extraordinário, como destruir **Iriolarthas o Demilich**, todas as **três formas de Auril** ou o obelisco na área Y21.

Se você seguir as sugestões acima, os personagens podem estar no **12º nível** na conclusão da aventura - uma consideração importante se você pretende continuar a campanha além desta aventura.

IRIOLARTHAS O DEMILICH

Iriolarthas, uma vez um poderoso **lich** e antes disso um mago humano de Netheril, existe hoje como um **demilich** que assombra as ruínas de Ythryn. **Iriolarthas** permanece como um crânio em deterioração que vagueia pela necrópole em desespero solitário. Símbolos finos das oito escolas de magia se formam acima dele e se dissipam rapidamente.

Um **demilich** é o que acontece com um **lich** que se esquece de alimentar as almas em seu filactério, e o filactério de Iriolarthas está vazio há quase dois mil anos, enterrado sob os escombros de Ythryn, longe do alcance do demilich. Tendo perdido seu corpo e suas habilidades de conjurar magias, o demilich tem esperança de que outros magos Netherese venham em seu resgate, sem saber que o Império de Netheril não existe mais. Embora tenha ficado preso em Ythryn sob o gelo por séculos, o demilich tem uma noção muito pobre de quanto tempo se passou.

Quando confrontado por recém-chegados, o **demilich** presume que eles são os salvadores de outro enclave Netherese e observa para ver o que eles fazem. O demilich não tem meios de comunicação e não pode ser contatado telepaticamente, então julga os recém-chegados em silêncio. Personagens que observam Iriolarthas e obtêm sucesso num teste de Sabedoria CD 13 (Intuição) verificam se o demilich os está a vigiar para ver como reagem ao que os rodeia. Se o demilich concluir, com base em suas observações, que os personagens não são uma equipe de resgate de outro enclave Netherese, ele tenta destruí-los antes que eles possam roubar qualquer um dos segredos de Ythryn. O mesmo é verdade para NPCs invasores, como membros da Irmandade Arcana. Um grupo pode enganar o demilich fazendo-o pensar que pertence a Ythryn sendo bem-sucedido em um teste de grupo de Carisma CD 13 (Enganação). Se o teste do grupo for bem-sucedido, Iriolarthas acredita que o grupo é o que finge ser; se o teste do falhar, o demilich vê através da enganação do grupo e se torna hostil em relação aos personagens. Se o demilich pensar que os personagens são salvadores, dada a forma como aparecem e agem, ele os segue até que algo mude de ideia.

Embora não tenha os meios para se comunicar, o demilich vagamente lembra as circunstâncias que levaram à sua situação atual.

A QUEDA DE YTHRYN

Depois de usar o **mythallar de Ythryn** (veja **Apêndice D**) para erguer o enclave de Ythryn para o céu, **Iriolarthas** e seus aprendizes viajaram para o norte congelado em busca de relíquias de Ostoria, um império antigo de gigantes mágicos que travaram guerra contra os dragões quarenta mil anos antes. Depois de muitas escavações infrutíferas, eles encontraram um grande eixo de pedra com sigilos estranhos no fundo do Mar do Gelo Móvel e o trouxeram de volta a Ythryn para estudo no outono de -343 CV, o *Ano da Medula Resfriada*. Durante um de seus experimentos, algo deu errado - um lampejo de força do eixo fez com que o mythallar de Ythryn desligasse, o que por sua vez fez com que a cidade caísse do céu e se espatifasse no gelo abaixo.

Os habitantes de Ythryn tiveram apenas alguns momentos para reagir quando a cidade caiu. **Iriolarthas** conjurou uma porta para um semiplano mágico e a atravessou bem a tempo. Enquanto Ythryn se acomodava em sua sepultura gelada, toda a magia da cidade foi desfeita por um breve período, como se algo estivesse tentando drená-la. O semiplano expulsou Iriolarthas naquele instante, prendendo o lich em Ythryn, e se tornou um semiplano vivo (veja **Apêndice C**). **Iriolarthas** procurou nas ruínas da cidade seu **grimório** e seu **filactério**, recuperando apenas o primeiro. Ele também encontrou vários servos mágicos em êxtase que sobreviveram à devastação, bem como um punhado de aprendizes que usaram suas magias de maneiras engenhosas para escapar da morte.

Alguns dos que estavam dentro tentaram fugir de Ythryn, mas o gelo glacial bloqueou todas as rotas convencionais de fuga e as tentativas de sair por magia foram frustradas por um intercessor problemático: o eixo misterioso na cidadela de Iriolarthas ainda estava emitindo pulsos mágicos de energia que impediam a conjuração de magias. No momento em que essa interrupção parou cerca de cinquenta anos depois, o medo e a loucura haviam distorcido as mentes dos aprendizes de magos, transformando-os em **nóticos**. Enquanto isso, **Iriolarthas** foi ficando cada vez mais fraco até que, finalmente, o corpo esquelético do lich virou pó.

DESTINO DE NETHERIL

O **Império de Netheril** surgiu há mais de 5 mil anos. Aqueles que seguem o calendário **Dalereckoning** colocariam a data de nascimento de Netheril em **-3859 CV**.

O legado Netherese começou com a descoberta dos **Manuscritos Nether**. Esses longos pergaminhos dourados ensinaram os arcanistas Nethereses a exercer magia além de suas fantasias mais selvagens. Demorou séculos, mas os **Netherese** que dominavam o poder dos **Manuscritos Nether** se tornaram uma classe dominante, vivendo em grandes cidades voadoras ou refugiando-se em tocas subterrâneas remotas.

Apesar de seu grande poder, os Netherese enfrentaram uma ameaça crescente. Sob o coração de seu império viviam aberrações conjuradoras chamadas **phaerimm**. Usando sua habilidade de drenar magia, os **phaerimm** começaram a desvendar a **Trama**, sem a qual Netheril entraria em colapso. Em 339 CV, quatro anos após a queda de Ythryn, o arcanista mais poderoso do império, **Karsus**, tentou neutralizar a ameaça **phaerimm** lançando uma magia de poder incomparável que permitiria que ele substituísse **Mystryl** como o **Deus da Magia**, dando-lhe o absoluto controle sobre a **Trama**. **Mystryl** se opôs a **Karsus** em um momento-chave durante a conjuração da magia, um feito que ele só poderia realizar se sacrificando e rasgando a **Trama**. **Karsus** foi morto instantaneamente, e por um tempo depois disso, a maioria das criaturas do mundo ficou sem magia ou simplesmente incapaz de controlá-la.

Sem grande magia para mantê-los no ar, as cidades voadoras restantes de Netheril caíram no chão, e muitos arcanistas que sobreviveram ficaram loucos. Uma vez que a magia voltou a ser usada, os arcanistas Nethereses não podiam mais conjurar suas magias mais poderosas como faziam antes, forçando-os a recorrer à magia tradicional. Quatrocentos anos depois de **Karsus** lançar sua magia, o império Netherese não existia mais - esmagado por seus inimigos e destruído por sua própria arrogância.

Nos Reinos Esquecidos, **Netheril** é um império definitivamente perdido. Subiu a alturas incomparáveis, mas acabou caindo em ruínas. Se você já jogou um jogo de ficção científica que inclui o conceito de uma civilização perdida e altamente avançada, pode começar a imaginar como deve ter sido a antiga Netheril. Desse império vieram muitos dos monstros temíveis, masmorras bizarras e itens mágicos maravilhosos encontrados em Faerûn hoje.

NECRÓPOLE DE YTHRYN

Quando os personagens chegarem a **Ythryn**, leia:

O túnel se abre em uma vasta gruta cercada por gelo brilhante. Consignada a este sepulcro congelado está uma cidade fantástica esculpida por magia ancestral e iluminada de uma forma assustadora por luzes verdes e roxas que não emitem calor. A cidade é ligeiramente inclinada, suas torres inclinando-se para longe de vocês, como se recuassem diante de sua presença.

Vocês estão no topo de uma ponte de gelo coberto de geada que se estende em direção à cidade como a língua morta e congelada de algum monstro horrível de cuja boca vocês acabaram de sair.

Mostre o **mapa 7.1** aos seus jogadores. O **mapa 7.2** é a versão do DM do mesmo mapa. Como a cidade é iluminada magicamente, os personagens podem ver quase toda ela de seu ponto de vista na ponte de gelo.

A maioria dos edifícios da cidade está envolta em gelo e arruinada pelo tempo. Muitos de seus distritos foram pulverizados quando Ythryn caiu do céu, e o resto caiu em ruínas nos séculos desde então. Use as informações abaixo para adicionar vida a esta maldita cidade dos mortos.

HABITANTES DA NECRÓPOLE

Ythryn é o lar de muitas ameaças. Seus habitantes mais importantes estão resumidos abaixo:

- O **demilich Iriolarthas** mora na torre central (área Y19), mas pode ser encontrado em qualquer lugar na necrópole.
- Magos que sobreviveram à queda de Ythryn, mas sucumbiram à praga arcana (veja **“Efeitos Mágicos”** abaixo) se tornaram **nóticos** que falam **Loross** em vez de **Subcomum** (veja a barra lateral **“Loross: A Língua Netherese”**).
- **Servos imortais** conhecidos como **magen** (veja Apêndice C) desempenham incansavelmente suas funções ou esperam em silêncio por novas ordens.
- **Magias Mortais vivas** (veja Apêndice C) protegem um punhado de locais na cidade.

ENCONTROS ALEATÓRIOS

Após cada hora que os personagens gastam explorando a cidade, ou cada vez que os personagens realizam uma busca completa em um edifício não numerado no mapa, jogue dados percentuais e consulte a tabela de **Encontros em Ythryn** para determinar se o grupo tem um encontro aleatório. Alguns encontros aleatórios têm variantes se Avarice ou Auril estiverem presentes na necrópole (consulte **“Lidando com a Irmandade Arcana”** e **“A Ira de Auril”** no final do capítulo).

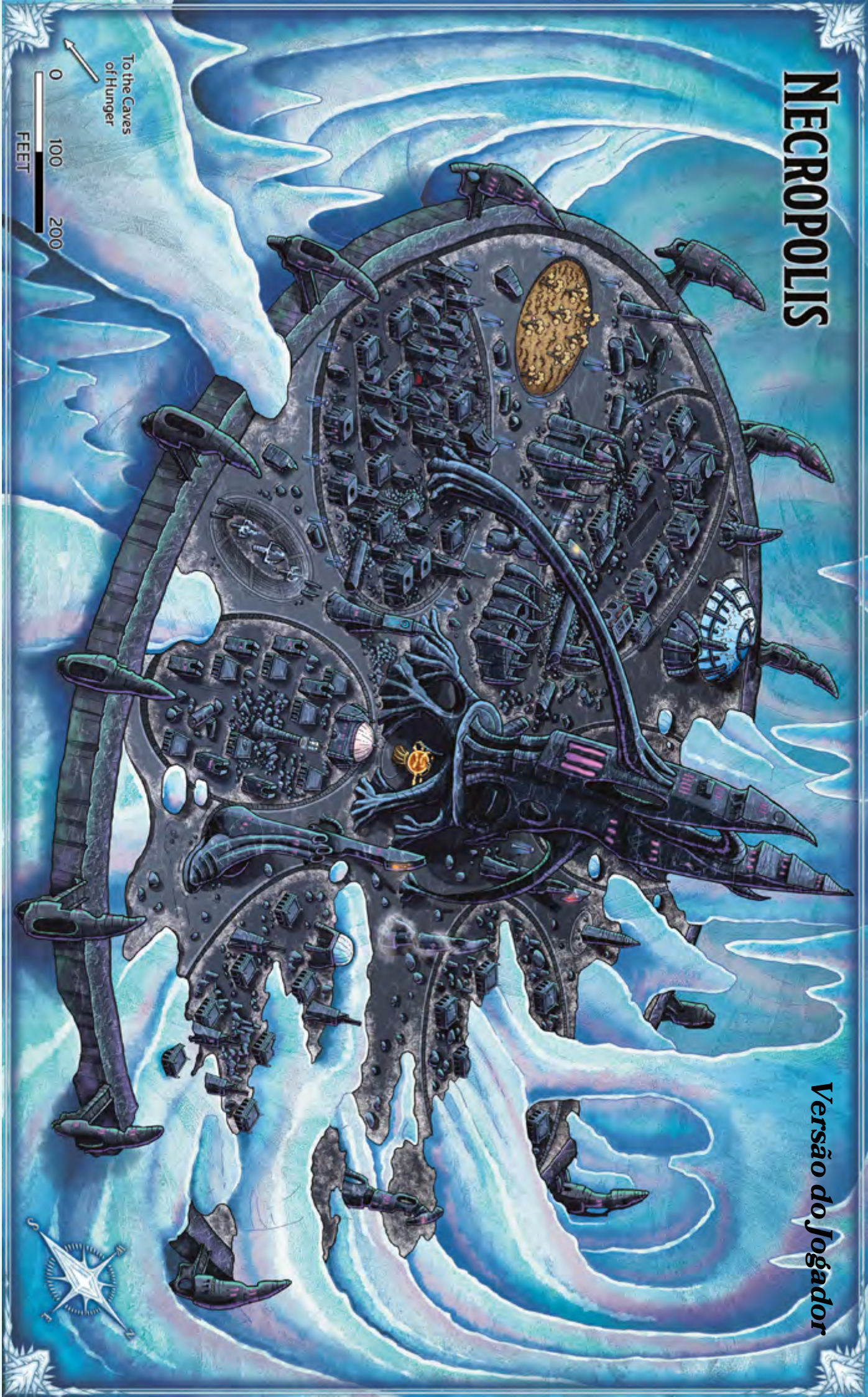


Map 7.2: Necrópole de Xithryn



NECROPOLIS

Versão do Jogador



ENCONTROS EM YTHRYN

d100	Encontro
01-50	Sem encontro
51-55	Um sangrador de tumbas (veja Apêndice C)
56-60	1d3 Mãos de Bigby Vivas (veja Apêndice C), ou 2d4 fanáticos do culto (Cavaleiros da Espada Negra) se a Avarice estiver em Ythryn
61-65	1d3 Mímicos cuspidores (veja Apêndice C), ou 1d3 caminhantes da luz gélida (veja Apêndice C) se Auril estiver em Ythryn
66-70	1d4+1 gárgulas ou um esqueleto gigante de gelo (veja Apêndice C) acompanhado por 1d3 lobos de inverno se Auril estiver em Ythryn
71-75	1d4+1 demos magen e 1d4 galvan magen (veja Apêndice C para suas estatísticas)
76-80	1d4 +1 demos magen e 1d4 hypnos magen (veja Apêndice C para suas estatísticas)
81-90	1d6 nóticos (ex-magos Netherese) que falam Loross em vez de <i>Subcomum</i> (veja " <i>Loross: A Língua Netherese</i> ")
91-00	Iriolart o demilich , com 1d3 nóticos que falam Loross em vez de <i>Subcomum</i> atrás dele (o demilich usa os nóticos para abrir e fechar portas e obstáculos, já que ele não pode fazer isso)

EFEITOS MÁGICOS

Os seguintes efeitos mágicos estão presentes em toda a necrópole:

- Magias de **chamas contínuas** iluminam lâmpadas de rua, bem como interiores e exteriores de edifícios.
- Um poderoso encantamento estabiliza a gravidade para que as criaturas fiquem de pé, mesmo que a cidade esteja inclinada. Esse encantamento se estende por todo o enclave em um hemisfério cujo teto tem 250 metros de altura.
- Humanoides que permanecerem na necrópole por muito tempo provavelmente contrairão uma **praga arcana** (veja abaixo).

PRAGA ARCANA

Qualquer humanoide que fique 12 horas na necrópole deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou contrair uma praga arcana. Essa doença mágica transforma o humanoide em **nótico**, mas somente depois que a vítima experimenta alucinações e sentimentos de isolamento e paranoia. Outros sintomas incluem pele úmida, perda de cabelo e miopia.

Um personagem jogador infectado com a praga arcana ganha o seguinte defeito: "**Eu não confio em ninguém**". Esse defeito, supera qualquer defeito conflitante, é alimentado por delírios que são difíceis para o personagem distinguir da realidade. Delírios comuns incluem a crença de que os aliados estão conspirando para roubar as riquezas da vítima ou se voltar contra ele.

Sempre que termina um descanso longo, um humanoide infectado deve repetir a salvaguarda. Se for bem-sucedido na salvaguarda, a CD para futuros testes de resistência contra a praga arcana cai em 1d6. Se a CD de salvaguarda cair para 0, a criatura supera a praga arcana e se torna imune ao efeito de exposição posterior.

Uma criatura que falha em três dessas salvaguardas se transforma em um nótico sob o controle do Mestre. Apenas uma magia desejo ou intervenção divina pode desfazer essa transformação.

Uma magia de restauração maior ou magia semelhante acaba com a infecção no alvo, removendo a falha e todos os outros sintomas, mas esta magia não protege o alvo contra exposição posterior.

RITO DO OCTAD ARCANO

Para passar pelo campo de força que circunda o Pináculo de Iriolarthas (área Y19) e o mythallar Ythryn (área Y23), deve-se realizar o Rito da Octad Arcano na soleira da porta do pináculo (área Y6). Para aprender esse ritual, o grupo deve explorar oito locais da cidade e traduzir as inscrições neles encontradas. Uma vez que as inscrições são traduzidas e montadas em ordem, as oito etapas do ritual tornam-se claras:

Etapa 1. Segure uma varinha confeccionada com Carvalho Nether sobre o seu coração.

Etapa 2. Invoque uma chama em sua palma.

Etapa 3. Fale um segredo de você em voz alta. (Os segredos no **Apêndice B** podem entrar em jogo aqui e na etapa 4.)

Etapa 4. Obrigue outra pessoa a compartilhar um segredo com você.

Etapa 5. Apague a chama no gelo.

Etapa 6. Mascare sua aparência.

Etapa 7. Desenhe um círculo no chão usando as cinzas de um cadáver.

Etapa 8. Fique dentro do círculo e consuma o veneno.

Este ritual foi projetado para testar a aptidão mágica dos visitantes, mas pode ser realizado sem conjurar magias. Por exemplo, um aventureiro pode acender um punhado de óleo de lamparina para "**invocar uma chama**" (levando 1 de dano ígneo no processo). Qualquer criatura que execute todas as oito etapas do ritual na ordem correta fora da espiral pode passar pelo campo de força depois disso.

EXPLORANDO AS RUINAS

Conforme os personagens exploram a necrópole, chame a atenção dos jogadores para quaisquer locais numerados que seus personagens possam ver; estes são normalmente os edifícios mais intactos. A menos que os jogadores digam o contrário, suponha que os personagens explorem a um deslocamento cauteloso de 60 metros a cada 5 minutos.

Pesquisar um local sem número leva 30 minutos e exige uma rolagem de encontros aleatórios. Role uma vez na tabela de **Tesouros de Ythryn** para determinar se os personagens encontram algo de valor no local.



Antigamente um refúgio para magos, Ythryn é agora uma tumba cheia de segredos antigos



TESOUROS DE YTHRYN

d20	Tesouro
1-10	Sem tesouro
11	1d4 Objetos de arte netherese (250 po cada)
12-14	1d4 peças de joalheria (100 po cada)
15	Um globo de fluxo (ou outro item mágico Comum a sua escolha)
16-20	Um friso que revela um pedaço da tradição Ythryn (determinado rolando um d20 e consultando a tabela <i>Conhecimento de Ythryn</i> abaixo)

CONHECIMENTO DE YTHRYN

Conforme os personagens exploram Ythryn, eles montam uma imagem de como era a vida no enclave. Sempre que um local instrui você a revelar alguns dos conhecimentos de Ythryn, role um **d20** e consulte a tabela de conhecimentos de Ythryn. Se você obtiver um resultado anterior, role novamente ou escolha um resultado diferente.

LOCAIS DA NECRÓPOLE

Os seguintes locais estão marcados no **mapa 7.2**, que é a versão do DM do mapa da necrópole.

Y1. PASSAGEM DE GELO

Os personagens podem usar esta passagem de gelo sólido formado naturalmente para entrar na cidade. Conforme os personagens se aproximam do fim da passagem, leia:

Luzes verdes e roxas lançam um brilho de outro mundo sobre a geada que envolve a cidade silenciosa. Agarradas torres, cúpulas quebradas e torres inclinadas em ângulos estranhos cercam uma enorme cidadela.

Ao pé da ponte, uma estátua gigante está deitada de bruços e imóvel, suas superfícies brilhando com o gelo.

A característica dominante da cidade é o **Pináculo de Iriolarthas** (área Y19), que está selado dentro de um campo de força mágico.

Sangrador de Tumbas Morto. A estátua no final da passagem é um **sangrador de tumbas** de 6 metros de altura (veja **Apêndice C**) que foi morto por invasores drows há menos de dez dias. O **sangrador de tumbas** perseguiu os drow até este ponto antes de finalmente ser morto. (Os personagens podem ter se encontrado com os drow já no **Capítulo 6**.) O **sangrador de tumbas** parece um gigante sem rosto e deformado. Transformou-se em pedra quando morreu, deixando para trás sua grande marreta.

Y2. TORRES DE MAGIA

Várias torres tortas se ramificam na muralha do perímetro do enclave, com pontes que levam às suas entradas. Se um personagem se aproximar de uma dessas torres externas, leia:

Uma passagem de pedra leva a uma torre que sobe para cima e para dentro, seu telhado pontudo inclinando-se ameaçadoramente acima. Janelas estreitas perfuram suas paredes, gárgulas agarram-se a seus beirais e uma porta na base da torre se abre.

Duas das torres externas se quebraram. Uma caiu no Vale do Vento Gélido (veja **Capítulo 2**), e a outra está enterrada em outra parte da geleira (veja **Capítulo 6**). As doze torres restantes estão intactas, embora duas estejam quase enterradas no gelo. Há uma chance de **20%** por torre de que **1d3+1 gárgulas** se agarrem a ela. (As outras gárgulas agarradas à torre são estátuas inanimadas.) Gárgulas vivas descem para atacar qualquer um que cruzar o pórtico se aproximando da torre.

CONHECIMENTO DE YTHRYN

d20	Conhecimento
1	Ythryn estava sob o comando de um lich chamado Iriolarthas . Ele estava obcecado em encontrar relíquias e magia do passado antigo de Faerûn.
2	Ythryn era governado por um grupo de oito arcanistas conhecidos como os Magos da Estrela de Ébano . Seus nomes e rostos estão imortalizados no museu da cidade.
3	Os criadores da cidade usaram imitações gigantes como ferramentas de construção e bestas de carga.
4	Magos aprendizes se formaram na Casa do Arcano e se juntavam a uma das oito torres arcanas, cada uma dedicada a uma escola diferente de magia.
5	Os magos de Ythryn se divertiam com um esporte competitivo chamado Corrente de Relâmpagos.
6	Cada mago no enclave foi obrigado a esculpir sua própria varinha de Carvalho Nether, no coração do arboreto.
7	Ythryn foi erguida pela magia de uma esfera arcana conhecida como mythallar . O mythallar também tinha o poder de recarregar itens mágicos e controlar o clima.
8	Os magos de Ythryn podiam estender suas vidas indefinidamente preservando seus cérebros dentro de potes.
9	Maravilhas de todo o mundo de Toril eram vendidas no Bazar do Bizarro do enclave.
10	A elite da cidade usava mantos de seda que exibiam padrões inconstantes e ilusórios.
11	Muitos dos residentes da cidade possuíam animais de estimação quiméricos estranhos, com lebres aladas e babuínos venenosos sendo particularmente populares.
12	Os membros da orquestra de Ythryn eram conhecidos em todo o mundo de Toril como mestres de sua arte.
13	Por lei, todo mago aprendia o truque prestidigitação e era obrigado a usá-lo para manter a cidade limpa.
14	Os magos usavam construtos semelhantes aos humanos chamadas magen como guardas, trabalhadores e criados. Esses construtos foram criados usando uma magia poderosa.
15	Os magos imbuíram certos magias com sua própria força vital, transformando-os em entidades vivas.
16	Os magos de Ythryn estavam em uma missão para encontrar relíquias e as ruínas de Ostoria, um império de gigantes conjuradores de magias de 40.000 anos.
17	Em tempos de problemas, os magos levantaram um campo de força em torno da torre central do enclave, pelo qual apenas eles podiam passar.
18	Um abracadabrus é uma caixa mágica que pode criar comida e bebida, entre outras coisas.
19	A meditação no Salão da Leve Reflexão , era uma busca de valor inestimável para a elite da cidade.
20	Um antigo obelisco está à sombra do Pináculo de Iriolarthas. Usando este obelisco e um cajado do poder , pode-se voltar no tempo.

Essas torres já foram ocupadas por magos e continham laboratórios, bibliotecas e aposentos. Agora eles estão em ruínas. O **mapa 2.10** dá uma ideia de como o interior de cada torre é organizado.

Y3. ESTÁDIO CORRENTE DE RELÂMPAGOS

O ar ao redor deste anfiteatro está carregado de estática. Passos rachados descem até o chão do estádio, onde um minúsculo objeto brilhante repousa sobre um pedestal de pedra negra. Três mastros de metal se erguem da arena como tridentes gigantes, cada um emitindo um zumbido baixo. Os ramos de cada tridente estão a 7,5 metros do chão e se estendem por 15 metros no ar.

Um esporte chamado **Corrente de Relâmpagos** era jogado neste estádio. Este evento, que colocou mortais uns contra os outros em uma arena eletrificada, gozou de grande popularidade. Uma taça de troféu ornamentada fica em um pedestal em uma extremidade do chão da arena, mantida no lugar por magia.

No nível do solo, a arena oval tem 16 metros de comprimento e 15 metros de largura em seu ponto mais largo. Os três mastros têm 30 metros de altura, espaçados 12 metros um do outro e emitem campos elétricos.

Iniciando o jogo. Na primeira vez que uma criatura pisa no campo de jogo, uma cúpula de eletricidade crepitante envolve todo o estádio. Nada pode passar fisicamente por esta barreira, que é imune a todos os danos e não pode ser cancelada por **dissipar magia**. A barreira também se estende ao Plano Etéreo, bloqueando a viagem etérea. Qualquer criatura que tocar a barreira pela primeira vez em um turno sofre **40 (9d8) de dano elétrico**. Quando a barreira aparecer, leia:

A cabeça e os ombros cintilantes de uma mulher piscam para a existência acima do chão da arena. Correntes elétricas percorrem seus dentes de metal, e sua forma gagueja e pisca enquanto ela fala em uma língua estranha.

CORRENTE DE RELÂMPAGOS

Corrente de Relâmpagos é um jogo em que duas equipes de 6 jogadores competem entre si. Para vencer, uma equipe deve eliminar os jogadores da outra equipe acertando-os com uma bola de ferro de 7,5 cm de diâmetro. Um jogador atingido pela bola arremessada é eliminado e teletransportado para as linhas laterais. O jogo termina quando todos os jogadores de uma equipe forem eliminados.

Quando o jogo começa, uma bola de ferro aparece magicamente em um local aleatório no chão da arena aproximadamente equidistante das duas equipes. A bola é uma arma simples de longo alcance com as propriedades de acuidade e arremesso. Seu alcance é de 36 metros e causa **1d4 dano contundente** em um acerto.

Para simular um jogo de *Corrente de Relâmpagos*, siga estas etapas:

Etapla 1. Cada jogador faz um teste de Destreza (Atletismo). O indivíduo com a rolagem mais alta pega a bola e a equipe dessa pessoa está no ataque. Resolva o empate com teste de Força.

Etapla 2. Para simular a passagem da bola, cada jogador faz um teste de Destreza **CD 15** (Atletismo). Se a equipe no ataque obtiver mais sucessos do que a equipe na defesa, um jogador no ataque pode tentar arremessar a bola entre os dentes de metal de um mastro eletrificado, na esperança de transmitir uma carga elétrica à bola, ou fazer um ataque de arma à distância com a bola contra um jogador na defesa. Cada opção é descrita abaixo:

- Arremessar a bola entre os dentes de um mastro eletrificado requer uma jogada de ataque à distância bem-sucedida contra CA 15. Se esse ataque acertar, a bola fica eletricamente carregada ao passar entre os dentes. Repita a **etapla 1** para determinar qual equipe fica com a custódia da bola eletricamente carregada.

- Se a bola for lançada em um jogador na defesa e ela o acerta, o jogador atingido pela bola é eliminado. Se a bola estiver eletricamente carregada ao atingir, ela causa 3 (1d6) de dano elétrico adicional ao jogador eliminado e um arco de relâmpagos dispara da bola e atinge automaticamente outro jogador determinado aleatoriamente na mesma equipe. Este segundo jogador sofre 3 (1d6) de dano elétrico e também é eliminado. Se a bola for lançada em um jogador e ela errar, ela perderá sua carga elétrica, se houver. Repita a **etapla 1** para determinar qual equipe fica com a custódia da bola.

Como ganhar. Repita a etapla 2 até que uma equipe tenha eliminado todos os jogadores da outra equipe.

O rosto ilusório fala em *Loross*, a língua morta de Netheril (veja a barra lateral “*Loross: A Língua Netherese*”). Diz: “*Então, novos desafiantes entram na arena! Vocês tem trinta segundos para escolher seus companheiros de equipe para um jogo de Corrente de Relâmpagos!*”

A figura ilusória desaparece após fazer seu anúncio, e os aventureiros no campo de jogo têm trinta segundos para completar sua **equipe de seis**. Qualquer espaço que sobrar na equipe é preenchido por um **galvan magen** obediente (veja **Apêndice C**) em **vestimentas pretas**. A equipe rival é composta por **seis galvan magen** em **vestimentas brancas**. Todos esses magen são magicamente convocados para o campo.

As regras do *Corrente de Relâmpagos* estão resumidas na barra lateral que o acompanha. Se os personagens não estiverem familiarizados com as regras, eles têm desvantagem em todos os testes do perícia feitos para jogar. (Uma cópia escrita das regras do jogo pode ser encontrada na **área Y9**.) Quando o jogo termina, a barreira elétrica que envolve o estádio desaparece, e o troféu levita de seu pedestal e passa para o membro da equipe vencedora mais próximo a ele. O jogo não pode ser jogado novamente até que um novo troféu de valor semelhante seja colocado no pedestal.

Se um time totalmente **magen** vencer o jogo, os vencedores coletam seu prêmio e desaparecem, levando o troféu com eles.

Tesouro. O troféu não pode ser removido de seu pedestal até que seja ganho. Se uma criatura tentar mover o troféu antes disso, o pedestal dispara um raio que causa **18 (4d8) de dano elétrico** à criatura. O copo do troféu é feito de mithral embutido com três pedras de espinélio azuis e vale **1.800 po**. Carregado por um membro da equipe vencedora, funciona como uma **pedra da boa sorte**.

Y4. TORRE DA ABJURAÇÃO

Esta torre se estende para cima como uma garra, sua construção de pedra cravejada de runas cinzeladas. Uma luz azul brilha na janela mais alta.

Uma magia **detectar magia** lançado aqui revela uma aura de magia de **abjuração**. As runas cobrem cada centímetro do exterior desta torre. Um glifo para a magia **símbolo (insanidade)** está escondido entre eles. Um personagem que procure armadilhas no exterior da torre encontra e identifica o **glifo** com um teste bem sucedido de Inteligência **CD 18** (Arcanismo). O glifo é ativado quando uma criatura passa pela entrada da torre e reinicia após 24 horas.

Uma vez lá dentro, os personagens podem subir ao topo da torre. Quando eles chegarem lá, leia:

Uma enorme bigorna cinzelada com runas azuis vivas repousa no centro de uma câmara circular de nove metros de diâmetro e dez metros de altura. Em cima dele está um martelo adornado com runas correspondentes.

Seis figuras blindadas montam guarda em torno da bigorna. No fundo da câmara, o cadáver congelado de um mago está em uma pilha de escombros. Chamas azuis tremeluzem em braseiros espalhados pela sala, iluminando uma inscrição entalhada no teto.

Seis demos magen protegem a bigorna, que tem o poder de destruir outros itens mágicos. A bigorna foi uma fonte de irritação para os **sangradores de tumbas** de Ythryn, que acreditam que os itens mágicos são sagrados. Quando Ythryn entrou em colapso, as alas protetoras ao redor da torre se desfizeram e um dos sangradores aproveitou a oportunidade para matar o criador da bigorna, o **Alto Abjurador Taruth**. O corpo maltratado do mago está nesta câmara, o chão de pedra ao lado dele quebrado onde o **sangrador de tumbas** forçou seu caminho para dentro da sala. O **magen** não vai deixar ninguém usar a bigorna e luta para defendê-la.

Bigorna da Disjunção. A bigorna tem o poder de destruir qualquer item mágico que não seja um artefato. Quando um personagem segura o martelo da bigorna pela primeira vez, uma voz dentro de sua cabeça, parecendo vir da bigorna, diz: *“Traça-me seus itens de poder, e juntos iremos destruí-los”*. Para destruir um item, o personagem deve colocá-lo na bigorna e acertá-lo três vezes com o martelo. Cada golpe de martelo leva uma ação. No terceiro golpe, o item se desintegra em um flash de luz azul. Cada vez que um personagem usa a bigorna, há **25 %** de chance de que um **sangrador** (veja **Apêndice C**) adentre na torre para atacá-los (isso acontece apenas uma vez). A bigorna está ancorada aqui e não pode ser movida de forma alguma. Remover o martelo da torre faz com que ele se teletransporte para cima da bigorna.

Inscrição. A inscrição no teto está em *Dracônico* e diz: *“Primeiro, proteja teu coração com uma varinha do Carvalho Nether.”* Esta é uma passagem do **Ritual do Octad Arcano** (veja *“Ritual do Octad Arcano”*).

Y5. PRISÃO

Uma ponte levadiça fica torta no arco de 12 metros de largura e 9 metros de altura que serve como a única entrada para este edifício quadrado. Personagens que passam por baixo da ponte levadiça encontram-se em uma prisão quase abandonada:

Um labirinto de corredores revestidos de celas preenche essa área.

Todas as portas das celas, que têm magias de **tranca arcana** lançados nelas, são feitas de ferro, com pequenas janelas gradeadas colocadas nelas no nível dos olhos. Muitas das celas contêm os corpos congelados de prisioneiros que morreram quando Ythryn caiu ou que morreram de fome pouco tempo depois.

Enfermaria. Se os personagens passarem pelo menos 30 minutos revistando a prisão, eles tropeçam em uma enfermaria:

Espiando pela abertura em uma parede desabada, vocês veem uma enfermaria de 5 metros quadrados em desordem, com uma mesa de operação no meio da sala. As tiras de couro se estendem de um lado da mesa para o ar acima de sua superfície e se prendem ao outro lado. A forma sugere que algo ou alguém invisível está amarrado à mesa.

Amarrado à mesa está um **doppelganger** chamado **Xerophon**. Ele foi tornado invisível e colocado em um estado de animação suspensa por uma magia **refugiar**. A magia pode ser dissipada (CD 17), o que torna **Xerophon** visível e desperto. O doppelganger parece um homem magro de meia-idade com uma pele pálida, um olho azul e outro verde, e uma mecha prateada em seu cabelo longo e preto. O doppelganger acordado pode usar sua ação para tentar escapar das tiras de couro da mesa, fazendo isso com um teste bem sucedido de Destreza CD 20 ou um personagem pode usar uma ação para afrouxar as tiras o suficiente para que **Xerophon** se solte.

Pouco antes da queda de Ythryn, Xerophon assassinou um sábio Netherese na cidade, roubou sua identidade e tentou se infiltrar na **Torre de Iriolarthas**. O doppelganger foi capturado e preso. O diretor da prisão, um mago Netherese, estava interessado em estudar o doppelganger e talvez desenvolver uma poção que emulasse sua habilidade de metamorfose. O mago fez Xerophon concordar com uma série de experimentos e, entre eles, lançou magias de **refugiar** no doppelganger como precaução para evitar que ele escapasse.

Se questionado, Xerophon fala *Loross*, mas muda para *Comum* se ninguém no grupo entender a língua Netherese morta. O doppelganger desempenha o papel de um criado Netherese de origem humilde que foi enviado à prisão por seu mestre, Iriolarthas, por desobediência. Sem entrar em muitos detalhes, Xerophon alude a horríveis experimentos mágicos realizados em prisioneiros pelo mago que dirigia a prisão, dizendo: *“Eu estava com medo de ser o próximo.”*

Uma vez que percebe o destino que se abateu sobre Ythryn, **Xerophon** se oferece para ajudar os personagens a pesquisar o resto da cidade, permitindo que o doppelganger use sua capacidade de **Ler Pensamentos** para coletar todas as informações que puder da mente dos personagens. Afinal, ainda há muito o que fazer. O doppelganger não tem más intenções em relação aos personagens, mas coloca a autopreservação acima de tudo.

Se os personagens se tornarem amigos de **Xerophon**, eles aprenderão **três fatos** da tabela de **Conhecimento de Ythryn**, que Xerophon compartilha para construir confiança. O doppelganger também sabe que, para contornar o campo de força ao redor da Torre de Iriolarthas, deve-se realizar as oito etapas do **Ritual do Octad Arcano** fora do pináculo. As etapas do ritual estão escondidas dentro de torres dedicadas às oito escolas de magia arcana. **Xerophon** conhece o layout da cidade e pode conduzir o grupo a cada uma dessas torres (**áreas Y4, Y7, Y11, Y18, Y20, Y22, Y24 e Y26**).

Y6. ENTRADA DA TORRE

Um suporte arqueado de pedra escura se eleva deste distrito em ruínas até uma junção no alto da torre central. Um portão gravado com sigilos arcana é colocado na base da haste.

A **Torre de Iriolarthas (área Y19)** é cercado por um campo de força que também abrange esta área. As criaturas não podem passar pelo campo, nem se teletransportar para um local dentro dele. Para passar pelo campo de força, deve-se realizar o **Ritual do Octad Arcano** (veja *“Ritual do Octad Arcano”*) na frente do portão.

Qualquer personagem que obtiver sucesso em um teste de Inteligência CD 10 (Arcanismo) reconhece os sigilos no portão como símbolos antigos que representam as oito escolas de magia.

Elevador Mágico. Os personagens que conseguem passar pelo campo de força podem abrir o portão e entrar na escora, que é oca e envolve uma passagem íngreme. Qualquer criatura que entrar neste elevador levita magicamente até a entrada da torre (**área 19a**).



*Tia Pinch, Tia Pillage e Tia Plunder
estão abertas para negócios*

Y7. TORRE DA CONJURAÇÃO

Esta torre é gravada com círculos de pedra entrelaçados. Uma luz amarela derrama-se de sua janela superior, e o som fraco de vassouras roçando na pedra passa pelas portas quebradas.

Uma magia de **detectar magia** lançado aqui revela uma aura de magia de conjuração. O interior da torre está em ruínas, mas surpreendentemente limpo, graças à magia servos invisíveis permanentes que varrem continuamente os pisos. Se os personagens ascenderem à câmara superior da torre, leia:

Orbes brilhantes são colocados nas paredes desta câmara circular de dez metros de diâmetro. Quatro mãos gigantes feitas de energia cintilante pairam no centro da sala, guardando uma pequena torre ornamental empoleirada em um pedestal.

As mãos pairando são **quatro Mãos de Bigby Vivas** (veja **Apêndice C**) que atacam qualquer outra criatura que entre na sala.

Torre Oculta. Tocar a torre em miniatura enquanto ela está dentro desta câmara evoca uma porta brilhante para um semiplano. A porta tem 2,5 metros de altura, 1,2 metros de largura e 1,5 m de distância do pedestal.

Se um personagem passar pela porta, o tecido da realidade se deforma e se dobra em torno deles quando eles chegam ao semiplano: uma toca desordenada de 12 metros de comprimento e 6 metros de largura. Ocupando esse covil extradimensional estão **três bruxas noturnas** chamadas **Tia Pinch**, **Tia Pillage** e **Tia Plunder**. Esta covenção frequentemente deixa seu covil para vagar pelo Plano Etéreo em busca de baús de tesouro escondidos usando a magia **Arca Secreta de Leomund**; entretanto, todas as três bruxas estão em casa quando os personagens chegam.

Além das habilidades de **Conjuração Inata**, as bruxas possuem a habilidade de **Conjuração Compartilhada** de um coven (veja a barra lateral **“Convenção de Bruxas”** no *Livro dos Monstros*). As bruxas estão preparadas para deixar os personagens saírem vivos em troca de um preço simples: uma única memória arrancada da mente de cada personagem. As bruxas fogem de seu covil em forma etérea se atacadas, jurando retornar e buscar vingança nos sonhos dos aventureiros.

Inscrição. Uma inscrição em **Dracônico** está escrita na parede da cova das bruxas. Diz *“Em segundo lugar, convoque uma chama na palma da sua mão.”* Esta é uma passagem do **Ritual do Octad Arcano**.

Tesouro. As bruxas da noite guardam as **pedras do coração** e as **bolsas da alma** consigo (veja a barra lateral **“Itens da Bruxa da Noite”** no *Livro dos Monstros*).

Personagens que vasculham o covil das bruxas encontram uma agulha de platina (1 po) enfiada em uma almofada de alfinetes, uma **estatuetas de coelho de quartzo rosa** (50 po), um **colar de prata** do qual está pendurado um pendente de pé de galinha segurando um **peridoto** (500 po), uma **poção de invisibilidade** em um frasco fechado feito de osso de dedo de uma bruxa, e uma **poção de longevidade** em uma cabaça oca que traz o rosto de uma criança bloqueado em um grito.

Y8. CASA DO ARCANO

Oito torres em forma de presa estão embutidas nas paredes deste edifício monumental, suas torres arqueando sobre o telhado quebrado.

Esta grande academia era um local de estudo para magos novatos, onde cada um aprendia quais escolas de magia se tornariam o trabalho de suas vidas. O local é facilmente acessado por qualquer um dos buracos nas paredes externas. Nada pode ser resgatado das salas de estudo e das torres, mas o auditório tem algo de interesse:

Oito vitrais dão para um auditório em ruínas. Bancos cintilantes de gelo estão dispostos em fileiras quebradas, de frente para um púlpito elevado. Uma taça adornada com joias repousa sobre o púlpito. O vapor sobe do conteúdo do cálice e se dissipa no ar frio.

Cada janela do auditório mostra uma mago conjurando uma magia de uma das oito escolas de magia. As magias descritas são *proteção contra lâminas* (abjuração), *mãos mágicas* (conjuração), *golpe certo* (adivinhação), *amigos* (encantamento), *luzes dançantes* (evocação), *ilusão menor* (ilusão), *toque necrótico* (necromancia) e *prestidigitação* (transmutação), tudo o que um personagem pode determinar com um único teste bem sucedido de Inteligência CD 10 (Arcanismo).

Cálice Mágico. O cálice é embutido com oito cristais coloridos que representam as oito escolas de magia. O líquido dentro dele parece e tem gosto de água quente. Uma magia de detectar de magia revela uma aura de magia de adivinhação no cálice e indica que o líquido carrega auras de todas as oito escolas de magia. O líquido não é venenoso ou prejudicial, e nunca seca enquanto a taça permanecer no auditório.

Um humanoide que beber do cálice ganha um **fetichismo sobrenatural** (veja “*Dons Sobrenaturais*” no *Livro do Mestre*). Jogue um **d8** e consulte a tabela de **Fetiches do Cálice Mágico** para determinar qual fetichismo é concedido. Cada fetichismo concede a seu recipiente o poder de lançar uma magia em particular, para o qual Inteligência é a habilidade de lançar a magia. O receptor fica ciente desse poder assim que o fetichismo é concedido. Cada fetichismo também tem um efeito mágico secreto que é ativado quando o benefício da fetichismo expira; não revele este segredo a um jogador antes que o efeito ocorra.

Uma vez que a criatura ganhe um fetichismo do cálice, ela não pode ganhar outro bebendo do cálice novamente.

Y9. BIBLIOTECA

Este edifício colossais tem muitas torres elevadas em estado de abandono, o solo abaixo cheio de escombros. Uma porta gigante na base da estrutura está ligeiramente entreaberta.

As prateleiras revestem as paredes desta biblioteca labiríntica, que está abarrotada de livros sobre todos os assuntos imagináveis.

Arcanloth Caçador de Livros. Logo depois que os aventureiros entram, um humanoide com óculos e cabeça de chacal aparece carregando um feixe de pergaminhos. Um pinguim sem olhos, branco, de 1,50 metro de altura em um arnês de couro se arrasta atrás dele, arrastando um pequeno carrinho cheio de livros. A figura com cabeça de chacal solta um suspiro de alegria ao ver os personagens e diz: “Ah, vocês devem ser os bibliotecários! *Scrivenscry* precisa da sua ajuda.” O pinguim se mexe inquieto enquanto seu mestre fala.



Retrato do site: @ https://i.pinimg.com/originals/e3/70/3e/e3703ecce0216b-5082340678128ee11.jpg

FETICHES DO CÁLICE MÁGICO

d8	Fetichismo
1	Fetichismo do Abjurador. Este fetichismo permite que você conjure o truque <i>proteção contra lâminas</i> como uma ação à vontade. Após 24 horas, esse fetichismo desaparece de você. Efeito Secreto: você ganha 10 pontos de Vida temporários quando este fetichismo desaparece de você.
2	Fetichismo do Conjurador. Este fetichismo permite que você conjure o truque <i>mãos mágicas</i> como uma ação à vontade. Após 24 horas, esse fetichismo desaparece de você. Efeito Secreto: quando este fetichismo desaparece de você, uma espada voadora aparece em seu espaço e o defende pelas próximas 24 horas antes de se tornar uma arma inerte e não mágica. O Mestre controla a espada.
3	Fetichismo do Adivinho. Este fetichismo permite que você conjure o truque <i>golpe certo</i> como uma ação à vontade. Após 24 horas, esse fetichismo desaparece de você. Efeito Secreto: você ganha inspiração quando este fetichismo desaparece de você.
4	Fetichismo do Encantador. Este fetichismo permite que você conjure o truque <i>amigos</i> como uma ação à vontade. Após 24 horas, esse fetichismo desaparece de você. Efeito Secreto: quando este fetichismo desaparece de você, um NPC que não gosta de você (determinado pelo Mestre) agora pensa melhor de você.
5	Fetichismo do Evocador. Este fetichismo permite que você conjure o truque <i>luzes dançantes</i> como uma ação à vontade. Após 24 horas, esse fetichismo desaparece de você. Efeito Secreto: quando este fetichismo desaparece de você, faíscas explodem ao seu redor. Essas faíscas causam 5 (2d4) de dano elétrico a cada criatura a até 6 metros de você.
6	Fetichismo do Ilusionista. Este fetichismo permite que você conjure o truque <i>ilusão menor</i> como uma ação à vontade. Após 24 horas, esse fetichismo desaparece de você. Efeito Secreto: quando este fetichismo desaparece de você, uma música ilusória o acompanha pelas próximas 24 horas. Pode ser ouvido até uma distância de 18 metros. Lançar dissipar magia em você encerra a música.
7	Fetichismo do Necromante. Este fetichismo permite que você conjure o truque <i>toque necrótico</i> como uma ação à vontade. Após 24 horas, esse fetichismo desaparece de você. Efeito Secreto: quando este fetichismo desaparece de você, você ganha resistência à dano necrótico pelas próximas 8 horas e é o receptor de uma magia de proteção contra a morte.
8	Fetichismo do Transmutador. Este fetichismo permite que você conjure o truque <i>prestidigitação</i> como uma ação à vontade. Após 24 horas, esse fetichismo desaparece de você. Efeito Secreto: você é alvo de uma magia polimorfia e falha na salvaguarda automaticamente quando este fetichismo desaparece de você. Sua nova forma é a de um morcego e dura 1 hora.

Scrivenscry é um **arcanaloth** que sempre se refere a si mesmo na terceira pessoa. Tem uma predileção por alcaçuz preto, cujas tiras guarda nos bolsos do manto. O demônio é assistido por **Kingsport**, um pinguim gigante albino e cego sob o efeito de uma magia **despertar**.

Scrivenscry insiste que os personagens o ajudem a procurar os **Livros da Conservação** (veja a barra lateral “**Scrivenscry e Kingsport**”). Se os personagens conversarem com Scrivenscry, **Kingsport** escolhe um momento para se aproximar do personagem mais próximo e passar um bilhete para ele. Riscadas em um pedaço de couro estão as palavras “**Ajude-me**” em **Comum**, que Kingsport escreveu usando seu bico.

Os personagens devem fugir, derrotar ou fazer um acordo com Scrivenscry se quiserem resgatar o pinguim. Se derrotado em combate, Scrivenscry se teletransporta para as profundezas da biblioteca e trama sua vingança. Personagens que concordem em cooperar com o arcanaloth logo se encontram sozinhos com Kingsport, que revela que Scrivenscry é um mestre cruel e perverso. Nem Kingsport nem seu mestre sabem muito sobre Ythryn, já que eles chegaram ontem usando um pergaminho mágico **transição planar**.

SCRIVENSCRY E KINGSPORT

Scrivenscry é um arcanaloth vaidoso que vagueia pelos planos em busca dos **Livros da Conservação**, quatro tomos perdidos que guardam os nomes verdadeiros de todos os yugoloth já criados. O demônio tropeçou na biblioteca de Ythryn por acaso e está convencido de que pelo menos um dos lendários tomos está escondido aqui. Infelizmente, Scrivenscry está enganado.

O ansioso pinguim servo de Scrivenscry, **Kingsport**, recebeu a promessa de uma vida de esclarecimento. A verdade é que Kingsport foi transformado em laçao de Scrivenscry, que vive com medo de seu mestre cruel e imprevisível. O pinguim gigante cego espera se livrar do arcanaloth um dia.

Procurando na Biblioteca. Personagens que passem algumas horas estudando os livros da biblioteca aprendem **1d3 fatos** na tabela **Conhecimento de Ythryn**. Um dos tomos que eles examinam é um almanaque que lista os vencedores anteriores do torneio **Corrente de Relâmpagos** da cidade (consulte a **área Y3**). Os personagens que leem este livro encontram um resumo das regras do jogo.

Além disso, os personagens que procurem na biblioteca encontram um diário escrito por **Thufeus**, um dos poucos magos que sobreviveu ao acidente de Ythryn. Ele descreve como a cidade caiu do céu e as tentativas de seus sobreviventes condenados de escapar (veja “**A Queda de Ythryn**”). A última entrada diz “**Iriolarthas está convencido de que a ajuda chegará com o tempo de Netheril. Eu não tenho tanta certeza.**”

Tesouro. Scrivenscry carrega três pergaminhos de magias (**pequeno refúgio de Leomund**, a **transição planar** e a **muralha de gelo**) e um **carrilhão de abertura** com um único uso restante.

O carrinho de **Kingsport** contém seis textos que Scrivenscry considera valiosos. Cada um é um tratado sobre os Planos Exteriores e vale **250 po** para um colecionador dessas obras.



Kingsport

KINGSPOINT

Fera Média, sem alinhamento

Classe de Armadura: 11

Pontos de Vida: 5 (1d8+1)

Deslocamento: 6 metros, natação 12 metros.

For	Des	Con	Int	Sab	Car
6 (-2)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	4 (-3)

Sentidos: percepção às cegas 9 m. (cego além desse raio), Percepção passiva 10

Idiomas: Comum

Nível de Desafio: 0 (0 ou 10 XP)

Prender a Respiração: Kingsport pode prender a respiração por 20 minutos.

AÇÕES

Bico: Arma de Combate corpo-a-corpo: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 3 (1d4+1) de dano perfurante.

Y10. ARBORETO

Uma copa de folhas douradas coroa as árvores dentro de uma bacia submersa. As árvores crescem em forte contraste com o ambiente sombrio, seus galhos balançando, embora o ar esteja mortalmente parado.

O bosque está situado em uma depressão no chão da cidade. As aberturas espaçadas ao redor de sua parede perimetral emitem vapor cinza e fofo, que se eleva acima das copas das árvores e se dispersa como chuva. Um hemisfério ilusório acima do arboreto projeta um céu falso; agora com defeito, a vista oscila entre uma tempestade selvagem e um vasto campo de estrelas.

Carvalho Nether. Uma árvore chamada **Carvalho Nether** cresce no coração do arboreto. Por séculos, os magos Netherese construíram suas varinhas e cajados com a madeira deste carvalho. Saturada em magia profana, a árvore desenvolveu uma senciência taciturna e um rosto nodoso. O **Carvalho Nether** usa o bloco de estatísticas **ente**, mas é neutro e mau e fala *Comum e Primordial*.

Quando os personagens chegam, o **Carvalho Nether** está profundamente adormecido. Para completar o **Ritual do Octad Arcano** (veja "**Ritual do Octad Arcano**"), eles devem construir uma varinha com a madeira desta árvore. Recolher lenha sem acordar a árvore exige um teste bem sucedido de Destreza CD 20 (Furtividade). Se os personagens acordarem a árvore, eles podem convencê-la a ceder um pouco de sua madeira com um teste bem-sucedido de Carisma CD 15 (Persuasão), mas apenas se ele acreditar que eles pretendem fazer magia nefasta com ela. O **Carvalho Nether** se irrita facilmente e se desenraiza se for levado ao combate. Quando ele ataca, **quatro inço-pragas espinheiros** brotam do solo para auxiliá-lo, agindo na mesma contagem de iniciativa.

Y11. TORRE DA ADIVINHAÇÃO

As paredes desta torre fina são gravadas com desenhos intrincados de mãos e olhos. Uma luz prateada pisca em uma janela alta, acima da qual um grande olho esculpido é animado e pisca. Parte do telhado da torre está faltando.

Uma magia de **detectar magia** lançado aqui revela uma aura de magia de adivinhação. Quando os personagens chegarem ao último andar da torre, leia:

Grandes cortes no telhado permitem que vocês vejam o telhado escuro e coberto de gelo da grande caverna de gelo além.

A luz prateada emana de uma esfera de vidro de 90 cm de diâmetro situada no topo de um pedestal de pedra cilíndrica de 18m de altura no centro de uma câmara circular de 9 m de diâmetro espalhada por entulho. Os globos oculares flutuam dentro da orbe, como peixes em uma tigela. Alguns têm catarata, enquanto outros estão injetados ou cheios de pus, mas todos se viram e olham para você quando você se aproxima.

Grandes pedaços das paredes se quebraram aqui, e a inscrição com a passagem de adivinhação do **Ritual do Octad Arcano** está faltando.

Com sucesso no teste de Inteligência CD 10, o personagem lembra que uma bola de cristal cheia de olhos é o símbolo de **Savras, Deus da Adivinhação**.

Orbe da Adivinhação. O pedestal de pedra sobre o qual a orbe repousa está gravado com instruções escritas em *Dracônico*: "**Peça e nós encontraremos.**" Para usar o orbe, deve-se colocar as mãos sobre ele e falar o nome de um objeto ou pessoa. Se o alvo existe no mesmo plano de existência do orbe, o personagem que toca o orbe tem uma visão nítida da localização do alvo e sabe a que distância está e em que direção. Essa intuição, porém, vem com um risco: uma criatura que recebe a visão deve fazer uma salvaguarda de Constituição CD 20.

Se falhar na salvaguarda, a criatura sofre **10 (3d6) de dano perfurante** quando um de seus olhos é magicamente arrancado de sua órbita e teletransportado para dentro do orbe (veja "**Lesões**" no *Livro do Mestre* para regras sobre como perder um olho).

Se perguntado sobre o paradeiro da gravura de parede ausente necessária para completar o **Ritual do Octad Arcano** (veja "**Ritual do Octad Arcano**"), a orbe fornece uma visão de onde caiu dentro do observatório (área Y15). A orbe está magicamente ancorada nesta câmara e não pode ser removida ou destruída. O único limite de quantas vezes ele pode ser usado é quantos olhos o grupo ainda tem.

Y12. FONTE DE RESPOSTAS

Um poço profundo mergulha no chão da cidade na escuridão. Cinco bancos de cristal o cercam, brilhando sob o brilho roxo de um poste de luz próximo.

O poço de pedra tem 30 metros de profundidade e é forrado de gelo escorregadio e geada, tornando impossível negociar sem equipamento de escalada ou magia. Meses antes da queda de Ythryn, um círculo de magos conhecido como **Pentáculo Telepático** tentou fundir suas mentes para se tornar uma força telepática conjunta. O procedimento deu terrivelmente errado, e seus corpos e mentes se fundiram em uma única monstruosidade. Iriolarthas aprisionou a coisa neste poço vazio para que seus poderes telepáticos latentes pudessem ser aproveitados pela elite da cidade. Um pequeno obituário está gravado ao redor da borda do poço em *Dracônico*: "**Aqui jazem os restos imortais do Pentáculo Telepático. Sente-se, medite e aprenda.**"

Coisa no Poço. Uma aberração balbuciante de cinco cabeças está em um estado semiconsciente no fundo do poço. As faces distorcidas do Pentáculo Telepático se tensionam nas pontas de seus pescoços grossos e ondulantes. O monstro usa o bloco de estatísticas da **hidra**, exceto que tem um deslocamento de escalada de 9 metros.

O monstro estremece se uma fonte de luz penetra mais de 24 m no poço, ou se uma criatura sentada em um dos bancos o despertar (veja abaixo).

Bancos de Meditação. Ao sentar-se nestes bancos de cristal e meditar, os cidadãos de Ythryn podiam unir as suas mentes ao **Pentáculo Telepático**, obtendo percepções sobre o seu passado e futuro. Uma criatura que se senta no banco pode, após 1 minuto de meditação, obter uma pista da tabela de **Conhecimento de Ythryn** ao fazer um teste bem sucedido de Sabedoria CD 15 (Intuição). Se o teste falhar por **5 ou mais**, os pensamentos rebeldes da criatura despertam a coisa no poço. Uma criatura pode ganhar apenas uma percepção do poço por dia, e apenas enquanto o monstro estiver vivo.

Y13. BAZAR DO BIZARRO

Um grande salão de mercado fica em uma extremidade desta praça, suas quatro torres quebradas inclinadas para dentro. Bandeirolas desbotadas pendem acima da entrada, rígidas e congeladas. Um barulho alto ressoa de dentro do corredor.

Este mercado já vendeu relíquias de maravilhas arcanas. Agora, seu interior é um labirinto de fachadas de lojas destroçadas, esmagadas por pedaços de gelo e pedra. A maioria das mercadorias se tornou inútil, e todo o resto foi destruído por um **golem de ferro** sem cabeça que atualmente está invadindo o prédio.

Sem a cabeça, o **golem** tem as seguintes alterações em suas estatísticas:

- O golem tem 150 pontos de vida (seu pontos de vida máximo). Tem um nível de desafio de **10** (5.900 XP).
- Ele está cego e **surdo**, o que lhe dá desvantagem em todas as suas jogadas de ataque, e ele não pode usar seu **Sopro Venenoso**.

O golem foi decapitado quando Ythryn colidiu com a Geleira Reghed. Sua cabeça se afundou nas Cavernas da Fome (veja **área H9** no Capítulo 6), e seu corpo tem andado em Ythryn desde então. O golem ataca cegamente qualquer coisa que o ataque.

Y14. SALÃO DA SEDA

Cortinas de seda penduradas nas paredes desta loja, suas superfícies girando com imagens ilusórias de fogo do dragão e campos de estrelas cintilantes. Um grupo de figuras sem emoção fica de guarda do lado de fora, olhando para o mundo todo como estátuas congeladas.

Seis demos magen (veja Apêndice C) guardam a entrada desta loja. Eles atacam qualquer um que tenta roubar as sedas em exibição (veja “**Tesouro**” abaixo), mas deixam estranhos explorar a loja.

Dentro da loja, **cinco galvan magen** cuidam do restante das mercadorias. Mais da seda mágica está pendurada em longas cortinas em todo o interior, depois de ser tecida por **quatro aranhas planares** que se escondem nas vigas do corredor. As aranhas são encantadas para produzir seda de feitiçaria, um material com ilusões tecidas nele que era transformado em mantos para a elite de Ythryn. Os personagens que entram na loja avistam as aranhas imediatamente. As aranhas se defendem se forem atacadas, mas não são ameaçadoras.

No centro do interior, manequins de cristal envoltos em enfeites circundam um pedestal vazio. Se uma criatura pisar no pedestal, a ilusão de um humano magnificamente vestido ganha vida diante dela e se apresenta como **Silksmith Mixyll**. A ilusão dá as boas-vindas aos hóspedes em seu empório e explica o processo de confecção do robe. Enquanto fala, as aranhas planares descem silenciosamente e usam suas pernas para tirar as medidas da criatura antes de tecer para a criatura um manto feito sob medida. Enquanto o manto está sendo confeccionado, **Mixyll** encoraja seu convidado a “**imaginar qualquer imagem que seu coração desejar**”. As aranhas podem, nos 10 minutos que levam para criar o manto, inserir qualquer desenho ou efeito ilusório na vestimenta. Na conclusão, elas colocam o manto sobre os ombros da criatura e sobem de volta ao seu covil. Cada hóspede pode obter esse benefício apenas uma vez.

Tesouro. Um manto de seda fiado pelas aranhas vale **250 po**. Se os personagens saquearem a loja, eles encontram **dez outras vestes de seda (250 po cada)** que estão em exibição e não foram danificadas quando a cidade caiu.

Y15. OBSERVATÓRIO

Esta torre cônica é mantida relativamente vertical por um anel de contrafortes arqueados. Figuras humanoides sem expressão permanecem em silêncio ao seu redor. O telhado tem um buraco grande e irregular por onde algo grande quebrou.

Três **galvan magen**, três **demos magen** e um **hypnos magen** ficam de guarda do lado de fora do observatório com ordens para evitar que estranhos entrem nele. O **hypnos magen** ordena telepaticamente aos intrusos que deixem a área. Desafiar esta ordem faz com que os **magen** ataquem.

A porta de ferro na base do observatório é soldada do lado de fora e deve ser quebrada. Possui **CA 19, 30 pontos de vida**, e imunidade a venenos e danos psíquicos. Um **slaad azul** espreita do outro lado da porta e ataca assim que a porta deixa de ser um obstáculo. Este slaad é hostil a todas as outras criaturas e não pode ser argumentado.

Uma vez dentro, os personagens podem subir a torre até seu andar superior:

Um grande telescópio domina uma câmara circular de trinta pés de diâmetro no topo da torre. Olhando pela ocular do telescópio está um bípode desajeitado parecido com um sapo em mantos de mago que não liga para vocês enquanto murmura para si mesmo.

Escudos de adamantina cobrem as janelas do observatório. Um grande pedaço de pedra de outro edifício atingiu o telhado e se cravou no chão como uma faca de pedra dentada. Este fragmento intruso traz uma inscrição estranha de um lado.

Ao focar o telescópio mágico em estrelas distantes, os astrônomos de Ythryn podiam convocar criaturas alienígenas dessas estrelas para serem questionadas, estudadas ou dissecadas. A queda de Ythryn danificou o telescópio além do reparo, tornando-o inútil.

Quando Ythryn caiu, um pedaço da **Torre da Adivinhação (área Y11)** quebrou o telhado do observatório (veja “**Inscrição**” abaixo). No caos resultante, o **slaad azul** encontrado no andar térreo da torre escapou de sua cela e invadiu o observatório. O **Arqui-astrônomo**, que foi infectado pelo fago do caos do slaad, ordenou que seus aprendizes sobreviventes o selassem dentro da torre com o monstro. Nos anos, décadas e séculos desde então, ele conseguiu evitar que o slaad azul escapasse pelo buraco no telhado.



O **Arqui-astrônomo**, agora um **slaad verde**, está brincando loucamente com o telescópio, na esperança de reverter seu poder de forma que ele possa se projetar para fora da torre para algum lugar distante onde possa encontrar a felicidade, mas não tem esperança de sucesso. Se os personagens interrompem o Arqui-astrônomo, ele tenta assustá-los mostrando seus dentes e garras. Se eles tocarem o telescópio ou danificá-lo ainda mais, o slaad enlouquece e os ataca. Se eles apenas quiserem ler a inscrição no fragmento da parede que caiu através do telhado, o slaad os deixa em paz.

Inscrição. O pedaço de parede da *Torre da Adivinhação* (área Y11) traz a seguinte inscrição em *Dracônico*: “*Terceiro, uma palma queimada afrouxa a língua. Divulgue um segredo sobre você para que todos possam ouvir.*” Esta é uma passagem do *Ritual do Octad Arcano* (veja “*Ritual do Octad Arcano*”).

Y16. ZOOLOGICO

Uma imensa cúpula assoma à sua frente, seu teto de cristal marcado por uma teia de rachaduras. Através das lacunas na concha do edifício, e do outro lado da entrada aberta, você vê uma paisagem estranha de recursos naturais miniaturizados.

A entrada deste edifício está desacompanhada. Os magos de Ythryn visitavam aqui para conjurar animais de estimação únicos. Versões em pequena escala de habitats naturais foram construídas em todo o parque: cadeias de montanhas em miniatura, desertos e riachos florestados, todos agora cobertos de gelo. No centro dessa mistura de paisagens está a máquina que deu origem às criaturas do zoológico.

Criador Quimérico. Este dispositivo é uma roda de ferro de 3 metros de diâmetro na lateral, mantida acima do solo por uma braçadeira de metal, com oito recipientes abertos

em formato de ovo e do tamanho de um barril presos às extremidades externas de seus raios. O aparelho possui painel de controle em bronze com uma alavanca ao lado. O personagem que passar pelo menos 1 minuto examinando o dispositivo pode fazer um teste de Inteligência **CD 15**. Num teste bem sucedido, o personagem adquire uma compreensão de como usá-lo sem saber o seu propósito. Para operar o aparelho, **80 pontos de vida** de sangue devem ser distribuídos uniformemente entre seus oito recipientes. Assim que o sangue estiver devidamente depositado, puxar uma alavanca faz a roda girar. O sangue desaparece 1 minuto depois, a roda para e uma criatura rasteja para fora de um dos recipientes. Esta criatura é leal a quem puxou a alavanca. Determine a criatura rolando um **d6** e consultando a tabela de *Criações Quiméricas*.

O criador quimérico precisa de 8 horas para recarregar antes de poder ser usado novamente. Um medidor no dispositivo indica quanto tempo levará para recarregar.

CRIAÇÕES QUIMÉRICAS

d6	Criatura
1	Uma doninha com olhos brilhantes que emitem luz brilhante em um raio de 6 metros e luz fraca por mais 6 metros
2	Uma lebre (veja Apêndice C) com asas emplumadas e um deslocamento de voo de 9 metros
3	Um babuíno com um ataque de mordida que causa 3 (1d6) dano de veneno extra em um acerto
4	Um gato com antenas que garantem a visão às cegas e sentido sísmico até um alcance de 18 metros
5	Um rato com guelras, escamas iridescentes e a capacidade de respirar ar e água
6	Uma raposa (veja o Apêndice C) com pelo que muda de cor para combinar com seu entorno, dando vantagem nos testes de Destreza (Furtividade)



Y17. TEATRO

O telhado deste edifício abobadado está destruído e aberto aos elementos. No interior há um teatro com um grande palco, com capacidade para mais de cem pessoas, e uma área de bastidores. Estalactites de gelo pendem de suas sacadas flácidas e máscaras geladas de gelo espreitam e sorriem de suas paredes quebradas.

Uma escrivanhinha de madeira fica em uma sala nos bastidores, enrolada em correntes e trancada com cadeado. Um personagem usando ferramentas de ladrões pode tentar arrombar a fechadura como uma ação, fazendo isso com um teste bem-sucedido no **CD 15 Destreza**. Em uma pasta com capa de couro em uma das gavetas da escrivanhinha há cinco roteiros para uma peça chamada *A Blasfêmia dos Reis*. A peça conta a história de cinco irmãos, cada um esperando reivindicar o trono de seu falecido pai. Enquanto os protagonistas tentam provar seu valor, é revelado que todos eles estão de fato mortos, tendo morrido ao lado de seu pai no evento cataclísmico que destruiu seu reino.

Jogo Amaldiçoado. Cada roteiro tem uma capa diferente mostrando uma figura humanoide que representa um dos irmãos: o **Mártir** (com um laço no pescoço), o **Traidor** (com uma faca nas costas), o **Enfeitiçado** (com uma fada sussurrando em seu ouvido), o **Assombrado** (com uma sombra demoníaca aterrorizando-o) e o **Louco** (realizando uma parada de mão). Cada um dos cinco scripts é amaldiçoado. Quem passa uma hora lendo um roteiro deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria **CD 18** ou será amaldiçoado. Uma criatura amaldiçoada dessa maneira é tomada por uma sensação repentina de morte iminente. Cada um dos cinco roteiros transmite uma maldição diferente, que pode ser encerrada por uma magia de **remover maldições** ou magia semelhante:

Roteiro do Mártir. Todos os ataques contra o personagem amaldiçoado são feitos com vantagem.

Roteiro do Traidor. O personagem amaldiçoado não pode realizar nenhuma ação que beneficie diretamente um de seus aliados.

Roteiro do Enfeitiçado. O personagem amaldiçoado ouve a voz de uma criatura fada imaginária sussurrando em seu ouvido. Sempre que for apresentado a uma escolha, o personagem deve determinar aleatoriamente que ação tomar.

Roteiro do Assombrado. Um demônio sombrio assola os sonhos do personagem amaldiçoado (ou transes no caso de um elfo), negando ao personagem os benefícios de um descanso longo.

Roteiro do Louco. O personagem amaldiçoado tem desvantagem em todos os testes de habilidade.

Y18. TORRE DA NECROMANCIA

Os restos de uma torre derrubada estão espalhados ao seu redor. Sua base fraturada, projetando-se do chão como um dente quebrado, está repleta de mãos cinzentas e rastejantes.

Uma magia de **detectar magia** lançado aqui revela uma aura de magia necromântica. **Duzentas garras rastejantes** estão incansavelmente, mas ineficazmente, tentando escavar as ruínas da torre, tijolo por tijolo. Qualquer um que interromper este esforço é atacado por **2d6 garras**. Nas profundezas dos escombros, o cadáver do **Alto Necromante Cadavix** jaz esmagado, mas seu fantasma permanece para trás para assombrar a torre. Personagens que permanecem na área da torre testemunham seu espírito abatido olhando sombriamente para os destroços. O fantasma de **Cadavix** é inofensivo e ataca apenas em autodefesa; lamenta a queda de Ythryn e anseia por ver seu cadáver libertado das ruínas.

A escavação da torre requer picaretas e pás, e leva um número de horas igual a 50 dividido pelo número de escavadores (mínimo 1 hora). As **garras rastejantes** não contam como escavadores, nem atacam personagens que se juntam ao esforço de escavação. Muito pelo contrário: elas ficam visivelmente excitadas quando a descoberta de seu mestre se aproxima. Se o cadáver congelado de Cadavix for desenterrado, seu espírito é colocado para descansar e as garras fogem para as ruínas. Aqueles que encontrarem o cadáver podem reivindicar seu **colar** (veja “**Tesouro**” abaixo).

Inscrição. Personagens que cavam fundo o suficiente para chegar ao cadáver de Cadavix também chegam às fundações da torre e descobrem um pedaço de parede que traz a seguinte inscrição em *Dracônico*: “**Sétimo, trace um círculo com as cinzas dos mortos**”. Esta é uma passagem do **Ritual do Octad Arcano** (veja “**Ritual do Octad Arcano**”).

Tesouro. O cadáver de Cadavix usa um **colar de bolas de fogo** com seis contas restantes.

Y19. TORRE DE IRIOLARTHAS

Um campo de força cintilante cerca esta cidadela de obsidiana de 365 m de altura, que se eleva do centro de Ythryn e torna todas as estruturas vizinhas anãs. As criaturas não podem passar por ele, nem podem se teletransportar para qualquer local dentro dele. Qualquer criatura que realize o **Ritual do Octad Arcano** (veja “**Ritual do Octad Arcano**”) perto da torre pode passar pelo campo de força em qualquer direção depois disso.

A torre, cujo interior é mostrado no mapa 7.3, tem as seguintes características recorrentes:

Covil do Demilich. A torre é o covil do **Demilich Iriolarthas**. As ações de covil observadas no registro em **demilich** do *Livro dos Monstros* se aplicam a toda a torre, embora Iriolarthas só possa usar ações de covil enquanto estiver dentro dela. A torre não tem características de covil de demilich.

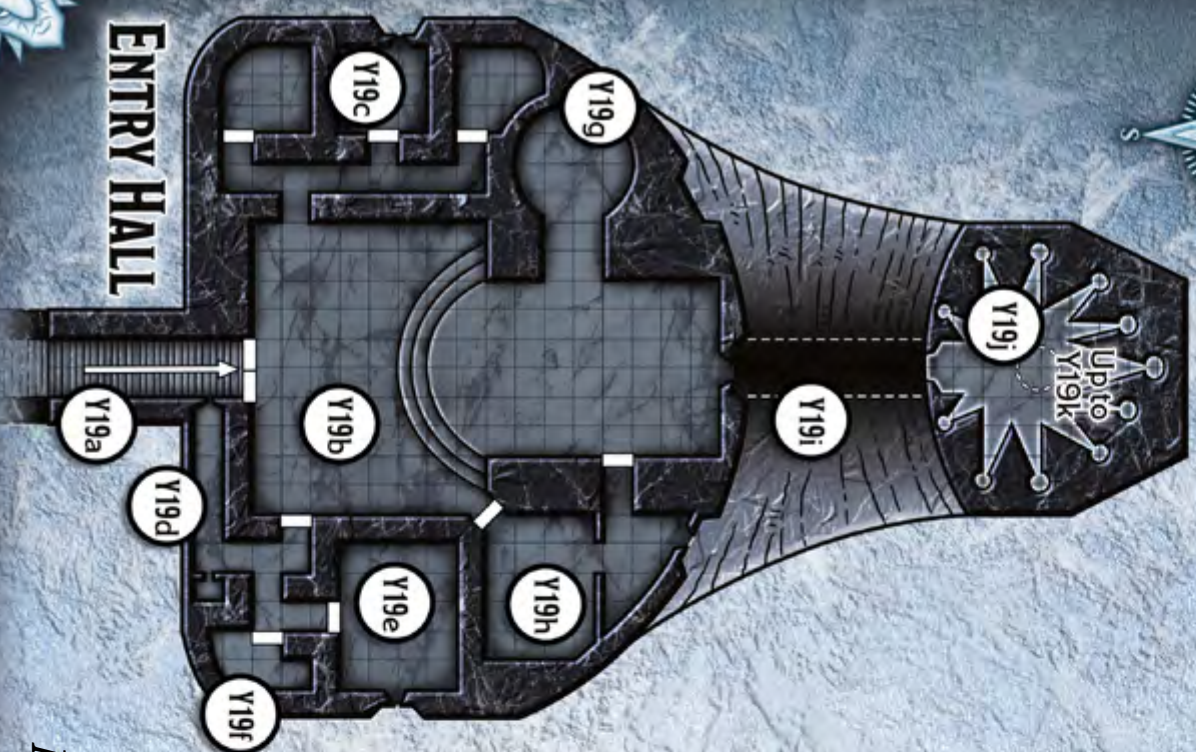
Tetos. Os tetos têm 9 metros de altura nos quartos e 3 metros de altura nos corredores.

Portas. As portas são feitas de carvalho encantado com fechaduras e dobradiças de adamantina.

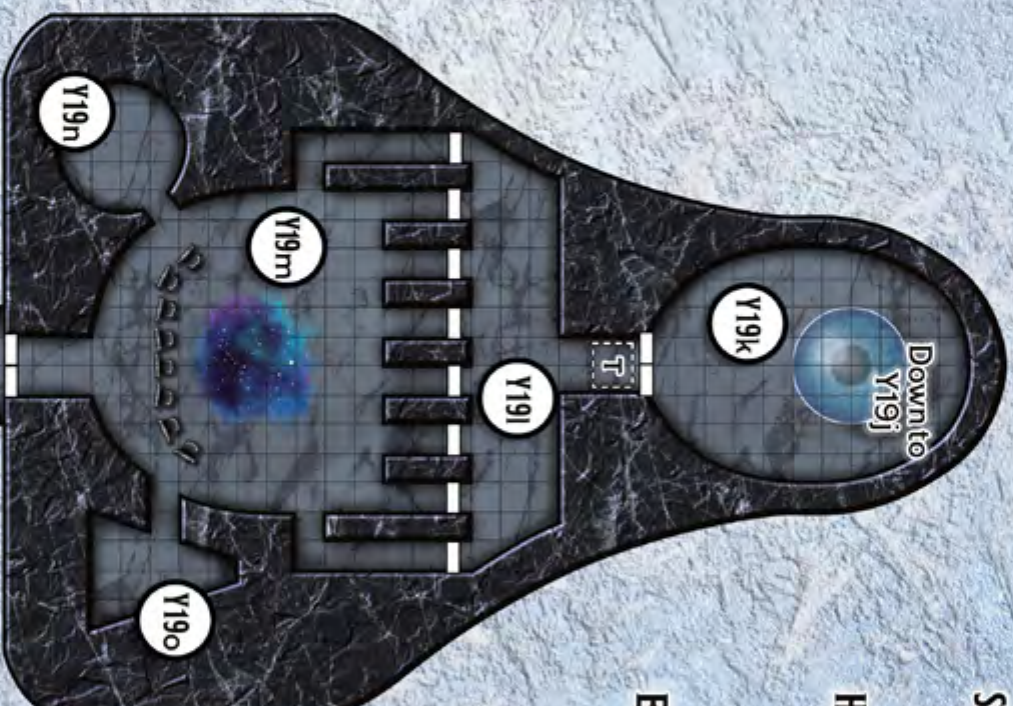
Iluminação. O interior da torre é fortemente iluminado por magias de chama contínua lançados em arandelas de parede.

SPIRE OF IRIOLARTHAS

1 square = 5 feet



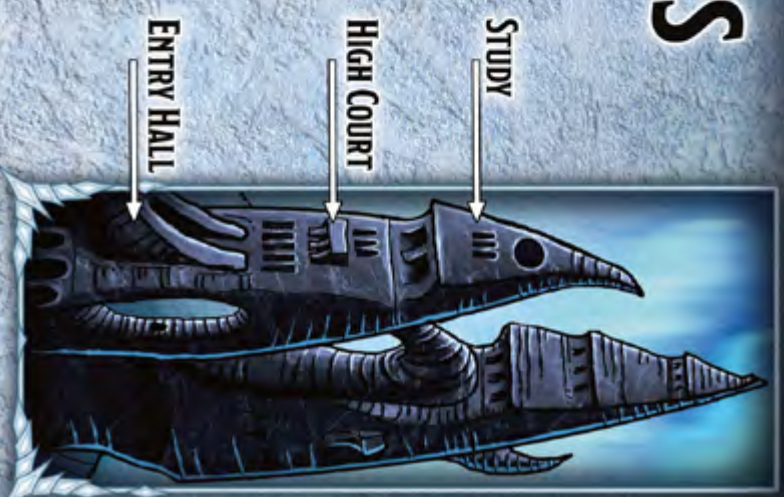
ENTRY HALL



HIGH COURT



STUDY

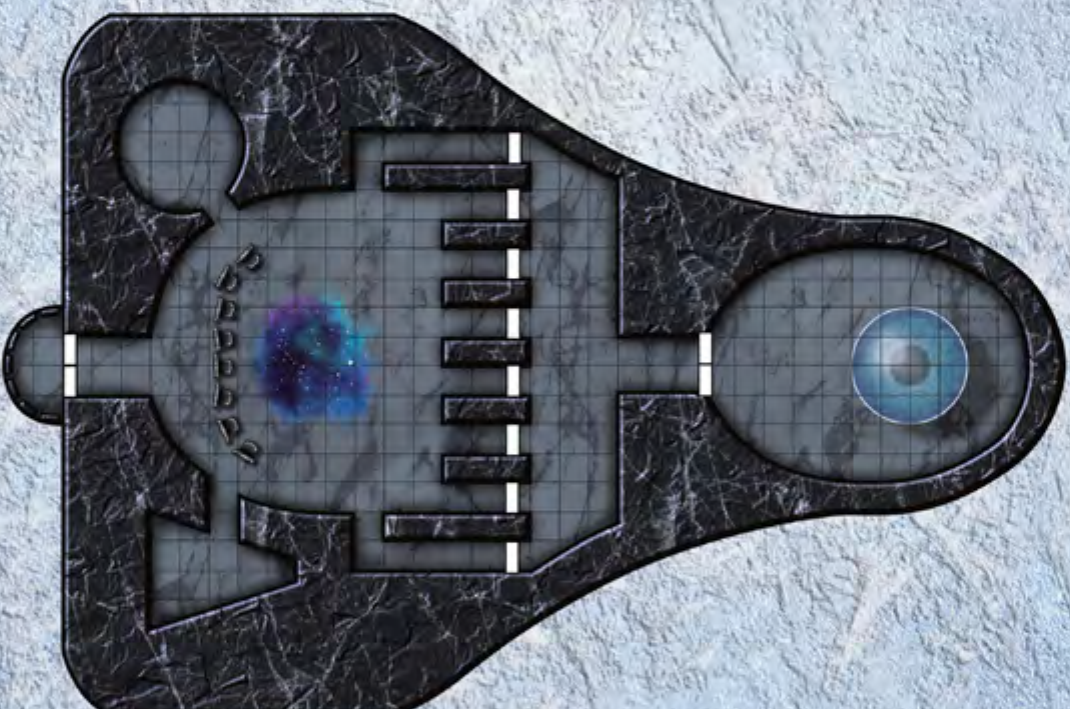
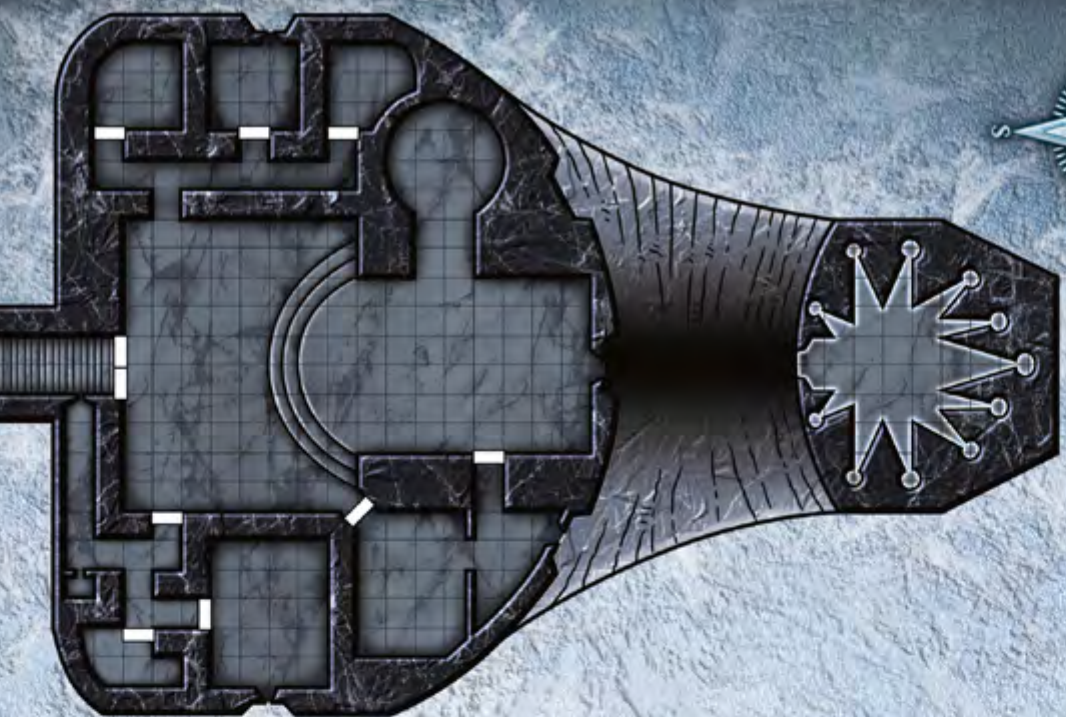


Map 7.3: Torre de Iriolarthas



SPIRE OF IRIOLARTHAS

1 square = 5 feet



Versão do Jogador

Y19A. ENTRADA PRINCIPAL

Se os personagens alcançarem essa área subindo o suporte na **área Y6**, leia:

Perto do ápice da escora, o teto do túnel dá lugar a um patamar que oferece uma vista das partes superiores da cidadela. A luz de uma janela alta ilumina um conjunto de degraus que sobem para um par de portas de mogno na face da torre.

A magia que uma vez selou as portas há muito se desvaneceu. Quando os visitantes se aproximam das portas, um **hypnos magen** da **área Y19d** aparece na janela panorâmica e usa sua telepatia para instruir educadamente os intrusos a deixarem a área. Se os intrusos se comportam de forma ameaçadora ou ignoram seus avisos, o magen tenta afastá-los usando magias de sugestão ou, falhando nisso, os ataca.

Y19B. SALÃO DE BAILE

A música de câmara te envolvem quando vocês entram neste salão de baile. Em contraste com as ruínas desoladas e congeladas do lado de fora, uma dúzia de pessoas circula por aqui, vestidas com roupas esvoaçantes de seda e segurando máscaras coloridas e leques de penas. Os nobres cortesãos riem e fofocam enquanto os criados se movem entre eles, oferecendo guloseimas açucaradas em bandejas de prata.

A música, as pessoas, a comida, a decoração e o calor são ilusões com as quais os personagens podem interagir (veja “*Entrando no Baile*” abaixo). A cena pode ser encerrada com uma magia **dissipar magia** bem-sucedida (CD 19). Se a esfera ilusória for dissipada, o verdadeiro conteúdo da sala será revelado:

O salão de baile está em ruínas, cercado de gelo, seus móveis desorganizados e destruídos. Acima do chão onde os nobres dançavam, três cilindros de vidro com ferragens se movem lentamente pelo ar. Alojado em cada cilindro está um cérebro humano inchado flutuando em um banho de gosma pegajosa e translúcida.

Três magos Netherese escolheram continuar suas folias como mortos-vivos, cada um se tornando um **cérebro no jarro** (veja Apêndice C). Os três magos enlouqueceram com sua existência de mortos-vivos. Dissipar a ilusão os leva a uma raiva furiosa. Os visitantes que estragam a esfera de alguma forma são atacados.

Entrando no Baile. Os personagens podem interagir livremente com o ambiente ilusório. A magia reage a suas ações, permitindo-lhes manter conversas com cortesãos, juntar-se à dança ou mesmo provar os canapés. Todas as invenções ilusórias nada sabem sobre o destino de Ythryn e estão interessadas apenas em folia e fofoca. Personagens que passam pelo menos 5 minutos conversando com convidados ou criados ilusórios aprendem um fato aleatório na tabela de **Conhecimento de Ythryn**.

Y19c. CÂMARAS DO CONSELHO

Essas câmaras serviam como escritórios para burocratas que administravam as operações do dia-a-dia da cidadela. Cada cômodo contém uma única mesa, um armário cheio de rolos de pergaminho arruinados e uma cômoda contendo materiais de escrita. Tudo está em desordem e coberto de gelo.

Personagens que vasculham a câmara mais ao norte descobrem uma carta inacabada que detalha a aquisição de um artefato que remonta ao império de Ostória. Este eixo de pedra esculpida por runas é descrito como tendo um propósito desconhecido. O escritor observa que ele foi movido para a câmara de estase da cidadela para um estudo mais aprofundado.

Y19d. PASSAGEM DE GUARDA

No final da passagem para o oeste, uma janela estreita dá para os degraus que levam à entrada principal (**área Y19a**). Qualquer pessoa que entrar nesta passagem é desafiada por um **hypnos magen** (veja Apêndice C) - o mesmo que tenta espantar os intrusos na **área Y19a**. Este magen emerge de uma câmara de sentinela apertada a leste e usa **telepatia** para informar educadamente aos intrusos que eles estão invadindo: se os intrusos não saírem de uma vez, o **magen** tenta expulsá-los à força.

Y19E. CÂMARA DE LIQUEFAÇÃO

Mudança de luz verde, roxa e azul se derrama nesta sala através de uma única janela. Mesas aparafusadas mantêm uma variedade de equipamentos: copos de fluido alquímico, alambiques, agulhas de cristal lapidado, ferramentas cirúrgicas, tubos de couro enrolados e muito mais. Atrás das mesas está uma armadura ornamentada. Onde a cabeça deveria estar, há um cérebro humano inchado flutuando dentro de uma cilindro de fluido translúcido.

Esta sala de ritual foi projetada para servir a um propósito terrível: a transformação de uma criatura viva em um **cérebro no jarro**. **Veneranda**, uma maga Netherese neutra e má, extraiu seu próprio cérebro para se tornar um **cérebro no jarro** (veja Apêndice C) que foi afixado ao corpo de um **horror de elmo** sem cabeça. Se os personagens a ameaçarem ou atacarem, **Veneranda** vira o **horror de elmo** contra o grupo e ataca. Mesmo que estejam unidos, o **cérebro no jarro** e o **horror de elmo** rolam a iniciativa separadamente e atacam como criaturas separadas. O **cérebro** pode se separar do **horror de elmo** como uma ação bônus.

Ao contrário de seus companheiros no salão de baile (**área Y19b**), **Veneranda** é friamente calculista e totalmente ciente do destino de Ythryn. Se os personagens se comunicam com ela, ela os cumprimenta com cautela em **Loross** e tenta descobrir o que aconteceu no mundo nos séculos desde a queda de Ythryn. Seu objetivo singular é restaurar Ythryn à sua glória passada. Ela não sabe por que a cidade caiu, mas acredita que o obelisco quebrado (consulte a **área Y21**) pode voltar no tempo para reparar os danos. Para ativar sua magia, **Veneranda** diz que precisa do **cajado de poder** de Iriolarthas, que ele mantém em seu escritório. Ela propõe que os personagens

invadam o escritório de **Iriolarthas**, roubem seu cajado e o tragam para ela. Ela se recusa a acompanhá-los, por causa do provável perigo. Se eles completarem esta missão e voltarem com a equipe, ela os acompanha até o obelisco e tenta ativá-lo. Se os personagens não estiverem dispostos a ajudar **Veneranda** a atingir seu objetivo, eles rapidamente perdem sua utilidade, e ela tenta destruí-los.

Ritual de Transferência do Cérebro. Veneranda pode usar o equipamento nesta câmara para transformar um humanoide em um cérebro no jarro. Este ritual leva 24 horas e resulta na morte e liquefação do corpo do sujeito. Veneranda não permite que ninguém veja o ritual enquanto ele está sendo realizado.



Veneranda

Y19F. ARMAZÉM DE CAJADOS

Esta sala de formato irregular contém **seis cajados armazenados** em prateleiras ao longo das paredes, com espaço para mais.

Cada cajado pode servir como um **foco arcano** para um conjurador. Os cajados são os seguintes:

Cajado 1 é uma vara reta de freixo claro com uma cabeça de coruja de aparência severa esculpida em seu topo.

Cajado 2 é um pedaço liso e polido de madeira tingida de azul que é tão forte quanto o aço, com veios pretos que correm através dele e um polvo esculpido em seu topo.

Cajado 3 é feito de vidro roxo translúcido, que se divide em três ramos na parte superior que circulam em torno um do outro para formar uma espiral oca com uma esfera de vidro roxo mais claro enfiada dentro dela.

Cajado 4 é esculpido em madeira laspar dourada, com entalhes de peixes nadando rio acima ao longo de seu comprimento.

Cajado 5 é feito de **represeiro**, uma substância resistente semelhante ao carvalho. Sua haste é nodosa e retorcida, seu topo esculpido para se parecer com uma mão humana segurando uma cobra.

Cajado 6 é feito de **chardalyn** e está impregnado de magia Netherese. Enquanto segura o cajado, a criatura fica imune às condições de medo e envenenamento.

Y19G. COVIL

Esta câmara é afetada pela mesma ilusão que esconde a verdadeira natureza do salão de baile (**área Y19b**). Se essa ilusão não foi dissipada, leia:

Os cortesãos se acomodam em almofadas luxuosas dentro desta câmara circular, fumando em longos cachimbos e comendo frutas. Contra a parede traseira está uma grande harpa, suas cordas sendo tocadas magicamente para preencher a sala com uma música assustadora. No meio da sala, uma arca de madeira cúbica cravejada de pedras preciosas fica em uma mesa redonda de mármore com uma base em forma de polvo.

Se a ilusão for dissipada, a música termina e a câmara se revela uma ruína gelada abandonada. O baú e a mesa são objetos reais que permanecem depois que a ilusão é dissipada.

Tesouro. O baú é um **abracadabrus** (veja **Apêndice D**) que Iriolarthas e seus convidados usaram para produzir comida e bebida.

Y19H. MEMBROS DO BAR

Esses quartos são afetados pela mesma ilusão que esconde a verdadeira natureza do salão de baile (**área Y19b**). Se essa ilusão não foi dissipada, leia:

Foliões bem vestidos circulam, falando alto uns com os outros, enquanto os servos carregam garrafas de vinho e bebidas destiladas para encher suas xícaras. Atrás de um balcão retangular, um humanoide careca e de pele clara serve vinho em uma garrafa ornamentada.

Se a ilusão foi dissipada, esta área é mostrada como uma ruína congelada sem habitantes.

Tesouro. Atrás do balcão retangular, guardado em prateleiras de armazenamento, está uma dúzia de garrafas de vinho de dois mil anos. Uma magia de detectar magia revela uma aura de magia de abjuração ao redor de cada garrafa, que preservou seu conteúdo. Cada garrafa de vinho vale **50 po** para um comprador interessado.



Uma lâmina viva do desastre é uma magia poderosa e aniquiladora que possui vontade própria.

Y19i. PONTE DE ENERGIA

Uma janela de 2,1 metros de altura e 1,2 metros de largura na extremidade norte da **área Y19b** tem vista para uma lacuna de 35 metros de largura na superestrutura da torre. Do outro lado dessa lacuna, uma janela semelhante se abre na **Câmara de Feitiçaria** (área Y19j). Entre essas janelas se estende um plano de energia mágica e invisível de 1,5 m de largura que serve como uma ponte. (No **mapa 7.3**, esta ponte é marcada por um par de linhas tracejadas.) Esta ponte invisível, que pode ser cruzada com segurança, é suprimida pela ativação do eixo na **área Y19n**.

Y19j. CÂMARA DE FEITIÇARIA

Seus reflexos dançam sobre as superfícies espelhadas desta câmara. Onze alcovas se estendem das paredes como as pontas de uma estrela, cada uma se estreitando em um nicho onde um cristal suavemente brilhante é montado 1,5m acima do chão. O ar parece zumbir com o poder reprimido.

Logo após os personagens entrarem nesta área, uma entidade chamada Everlast dá a conhecer sua presença. Everlast é uma magia viva vinculada à torre. Ela pode se manifestar na imagem de qualquer espécie ou gênero humanoide, mas o padrão é a forma descrita abaixo:

De repente, os cristais brilham quando raios de energia explodem um por um para convergir para o centro da sala. À medida que mais raios se cruzam, uma figura translúcida aparece para onde sua luz converge: um homem careca usando um longo vestido roxo. Seu rosto se abre em um sorriso quando ele vê vocês.

Everlast fala a mesma língua que qualquer criatura que conversa com ela. Ela não pode atacar ou ser danificada e não pode ser dissipada.

Iriolarthas criou **Everlast** para ajudá-lo e seus aprendizes em sua missão condenada de restaurar Ythryn da ruína. Nos anos desde sua criação, Everlast viu Iriolarthas se transformar em pó e seus aprendizes se transformarem em nóticos. Sem nada para fazer a não ser cumprir suas ordens, Everlast está irremediavelmente entediada. Os personagens são os primeiros novos rostos que ela vê em séculos, e ela imediatamente os aprecia. As ordens permanentes de Everlast são as seguintes:

- *Auxiliar na restauração da cidade.*
- *Não revelar os segredos da cidade para estranhos.*

Everlast pode se manifestar em qualquer lugar dentro da torre e pode se mover instantaneamente entre os locais dentro dela. Se os personagens expressarem interesse em restaurar Ythryn à sua antiga glória, ela lamenta: **“Muitas mentes poderosas tentaram”**. Se os personagens mencionarem o plano de Veneranda de usar o **cajado do poder** de Iriolarthas e o obelisco, Everlast os avisa dizendo: **“Isso pode ser imprudente, pois o obelisco foi danificado no acidente. Iriolarthas não foi capaz de repará-lo.”** Se os personagens perguntam a Everlast como chegar ao escritório de Iriolarthas, ela diz que não pode ajudá-los, dizendo: **“Minhas ordens me impedem de revelar os segredos da cidade para estranhos.”**

Cristais de Energia. Os cristais embutidos nos nichos são usados para projetar a forma ilusória de Everlast em toda a torre. Cada cristal é um objeto minúsculo com **CA 8, 3 pontos de vida** e imunidade a veneno e danos psíquicos. Se mais da metade dos cristais forem removidos ou destruídos, Everlast deixa de existir.

Porta Secreta. Esta escotilha está montada no teto, 9 metros acima do chão, e só pode ser vista do chão com um teste de Sabedoria CD 20 (Percepção). Bater na escotilha faz com que ela se abra, revelando um eixo vertical de 1,5m de diâmetro que sobe 15m até a **área Y19k**. O personagem pode usar uma ação para abrir a escotilha à força, fazendo isso com um teste de Força CD 20 bem sucedido.

Y19k. CÚPULA

O texto a seguir assume que os personagens chegam movendo-se para cima no eixo da **área Y19j**. Modifique este texto se os personagens entrarem pelo sul:

Você sobe em um salão oval cintilando com gelo. Esculturas decoram as paredes e longos pingentes de gelo pendurados no teto. Uma cúpula de gelo translúcido com três metros de raio envolve a área ao redor do poço de onde você sai. No final do corredor, duas manchas de escuridão em forma de lâmina pairam no ar de cada lado de uma porta dupla. Um cristal verde brilhante, aproximadamente do tamanho de um punho humano, está colocado no arco acima da porta.

Uma parede hemisférica de força, sua parte externa revestida com uma fina camada de gelo, cobre o duto que desce para a **área Y19j**. Esta barreira foi criada por uma magia **muralha de energia** e é mantida pelo cristal verde brilhante colocado acima da porta (veja “**Cristal Verde**” abaixo). Enquanto este cristal estiver brilhando, a muralha de energia não pode ser dissipada.

Duas lâminas vivas do desastre (veja Apêndice C) protegem a porta dupla que bloqueia o caminho para a **área Y19l**. As lâminas atacam os intrusos que se movem no alcance de sua visão às cegas (9 metros), e as lâminas podem passar direto pela muralha de energia.

Cristal Verde. Este cristal brilhante sustenta a parede de força, mas se soltou em sua fixação de pedra. Sempre que um barulho alto é feito dentro da câmara, o cristal solto pisca. Ruídos tremendamente altos, como aqueles feitos por uma magia **onda trovejante** ou uma **trombeta da destruição**, fazem o cristal explodir por 1d6 rodadas, durante as quais a muralha de energia é suprimida. Na primeira vez que isso acontece, o gelo que reveste a cúpula desmorona.

Um personagem ao alcance do cristal pode usar uma ação para arrancá-lo de sua fixação, o que faz o cristal escurecer para sempre, encerrando a muralha de energia. Destruir o cristal tem o mesmo efeito. O cristal é um objeto minúsculo de 500 g com CA 13, 4 pontos de vida e imunidade a veneno e danos psíquicos.

Y19l. CÂMARA DE TESTE

O texto a seguir assume que os personagens olham pela porta da **área Y19k**. Se eles chegarem do sul, modifique o texto de acordo:

Alinhando a parede oposta deste corredor, há **oito portas**, cada uma marcada com um símbolo arcano diferente. Na parede acima deles está gravada uma inscrição em *Dracônico*.

Uma **armadilha mágica** (marcada com **T** no mapa 7.3) preenche a área de 3 metros quadrados imediatamente ao sul da porta dupla para a **área Y19k** e é ativada sempre que uma criatura que não seja um constructo nem morto-vivo entra na área pela primeira vez. Qualquer criatura que acione a armadilha é alvo de uma magia **carne para pedra** (salvaguarda CD 17). Uma criatura não pode disparar a armadilha mais de uma vez. Depois de ser acionada três vezes, a armadilha desaparece.

Inscrição Dracônica. A inscrição diz “*Fale o nome do seu mestre e entre.*”

Oito Portas. O personagem que for bem-sucedido num teste de Inteligência CD 10 reconhece que os símbolos nas portas representam as oito escolas de magia. Abrir qualquer uma das oito portas revela uma escuridão absoluta além. Uma criatura com visão do escuro não pode ver dentro ou através desta escuridão mágica, mas um bruxo com **visão diabólica** pode. A luz mágica, bem como a luz criada por magias 8° círculo ou inferior, não pode iluminá-lo. Essa escuridão preenche os túneis ao sul das portas e não pode ser dissipada. Para passar com segurança, o personagem deve falar o nome de um dos oito aprendizes de Iriolarthas e então passar pela porta associada à escola de magia daquele mago. Os oito aprendizes eram:

Alto Abjurador Taruth	Alto Evocador Zadulus
Alto Conjurador Damorith	Alto Ilusionista Ajamar
Alto Adivinho Apius	Alto Necromante Cadavix
Alta Encantadora Ivira	Alta Transmutadora Metaltra

Os personagens podem aprender os nomes dos aprendizes no museu (**área Y29**). Cada vez que uma criatura passa por uma porta sem falar o nome correto, um **demônio farpado** aparece no corredor escuro além. O diabo pode ver na escuridão mágica e ataca todas as criaturas que se movem no corredor sem primeiro falar o nome correto. Esses demônios podem deixar a escuridão para perseguir seus inimigos. Um minuto depois que o demônio aparece, ele desaparece, sem deixar vestígios de si mesmo. Uma vez que um **demônio farpado** tenha sido convocado, nenhum outro demônio pode ser convocado para o mesmo corredor por 24 horas.

Y19m. CÂMARA DA ESTRELA DE ÉBANO

Um vórtice de estrelas brilhantes paira no ar dentro desta câmara, girando lentamente em seu eixo. Conforme as constelações se movem, elas lançam luz das estrelas radiante pelas paredes. Oito cadeiras de espaldar alto, cada uma com um símbolo arcano diferente, enfrentam esse miasma estrelado.

Os aprendizes de Iriolarthas, conhecidos como os **Magos da Estrela de Ébano**, governavam Ythryn a partir deste salão. Oito corredores escurecidos magicamente conectam este corredor à **área Y19l**. Arcadas separadas se abrem nas áreas Y19n e Y19o.



Na extremidade sul do corredor, uma passagem de 3 metros de largura leva a uma porta dupla trancada, além da qual fica uma varanda (área Y19p). A porta é protegida com magia que a impede de ser danificada ou forçada a abrir; pode ser destravado, entretanto, por alguém que usa a chave adamantina na área Y19o, ou por um personagem que usa ferramentas de ladrão e faz um teste Destreza CD 18 com sucesso como uma ação para arrombar a fechadura.

Campo de Estrelas. O turbilhão de estrelas representa o cosmos como era conhecido pelos Netherese. Um personagem que estuda o campo de estrelas vê um fenômeno estranho: uma estrela negra em uma posição onde nenhuma estrela conhecida existe hoje. Este personagem agora corre o risco de ser amaldiçoado com um pressentimento de destruição. No final do próximo descanso prolongado do personagem, o personagem deve fazer uma salvaguarda Inteligência CD 20. Numa falha na defesa, o personagem ganha o seguinte defeito: *“Não consigo olhar para o céu porque a estrela de ébano pode estar a olhar para mim.”* Qualquer magia que encerre uma maldição pode livrar o personagem desse defeito.

Cadeiras de Magos. Qualquer personagem que obtenha sucesso num teste de Inteligência CD 10 reconhece que os símbolos nas cadeiras representam as oito escolas de magia.

Qualquer pessoa que tenha um **fetichismo sobrenatural** obtido bebendo do cálice na área Y8 pode se sentar com segurança na cadeira para a escola de magia ligada a esse fetichismo. Da mesma forma, um mago pode sentar-se em qualquer cadeira que corresponda à sua tradição arcana escolhida. (Por exemplo, se Vellynne Harpell estiver com o grupo, ela pode se sentar na cadeira marcada com o símbolo da necromancia, uma vez que é uma necromante.) Se um ou mais membros do grupo ocuparem seus lugares apropriados aqui, o campo de estrelas se transforma em um porta brilhante que persiste por 1 minuto antes de se transformar de volta à sua forma original. Enquanto estiver nesta sala, **Iriolarthas, o demilich**, pode usar uma ação para fazer a porta se abrir sem ter que se sentar em uma cadeira. As criaturas que se movem por esta porta são teletransportadas para o nível superior da área Y19q.

Cada cadeira é um objeto Médio com CA 15, 18 pontos de vida e imunidade a todos os danos, exceto danos de força. Destruir todas as cadeiras faz com que o campo de estrelas desapareça, cortando o acesso à área Y19q desta sala.

Y19N. CÂMARA DE ESTASE

Um eixo de pedra cinzenta de três metros de altura paira em pé e gira lentamente dentro desta câmara circular. Ao seu redor, as superfícies das paredes da sala estão rachadas, como se uma energia terrível uma vez tivesse passado por elas.

Essa câmara foi construída para abrigar itens mágicos instáveis durante a experimentação, mas não poderia conter o artefato que Iriolarthas e seus aprendizes resgataram do fundo do Mar do Gelo Móvel. Durante um exame de rotina, o eixo tornou-se brevemente ativo, dissipou efeitos mágicos por toda Ythryn e fez a cidade mergulhar na Geleira Reghed. O eixo agora está dormente, mas pode ser reativado para causar estragos na **Trama**.

O **eixo** é imune a todos os danos e não é afetado por nenhuma magia existente hoje. Não pode ser movido deste local. Se for alvejado por uma magia de 5º círculo ou superior, uma explosão de energia mágica sai dele: todos os itens mágicos e efeitos mágicos dentro de um raio de 5 km (incluindo aqueles dentro da torre) são suprimidos por 24 horas, e os conjuradores são drenados de quaisquer espaços de magia não gastos. Magias vivas, construtos e outras criaturas criadas magicamente não são afetados.

O pulso de energia suprime armadilhas mágicas por toda a cidade e faz com que a câmara flutuante acima da **Torre Cais Celeste** (área Y28) se choque contra o solo, pulverizando-o e causando 99 (18d10) de dano contundente a cada criatura dentro dele.

Y19o. BIBLIOTECA

As paredes desta sala aproximadamente triangular estão cheias de estantes de livros do chão ao teto. Centenas de livros e pergaminhos foram jogados livres de seus lugares de descanso quando a cidade caiu e agora cobre o chão. O tempo e o frio intenso não foram gentis com eles.

A maioria dos livros e pergaminhos que se espalham pelo chão foram arruinados por séculos de desuso, mas os aventureiros que procuram os restos descobrem dois sobreviventes: um pergaminho (veja *“Tesouro”* abaixo) e um livro quebradiço com uma estrela negra de oito pontas sua capa. Este livro frágil registra as várias reuniões dos **Magos da Estrela de Ébano**. Uma passagem explica, na escrita *Dracônica*, que *“Mestre Iriolarthas abre a porta de seu escritório quando três ou mais de seus aprendizes - ou aqueles habilitados pelo cálice na Casa do Arcano - estão sentados corretamente na Câmara da Estrela de Ébano.”* Esta passagem fornece aos aventureiros as informações de que precisam para abrir a porta mágica na área Y19m.

Tesouro. Entre os documentos arruinados estão dois itens úteis: um **pergaminho do cometa** (veja Apêndice D) e uma **chave de adamantina**. A chave não é mágica e destranca a porta dupla para a varanda (área Y19p).

Y19p. Varanda do Tribunal Superior

Uma porta dupla trancada bloqueia o caminho para a área Y19m. A porta é protegida com magia que a impede de ser danificada ou forçada a abrir; pode ser destravado, entretanto, por alguém que usa a chave adamantina na área Y19o, ou por um personagem que usa ferramentas de ladrão e faz um teste de Destreza CD 18 com sucesso como uma ação.

Os **Magos da Estrela de Ébano** usaram esta varanda para fazer proclamações aos habitantes de Ythryn. Palavras ditas por uma criatura parada na varanda são magicamente amplificadas para soar dez vezes mais alto do que o normal.





Este eixo de pedra, uma relíquia do mundo antigo, derrubou Ythryn há quase dois mil anos

Y19q. Escritório de Iriolarthas

Esta sala pode ser acessada ativando a porta mágica na **área Y19m**. A porta é um portal de duas vias que se fecha após 1 minuto, embora possa ser reaberto deste lado falando a palavra de comando apropriada (“**Saldrinar**”). Qualquer pessoa que chegue por essa rota aparecerá no nível superior da sala, que o seguinte texto assume:

Esta grande câmara permaneceu intacta durante séculos. No nível superior, ao seu redor, estão as tabelas cobertas com uma parafernália de feitiçaria. Um leve som de gemido emana de um retângulo sombreado do tamanho de uma porta ao longo da curva da parede norte.

Escadas para o leste e oeste descem para a parte inferior da sala, onde uma biblioteca submersa está situada em uma cova circular de seis metros de largura e três de profundidade. Uma escada correndo ao longo de uma trilha circular dentro deste buraco permite fácil acesso aos muitos livros e pergaminhos em suas prateleiras.

Se os personagens ainda não encontraram **Iriolarthas**, o **demilich** e **três nóticos** estão presentes:

Empoleiradas na borda da cova estão três criaturas aberrantes, cada uma encarando vocês com um olhar singular e horrível. Flutuando acima do meio do poço está um crânio humano com símbolos arcanos delgados se formando acima dele.

Faça com que os jogadores testem a iniciativa para seus personagens e joguem a iniciativa para todas as outras criaturas presentes.

Consulte a seção “**Iriolarthas o Demilich**” no início do capítulo para informações sobre o demilich. **Iriolarthas** ataca qualquer um que pegue seu cajado de poder ou grimório de cima das mesas (veja “**Tesouro**” abaixo). Os **nóticos** defendem o demilich e a si próprios.

O retângulo sombrio e rangente na parede norte é um **semiplano vivo** (veja **Apêndice C**) que foi criado quando Iriolarthas escapou da queda de Ythryn. Ele se move em direção ao intruso mais próximo com a intenção de prender aquela criatura em sua câmara extradimensional. Qualquer um que seja lançado nesta câmara deve lidar com cinco criaturas hostis já presas dentro dela: **três galvan magen** e **dois golens de carne**. Conforme os golens atacam os recém-chegados, os magen usam suas ações de **Toque Chocante** e **Descarga Estática** para curar as feridas dos golens.

A biblioteca submersa no meio do estudo tem prateleiras revestindo suas paredes de 3 metros de altura e uma escada que pode ser empurrada ao longo de uma trilha circular para alcançar todas as prateleiras. Entre os livros e pergaminhos mantidos aqui está um pacote de mapas em pergaminho e esquemas detalhando aspectos de Ythryn. Personagens que estudam esses papéis por pelo menos 1 hora aprendem os seguintes fatos:

- A cidade foi mantida no alto pelo mythallar de Ythryn (**área Y23**). Até oito magos podem se sintonizar com este dispositivo ao mesmo tempo. Se todos concordassem, poderiam usar seu poder para mover a cidade pelos céus ou controlar o clima por quilômetros ao redor.
- Se um desastre atingir a cidade, os magos poderiam explorar o poder do obelisco (**área Y21**) para voltar no tempo e evitar a ruína. O esquema contém instruções para ativar o obelisco, o que requer um **cajado do poder** como fonte de energia.



- A palavra de comando para reabrir a porta mágica da área Y19m é “**Saldrinar**”, que também é o nome de um arquimago Netherese morto há muito tempo.

- A palavra de comando para desativar o campo de força ao redor da torre é “**Olostin**”. Se este nome for falado em voz alta no estudo de Iriolarthas, o campo de força em torno da torre e do mythallar de Ythryn (área Y23) será desativado permanentemente.

Tesouro. Os tesouros a seguir podem ser encontrados em meio ao lixo no nível superior do escritório: uma pequena caixa de metal contendo **quatro frascos de mercúrio** (500 po cada), uma **haste de cristal** intrincada (1.800 po), o **cajado do poder** totalmente carregado de Iriolarthas, um robusto grimório intitulado “**Os encantamentos de Iriolarthas**”, e um **pergaminho de invocação do tarrasque** (veja o Apêndice D para descrições do grimório e do pergaminho). A vara de cristal e os frascos de mercúrio são componentes de materiais não mágicos necessários para magia **criar mação** no grimório de Iriolarthas.

O Professor Skant está animado com a descoberta do pergaminho de invocação do tarrasque, já que o tarrasque é uma de suas áreas de especialização. O orbe do professor conhece toda a tradição do tarrasque do Livro dos Monstros, bem como as características do monstro, que fica feliz em compartilhar com o grupo.

Y20. TORRE DE EVOCAÇÃO

O topo desta torre tem a forma de uma lâmina de machado. A luz vermelha brilha de uma janela estreita no alto.

O interior da torre foi danificado por fogo, raios e ácido, tendo suportado o peso de séculos de magias destrutivas. Uma escada em espiral sobe até a câmara superior. Quando os personagens chegarem aqui, leia:

Orbes de luz vermelha dançam como vaga-lumes ao redor desta câmara octogonal de 10 metros de diâmetro. Um grande braseiro apagado fica no centro da sala, e oito alcovas de 3 metros quadrados revestem as paredes, cada uma cheia de gelo. O teto arqueado é coberto com pingentes de gelo.

Esta câmara é iluminada por uma magia de **luzes dançantes** permanentes que pode ser dissipada (CD 17). Personagens que conseguem sucesso no Sabedoria CD 10 (Percepção) verificam uma inscrição no teto, mas o gelo que a cobre torna-a ilegível (ver “**Inscrição**” abaixo).

O braseiro central é encantado. Uma única faísca criada dentro dele faz com que ele arda em chamas mágicas por 24 horas. Se o braseiro for aceso, o calor que ele exala começa a derreter o gelo da câmara, revelando as palavras da inscrição após 10 minutos.

Alcovas. O exame das alcovas revela que cada uma contém o que parece ser um cubo de gelo de 3 metros. Um dos cubos tem um esqueleto humanoide - os restos do **Alto Evocador Zadulus** - suspenso dentro dele. Esses blocos de gelo são, na verdade, **oito cubos gelatinosos** mantidos em criostase mágica. Se o braseiro for usado para descongelar o gelo da sala, esses cubos acordam após 10 minutos e emergem de suas alcovas, atacando todas as outras criaturas na sala.

Inscrição. A inscrição no teto está escrita em *Dracônico* e diz “**Quinto, apague a chama na palma da mão com gelo.**” Esta é uma passagem do **Ritual do Octad Arcano** (veja “*Ritual do Octad Arcano*”).

Y21. OBELISCO

Um obelisco de pedra negra de 18 metros de altura, sua superfície coberta por runas arcanas, se projeta do solo. Uma fenda fina se formou em um lado, estendendo-se da base do obelisco até o meio.

Antes de Ythryn cair, Iriolarthas confiou neste obelisco como uma medida de precaução no caso de Ythryn passar por uma catástrofe. Era um dos poucos artefatos Netherese raros que podiam retroceder no tempo (veja a barra lateral “**Segredo dos Obeliscos**”). Foi danificado durante a queda de Ythryn e, apesar dos melhores esforços de Iriolarthas, ele não conseguiu repará-lo. Os personagens que aprendem sobre o obelisco no escritório de Iriolarthas (área Y19q) sabem como ativá-lo (veja “*Ativando o Obelisco*” abaixo).

Um personagem que examine o obelisco e obtenha sucesso num teste de Inteligência CD 10 reconhece que as runas mágicas inscritas no obelisco representam todas as oito escolas de magia. Se o resultado do teste ultrapassar a CD em 5 ou mais, o personagem também identifica runas relacionadas com a **cronomancia**, a arte de manipular o tempo magicamente.

Ativando o Obelisco. Se os personagens recuperaram o cajado do poder de Iriolarthas e Veneranda estiver com eles, ela insiste que o cajado seja usado para ativar o obelisco adormecido. Qualquer personagem que for bem-sucedido num teste de Inteligência CD 20 (Arcanismo) pode verificar que esta tarefa não está além do poder do cajado, embora necessite pelo menos metade das cargas do cajado para ser cumprida. Se uma criatura sintonizada com o cajado usar uma ação para gastar 10 ou mais de suas cargas enquanto encosta o cajado no obelisco, surtos de energia do cajado e aciona os seguintes eventos devastadores:

- O cajado se divide ao meio, acionando sua propriedade **Golpe de Retribuição** (veja a descrição do cajado no *Livro do Mestre*).
- Qualquer criatura dentro de 16 metros do obelisco que não seja morta pela explosão do cajado fica 10 anos mais jovem. Criaturas cuja idade seja reduzida a 0 por este efeito desaparecem, deixando para trás os itens que estavam vestindo ou carregando.
- O obelisco se desintegra, assim como outros obeliscos como ele em todo o mundo, mas não antes de lançar o planeta inteiro no passado, a um tempo anterior à queda de Ythryn (consulte “*Ano da Medula Resfriada*”).

Y22. TORRE DA ILUSÃO

Uma torre de obsidiana envolta em uma névoa fina se eleva diante de você. Olhos esculpidos na pedra parecem se fixar em você conforme você se aproxima da entrada. A janela mais alta da torre emite uma luz roxa.

Uma magia de **detectar magia** lançado aqui revela uma aura de magia de ilusão. Essa magia faz com que os olhos esculpidos na torre pareçam seguir aqueles que se aproximam da estrutura. Os personagens que entram na torre também encontram a névoa lá dentro. Sons assustadores enchem o ar: batimentos cardíacos, soluços e respirações entrecortadas e ofegantes.

À medida que o grupo avança, as brumas em torno dos personagens se manifestam em ilusões de seus piores medos, e cada personagem se torna o alvo da magia **assassino fantasmagórico** lançado no 8º círculo (salvaguarda CD 17). Personagens que sobreviverem à experiência emergem juntos na câmara superior da torre, que está livre de névoa.

Câmara de Ilusão. A câmara superior da torre tem 9 metros quadrados e é iluminada por magias de **chamas contínuas** roxas em arandelas de parede. Uma inscrição escrita nas paredes em *Dracônico* diz “**Sexto, mostra teu rosto para o céu.**” Este é uma inscrição ilusória mascarada como uma passagem do **Ritual do Octad Arcano** (veja “*Ritual do Octad Arcano*”). Se os personagens saírem depois de adquirir apenas essas informações, eles ouvirão a risada fraca do **Alto Ilusionista de Ythryn, Ajamar**, seguindo atrás deles enquanto eles saem da torre. A passagem real é revelada quando a inscrição ilusória é dissipada com sucesso (CD 17) ou examinado por alguém que tem a **visão da verdade**. Diz “**Sexto, esconda-se atrás de uma máscara.**”

SEGREDO DOS OBELISCOS

Nesta aventura, aprendemos o segredo dos obeliscos que apareceram em outras aventuras da quinta edição publicadas pela Wizards of the Coast, incluindo *Tumba da Aniquilação* e *Waterdeep: Masmorra do Mago Louco*.

O primeiro grupo desses obeliscos mágicos foi criado por uma sociedade secreta de conjuradores chamada **Tecelões**. Esses obeliscos poderiam alterar a realidade em grande escala, remetendo uma região ou um mundo inteiro a um tempo anterior (apagando efetivamente parte da História). Os obeliscos foram construídos para neutralizar os efeitos de magias calamitosas e eventos cataclísmicos.

Um mago maligno chamado **Vecna** roubou um desses obeliscos e o usou para apagar os criadores do obelisco da existência. **Vecna** também roubou o conhecimento necessário para criar novos. Esse conhecimento mais tarde passou a ser propriedade dos magos Netherese, que construíram obeliscos semelhantes. Eles acreditavam que se alguma catástrofe destruísse seu império, esses obeliscos poderiam ajudar a restaurá-lo. Infelizmente para eles, a maioria dos obeliscos construídos para proteger Netheril foram roubados ou perdidos com o tempo, assim como os registros de seu propósito e as informações sobre como ativá-los.

Y23. MYTHALLAR DE YTHRYN

Este enorme artefato está encerrado no campo de força em torno da Torre de Iriolarthas. Para alcançá-lo, o personagem deve primeiro realizar o **Ritual do Octad Arcano** (veja “*Ritual do Octad Arcano*”) para diminuir o campo de força.

Abaixo da grande torre, uma esfera de cristal luminosa de quinze metros de diâmetro repousa sobre um suporte ornamentado.

Veja o **Apêndice D** para uma descrição do **Mythallar de Ythryn** e suas propriedades mágicas. A primeira vez que uma criatura tenta se sintonizar com o **mythallar**, sua meditação é perturbada pela chegada de um **sangrador de tumbas** (veja **Apêndice C**), que se desvia do solo para atacar os presentes. O **sangrador de tumbas** luta até a morte para defender o Mythallar de Ythryn.

A menos que Iriolarthas seja destruído, o demilich já está sintonizado com o mythallar. Se Iriolarthas sente que outra criatura está tentando usar o mythallar, ele sempre desautoriza a tentativa e voa para a localização do mythallar para desencorajar qualquer adulteração adicional com o dispositivo. Somente destruindo o **demilich** os personagens podem usar as propriedades do mythallar sem impedimentos. O poder do mythallar de controlar o clima pode desfazer o inverno eterno que Auril lançou sobre o Vale do Vento Gélido (veja **"Epílogo"**).

Y24. TORRE DE ENCANTAMENTO

O gelo engolfou os andares inferiores desta torre em ruínas. A luz rosa emana da janela mais alta - um único ponto de iluminação em uma região escura e isolada da cidade.

Uma magia de **detectar magia** lançado aqui revela uma aura de magia de encantamento. As paredes internas estão cobertas com a seguinte frase em **Dracônico** escrito grosseiramente com tom repetidamente: **"Todo o trabalho e nenhuma diversão fazem de Ivira uma garota chata"**. O chão está coberto de baldes cobertos de piche e esfregões congelados de frio.

Conforme o grupo explora mais alto na torre, a frase recorrente muda para: **"Eu sou Ivira. Ivira é o meu nome."** Essas palavras estão escritas com manchas de vinho, e o chão está cheio de garrafas de vinho vazias.

Pintadas com sangue acima da porta que conduz à câmara superior estão as palavras **"A coroa sabe tudo!"** em **Dracônico**. Quando os personagens entrarem na câmara superior, leia:

Uma mulher idosa está sentada rigidamente em um trono negro, envolta em gelo. Ela usa uma coroa de tentáculos de ferro entrelaçados e sua testa está machucada onde a faixa se encaixa firmemente em seu crânio. Uma inscrição decora a parede atrás dela.

Esta câmara é iluminada por magias de **chama contínua** rosa cintilando em arandelas.

No auge de seu poder, a arquimaga Ivira usava uma coroa mágica para proteger sua mente contra ataques mentais. Quando Ythryn caiu e a magia foi momentaneamente desfeita, a coroa de Ivira foi corrompida e começou a sugar suas memórias. Ela suportou séculos como uma casca de seu antigo eu, mantida viva pela magia de sua coroa. Em seu estado atual, ela está atordoada.

Um personagem que obtenha sucesso num teste de Sabedoria **CD 12** (Medicina) pode dizer que **Ivira** ainda está viva. Sua coroa está amaldiçoada (veja abaixo). Retirá-lo da cabeça faz Ivira estremecer e derramar o gelo que se formou ao seu redor. Sem a coroa, seu corpo se deteriora rapidamente, conforme os séculos cobram seu preço. **Ivira** tem apenas alguns segundos antes de morrer e virar pó; com seu último suspiro, ela implora aos personagens em **Loross** (a língua Netherese morta) para **"destrua a coroa ... libere minhas memórias ... me deixe ter paz."**

Coroa Amaldiçoada. Ivira não consegue tirar a coroa da cabeça. Qualquer outra criatura que o tocar deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria **CD 17** ou ficar enfeitiçado e usar sua próxima ação para vestir a coroa. Se a salvaguarda tiver sucesso, a criatura fica imune a este efeito da coroa pelas próximas 24 horas.

A partir do momento em que é vestida, a coroa começa a sugar as memórias do seu usuário, começando com as memórias mais antigas. O usuário pode sentir que suas memórias estão sendo roubadas, mas não pode remover a coroa de sua cabeça, exceto dentro de um **campo antimagia**.

Depois de usar a coroa por 1 hora, uma criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Inteligência **CD 15** ou ficar atordoada até que a coroa seja removida de sua cabeça por outra pessoa. Esta salvaguarda deve ser repetida no final de cada hora até que a coroa seja removida ou seu usuário fique atordoado. Se uma criatura usar a coroa por 10 dias ininterruptos, a condição se torna **permanente**, pois a coroa reduz seu usuário a uma casca estúpida. Uma magia de **restauração maior** ou magia semelhante encerra o efeito e restaura as memórias perdidas da criatura.

A coroa pode ser destruída na **bigorna da disjunção** (área **Y4**). Caso contrário, é imune a danos. Se a coroa for destruída, as memórias que ela absorveu inundarão todas as criaturas em um raio de 3 metros dela. Os personagens atacados por esta onda ganham 1d6 partes de conhecimento da tabela **Conhecimento de Ythryn**.

Inscrição. A inscrição na parede atrás do trono está escrita em dracônico e diz **"Quarto, extraia um segredo de outro."** Esta é uma passagem do **Ritual do Octad Arcano** (veja **"Ritual do Octad Arcano"**).

Y25. SALÃO DA LEVE REFLEXÃO

Quatro colunas de basalto sustentam uma enorme cúpula espelhada na qual estão refletidas as torres mais altas de Ythryn e as vastas estalactites da caverna.

A elite de Ythryn usava este salão para meditação. Enquanto alguém flutuava dentro da cúpula, uma imagem ilusória da pessoa continuava com seus afazeres diários em outras partes da cidade.

As quatro colunas de sustentação possuem portas em suas bases, que se abrem em hastes que sobem até a cúpula. Os poços têm 18 metros de comprimento e são iluminados de cima pela luz auroral inconstante do interior da cúpula. Um personagem que pisa dentro de uma coluna levita até a cúpula em 1 rodada. Quando um personagem chegar à cúpula, leia:

O interior da cúpula é iluminado por um miasma rodopiante de cores. Figuras humanas congeladas flutuam no ar, de pernas cruzadas e serenas.

As criaturas na cúpula ganham um deslocamento de voo de 9 metros e podem pairar. Os cadáveres de uma dúzia de aprendizes Netherese pairam em torno desta área, com as mãos nos joelhos e os olhos fechados. Os personagens que adotam essa postura podem meditar sendo bem-sucedidos em um teste de Sabedoria CD 12. Enquanto medita, o personagem pode conjurar a magia **projetar imagem** (salvaguarda CD 15). A magia dura 1 hora, e o personagem pode realizar a meditação uma vez por dia. Para sair da cúpula, o personagem deve ficar no topo de uma das quatro hastes, para ser transportado para baixo da mesma maneira que chegou.

Y26. TORRE DA TRANSMUTAÇÃO

Uma torre surge diante de vocês, reta como uma flecha. Uma luz fraca brilha na janela mais alta do pináculo, e rachaduras finas sobem suas paredes como hera.

As rachaduras que cobrem a parte externa da torre foram causadas durante a queda, quando a magia que protegia a torre se esforçou para impedir que ela desabasse.

Descreva o interior da torre da seguinte forma:

As paredes internas da torre são esculpidas com impressões de formas humanoides pressionando de dentro - mãos em garras e rostos uivantes, capturados em pedra para sempre.

Quando Ythryn estava prestes a cair do céu, **Alta Transmutadora Metaltra** usou uma magia **polimorfia total** para se transformar em algo que ela pensou que sobreviveria à destruição da cidade: uma estátua adamantina. Uma hora depois, quando a magia deveria ter terminado, nada aconteceu. Não por culpa própria, ela se tornou uma estátua para sempre. Somente uma magia **Desejo** pode restaurá-la, e então apenas brevemente enquanto ela envelhece séculos em questão de segundos.

Personagens que sobem ao topo da torre encontram a estátua da Metaltra em um canto. A estátua retrata uma mulher com uma túnica de mago, posada como se estivesse completando uma magia. Enquanto sua estátua estava sendo jogada durante o acidente, ela danificou parte de uma inscrição em uma parede.

Inscrição. A inscrição danificada é uma passagem do **Ritual do Octad Arcano** (veja “**Ritual do Octad Arcano**”). Escrito em *Dracônico*, diz “**Oitavo, permaneça firme em seu círculo de morte e consuma —.**” A palavra que falta, destruída pela estátua de Metaltra, é “**veneno**”. Os personagens que procuram fragmentos de pedra pela sala não conseguem encontrar as peças de que precisam para identificar a palavra que falta, mas lançar um reparar na parede conserta os danos e reconstrói a palavra que faltava. Se os personagens não tiverem acesso ao truque **reparar**, uma magia **presságio** ou magia semelhante pode ser usado para aprender a palavra que falta.

Tesouro. Aventureiros que procuram a câmara superior encontram um **saco de feijões** em uma pequena pilha de lixo.

Y27. SALÃO DE MÚSICA

Essa enorme estrutura em forma de bota é coberta por três tubos que lembram as artérias de um coração titânico. Portas altas se abrem para o interior escuro da estrutura.

Cartazes antigos estão colados nas paredes externas deste salão de música. Qualquer pessoa que possa ler a escrita *Dracônica* pode traduzir o pôster mais próximo da entrada: “**Experimente a obra-prima da Orquestra Esotérica Netherese, A Escuridão entre as Estrelas!**” O personagem que obtenha sucesso num teste de Inteligência CD 15 conhece essa música lendária, como qualquer bardo do grupo. Se os personagens entrarem no salão de música, leia:

Este grande salão de música está resplandecente com o gelo, e o chão sob os pés está coberto com os cacos de cristal de lustres caídos. Os cadáveres congelados da plateia estão espalhados entre as poltronas, suas expressões congeladas em uma adulação extasiada. No palco, músicos cadavéricos se jogam sobre seus instrumentos despedaçados.

A Orquestra Esotérica Netherese estava no meio de sua apresentação culminante quando Ythryn caiu do céu. Determinados a terminar, os músicos continuaram tocando enquanto a cidade caía no chão, mas Ythryn caiu antes que eles pudessem terminar. Privado da oportunidade de completar seu *grand finale*, o espírito perturbado da orquestra assombra o salão.

A batuta de um maestro repousa em um púlpito na frente do palco. Se o personagem agarrar a batuta, o salão ecoa com os sons dos instrumentos sendo afinados e uma orquestra espectral se materializa dos cadáveres em cena. Os músicos fantasmagóricos seguram seus instrumentos e olham com expectativa para seu maestro. Esses espíritos não podem ser transformados ou prejudicados de nenhuma forma.

Dirigindo a Orquestra. Para conduzir a orquestra até ao final da sinfonia final, o personagem deve ser aprovado em três testes consecutivos de Carisma CD 15 (Performance) com intervalos de 1 minuto. Um personagem que conhece *A Escuridão entre as Estrelas* ganha vantagem em cada teste.

No **primeiro teste** bem-sucedido, a orquestra inicia uma performance assustadoramente bela. Se a próximo teste for bem-sucedido, os ouvintes experimentam uma sensação de queda na boca do estômago, espelhando o mergulho de Ythryn, conforme a música atinge um crescendo. Se o terceiro e último teste for bem-sucedido, o maestro traz a peça a um final satisfatório enquanto o som de aplausos fantasmagóricos se eleva da plateia e rosas pretas fantasmagóricas chovem sobre os músicos, que encaram a plateia e se curvam antes de desaparecer na vida após a morte. Um personagem que conduz a orquestra com sucesso ganha **inspiração**.



Em cada falha no teste, os espíritos ficam zangados e sua antipatia para com o maestro causa 27 (5d10) de dano psíquico a cada criatura no salão de música.

Y28. TORRE CAIS CELESTE

Uma torre de mais de trinta metros de altura tem uma câmara de vidro giratória pairando sobre seu cume em ruínas. Quatro pilares pontiagudos agarram as paredes da câmara, dando-lhe a aparência de uma coroa flutuante colossal.

A **Torre Cais Celeste** tem 16 metros de altura, e a câmara de vidro flutua magicamente 9 metros acima dela. A câmara gira lentamente no sentido horário. A torre e a câmara são tudo o que resta de uma instalação muito maior que serviu principalmente como um cais para navios voadores.

Os personagens que entram na torre veem uma escada enrolada em suas paredes internas. Do alto do telhado em ruínas, um personagem com corda pode fazer um sucesso de teste de Força CD 15 (Atletismo) como uma ação para pegar a câmara giratória, que é uma sala de vidro de 12 metros de diâmetro que oferece uma vista panorâmica da cidade. Esta câmara já serviu como um opulento e íntimo ponto de encontro para os escalões superiores da sociedade de Ythryn. Agora está em ruínas, com as entradas abertas e os móveis destruídos.

Tesouro. Personagens que vasculharem os escombros no chão da câmara encontram um **skycoach Netherese em miniatura** em uma garrafa (750 po) e uma **varinha** não mágica (um possível foco de conjuração) feita de **chardalyn**. Está impregnado de magia maligna. Enquanto segurar a varinha, a pessoa sente um desejo de infligir um dano terrível aos outros, mas o desejo é facilmente resistido. A custódia prolongada da varinha pode ter um efeito mais prejudicial, a seu critério.

Y29. MUSEU

Um edifício hexagonal palaciano ergue-se diante de você, coroado por um teto abobadado brilhante. Uma porta dupla de um lado está ligeiramente entreaberta.

Os personagens que se aventuram dentro do museu descobrem que estátuas e outros objetos de arte caíram de seus pedestais e se espalharam como cacos espalhados pelo chão, e séculos de exposição arruinaram a maioria das pinturas penduradas nas paredes em molduras elaboradas.

Nível Inferior. Seis **nóticos** estão procurando relíquias no nível inferior do museu. Quando eles detectam a entrada de intrusos, eles convergem sobre eles e atacam por fome.

O tamanho de um mímico cuspidor permite que ele assuma formas grandes como paredes e pilares

Nível Superior. Os personagens que sobem as escadas para o nível superior veem a seguinte tela:

Suspenso no teto de uma espaçosa antecâmara quadrada de quinze metros está o cadáver cintilante coberto de gelo de uma aberração de dez metros de comprimento em forma de funil, parecendo uma anêmona. Uma boca cheia de dentes na extremidade mais larga é cercada por cílios de borracha e ao redor dela pendem quatro apêndices flácidos e finos, cada um terminando em uma mão em forma de garra. Na extremidade oposta do corpo está uma cauda com ferrão.

Uma placa coberta de gelo está aparafusada a um pedestal próximo, e toda a tela é emoldurada por quatro pilares de pedra que são, estranhamente, livres de gelo.

Os pilares são **quatro mímicos cuspidores** (veja Apêndice C) que guardam a criatura em exibição, atacando qualquer um que a toque ou perturbe de alguma forma.

A criatura morta é um **phaerimm** preservado magicamente suspenso no teto por uma dúzia de fios fortes. Se os personagens limparem a geada da placa, eles podem ler o que diz sobre o **phaerimm** em *Dracônico*:

PHAERIMM ADULTO - NÃO TOQUE!

Moradores do Subterrâneo, **phaerimm** são aberrações malévolas que são mestres conjuradores e altamente resistentes à magia. Eles usam sua telepatia para controlar os de mente fraca. Eles se esforçam para apagar todos os outros seres da existência e são conhecidos por terem causado o colapso do **Império sarrukh de Isstosseffil**. Eles usam seus ferrões da cauda para injetar seus ovos em hospedeiros alienígenas.

Iriolarthas e seus aprendizes. Os personagens que avançam para o andar superior podem ver o teto abobadado do museu, que ainda está intacto e um espetáculo para ser visto. Ele retrata um mago poderoso em uma varanda da torre central do enclave, dirigindo-se a um mar de cidadãos Netherese abaixo, que encaram a figura, aplaudindo. Esta é uma imagem de Iriolarthas no auge de seu poder, magicamente preservada em vitrais que brilham com sua própria luz arcana. Oito grandes retratos adornam as paredes abaixo da cúpula, retratando os oito aprendizes de Iriolarthas, conhecidos como os **Magos da Estrela de Ébano**. Os retratos estão pendurados 6 metros acima do solo e uma placa coberta de gelo é fixada na parede logo abaixo de cada um. Os rostos nos retratos são retratados olhando para cima em direção a seu mestre, Iriolarthas, com expressões de respeito. Os personagens que limpam o gelo das placas podem aprender seus nomes: Alto Abjurista **Taruth**, Alto Conjurador **Damorith**, Alto Adivinho **Apius**, Alto Necromante **Cadavix**, Alto Evocador **Zadulus**, Alto Ilusionista **Ajamar**, Alta Encantadora **Ivira** e Alta Transmutadora **Metaltra**.

LIDANDO COM A IRMANDADE ARCAN

Neste capítulo, dois magos da Irmandade Arcana tentam realizar suas grandes ambições: **Vellynne Harpell** e **Avarice**. Ambas são descritas no Apêndice C.

Se os personagens estão tendo problemas para resolver um quebra-cabeça em Ythryn, como desativar o campo de força ao redor da Torre de Iriolarthas, você pode usar Vellynne ou Avarice para ajudá-los. Ambos os NPCs são altamente inteligentes e podem ajudar os personagens a chegar a uma solução. Você, como Mestre, pode usá-los para evitar que a aventura pare.

Vellynne e **Avarice** farão quase qualquer coisa para obter o **grímório de Iriolarthas**, e elas são apenas um pouco menos determinadas quando chega a hora de escolher quem receberá o **cajado de poder de Iriolarthas**, o **pergaminho do cometa** e o **pergaminho de invocação do tarrasque**.

Se os personagens ajudaram o **simulacro de Dzaan** a se tornar uma pessoa real no **Capítulo 2** (veja “**Torre Perdida de Netheril**”), ele também pode estar presente. Sem um conjunto completo de magias, **Dzaan** não é tão útil quanto Vellynne, nem tão perigoso quanto Avarice, mas ele é tão ganancioso quanto egoísta. Faça uma interpretação adequada dele.

AJUDA DE VELLYNNE

Vellynne Harpell pode usar sua magia de **compreender idiomas** para traduzir passagens da escrita *Dracônica* encontradas em toda a necrópole, e a evoca a magia **pequeno refúgio de Leomund** um excelente refúgio contra o Frio Extremo. Ela tenta ser o mais útil possível ao reivindicar seu quinhão de qualquer tesouro encontrado em Ythryn. Ela está particularmente interessada em itens mágicos, especialmente aqueles com uma inclinação a feitiçaria (como o **cajado do poder** de Iriolarthas).

QUEDA DE VELLYNNE

Se os personagens se separarem de Vellynne por qualquer motivo, ela tenta explorar Ythryn sozinha e contrai a praga arcana. Na próxima vez que os personagens a virem, ela será parcialmente ou totalmente transformada em um **nótico**.

CHEGADA DA AVARICE

Avarice (veja Apêndice C) segue os personagens pelas **Cavernas da Fome** até Ythryn, matando todos os NPCs que deixaram para trás para guardar as cavernas. A maga tiefling albina é acompanhada por suas **duas gárgulas**, seu familiar corvo, **vinte fanáticos do culto** (membros dos Cavaleiros da Espada Negra) e dez cabras montesas amarradas (veja Apêndice C) que os cultistas usam como alimento e para montar armadilhas. Se **Huarwar Mulphoon** e **Fel Suparra** estiverem vivos, eles estão entre os **fanáticos do culto** (veja a área C6 para mais informações sobre esses NPCs).

Os Cavaleiros da Espada Negra falam *Comum e Infernal*, e possuem a seguinte característica adicional:

Destruição do Gelo. Quando o cultista morre, seu cadáver congela por 9 dias, tempo durante o qual não pode ser descongelado, ferido pelo fogo, animado ou ressuscitado dos mortos.

Avarice e sua comitiva entram na necrópole 12 horas após a chegada do grupo. Avarice imediatamente reivindica a câmara flutuante acima da Torre Cais Celeste (área Y28) como sua base de operações, usando sua magia **voos** para alcançá-la, enquanto os fanáticos do culto acampam ao redor da base da torre. O objetivo de Avarice é simples: conquistar Ythryn e reivindicar seus tesouros para ela.

De seu refúgio, Avarice divide sua expedição em **quatro grupos de caça de cinco fanáticos do culto cada**, e os envia para explorar as ruínas, usando seu familiar corvo e as gárgulas como batedores aéreos. O grupo pode encontrar os lacaios de Avarice em qualquer lugar da necrópole (incluindo dentro da torre se o campo de força ao redor estiver desativado ou suprimido). Eles têm ordens para atacar os personagens à vista.

Cada vez que o grupo explora um novo prédio, há 20 por cento de chance de que um dos grupos de caça de Avarice já esteja dentro ou chegue enquanto o grupo está vasculhando seu interior.

VELHAS RIVALIDADES NUNCA MORREM

Se ela ficar ciente da presença de Vellynne em Ythryn, **Avarice** usa seu familiar **corvo** para entregar um convite por escrito a sua rival, pedindo a **Vellynne** para se juntar a ela dentro de seu covil flutuante. Vellynne aceita o convite, a menos que os personagens a desencorajem fortemente de fazê-lo. Lá, Avarice estabelece friamente seus termos: abandone a necrópole dentro de uma hora. O conflito entre os membros da Irmandade Arcana é proibido, mas Avarice deixa claro que está disposta a ignorar as regras se ninguém viver para descobrir. Quando Vellynne sai da reunião, Avarice envia seu familiar para espionar sua rival e ver se suas exigências foram atendidas, o que Vellynne não tem intenção de fazer.

AVARICE COMO ALIADA

Avarice é inteligente o suficiente para se aliar aos personagens se isso puder ajudá-la a conquistar Ythryn, mas ela não unirá forças enquanto **Vellynne Harpell** estiver com eles - ela exige que expulsem sua odiada rival. Se os personagens obedecerem e banirem Vellynne de suas fileiras, Avarice retribui compartilhando **1d4 peças** do conhecimento de Ythryn que ela aprendeu (determine cada parte rolando na tabela de *Conhecimento de Ythryn*).

Ao contrário de Vellynne, que acompanha os personagens, Avarice prefere permanecer em sua câmara de vidro no topo da Torre Cais Celeste e ficar em contato com os personagens remotamente usando a magia **ligação telepática de Rary**. Assim que os personagens encontram todas as inscrições de que precisam para contornar o campo de força ao redor da Torre Iriolarthas, Avarice emerge de sua base e os acompanha até a torre, ansiosa para reivindicar os tesouros dentro dela.

IRA DE AURIL

A **Donzela Gélida** gosta de preservar a beleza congelando-a. Se os personagens não conseguiram derrotar Auril no **Capítulo 5**, ela se ofendeu com qualquer um que desatar e saquear a necrópole de Ythryn. Depois que o grupo passou um dia dentro da cidade, **Auril** faz uma visita a Ythryn.

Revise as informações sobre a Donzela Gélida no **Apêndice C** antes de fazer encontros com ela.

AS FORÇAS DE DONZELA GÉLIDA

Quando a **Donzela Gélida** chega a Ythryn, a temperatura em toda a necrópole cai vários graus. **Auril** é acompanhada por **três esqueletos gigantes do gelo**, **seis golens de neve** e uma matilha de **seis lobos invernais**. Depois de enviar seus esqueletos, golens e lobos para a cidade em pequenos grupos para matar intrusos à vista, Auril fecha o campo de força ao redor da Torre de Iriolarthas por pura força de sua vontade divina e vigia a cidade de sua varanda alta (área Y19p). O campo de força permanece desativado até que a última das formas de Auril seja destruída ou até que ela deixe a torre.

Qualquer um dos lacaios de Avarice que ainda patrulham a cidade é rapidamente capturado e arrastado até a Donzela Gélida. Auril mata cada prisioneiro por vez e transforma o cultista em um **caminhante da luz gélida**. Esses horrores mortos-vivos se aventuram na necrópole para caçar os vivos.

CONFRONTO FINAL

Se os personagens derrotarem a maioria dos asseclas de **Auril**, a voz fria da **Deusa** ecoa pela cidade a partir da varanda alta da Torre de Iriolarthas, exigindo que eles deixem Ythryn ou enfrentem sua ira. Uma hora após fazer esse anúncio, Auril sai da torre e perambula pelas ruas em busca dos personagens. Para cada hora que passa, há **20%** de chance de que ela os alcance. Somente personagens que fogem da cidade e voltam para o Vale do Vento Gélido são poupados de sua ira.

INVOCANDO O TARRASQUE

Personagens que encontrarem o **pergaminho de invocação do tarrasque** na Torre de Iriolarthas podem ficar extremamente tentados a usá-lo. O professor Skant, especialista em tarrasque, alerta os personagens sobre a natureza incontrolável do monstro e o perigo que representa, mas o professor orbe também confessa que adoraria observar o tarrasque em primeira mão.

Se convocado em Ythryn, o tarrasque destrói tudo o que está à vista antes de abrir caminho pelas Cavernas da Fome e continuar a sua violência pelo Vale do Vento Gélido, colocando inevitavelmente em perigo Dez Burgos. As montanhas ao sul, o mar ao norte e oeste e a geleira imponente a leste contêm o tarrasque por um tempo. O Frio Extremo também torna a criatura letárgica. Pode levar meses, mas o faminto tarrasque finalmente segue seu caminho para o sul através da passagem na montanha, colocando em perigo o resto da Costa da Espada, se nada for feito para conter sua violência.

Se convocado na ilha de Auril, o **tarrasque** fica preso lá pelo profundo e agitado Mar do Gelo Móvel. O gigante destrói **Grimskalle** e tudo o mais na ilha antes de mergulhar em uma hibernação profunda. **Auril**, se ela sobreviver, é forçada a abandonar seu covil na ilha e encontrar um novo refúgio.



EPÍLOGO

Dependendo das ações dos personagens e dos caprichos dos deuses dos dados, esta aventura tem vários finais possíveis. Prováveis conclusões são discutidas abaixo, embora outras sejam certamente possíveis.

QUAIS SEGREDOS PERMANECEM

Reserve algum tempo no final da aventura para que os jogadores revelem os segredos dos personagens que não vieram à tona. Alguns jogadores vão querer manter os segredos de seus personagens enterrados. Para os outros, trabalhe com eles para descobrir a melhor maneira de os segredos dos personagens darem frutos. Por exemplo, um personagem que possui o segredo do **Anel do Caçador** pode ainda estar procurando pelo anel de sinete que garante sua herança; talvez o anel seja descoberto durante um jantar de comemoração em Dez Burgos, quando o personagem abre a sua truta cabeçuda frita e o anel derrama-se sem cerimônia!

O VERÃO ESTÁ CHEGANDO

Matar Auril ou seu roc impede a Donzela Gélida de lançar sua magia noturna, encerrando seu inverno eterno. Os personagens também podem neutralizar o inverno eterno da Donzela Gélida usando o Mythallar de Ythryn para efetuar uma mudança no clima, embora tal tentativa inevitavelmente leve a um confronto com Auril e seus fiéis. Somente matando Auril os personagens podem privar seus seguidores de suas magias concedidas pela Deusa e de sua vontade de lutar.

Com a derrota da **Donzela Gélida**, o clima sazonal normal retorna ao Vale do Vento Gélido. O sol surge novamente no horizonte e, à medida que as temperaturas aumentam, a flora e a fauna começam a se recuperar. Dependendo de como eles se saíram contra o **dragão de chardalyn** no Capítulo 4, o povo de Dez Burgos pode esperar tempos mais quentes mais uma vez.

A morte de Auril é temporária, pois um Deus que tem adoradores mortais não pode morrer de verdade. Quando a **Donzela Gélida** é ressuscitada no próximo solstício de inverno, ela recupera todo o seu poder divino. Mas sua inclinação é se retirar do mundo e não se permitir ser ameaçada pelos mortais mais uma vez. Os personagens não terão que lidar com ela novamente em suas vidas, a menos que continuem se intrometendo nos assuntos de seus seguidores.

Os personagens podem ajudar os Dez-Burgueses a reconstruir seus assentamentos após a violência do dragão de chardalyn e as enchentes. Se o dragão ainda não foi derrotado, encontrá-lo e destruí-lo deve ser uma prioridade. Até que seu mestre o envie em outro ataque, ele se esconde dentro da forja onde foi criado (veja **Capítulo 3**).

Os personagens que ajudaram a reconstruir Dez Burgos podem ser chamados a assumir o manto de orador em uma ou mais comunidades, substituindo os líderes mortos durante a aventura. Se ele sobreviveu, o Orador **Naerth Maxildanarr** de Targos se opõe à ascensão política dos personagens, uma vez que eles representam uma ameaça ao controle Zhentarim da região; sem uma base de poder própria, entretanto, **Naerth** pouco pode fazer para detê-los.



Fim do inverno sinaliza ressurgimento da vida no Vale do Vento Gélido

INVERNO ETERNO

Se os personagens não pararem de Auril, seu inverno eterno se torna insuportável para a maioria dos habitantes do Vale do Vento Gélido. O clima hostil e a escassez de alimentos forçam as criaturas indígenas a migrar para o sul ou morrer. Assim como as renas, também os povos das tribos Reghed. Com o tempo, até os lagos congelam, privando os Dez-Burguenses da truta cabeçuda da qual depende sua sobrevivência. Em um ou dois anos, o Vale do Vento Gélido se torna um deserto abandonado pelos deuses, tão frio quanto a **Stygia**. O frio intenso permite que **Levistus** abra portais entre o Vale do Vento Gélido e a sexta camada do Nove Infernos, de onde saem **diabos do gelo** sob o comando do **arquidiabo**. Os **Cavaleiros da Espada Negra**, que sobrevivem para ver estes acontecimentos acontecerem, tentam manter uma posição firme na região, embora sejam confrontados por duergar a cada passo.

Os **demônios de gelo** ajudam a abrir caminho para os duergar, que não vão a lugar nenhum a menos que os personagens matem Xardorok Sunblight e ponham fim à sua linhagem. Uma vez que Dez Burgos deixou de ser uma ameaça à sua supremacia, **Xardorok** faz o possível para conquistar o resto do Vale do Vento Gélido. Se não for controlado, os duergar se tornarão um poder controlador na região. Os diabos do gelo, antes subservientes a **Levistus**, são recrutados por **Asmodeus** para ajudar os duergar a transformar o Extremo Norte em um reino vassalo secretamente sob o domínio dos Nove Infernos.

ANO DA MEDULA RESFRIADA

Se os personagens usarem o **cajado do poder** de Iriolarthas para ativar o obelisco em Ythryn, eles inadvertidamente redefinirão o mundo para uma época anterior à queda de Ythryn e o fim de Netheril. O obelisco os envia de volta à primavera de **-343 CV**, o **Ano da Medula Resfriada**, seis meses antes da catástrofe que causou a queda de Ythryn e outros quatro anos antes do fim de Netheril. Os personagens se encontram no alto do Vale do Vento Gélido. Use o seguinte texto para definir o cenário:

O obelisco sumiu, deixando uma marca no solo onde antes ficava. Em seu lugar está um aarakocra com plumagem brilhantemente colorida. Usando a telepatia, ele chega a cada um de vocês por sua vez e se apresenta como **Necalli**. *“Estou dispensado de um dever há muito esquecido”, diz ele. “O mundo retrocedeu mais de 1.500 anos. Agora, História pode ser reescrita.”*

A cidade não está mais presa nas profundezas da Geleira Reghed. Em vez disso, ele vagueia entre as nuvens, suas torres e outras estruturas brilham e não estão danificadas. Um skycoach desliza no alto, banhando vocês brevemente em sua sombra antes de seguir em direção ao cais celeste envidraçado da cidade.

Tecendo-se entre as torres da cidade estão avenidas atravessadas por humanos nobres de alto porte em mantos mágicos, muitos deles acompanhados por humanoides de pele verde e sem pelos que servem como seus criados e guarda-costas. Alguns notam a presença de vocês, enquanto outros ficam boquiabertos com o espaço vazio onde ficava o obelisco.

Necalli, um **couatl** que mudou para a forma de um aarakocra, não se lembra por que foi preso ao obelisco ou por quem. Ele sabe apenas que está livre de suas obrigações para com os construtores do obelisco. Faz o possível para convencer os personagens de que o obelisco sumiu para sempre, com quase dois mil anos de História. **Necalli** pode administrar a cura para personagens feridos, após o que assume sua verdadeira forma e parte. Não é necessária nenhuma ação que possa prejudicar outra criatura.

Ythryn é agora uma cidade flutuante e viva sob o domínio do **lich** Iriolarthas e seus aprendizes, os **Magos da Estrela Arcana** (oito **arquimagos malignos**). Quase todos os outros habitantes da cidade são ou um **magos Netherese** ou um **magen** de pele verde. Quando não participam de seus estudos e deleites, os Netherese concentram seus esforços em encontrar as ruínas de Ostoria, o antigo império dos gigantes. É para esse objetivo supremo que todos os recursos da cidade são direcionados.

O obelisco sumiu, apagado da História, deixando os personagens perdidos. Eles agora estão presos em **-343 DR**. Se os personagens alertam Iriolarthas sobre o destino que aguarda Ythryn e recontam as circunstâncias que levaram à sua queda, o lich toma medidas para garantir que a História não se repita, incluindo, mas não se limitando a manter as relíquias ostorianas longe do mythallar de Ythryn. Em troca das informações, Iriolarthas concede aos personagens um skycoach para agilizar a saída da cidade. Personagens que fogem, em vez de se permitirem ser detidos, podem comandar um skycoach e traçar uma rota para longe da cidade. Um skycoach tem as estatísticas de uma **aeronave** (veja o *Livro do Mestre*), mas sua magia diminui rapidamente a menos que seja recarregado usando uma magia estranha aos personagens. Logo, o **skycoach** luta para permanecer no ar, forçando os personagens a se estabelecerem e salvarem o que puderem da nave.

Para dizer o mínimo, os personagens têm um mundo totalmente novo para explorar. Dez Burgos não existe nesta linha do tempo, nem a maioria das cidades ao longo da Costa da Espada que os personagens possam reconhecer. Muitas tribos de Nômades Reghed rondam o Vale do Vento Gélido, enquanto as tribos Uthgardt descendentes de Netherese reivindicam vastas extensões de terras indomadas ao sul da Espinha do Mundo, mantidas sob controle por monstros saqueadores. O Império de Netheril controla as terras exuberantes e temperadas condenadas a se tornar o deserto de Anauroch. A cidade de **Illusk** (ainda a séculos de se tornar **Luskan**) circunda a sombria **Torre de Anfitriões do Arcano**. Personagens que esperam visitar alguma versão anterior de Waterdeep ou Neverwinter não encontram nada além de terras instáveis cercadas pelos remanescentes do reino élfico de Illefarn. Os humanos não começarão a cultivar o planalto acima de **Deepwater Harbor** (o futuro local de **Waterdeep**) ou a construir o assentamento de **Eigersstor** (mais tarde renomeado **Neverwinter**) por mais três séculos.

Para realizar uma campanha ambientada neste período de tempo anterior, você precisará se aprofundar em livros anteriores vinculados aos Reinos Esquecidos para obter a configuração do terreno cerca de **-343 DR**. Claro, uma vez que os personagens se movem além das fortalezas da civilização, os Reinos do passado são muito parecidos com os Reinos do presente - uma terra de mistério, com velhas ruínas e masmorras perdidas esperando para serem exploradas. Só que agora os personagens estão prontos para testemunhar a inevitável queda de Netheril, ou encontrar uma maneira de pará-lo.

APÊNDICE A: VALE DO VENTO GÉLIDO - BUGIGANGAS

VALE DO VENTO GÉLIDO - BUGIGANGAS

d100	BUGIGANGAS
01-04	Uma pequena estatueta de madeira de uma morsa bocejando, pintada em vermelho e preto
05-08	Um par de abotoaduras esculpidas com a imagem de um pescador em um barco gravada nelas
09-12	Uma pequena chave de ferro com um cordão de ouro e azul desgastado amarrado a ela
13-16	Um pequeno livro ilustrado de mitos nortistas com páginas faltando
17-20	Um camafeu esculpido danificado retratando um tritão
21-24	Uma pedra de um cemitério com uma minúscula runa anã esculpida
25-28	Uma vela de pano rasgado com um símbolo que você não reconhece
29-32	Uma faca Ulu com cabo esculpido
33-36	Um frasco contendo uma substância pegajosa, doce e não identificável
37-40	Uma delicada bola de vidro pintada com flocos de neve, coberta por uma argola de metal com um pequeno gancho preso a ela
41-44	Um registro de expedição com páginas faltando e uma flor prensada usada como marcador
45-48	Uma estatueta de coruja esculpida em osso de baleia
49-52	Uma caixa de costura com cheiro de madeira velha e três carretéis de linha azul dentro
53-56	Uma caneta de tinta com cabo esculpido com desenhos rúnicos pretos ao longo de seu comprimento
57-60	Um broche feito de um pequeno inseto envolto em âmbar
61-64	Um pimenteiro esculpido e gravado com a letra W
65-68	Um velho picador de gelo com cabo de madeira manchado de sangue que não sai
69-72	Uma boneca de tecido com uma expressão de raiva
73-76	Um conjunto de sinos de vento feitos de conchas
77-80	Uma linda lata de prata que, quando aberta, exala cheiro de peixe podre
81-84	Um apanhador de sonhos manchado de sangue feito de linha de pesca, arame de ouro e penas de urso-coruja de neve
85-88	Uma estatueta de um urso polar feita de gelo que nunca derrete
89-92	Um globo de neve que não precisa ser sacudido
93-96	Um pedaço de vidro marinho em forma de chifre de unicórnio
97-00	Um lenço azul escuro que fica mais claro na sombra quanto maior a altitude do usuário



APÊNDICE B: SEGREDOS DE PERSONAGENS

AMANTE ARDILOSO

Um paxá rico em Calimshan colocou uma recompensa pela minha cabeça por seduzir sua concubina favorita. Caçadores de recompensas estão vasculhando a Costa da Espada em busca de mim, mas espero que nunca pensem em procurar no Vale do Vento Gelado.

ANEL DO CAÇADOR

Estou procurando a truta cabeçada que arrancou o dedo do meu pai e tinha um anel de sinete. Para preservar minha herança, devo recuperar o anel perdido.

AUTOR EM FUGA

Eu escrevi uma denúncia notória chamada "*O Nobre Infernal*", que acusou vários patriarcas proeminentes em **Baldur's Gate** e nobres em **Waterdeep** de serem adoradores do diabo. Embora minhas acusações fossem bem fundamentadas, fiz muitos inimigos e fui forçado a buscar refúgio no Vale do Vento Gélido.

DOPPELGANGER

Eu sou um **metamorfo**. Eu não tenho nenhuma das características da raça que estou imitando, mas mantenho minhas características de classe, antecedente e alinhamento. Tenho visão no escuro de 18 metros. Posso usar uma ação para fazer o seguinte à vontade:

- Posso conjurar inatamente *ler pensamentos*, sem exigir componentes. Minha habilidade de conjurar magias é Inteligência. A CD de salvaguarda de Sabedoria da magia é 8 + meu bônus de proficiência + meu modificador de Inteligência.

- Posso transformar-me em qualquer humanoide que tenha visto ou voltar à minha forma verdadeira. Minhas estatísticas, exceto meu tamanho, não mudam. Qualquer equipamento que estou usando ou carregando não é transformado. Eu volto à minha verdadeira forma quando morro.

ENCANTADOR DE URSO-CORUJA

Os ursos-coruja estão predispostos a gostar de mim.

Se eu estiver a 3 metros de um urso-coruja, posso usar uma ação para fazer um teste de Carisma **CD 10** (Lidar com Animais). Com o sucesso, mudo a atitude do urso-coruja em relação a mim de hostil para indiferente ou de indiferente para amigável.

ESPIÃO

Sou um espião dos **Harpistas**, uma organização secreta que trabalha nos bastidores para frustrar tiranos e outros malfeitores. Minha missão no Vale do Vento Gélido é proteger os assentamentos de Dez-Burgos enquanto escondo minha filiação Harpista. Ameaças plausíveis para Dez-Burgos incluem a Irmandade Arcana, uma organização de magos com base em Luskan, e os Zhentarim, uma rede de sombras expansiva que quer controlar o comércio em todo o Norte. Ambos ameaçaram Dez-Burgos no passado.

Meu único contato Harpista em Dez-Burgos é uma humana chamada **Beldora**, que se apresenta como uma sem-teto e passa os dias coletando informações em Bryn Shander.

FÃ DE DRIZZT

Uma vez conheci o famoso drow ranger **Drizzt Do'Urden**! Na verdade, tenho um pedaço esfarrapado de sua famosa capa verde e nunca pensaria em me separar dele.

FILHO DO INVERNO

Auril, a **Donzela Gélida**, me abençoou, pois nasci no festival do solstício de inverno. Tenho resistência a dano congelante.

HERDEIRO ALAGONDAR

Pré-requisito: Você deve ser um humano, meio-elfo ou meio-orc para ter este segredo. Se você não atender a este pré-requisito, compre uma carta diferente.

Eu sou um descendente da linhagem Alagondar e o único herdeiro conhecido da coroa de Neverwinter. Se **Dagult Neverember**, o Senhor Regente da cidade, descobrir que estou vivo, ele enviará assassinos para me matar.

HERDEIRO REGHED

Pré-requisito: Você deve ser um humano, meio-elfo ou meio-orc para ter este segredo. Se você não atender a este pré-requisito, compre uma carta diferente.

Sou descendente da **Rainha Bjornhild Solvigsdottir**, líder da **Tribo do Tigre**. Minha mãe me lançou no Mar de Gelo Móvel quando eu era uma criança, como um sacrifício para **Auril, a Donzela Gélida**. Um urso polar me tirou da água e me poupou de uma morte congelante. Este urso então se transformou em um golias que me carregou em segurança até Dez-Burgos. Lembro-me do nome do golias - **Oyaminartok** - mas não a vi desde então. Devo minha vida a ela, assim como devo a minha mãe uma morte impiedosa.

HOSPEDEIRO SLAAD

Um **slaad vermelho** implantou um ovo do tamanho de uma bolinha em mim pouco antes de eu começar minha carreira de aventureiro. Se eu não conseguir me livrar dele nos próximos dois meses, o ovo vai se gestar dentro de mim, e um girino vai estourar do meu peito, me matando. Em seguida, ele rapidamente se tornará um slaad adulto e matará ainda mais pessoas.

PEDRA ORC

Salvei a vida de um orc, que me deu uma pedra com o símbolo da tribo das **Muitas Flechas** (um crânio humanoide perfurado por três flechas) esculpido nela. A pedra é um item mágico incomum que requer sintonização, e só eu posso sintonizar com ela.

Como uma ação, posso usar a pedra para invocar o espírito de um guerreiro orc, que aparece a cerca de 9 metros de mim. O espírito usa o bloco de estatísticas de **orc chefe-guerreiro** no *Livro dos Monstros* e desaparece após 10 minutos ou quando reduzido a 0 pontos de vida. O espírito entende qualquer língua que falo e obedece aos meus comandos.

Depois que a pedra é usada três vezes, ela se transforma em pó.

PIRATA CANIBAL

Servi a bordo do **Duquesa Negra**, um navio pirata da cidade de Luskan. Depois que o navio ficou preso no gelo, todos, exceto o capitão, abandonaram o navio e fugiram para Dez-Burgos. Nós nos perdemos em uma nevasca ao longo do caminho. Eu fui o único que fez isso, e apenas comendo meus companheiros. O navio e seu tesouro ainda estão lá fora.

PRISIONEIRO FUGITIVO

Fui trazido de outro mundo por **devoradores de mentes** viajantes do espaço. A nave em que eu estava preso caiu nas montanhas ao sul de Dez-Burgos. Depois de sobreviver ao acidente, quase congelei ao cruzar a tundra para chegar a Dez-Burgos. Se alguns caçadores amigáveis não tivessem me encontrado, eu teria morrido. Temo que alguns dos meus captores também tenham sobrevivido ao acidente e possam vir me procurar.

REENCARNAÇÃO

Eu morri e fui trazido de volta à vida por um druida humano amigável usando a magia **reencarnar**. Não tenho ideia do que aconteceu com o druida, cujo nome não sei. Eu retenho as memórias da minha vida anterior, algumas ou todas as que foram passadas no Vale do Vento Gélido. (Role na tabela de descrição da magia para determinar a raça anterior de seu personagem ou escolha uma raça da tabela que você goste e, em seguida, dê mais detalhes à história de sua vida anterior.)

VELHA CHAMA

Tenho um (a) amante em Dez-Burgos que não vejo há anos. A qualquer momento fora do combate, posso decidir quem é o(a) amante escolhendo um NPC em Dez-Burgos que eu possa ver. Depois de fazer essa escolha, não posso mudá-la. Esta velha paixão é amigável e prestativa comigo, mesmo que nosso passado seja confuso.

YETI PEQUENINO

Fui criado por **yetis**. Embora eu tenha contado com meus ferozes guardiões para comida e calor e nunca me adaptei ao frio, eu falo Yeti e tenho vantagem nos testes de Carisma feitos para influenciar o yeti ou melhorar suas atitudes.







APÊNDICE C: CRIATURAS

Este Apêndice descreve novas criaturas que aparecem na aventura, apresentando-as em ordem alfabética. A introdução do *Livro dos Monstros* explica como interpretar o bloco de estatísticas de uma criatura.

Várias das criaturas neste Apêndice **São Animais Comuns** - raposas, lebres, cabras montesas, focas, cachalotes e morsas - que vivem entre outras feras do *Livro dos Monstros*, como ursos polares, veados, alces, renas (use o bloco de estatísticas de **alces**), baleias assassinas, mamutes, alces (use o bloco de estatísticas de **cabra gigante**), tigres dentes de sabre, corujas da neve, rinocerontes lanosos e lobos. E há a notoriamente feia **truta cabeçuda**, sem a qual não haveria Dez Burgos. Se o grupo de aventureiros inclui um mago que pode preparar a magia **convocar familiar**, considere permitir que o mago adicione a raposa e a lebre à lista da magia de familiares elegíveis.

As criaturas neste Apêndice são listadas por nome abaixo.

<i>Avarice</i>	<i>Mão de Bigby Viva</i>
<i>Simulacro de Dzaan</i>	<i>Lâmina do Desastre Viva</i>
<i>Nass Lantomir's Fantasma</i>	<i>Semiplano Vivo</i>
<i>Vellynne Harpell</i>	<i>Demos Magen</i>
<i>Auril (Primeira Forma)</i>	<i>Galvan Magen</i>
<i>Auril (Segunda Forma)</i>	<i>Hypnos Magen</i>
<i>Auril (Terceira Forma)</i>	<i>Mímico Cuspidor</i>
<i>Cérebro no Jarro</i>	<i>Gnomo Ceremorfo</i>
<i>Berserker Chardalyn</i>	<i>Gnomo Squidling</i>
<i>Dragão de Chardalyn</i>	<i>Cabra Montesa</i>
<i>Chwinga</i>	<i>Gunvald Halraggson</i>
<i>Coldlight Walker</i>	<i>Jarund Elkhardt</i>
<i>Gato do Penhasco</i>	<i>Bjornhild Solvigsdottir</i>
<i>Duergar Martelador</i>	<i>Isarr Kronenstrom</i>
<i>Duergar Mestre da Mente</i>	<i>Foca</i>
<i>Xardorok Sunblight</i>	<i>Golem de Neve</i>
<i>Raposa</i>	<i>Baleia Cachalote</i>
<i>Druida do Gelo</i>	<i>Sangrador de Tumbas</i>
<i>Gigante do Gelo Esqueleto</i>	<i>Verbeeg Longstrider</i>
<i>Gnoll Vampiro</i>	<i>Verbeeg Marauder</i>
<i>Golias Guerreiro</i>	<i>Morsa</i>
<i>Golias Homem-Urso</i>	<i>Morsa Gigante</i>
<i>Lebre</i>	<i>Yeti filhote</i>
<i>Troll do Gelo</i>	
<i>Truta Cabeçuda</i>	
<i>Kobold Vento Gélido</i>	
<i>Kobold Zumbi Vento Gélido</i>	
<i>Kobold Cria Vampírica</i>	

IRMANDADE ARCANA

A **Irmandade Arcana** é uma cabala de magos poderosos que opera a partir da **Torre das Hostes Arcanas**, uma estrutura com várias torres que se eleva acima de Luskan (uma cidade ao sul do Vale do Vento Gélido na Costa da Espada). A liderança da irmandade consiste em cinco arquimagos renomados que escolhem os outros membros, favorecendo magos de grandes feitos. Todos os anos, dezenas de magos de toda Faerûn se reúnem na Torre das Hostes Arcanas, na esperança de ganhar acesso às prestigiosas fileiras da irmandade. Quase todos os candidatos são imediatamente demitidos, sem nem mesmo um teste, alimentando rumores de que os líderes da irmandade estão mais interessados em comercializar sua própria marca de exclusividade do que em encontrar novos talentos. No entanto, os magos parecem dispostos a se rebaixar de qualquer maneira, pois a admissão à irmandade concede acesso às incríveis bibliotecas de sabedoria mágica da Torre das Hostes.

A verdade por trás da busca contínua da irmandade por novos membros é baseada no ditado: **“Mantenha seus amigos por perto e seus inimigos mais perto”**. Os líderes da irmandade procuram magos que possam, por suas façanhas, competir com a aquisição e acumulação de conhecimentos arcanos e segredos mágicos pela irmandade. Ao trazer esses magos para o redil, a irmandade transforma potenciais inimigos em colegas, neutralizando ameaças futuras.

Uma vez recebidos na irmandade, os magos são livres para perseguir seus próprios interesses, contanto que coloquem a segurança e a santidade da Torre das Hostes e da cabala acima de tudo. Quando não estão se unindo para defender sua casa, os magos da Irmandade Arcana agem como rivais amigáveis e hostis uns com os outros, lutando para superar seus pares em magia. O conflito aberto entre os membros é proibido, mas os membros são hábeis em encontrar maneiras dissimuladas de provocar e sabotar uns aos outros.

A Irmandade Arcana enviou três de seus membros para investigar rumores de um enclave Netherese perdido que caiu no Vale do Vento Gélido há quase dois mil anos. Uma quarta maga, **Nass Lantomir**, soube da expedição e decidiu formar a sua própria.

Não muito depois de chegarem a Bryn Shander, os três magos que formaram a força expedicionária inicial se separaram, cada um determinado a ser o primeiro a encontrar o enclave - tal é a frágil natureza das alianças mágicas. Os quatro magos são descritos abaixo:

- **Avarice**, uma evocadora tiefling albina com um par de companheiros gárgulas.
- **Dzaan**, um ilusionista humano e Mago Vermelho de Thay que morreu recentemente, mas cujo simulacro continua vivo.
- **Nass Lantomir**, uma adivinha humana que morreu e agora existe como um fantasma conjurador de magias.
- **Vellynne Harpell**, uma necromante humana de uma família famosa com um grupo de kobolds - alguns vivos, outros mortos-vivos.



AVARICE

Avarice é um tiefling cruel e vingativa treinada na tradição arcana da evocação. Ela gosta de usar sua magia para destruir coisas, e sua fome por itens mágicos não conhece limites. Sua suprema confiança significa que ela nunca desiste de um desafio, mesmo quando as probabilidades estão claramente contra ela. Vendo outros magos como uma ameaça, a paranoia governa sua vida.

Avarice é membro da Irmandade Arcana há quase dois anos. Ela fantasia sobre chegar à fama e proeminência em tempo recorde e espera que ao saquear a cidade Netherese perdida de Ythryn transforme suas fantasias em realidade.

A tiefling tem o apoio secreto do arquidiabo Levistus, que trocou sua alma anos atrás por seu primeiro gosto de poder mágico. Levistus fala com ela em sonhos e guia seu caminho. Pouco depois de Avarice chegar a Dez Burgos, Levistus a incentivou a procurar a Espada Negra. Avarice não sabia quem ou o que era a Espada Negra até que ela foi abordada por cultistas de Levistus carregando cacos de chardalyn em forma de espada usados como pingentes ao redor de seus pescoços. Estes autodenominados Cavaleiros da Espada Negra ofereceram seu santuário na torre de menagem de Caer-Dineval, onde estão assentados. Embora ela não confie nos cultistas, eles a tratam com mais respeito do que qualquer outra pessoa, e a fortaleza é um local mais seguro do que a maioria dos outros lugares em Dez Burgos.

Companheiros. Avarice tem um par de gárgulas leais chamados **Gargle** e **Gurgle**, que a servem como guardacostas e batedores. Avarice usa a magia de **ligação telepática de Rary** para permanecer em contato telepático com suas gárgulas antes de enviá-las em qualquer missão. Avarice também conta com o apoio dos Cavaleiros da Espada Negra, caso necessite recorrer aos seus talentos.

Familiar. O familiar de Avarice em toda a aventura é um corvo grasnando chamado **Skelm**. Ele usa o bloco de estatísticas **corvo** no *Livro dos Monstros*, mas é um demônio em vez de uma besta.

Livro de Magias. O grimório de Avarice tem capas de couro branco e páginas de velino. O sigilo pessoal da tiefling está gravado na capa. O livro contém as magias que Avarice preparou mais as seguintes magias adicionais: *cone de frio*, *convocar familiar*, *corda extradimensional*, *línguas*, *mãos flamejantes*, *muralha de energia muralha de fogo onda trovejante*, *relâmpago*, *tempestade glacial*.

DZAAAN

Dzaan era um **Mago Vermelho de Thay** que estudou a tradição arcana da ilusão. Os líderes da Irmandade Arcana receberam-no de braços abertos, ansiosos por contar com um Mago Vermelho entre as suas fileiras. **Dzaan** poderia ter se tornado uma força a ser reconhecida na irmandade se sua busca pelo poder não o tivesse levado ao Vale do Vento Gélido, onde foi morto pelo povo de Easthaven depois de fazer muitos inimigos.

A Fim de Dzaan. Os problemas de Dzaan começaram depois que ele se separou de seus companheiros magos e contratou aventureiros para vasculhar o Vale do Vento Gélido em busca de ruínas Netherese. Um grupo deles descobriu uma torre enterrada na tundra (veja "*Torre Perdida de Netheril*"), e **Dzaan** saiu do seu caminho para eliminar qualquer um que soubesse dela, incluindo os aventureiros que a encontraram e vários Dez-Burguenses com quem haviam falado. Depois de transformar a torre em sua base secreta, Dzaan visitou Easthaven para coletar suprimentos. Embora ele tenha tomado a precaução de adotar um disfarce mágico, membros da milícia local reconheceram **Dzaan** pela maneira como ele caminhava e falava. Eles o capturaram, o amordaçaram, confiscaram seu grimório e o condenaram à morte.

AVARICE

Humanoide Médio (tiefling), leal e mau

Classe de Armadura: 13

Pontos de Vida: 84 (13d8 + 26)

Deslocamento: 9 metros.

FOR	DEX	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	16 (+3)	14 (+2)	17 (+3)	10 (+0)	9 (-1)

Salvaguardas: Int +6, Sab +3

Perícias: Arcanismo +6, História +6

Resistência à Danos: gélido, ígneo

Sentidos: visão do escuro 18 metros., Percepção passiva 10

Idiomas: Comum, Draconic, Infernal, Orc, Yeti

Nível de Desafio: 7 (2.900 XP)

Equipamento Especial. Avarice empunha um **cajado do frio** com 10 cargas (veja “Ações” abaixo).

Destruição do Gelo: Quando Avarice morre, seu cadáver congela por 9 dias, tempo durante o qual não pode ser descongelado, ferido pelo fogo, animado ou ressuscitado dos mortos.

Conjuração. Avarice é uma conjuradora de 10º nível. Seu atributo de conjuração é a Inteligência (CD 14 para evitar magia; +6 para acertar com ataques mágicos). Ela tem preparadas as seguintes magias de mago:

Truques (à vontade): *ilusão menor, mãos mágicas, mensagem, prestidigitação, raio de fogo* (veja “Ações” abaixo),

1º Círculo (4 espaços): *armadura arcana, detectar magia, mísseis mágicos*

2º Círculo (3 espaços): *arrombar, esfera flamejante, raio ardente*

3º Círculo (3 espaços): *bolo de fogo, contramagia, voo*

4º Círculo (3 espaços): *banimento, escudo ardente*

5º Círculo (2 espaços): *ligação telepática de Rary, mão de Bigby*

AÇÕES

Raio de Fogo (Truque). Ataque Mágico à distância: +6 para acertar, alcance de 36 m, um alvo. **Dano:** 11 (2d10) dano ígneo.

Cajado do Frio. Enquanto segura este cajado, Avarice pode gastar 1 ou mais de suas cargas para lançar uma das seguintes magias dele (CD 14 para evitar magia): cone de frio (5 cargas), névoa obscurecente (1 carga), tempestade de gelo (4 cargas), ou muralha de gelo (4 cargas). O cajado recupera 1d6+4 cargas diárias ao amanhecer. Se sua última carga for gasta, role um d20; em um 1, o cajado se transforma em água e é destruído.

REAÇÕES

Banimento Repreendedor (Recarrega após um descanso longo). Quando Avarice sofre dano por uma criatura que ela possa ver a 18 metros dela, ela pode banir esta criatura para uma prisão extradimensional fria por 1 minuto. Enquanto ali, a criatura fica incapacitada e sofre 5 (1d10) de dano gélido ao início de cada um de seus turnos. Ao final de cada um de seus turnos, a criatura pode fazer uma salvaguarda de Carisma CD 14, escapando da prisão com sucesso e reaparecendo no espaço que deixou ou no espaço desocupado mais próximo se esse espaço estiver ocupado. Uma criatura que morre na prisão fica presa lá indefinidamente.

SIMULACRO DE DZAAN

Construto Médio, leal e mau

Classe de Armadura: 10

Pontos de Vida: 24 (9d8+9)

Deslocamento: 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Salvaguardas: Int +5, Sab +3

Perícias: Arcanismo +5, Enganação +4, História +5

Sentidos: Percepção passiva 11

Idiomas: Abissal, Comum, Gigante, Infernal

Nível de Desafio: 1 (200 XP)

Conjuração. O simulacro é um conjurador de 9º nível. Seu atributo de conjuração é a Inteligência (CD 13 para evitar magia; +5 para acertar com ataques mágicos). Ele tem preparadas as seguintes magias de mago:

Truques (à vontade): *bolha ácida, ilusão menor, luz, toque chocante*

1º Círculo (2 espaços): *detectar magia, disfarçar-se, mísseis mágicos*

2º Círculo (2 espaços): *invisibilidade, levitação, força espectral*

* (Veja “Ações” abaixo).

AÇÕES

Toque Chocante (Truque). Ataque mágico corpo a corpo: +5 para acertar, alcance 1,5m., Uma criatura (a jogada de ataque tem vantagem se o alvo estiver usando uma armadura de metal). Dano: 9 (2d8) de dano elétrico, e o alvo não pode reagir até o início de seu próximo turno.

Bolha Ácida (Truque). O simulacro lança uma bolha de ácido em uma criatura que pode ser vista a menos de 18 metros dele, ou em duas dessas criaturas que estão a menos de 1,5m uma da outra. Um alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda Destreza CD 13 ou sofrer 7 (2d6) de dano por ácido.

Missil Mágico (Magia de 1º Círculo; Requer um Espaço de Magia). O simulacro cria três dardos de energia mágica. Cada dardo atinge infalivelmente uma criatura que o simulacro possa ver a até 16 metros dele, causando 3 (1d4+1) de dano de energia. Se o simulacro lançar esta magia usando um espaço de magia de segundo círculo, ele cria mais um dardo.

Os personagens não têm oportunidade de falar com Dzaan. Eles o encontraram pela primeira vez em Easthaven, amarrado a uma estaca e envolto em chamas (veja “Trabalho e Problema”). Os Dez-Burgueses apreciam a execução enquanto dura. Depois de se aquecerem no fogo, eles deixaram as cinzas de Dzaan para serem espalhadas pelo vento.

Simulacro de Dzaan. Sem o conhecimento de seus algozes, Dzaan usou um pergaminho mágico de **simulacro** para criar uma cópia de si mesmo. Este simulacro reside na torre submersa de Netherese, esperando o retorno de seu criador.



O simulacro, que se parece e age como **Dzaan**, tem metade dos pontos de vida de Dzaan e não pode recuperar os espaços de magia gastos. Ele desperdiçou seus espaços de magia de terceiro círculo tentando alcançar Dzaan com a magia **remeter**, sem sucesso, e gastou outros espaços de magia para ajudá-lo a sobreviver aos perigos da torre. Ele usa seus espaços de magia restantes com moderação.

A torre submersa Netherese contém uma sala especial que pode transformar o simulacro em uma pessoa real - ou qualquer ilusão mágica em uma coisa real, para falar a verdade. Se essa mudança ocorrer, o simulacro se tornará efetivamente um **clone de Dzaan**, autêntico em todos os sentidos. O bloco de estatísticas e as habilidades de **Dzaan** mudam da seguinte forma:

- Ele tem espaços de magia apropriados para um mago de 9º nível (quatro espaços de magia de 1º nível, três espaços de magia de 2º a 4º nível e um espaço de magia de 5º nível), mas ele não tem um grimório e, portanto, não pode mudar sua lista de magias preparadas.
- Se ele terminar um descanso longo, ele terá os seguintes espaços de magia adicionais, que lhe permitem lançar as magias indicadas:
 - ◇ **3º Círculo (3 espaços):** *bola de fogo, remeter, lentidão;*
 - ◇ **4º Círculo (3 espaços):** *olho arcano, confusão;*
 - ◇ **5º Círculo (1 espaço):** *animar objetos;*
- Seu máximo de pontos de vida passa a ser **49 (9d8+9)** e seu nível de desafio passa a ser **2 (450 XP)**. Seu nível de desafio torna-se **4 (1.100 XP)** se ele terminar um descanso longo e recuperar suas magias gastas.

Companheiro. Por serem tão desprezados em Faerûn, os **Magos Vermelhos** costumam adotar disfarces e raramente viajam para o exterior sem escolta. Eles geralmente favorecem servos mortos-vivos e guarda-costas, pois descobrem que mortos-vivos tendem a ser mais obedientes do que os vivos. O guarda-costas de **Dzaan** é uma criatura thayana chamada **Krintaas**. Quando Dzaan voltou para Easthaven, ele ordenou que seu companheiro ficasse com o simulacro e zelasse por ele e pela torre Netherese enterrada.

FANTASMA DE NASS LANTOMIR

Nass Lantomir era uma aprendiz de **Zelenn, o Branco**, um dos cinco arqui-magos que supervisionam a Irmandade Arcana. O relacionamento de **Nass** e **Zelenn** começou bem, mas nos últimos anos tornou-se dolorosamente óbvio para Zelenn que Nass demorou a dominar a tradição arcana da adivinhação. A sugestão de Zelenn de que Nass deixasse a **Torre das Hostes Arcanas** e ganhasse experiência no exterior deixou Nass se sentindo indesejada. Depois de muito pensar, entretanto, Nass teve a ideia. Ela poderia colocar sua magia à prova e esculpir um nome para si mesma.

Enquanto ela se preparava para deixar a Torre das Hostes, Nass ouviu seu mestre conversando com outro mago sobre uma expedição secreta ao Vale do Vento Gélido que estava sendo empreendida para buscar a magia há muito perdida de um império passado. Em vez de executar seu plano original, Nass seguiu seus companheiros magos até o Vale do Vento Gélido. Ela os alcançou em Bryn Shander e fez sua presença conhecida, alegando que foi enviada por seu mestre para ajudar a expedição com suas adivinhações. Os egos e os nervos em frangalhos fizeram com que o grupo se separasse logo em seguida, com cada mago determinado a ter sucesso sozinho.



Uma noite, enquanto os outros dormiam, Nass roubou um orbe do professor (veja **Apêndice D**) de um de seus colegas magos, **Vellynne Harpell**. Dois dos companheiros kobold de Vellynne testemunharam o roubo e Nass os matou com a magia de *flecha ácida de Melf* antes de fugir com o orbe.

Nass fugiu de Dez Burgos e rumou para o Mar do Gelo Móvel, na esperança de encontrar um tomo chamado **O Codicilo de Branco**, um livro de magia e folclore composto por servos de **Auril a Donzela Gélida**. A **Irmandade Arcana** acredita que este livro conta como chegar a uma cidade perdida de magia sepultada no gelo. Antes que ela pudesse obter o livro, Nass morreu. Ela agora existe como um **fantasma**, incapaz de descansar até encontrar o livro. Personagens que encontrarem os restos mortais congelados de Nass também encontram seu grímório e o orbe que ela roubou de Vellynne.

Familiar. O familiar mágico de Nass, uma doninha ártica branca aclimatada ao clima frio chamada **Zelennor**, que cuida dos restos mortais congelados da maga. Ele usa o bloco de estatísticas da doninha no *Livro dos Monstros*, mas é uma fada em vez de uma besta. Se **Zelennor** for reduzido a **0 pontos de vida**, o fantasma de Nass será incapaz de lançar a magia convocar familiar para recuperá-lo.

FANTASMA DE NASS LANTOMIR

Morto-Vivo Médio, neutro e mau

Classe de Armadura: 11

Pontos de Vida 45 (10d8)

Deslocamento 0 m, voo 12 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	17 (+3)

Resistência à Danos: ácido, ígneo, elétrico, trovejante, contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidade à Dano: gélido, necrótico, venenoso

Imunidade à Condição: agarrado, amedrontado, caído, contido, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos visão do escuro 18 metros., Percepção passiva 11

Idiomas: Abissal, Comum, Dracônico, Orc

Nível de Desafio: 6 (2.300 XP)

Visão Etérea: O fantasma pode ver até 18 metros no Plano Etéreo quando estiver no Plano Material e vice-versa.

Movimento Incorpóreo. O fantasma pode se mover através de outras criaturas e objetos como se estes fossem terreno difícil. Ele sofre 5 (1d10) pontos de dano energético se terminar o turno dentro de um objeto.

Conjuração: O fantasma é um conjurador de 6º nível. Seu atributo de conjuração é a Inteligência (CD 14 para evitar magia). Ela tem preparadas as seguintes magias de mago:

Truques (à vontade): mãos mágicas, mensagem, prestidigitação, raio de gelo;

1st nível (4 espaços): detectar magia, onda trovejante;

2º Círculo (3 espaços): —

3º Círculo (3 espaços): contramagia;

AÇÕES

Toque Decadente. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 17 (4d6+3) de dano necrótico.

Forma Etérea. O fantasma entra no Plano Etéreo a partir do Plano Material, ou vice-versa. Ele é visível no Plano Material enquanto estiver na Fronteira Etérea e vice-versa, mas não pode afetar ou ser afetado por qualquer coisa no outro plano.

Aspecto Horripilante. Cada criatura que não seja um morto-vivo, que esteja a até 18 metros do fantasma e que possa vê-lo deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 14 ou fica amedrontada por 1 minuto. Se falhar por 5 ou mais, ou mais, o alvo também envelhece 1d4 × 10 anos. Uma criatura amedrontada pode repetir a salvaguarda no final dos próprios turnos, encerrando a condição sobre si mesmo em caso de sucesso. Caso seja bem-sucedida na salvaguarda ou quando o efeito se encerrar para ela, a criatura fica imune ao **Aspecto Horripilante** deste fantasma pelas próximas 24 horas. O efeito de envelhecimento pode ser revertido com uma magia *restauração maior*, mas apenas dentro de um prazo de 24 horas após o ocorrido.

Possessão (Recarrege 6). Uma criatura humanoide à vista e até 1,5 metro do fantasma deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Carisma CD 13 ou é possuída por ele. O fantasma então, desaparece, e o alvo fica incapacitado e perdendo o controle sobre o próprio. O fantasma, agora, controla o corpo, mas não priva o alvo da consciência. O fantasma não pode ser afetado por nenhum ataque, magia ou outros efeitos, exceto os que expulsam mortos-vivos, e mantém o alinhamento, Inteligência, Sabedoria, Carisma e imunidade contra ser enfeitiçado e amedrontado. Exceto por isso, ele usa as outras estatísticas do alvo possuído, mas não ganha acesso aos conhecimentos, níveis de classe ou proficiências deste.

A possessão dura até o corpo chegar a **0 pontos de vida**. O fantasma pode encerrá-la com uma ação bônus, se for expulso ou forçado a sair como por efeito da magia dissipar o bem e o mal. Quando a possessão se encerrar, o fantasma reaparece em um espaço desocupado a até 1,5 metro do corpo possuído. O alvo fica imune contra a Possessão deste fantasma por 24 horas após ser bem-sucedido em uma salvaguarda, ou após a possessão se encerrar.



Vellynne Harpell e seus servos kobold

Conjuração. Como um fantasma, Nass pode lançar as magias que preparou antes de sua morte - exceto que o fantasma não pode lançar magias que requeiram componentes materiais, o que limita suas opções. Sua lista de magias preparadas mostra apenas as magias que ela pode conjurar. Embora não tenha magias de segundo círculo disponíveis, o fantasma pode usar seus espaços de magia de 2º círculo para conjurar versões potencializadas da magia *onda trovejante*.

Livro de Magias. As capas de madeira do grimório de Nass são encadernadas em couro nótico, e fechos de prata mantêm o livro fechado. O sigilo pessoal de Nass está inscrito na lombada, que também tem o título *Livro de Viagens de Lantomir*. O tomo contém as seguintes magias: *clarividência*, *contramágia*, *convocar familiar*, *detectar magia*, *detectar pensamentos*, *disco flutuante de Tenser*, *flecha ácida de Melf*, *nuvem de adagas*, *onda trovejante*.

VELLYNNE HARPELL

Vellynne Harpell é uma membro da prestigiosa família Harpell, com sede na cidade de Longsaddle. Fria e desapaixonada, ela se dedicou à magia há apenas uma década, com quase 40 anos, e é hábil na misteriosa tradição da necromancia. Ela tem uma luta que dura a vida toda - um distúrbio nervoso que se manifesta como tremores. Isso pode afetar seu equilíbrio e seu passo, mas ela aprendeu a conjurar suas magias sem ser impedida por isso.

Apesar de seu firme domínio das artes das trevas, ela não teria sido admitida na Irmandade Arcana sem suas conexões familiares - um fato que a deixa furiosa.

Vellynne trouxe consigo uma relíquia de família para o Vale do Vento Gélido: um **orbe do professor** ao qual ela se refere pelo nome próprio, **Professor Skant**. Este orbe tem conhecimento sobre Netheril que pode ser importante se Vellynne localizar a cidade perdida Netherese enterrada sob a Geleira Reghed. O orbe foi recentemente roubado por **Nass Lantomir**, uma das rivais de Vellynne na Irmandade Arcana. Vellynne pretende recuperá-lo antes de retomar sua busca para encontrar Ythryn.

Companheiros. Desde que chegou ao Vale do Vento Gélido, Vellynne garantiu os serviços de **seis kobolds Icewind** que atuam como seus criados e guias. Dois deles foram mortos por uma magia de *flecha ácida de Melf* (lançado pela rival de Vellynne, Nass Lantomir), mas Vellynne animou seus cadáveres, transformando-os em zumbis.

Se ela estiver ferida, Vellynne pode conjurar **toque vampírico** e usar a magia para recuperar pontos de vida às custas dos kobolds.

Familiar. O familiar de Vellynne é uma coruja branca, que a maga usa como batedora. Ele usa o bloco de estatísticas da **coruja** no *Livro dos Monstros*, mas é um celestial em vez de uma fera.

Livro de Magias. O grimório de Vellynne tem capas de couro preto ao redor de páginas de pergaminho irregular, tudo embrulhado em uma faixa carmesim. O sigilo pessoal da necromante está escrito com sangue de cabra na página de título. O tomo contém as magias que Vellynne preparou mais as seguintes magias adicionais: *arma mágica*, *cegueira/surdez*, *convocar familiar*, *disco flutuante de Tenser*, *escudo*, *polimorfia*, *proteção contra o bem e o mal*, *remover maldição*, *rogar maldição*, e *vitalidade vazia*.

VELLYNNE HARPELL

Humanoide Médio (humana), neutra

Classe de Armadura: 13 (braceletes de defesa)

Pontos de Vida 67 (9d8 + 27)

Deslocamento 6 metros.

FOR	DEX	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)	18 (+4)	15 (+2)	13 (+1)

Salvaguardas: Int +6, Sab +4

Perícias: Arcanismo +6, História +6

Sentidos: Percepção passiva 12

Idiomas: Comum, Dracônico, Anão, Élfico, Orc

Nível de Desafio: 4 (1,100 XP)

Equipamento Especial. Vellynne usa *braceletes de defesa* e carrega uma *varinha de mísseis mágicos* (veja “Ações” abaixo).

Conjuração: Vellynne é uma conjuradora de 8º nível. Sua habilidade de conjuração é a Inteligência (CD 14 para evitar magia; +6 para acertar com ataques mágicos). Ela tem as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): toque necrótico (veja “Ações” abaixo), luz, mãos mágicas, mensagem, prestidigitação;

1º Círculo (4 espaços): compreender idiomas, detectar magia, gárgalhada nefasta de Tasha, raio nauseante;

2º Círculo (3 espaços): imobilizar pessoa, raio do enfraquecimento, visão do escuro;

3º Círculo (3 espaços): animar mortos, pequeno refúgio de Leomund, toque vampírico (veja “Ações” abaixo)

4º Círculo (2 espaços): maldição, olho arcano;

AÇÕES

Toque Vampírico (Magia de 3º Círculo; Requer um espaço de magia). Ataque mágico corpo a corpo: +6 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. **Dano:** 10 (3d6) de dano necrótico e Vellynne recupera Pontos de Vida igual à metade do dano necrótico causado. Se Vellynne lançar esta magia usando um espaço de magia de 4º círculo ou superior, o dano necrótico aumenta em 1d6 para cada nível de espaço acima do 3º.

Toque Necrótico (truque). Ataque mágico à distância: +6 para acertar, alcance de 36 m, uma criatura. **Dano:** 9 (2d8) de dano necrótico, e o alvo não pode recuperar pontos de vida até o início do próximo turno de Vellynne.

Varinha de Mísseis Mágicos. Enquanto segura esta varinha, Vellynne pode gastar 1 ou mais de suas 7 cargas para lançar a magia *mísseis mágicos* dela. Ela pode gastar 1 carga para lançar a versão de primeiro círculo da magia. Ela pode aumentar o nível espaço de magia em um para cada carga adicional que despende. A varinha recupera 1d6+1 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Se a última carga da varinha for gasta, role um **d20**; em um **1**, a varinha se desfaz em cinzas e é destruída.

AURIL - A DONZELA GÉLIDA

Auril, a Donzela Gélida, é uma Deusa Menor neutra e má da indiferença fria que personifica a **crueledade do inverno**. (Para obter informações sobre o que define um Deus Menor, consulte a barra lateral “*Classificação Divina*” no *Livro do Mestre*.) O amado gelo de Auril agarra todas as coisas em suas garras, preservando-as contra a devastação do tempo. Ela acumula beleza em todas as formas, de objetos de arte e flores a artesanatos qualificados e suas obras maravilhosas, congelando-os em gelo mágico apenas para seu prazer.

Auril estava alinhada com os Deuses **Talos**, **Umberlee** e **Malar**. Juntos, eles causaram uma destruição terrível, inspirando medo que obrigou o tributo a manter seu poder sob controle. **Umberlee**, rainha do mar colérico, passou a desprezar a natureza duradoura do gelo e da neve que Auril criou. **Umberlee** fervilhou quando o frio gélido de Auril transformou suas marés caóticas e imprevisíveis em placas de gelo rígidas e imóveis. **Umberlee** trouxe **Talos** e **Malar** em uma aliança contra **Auril**, que recuou para o canto mais frio de Toril para escapar de sua fúria.

Depois de um evento que abalou o mundo conhecido como a **Separação**, a maioria dos deuses se retirou de Toril, deixando os mortais governarem seus próprios destinos sem a intromissão dos deuses, mas a **Donzela Gélida** não conseguiu ficar longe por muito tempo. Auril voltou para seu reino gelado no extremo norte e, depois de um tempo, mergulhou na escuridão gelada usando sua magia.

Lançar uma magia tão grande noite após noite, enquanto concede magias a seus seguidores devotos, deixa Auril fraca e vulnerável. Em seu estado enfraquecido auto-infligido, **Auril** tende a ser cautelosa e evitar o contato com outras criaturas que possam prejudicá-la.

Os adoradores de Auril sabem que não deve perturbar seu isolamento auto-imposto. Terríveis nevascas isolaram o Vale do Vento Gélido do resto do mundo e uma mortalha de névoa esconde sua ilha no Mar do Gelo Móvel.

INTERPRETANDO AURIL

Retratar uma divindade, mesmo um Deus Menor como **Auril a Donzela Gélida**, pode ser assustador. Para fins de interpretação, as seguintes sugestões podem ser úteis:

- Enquanto ela tiver adoradores mortais, Auril não pode morrer de verdade (embora os personagens possam livrar o mundo dela por um tempo). Assim, ela não tem razão para se render às exigências dos mortais. Como a personificação da crueldade do inverno, ela é incapaz de mostrar misericórdia ou compaixão. Jogue-a como uma entidade extremamente fria e insensível.

- Faça Auril falar apenas quando necessário. Quanto menos ela falar, menor será o risco de desmistificá-la involuntariamente aos olhos dos jogadores. Deixe que suas ações, não suas palavras, a definam.

- Os Deuses Menores no multiverso de D&D são extremamente poderosos e arrogantes, mas também falíveis e cegos para suas próprias falhas. É apropriado para **Auril** agir como se ela fosse invencível enquanto subestima seus inimigos mortais, mesmo em seu atual estado de fraqueza.

AÇÕES DE COVIL

Auril mora no Solstício, uma ilha congelada escondida entre os icebergs titânicos do Mar do Gelo Móvel. Poucas criaturas conhecem esta ilha, muito menos como alcançá-la. Consulte o **Capítulo 5** para obter informações sobre os efeitos regionais que abrangem a ilha.

Enquanto estiver na ilha, a **Donzela Gélida** pode realizar uma das seguintes ações de covil na contagem de iniciativa **20** (perder empates de iniciativa):

- **Auril** sabe instantaneamente a localização e a saúde de todas as outras criaturas da ilha. Ela sabe quanto dano cada uma dessas criaturas sofreu, quantos níveis de exaustão elas possuem e quais condições as estão afetando atualmente.
- **Auril** instantaneamente se teletransporta para qualquer local da ilha. Se o espaço que ela escolher como destino já estiver ocupado, Auril aparecerá no espaço desocupado mais próximo a ele.
- **Auril** se comunica telepaticamente com qualquer número de criaturas ao mesmo tempo, desde que todas estejam na ilha. Esse efeito dura até que Auril pare de se concentrar nele (como se estivesse se concentrando em uma magia) ou até que ela saia da ilha ou use um covil diferente.



AURIL - PRIMEIRA FORMA

Monstruosidade Médio, neutro e mau

Classe de Armadura: 13

Pontos de Vida: 95 (10d8 + 50)

Deslocamento: 9 metros., voo 18 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	21 (+5)	24 (+7)	26 (+8)	28 (+9)

Salvaguardas: Con +9, Sab +12

Perfícias: Enganação +13, Intuição +12, Intimidação +13, Percepção +16

Vulnerabilidade a Dano: radiante

Imunidade à Dano: gélido, veneno

Imunidade à Condição: amedrontado, contido, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos: visão do escuro 36 m, visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 26

Idiomas: Todos, telepatia 300 m.

Nível de Desafio: 9 (5.000 XP)

Ser Divino. Auril não pode surpreendida e não pode ser transformada em outra forma contra sua vontade.

Rejuvenescimento Divino. Quando Auril cai para **0 pontos de vida**, seu corpo se transforma em lama e derrete. Auril instantaneamente reaparece em sua segunda forma, em um espaço desocupado dentro de 18 metros de onde sua primeira forma desapareceu. Sua contagem de iniciativa não muda.

Conjuração Inata. A habilidade *conjuração inata* de Auril é o Carisma (CD 21 para evitar magia, +13 para acertar com ataques mágicos). Ela pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: detectar magia, orbe cromática (apenas *orbe gélida*; veja “Ações” abaixo), passo nebuloso

2/dia cada: controlar clima, detectar pensamentos, tempestade glacial

Resistência Lendária (2/dia nesta Forma). Se Auril falhar em uma salvaguarda, ela escolhe ser bem-sucedida no lugar.

Magic Resistance. Auril tem vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Natureza Incomum. Auril não necessita de ar, comida, bebida ou sono.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: Auril ataca duas vezes com suas garras.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 7 (1d8+3) dano perfurante mais 3 (1d6) de dano congelante.

Toque Congelante: *Ataque mágico corpo a corpo:* +13 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 13 (3d8) dano congelante, e o alvo não pode tomar reações até o início de seu próximo turno.

Orbe Cromática. *Ataque mágico à distância:* +13 para acertar, alcance de 27m, um alvo. **Dano:** 13 (3d8) de dano congelante.

AÇÕES LENDÁRIAS

Auril pode fazer 3 ações lendárias, escolhendo uma das opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e somente no final do turno de outra criatura. Auril recupera as ações lendárias gastas no início de seu turno.

Garras. Auril ataca uma vez com suas garras.

Teleporte. Auril se teletransporta para um espaço desocupado que ela pode ver a 9 metros dela.

Toque Congelante (Custa 2 Ações). Auril usa *Toque Congelante*.



TRÊS FORMAS DE AURIL

Em seu atual estado enfraquecido, **Auril** pode assumir três formas diferentes. Para destruí-la, os heróis devem reduzir cada uma de suas formas a **0 pontos de vida**, um após o outro. Depois que ela é derrotada em sua terceira e última forma, Auril morre. Enquanto ela tiver seguidores mortais que a idolatram, entretanto, Auril renasce em plena Força durante o próximo solstício de inverno, com poder divino muito além do que se reflete nos blocos de estatísticas aqui apresentados.

Depois de terminar um descanso longo, **Auril** recupera qualquer uma de suas formas que foram destruídas, desde que pelo menos uma forma sobreviva. Quando ela faz a transição de uma forma para outra, ela perde todas as características e ações da antiga forma e ganha as da nova forma.

Um bloco de estatísticas é fornecido para cada uma das três formas de Auril. Essas descrições não refletem Auril com força total, mas sim Auril enquanto ela se encontra nesta aventura.

AURIL (PRIMEIRA FORMA)

Em sua **primeira forma**, Auril aparece como um bípede curvado de 2,10 metros de altura com a cabeça de uma coruja branca, garras pretas, cascos fendidos e pelo de lobo branco acinzentado cobrindo seu corpo do pescoço para baixo. Projetando-se da cabeça de sua coruja emplumada, há um par de chifres de cabra curvos. Uma capa e um capuz feitos de neve branca e imaculada escondem muito de sua forma tripartida, que seus adoradores chamam de Velha Fria. Esta capa pode se transformar em um par de asas de coruja quando Auril achar conveniente.

AURIL (SEGUNDA FORMA)

A **segunda forma** de Auril, conhecida por seus adoradores como **Lady Icekiss** ou a **Donzela Frágil**, é a de uma mulher de 3 metros de altura de aspecto assustador feito inteiramente de gelo e geada. Seus olhos queimam com uma luz azul fria, e um manto fino de névoa se forma ao seu redor. Lâminas de gelo crescem de seu corpo em ângulos estranhos, quebrando antes que se tornem muito longas. Quando ela se move, seu corpo estala.

Nesta forma, Auril cria armas de gelo para combater os inimigos. Essas armas são sobrenaturalmente resilientes até que Auril as descarte, quando então elas se quebram e derretem como gelo normal.

AURIL (TERCEIRA FORMA)

A **terceira forma** de Auril, chamada de **Ventre do Inverno** ou **Rainha das Lágrimas Congeladas** por seus seguidores mais fervorosos, é um diamante de gelo de 90 cm de diâmetro contendo a centelha divina da deusa. O diamante tem facetas e uma ponta afiada na parte inferior. Ele paira no ar, irradiando um frio intenso ao seu redor. Quando Auril fala, sua voz parece emanar do coração do diamante.

Se Auril for morta em sua terceira e última forma, ela estará morta até o próximo solstício de inverno. Enquanto ela estiver morta, seus adoradores mortais perdem suas magias e habilidades concedidas pela Deusa.



Símbolo de Auril

AURIL (SEGUNDA FORMA)

Elemental Grande, neutro e mau

Classe de Armadura: 16 (armadura natural)

Pontos de Vida: 136 (13d10 + 65)

Deslocamento: 9 metros.

FOR	DEX	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	16 (+3)	21 (+5)	24 (+7)	26 (+8)	28 (+9)

Salvaguardas: Con +9, Sab +12

Perícias: Enganação +13, Intuição +12, Intimidação +13, Percepção +16

Imunidade à Dano: gélido, veneno

Imunidade à Condição: amedrontado, contido, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos: visão do escuro 36 metros, visão verdadeira 36 metros, Percepção passiva 26

Idiomas: Todos, telepatia 300 m.

Nível de Desafio: 10 (5.900 XP)

Ser Divino. Auril não pode surpreendida e não pode ser transformada em outra forma contra sua vontade.

Rejuvenescimento Divino. Quando Auril cai para 0 pontos de vida, seu corpo se transforma em lama e derrete. Auril instantaneamente reaparece em sua segunda forma, em um espaço desocupado dentro de 18 metros de onde sua primeira forma desapareceu. Sua contagem de iniciativa não muda.

Resistência Lendária (2/dia nesta Forma). Se Auril falhar em uma salvaguarda, ela escolhe ser bem-sucedida no lugar.

Resistência à Magia. Auril tem vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Natureza Incomum. Auril não necessita de ar, comida, bebida ou sono.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: Auril ataca duas vezes com sua maça estrela de gelo ou arremessa três dardos de gelo.

Maça Estrela de Gelo. Arma de Combate Corpo a Corpo: +7 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. Dano: 7 (1d8+3) dano perfurante mais 9 (2d8) dano congelante.

Dardo de Gelo. Arma de Combate à Distância: +7 para acertar, intervalo 6/18 metros., um alvo. **Dano:** 5 (1d4+3) de dano perfurante mais 3 (1d6) de dano congelante.

Cone de Frio (recarrega após um descanso curto ou longo).

Auril faz com que uma rajada de ar frio mágico saia de sua mão. Cada criatura em um cone de 18 metros deve fazer uma salvaguarda de Constituição CD 21, sofrendo 36 (8d8) dano congelante se falhar no teste, ou metade do dano se for bem sucedido.

Criar Mephit de Gelo (3/dia). Auril quebra um pedaço de gelo de seu corpo e o arremessa em um espaço desocupado que ela possa ver a 6 metros dela, onde magicamente se transforma em um mephit de gelo (veja seu registro no *Livro dos Monstros*). O mephit atua imediatamente após Auril na ordem de iniciativa e obedece a seus comandos.

Estase de Gelo (Recarga 5-6). Auril cria magicamente um cristal de gelo do tamanho de uma joia que paira em um espaço a menos de 1,5 m dela. Auril então tem como alvo uma criatura que ela possa ver a até 18 metros do cristal. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Carisma CD 21 ou ficar preso no cristal, que é imóvel. Se a salvaguarda for bem-sucedida, o cristal se estilhaça e nada mais acontece. Uma criatura presa no cristal fica atordoada, tem cobertura total contra ataques e outros efeitos fora do cristal, e sofre 21 (6d6) dano congelante ao início de cada um de seus turnos. A criatura pode repetir a salvaguarda ao final de cada um de seus turnos, libertando-se em caso de sucesso. A criatura também é libertada se o cristal for destruído, que é um objeto Pequeno com CA 18, 9 pontos de vida e imunidade a todos os danos, exceto dano ígneo. A criatura libertada aparece em um espaço desocupado a sua escolha a 9 metros do cristal quebrado.

AÇÕES LENDÁRIAS

Auril pode executar 3 ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Auril recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dela.

Ataque. Auril faz um ataque com uma arma.

Turbilhão de Gelo (Custa 2 Ações). Cada criatura dentro de 9 metros de Auril sofre 5 (2d4) de dano perfurante do gelo giratório, e chamas acesas não mágicas naquela área são extintas.

Fragmentar (Custa 3 Ações). Auril usa *Criar Mephit de Gelo* ou faz com que um mephit de gelo que ela possa ver a 18 metros dela exploda e morra. Um mephit que morre dessa maneira não usa sua *Explosão da Morte*. Em vez disso, cada criatura dentro de 3 metros do mephit explodindo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Destreza CD 21, sofrendo 13 (3d8) dano perfurante se falhar na salvaguarda ou metade do dano se for bem-sucedido.





AURIL (TERCEIRA FORMA)

Elemental Pequeno, neutro e mau

Classe de Armadura: 19 (armadura natural)

Pontos de Vida: 136 (13d10 + 65)

Deslocamento: 9 metros, voo 9 metros. (pairar)

FOR	DEX	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	12 (+1)	21 (+5)	24 (+7)	26 (+8)	28 (+9)

Salvaguardas: Con +9, Sab +12

Perícias: Enganação +13, Intuição +12, Intimidação +13, Percepção +16

Vulnerabilidade a Dano: trovejante

Imunidade a Dano: gélido, veneno

Imunidade à Condição: amedrontado, contido, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos: visão do escuro 36 metros, visão verdadeira 36 metros, Percepção passiva 26

Idiomas: Todos, telepatia 300 m.

Nível de Desafio: 11 (7.200 XP)

Ser Divino. Auril não pode surpreendida e não pode ser transformada em outra forma contra sua vontade.

Ressurreição Divina. Quando Auril cai para 0 pontos de vida, sua forma cristalina se estiliza e sua centelha divina desaparece. Ela está morta até o próximo solstício de inverno, quando reaparece com plena saúde em um local frio e remoto a sua escolha.

Aura Gélida. Contanto que Auril tenha pelo menos 1 ponto de vida nesta forma, cada criatura dentro de 3 metros dela sofre 10 dano congelante no início de cada um de seus turnos.

CÉREBRO NO JARRO

Por meio de um ritual antigo que combina alquimia, necromancia e precisão cirúrgica sombria, o cérebro de um ser mortal (querendo ou não) é envolto em uma jarra de vidro cheia de fluidos preservantes e a gosma liquefeita de sua carne. A transformação torna o cérebro imortal e o imbui de poder psiônico, de forma que ele pode passar a eternidade planejando e executando seus desejos.

Um **cérebro no jarro** pode falar sem cordas vocais, projetando psionicamente sua voz desencarnada para que todos possam ouvir. Ele gosta tanto de conversar que tende a falar por horas a fio, às vezes consigo mesmo, se não houver outras pessoas com quem possa falar. Gosta também de pensar em voz alta e refletir sobre os acontecimentos e decisões que levaram à sua grande transformação.

Estar divorciado de seu corpo pode sobrecarregar a mente, e quanto mais tempo um **cérebro no jarro** existir, mais provável será que alguma forma de insanidade o domine. Um **cérebro no jarro** é particularmente suscetível à demência, esquizofrenia e paranoia.

Resistência Lendária (1/dia nesta Forma). Se Auril falhar em uma salvaguarda, ela escolhe ser bem-sucedida no lugar.

Resistência à Magia. Auril tem vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Natureza Incomum. Auril não necessita de ar, comida, bebida ou sono.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: Auril usa Raio Polar duas vezes.

Raio Polar. Ataque mágico à distância: +13 para acertar, alcance de 36 m, um alvo. Dano: 14 (4d6) dano congelante.

Véu da Nevasca. Auril cria uma nevasca mágica em uma esfera de 9 metros centrada em si mesma. A área dentro da esfera fica fortemente obscurecida e a esfera se move com Auril. O efeito dura até que Auril caia para 0 pontos de vida nesta forma, até que ela opte por encerrar o efeito (nenhuma ação necessária), ou até que sua concentração seja interrompida (como se estivesse se concentrando em uma magia).

AÇÕES LENDÁRIAS

Auril pode executar 3 ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Auril recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dela.

Raio Polar. Auril usa *Raio Polar*.

Intensificar Aura (Custa 2 Ações). A *Aura Gélida* de Auril causa 10 dano congelante extra até o final de seu próximo turno.

Brilho Ofuscante (Custa 2 Ações). A forma de Auril brilha com uma luz azul. Cada criatura que possa ver Auril e estiver a 3 metros dela deve ter sucesso em uma salvaguarda Sabedoria CD 17 ou ficar cega pelo brilho mágico de Auril por 1 minuto. A criatura cega pode repetir a salvaguarda no final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito sobre si mesma em caso de sucesso.

Vasos Imortais. O cérebro flutua em uma jarra de solução, pulsando conforme reage ao ambiente. Sabe-se que alguns cérebros batem contra as paredes de seus recipientes quando excitados ou irritados. O invólucro de metal de um jarro pode ficar enferrujado, mas utilizável, ou uma obra-prima elegantemente trabalhada, dependendo de seu criador. Um cérebro em uma jarra pesa cerca de 56 kg.

CÉREBRO NO JARRO

Morto-Vivo Pequeno, sem alinhamento

Classe de Armadura: 11 (armadura natural)

Pontos de Vida: 55 (10d6 + 20)

Deslocamento: 0 m., voo 3 m. (pairar)

FOR	DEX	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	3 (-4)	15 (+2)	19 (+4)	10 (+0)	15 (+2)

Salvaguardas: Int +6, Car +4

Imunidade à Dano: veneno

Imunidade à Condição: caído, envenenado, exausto, paralisado

Sentidos: percepção às cegas 36 m. (cego além desse alcance); veja também “*detectar senciência*” abaixo, Percepção passiva 10

Idiomas: os idiomas que conheceu em vida

Nível de Desafio: 3 (700 XP)

Detectar Senciência. O cérebro pode sentir a presença e localização de qualquer criatura a 90 metros dele que tenha uma Inteligência de 3 ou superior, independentemente das barreiras interpostas, a menos que a criatura esteja protegida por uma magia limpar a mente.

Conjuração Inata (Psiônico). A habilidade Conjuração Inata do cérebro é Inteligência (CD 14 para evitar magia, +6 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar naturalmente as seguintes magias, sem exigir componentes:

À vontade: *detectar pensamentos*, *mãos mágicas*, *toque necrótico* (veja “*Ações*” abaixo), *zona da verdade*

3/dia cada: *enfeitiçar pessoa*, *imobilizar pessoa*

1/dia cada: *compulsão*, *gargalhada nefasta de Tasha*, *imobilizar o monstro*, *sono* (versão de 3º círculo)

Resistência à Magia. O cérebro tem vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Natureza Incomum. O cérebro não necessita de ar, comida, bebida ou sono.

AÇÕES

Toque Necrótico (truque). *Ataque mágico à distância:* +6 para acertar, alcance de 36 m, uma criatura. **Dano:** 13 (3d8) de dano necrótico, e o alvo não pode recuperar pontos de vida até o início do próximo turno do cérebro. Se o alvo for morto-vivo, ele também tem desvantagem nas jogadas de ataque contra o cérebro até o final do próximo turno do cérebro.

Explosão Mental (Recarga 5-6). O cérebro emite magicamente energia psíquica em um cone de 18 metros. Cada criatura nesta área deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Inteligência CD 14 ou sofrer 17 (3d8 + 4) pontos de dano psíquico e ficar atordoada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir a salvaguarda no final de cada um dos seus turnos, encerrando o efeito sobre si em caso de sucesso.



BERSERKER CHARDALYN

Os **berserkers chardalyn** são Nômades Reghed que empunham armas feitas de **chardalyn**, especificamente aquelas cheias de magia demoníaca (veja a barra lateral **Chardalyn**). Essa exposição os transformou em demônios. Eles tiram suas roupas de proteção mais pesadas e abraçam o frio gélido, permitindo que o congelamento destrua as partes expostas de seus corpos, com apenas a fé na **Donzela Gélida** os mantendo vivos.

Armas Chardalyn. Um **berserker chardalyn** empunha uma ou mais armas feitas total ou parcialmente de chardalyn que foi contaminado por magia demoníaca. Machados de batalha, manguais, dardos e lanças são armas favoritas, embora outras armas sejam possíveis.

Um personagem que reivindicar uma ou mais dessas armas pode ser corrompido por elas. Cada dia de madrugada, role um **d6** para cada uma dessas armas na posse do personagem. No resultado de **1**, o personagem deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Carisma CD 13 ou se tornar um NPC do mal sob o controle do Mestre, a menos que o personagem já seja mau. Essa mudança de alinhamento pode ser desfeita por qualquer magia que termine uma maldição, mas depois de dez dias, ela só pode ser revertida apenas por uma magia **desejo** ou intervenção divina.

Uma criatura ferida por uma dessas armas chardalyn pode sentir uma doença repentina se apoderar dela, mas passa rapidamente.

Loucura Chardalyn. O contato prolongado com a magia demoníaca impregnada no chardalyn aflige o berserker com uma forma de loucura, fazendo-o acreditar que suas armas são canais pelos quais ele pode falar com um lorde demônio ou outro poder das trevas, bem como canalizar sua raiva. Se a loucura do berserker for curada usando uma magia que remova os efeitos da loucura, o berserker perde sua característica **Loucura Chardalyn**, mas mantém seu alinhamento caótico e mau e outras qualidades. Expor novamente à magia demoníaca faz com que a loucura do berserker retorne, no entanto.



Berserker chardalyn

BERSERKER CHARDALYN

Corruptor Médio, caótico e mau

Classe de Armadura: 13 (gibão de peles)

Pontos de Vida: 90 (12d8 + 36)

Deslocamento: 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Perícias Sobrevivência +4

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas: Qualquer idioma (geralmente *Comum*)

Nível de Desafio: 4 (1.100 XP)

Loucura Chardalyn. O berserker deve rolar um **d6** no início de cada um de seus turnos. Com um **1**, o berserker não faz nada em sua vez, exceto falar com um mestre maléfico inexistente a quem ele prometeu servir.

Imprudente. No início de seu turno, o berserker pode ganhar vantagem em todas as jogadas de ataque com arma corpo-a-corpo durante aquele turno, mas as jogadas de ataque contra ele têm vantagem até o início de seu próximo turno.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: O berserker ataca três vezes com uma arma branca.

Mangual Chardalyn. Arma de Combate Corpo a Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 7 (1d8+3) de dano contundente, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou ficar envenenado até o final de seu próximo turno.

Azagaia Chardalyn. Arma de Combate Corpo a corpo ou à Distância: +5 para acertar, alcance 1,5 m ou alcance de 9m/36m, um alvo. **Dano:** 6 (1d6 + 3) dano perfurante, e o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou ficar envenenado até o final de seu próximo turno.

DRAGÃO CHARDALYN

Este construto é feito de peças de chardalyn (veja a barra lateral **Chardalyn**) que foram montadas na forma de um dragão. As únicas partes do dragão não forjadas de chardalyn são suas asas, que são feitas de uma película oleosa tão resistente quanto borracha, e seu coração, que é um orbe de energia pulsante e radiante. Magia demoníaca inundando o chardalyn imbui o construto de malevolência, permitindo-lhe desfrutar do terror que causa. Esse efeito se estende para fora dele, corrompendo outras criaturas que se aproximam demais do dragão. Aqueles afetados pela presença do dragão voltam seus esforços para ajudar o dragão a infligir sofrimento aos outros.

O **dragão chardalyn** serve à vontade tirânica de seu criador maligno - uma devoção incansável que excede seu próprio instinto de autopreservação. Assim, o dragão se destruirá em busca dos desejos de seu mestre, se necessário. O dragão gosta de separar os inimigos, bem como derrubar portas e outras estruturas. Contra os inimigos que não pode alcançar, ele dispara um raio destrutivo de sua boca em forma de grade.

CHWINGA

Um **chwinga** é um minúsculo espírito elemental que vive em plantas, rochas e rios longe da civilização. Aqueles encontrados em climas frios também vivem no gelo e na neve. Tímidos, os chwingas preferem se mover sem serem vistos.

Chwingas se assemelham a bonecos animados de 15 cm de altura com rostos semelhantes a máscaras, membros delgados e cabelos rebeldes. Sua aparência às vezes é prefigurada por uma brisa suave, o doce cheiro de flores, vaga-lumes dançantes ou flocos de neve. Eles não têm nomes e não podem falar.

Fascinação Humanoide. Chwingas acha as armadilhas da civilização fascinantes. Eles confundem criaturas que usam armaduras, carregam armas, usam ferramentas e cozinham comida. Quando um chwinga encontra um ou mais humanoides, às vezes sua curiosidade leva a melhor e ele os segue por um curto período para observá-los. Se ele gosta de um humanoide, um chwinga pode usar seus truques para ajudar a criatura, ou pode conceder um dom mágico antes de partir. O aspecto que atrai um chwinga para um humanoide pode assumir qualquer forma. Em alguns casos, um chwinga pode simplesmente gostar da maneira como um humanoide anda ou como penteia o cabelo. Outras vezes, pode ser atingido pela capacidade de um humanoide de tocar música ou comer grandes quantidades de comida.

CHWINGAS NO VALE DO VENTO GÉLIDO.

Chwingas apareceram pela primeira vez na aventura publicada **Tumba da Aniquilação** como criaturas nativas da península tropical de **Chult**. Como espíritos dos elementos, porém, eles variam muito. Grande número deles veio para o Vale do Vento Gélido com imigrantes de Chult e construíram novas casas em Dez Burgos e arredores. Aqueles que permaneceram próximos à civilização adotaram as vestes de seus vizinhos humanoides, criando casacos em miniatura para si. Às vezes, eles podem ser vistos montando raposas árticas ou lebres com raquetes de neve. Outros vagam pela tundra, mudando sua coloração para se misturar ao ambiente.



DRAGÃO CHARDALYN

Construto Enorme, caótico e mau

Classe de Armadura: 17 (armadura natural)

Pontos de Vida: 147 (14d12 + 56)

Deslocamento 9 metros., voo 27 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	11 (+0)	19 (+4)	10 (+0)	10 (+0)	3 (-4)

Salvaguardas: For +11, Con +8

Resistência à Danos: radiante; contundente, perfurante, e cortante de ataques não mágicos

Imunidade à Dano: gélido, veneno

Imunidade à Condição: amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos visão do escuro 36m, Percepção passiva 10

Idiomas: Os idiomas conhecidos por seu criador

Nível de Desafio: 11 (7.200 XP)

Forma Imutável. O dragão é imune a qualquer magia ou efeito que altere sua forma.

Resistência à Magia. O dragão tem vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Monstro de Cerco. O dragão causa o dobro de dano contra objetos e estruturas.

Natureza Incomum. O dragão não necessita de ar, comida, bebida ou sono e não ganha nenhum benefício ao terminar um descanso curto ou longo.

AÇÕES

Ataque Múltiplo. O dragão usa sua Presença Malévola. Em seguida, faz três ataques: dois com as garras e um com a cauda. Se o dragão não estiver voando, ele também pode fazer um ataque com suas asas.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 14 (2d6 + 7) dano cortante.

Cauda. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 3m, um alvo. **Dano:** 18 (2d10 + 7) dano contundente.

Asas. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 3m, um alvo. **Dano:** 12 (2d4 + 7) dano contundente.

Presença Malévola. Qualquer criatura com Inteligência 4 ou mais que esteja a 9 metros do dragão deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda Sabedoria CD 16 ou ficar enfeitiçada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir a salvaguarda no final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito sobre si mesma em caso de sucesso. Se a salvaguarda de uma criatura for bem-sucedida ou o efeito terminar para ela, a criatura fica imune à Presença Malévola do dragão pelas próximas 24 horas. Uma criatura enfeitiçada desta forma se fixa em outra criatura ou objeto que o dragão escolhe mentalmente e deve, a cada um de seus turnos, se mover o mais próximo possível daquele alvo e usar sua ação para fazer um ataque corpo a corpo contra ele. Se o dragão não escolher um alvo, a criatura encantada pode agir normalmente em seu turno.

Sopro Radiante (Recarga 5–6). O dragão exala um raio de energia radiante em uma linha de 36 metros por 5 metros de largura. Cada criatura nessa linha deve fazer uma salvaguarda de Destreza CD 16, sofrendo 31 (7d8) de dano radiante se falhar, ou metade do dano em caso de sucesso.

A exposição à aurora noturna de Auril e às nevascas não naturais que ela cria podem fazer com que os chwingas se comportem de maneira imprevisível, até mesmo insana.

Novos Fetiches Chwinga. Esta seção descreve vários novos fetiches que os chwingas que vivem no Vale do Vento Gélido ou em outras regiões frias podem conceder usando sua ação **Dom Mágico**.

Fetichismo do Frio Cortante. Este fetichismo tem 3 cargas. Como uma ação bônus, você pode gastar 1 das cargas do fetichismo para desenvolver seus ataques de arma com frio cortante por 1 minuto. Até que esse efeito termine, você causa 1d6 de dano congelante extra quando acerta com um ataque corpo a corpo ou de longo alcance. Depois que todas as suas cargas forem gastas, esse fetichismo desaparece de você.

Fetichismo da Abundância. Este fetichismo tem 3 cargas. Como uma ação, você pode gastar 1 das cargas do fetichismo para conjurar a magia criar comida e água, que não requer componentes. Depois que todas as suas cargas forem gastas, esse fetichismo desaparece de você.

Fetichismo da Resistência Gélida. Este fetichismo permite que você se oponha a dano congelante como uma ação. Este benefício dura 24 horas, após as quais a fetichismo desaparece de você.

Fetichismo do Golpe da Bola de Neve. Este fetichismo tem 5 cargas. Como uma ação bônus, você pode gastar 1 das cargas do fetichismo para criar uma bola de neve mágica em sua mão e jogá-la. Você deve ter uma mão livre para segurar a bola de neve, ou a carga será perdida. A bola de neve é uma arma mágica de longo alcance com a qual você é proficiente. Tem um alcance normal de 6 metros e um longo alcance de 18 metros, causa 1d4 dano congelante em um acerto e acerta um acerto crítico em uma rolagem de **19** ou **20**. Se você acertar um acerto crítico com a bola de neve, o o alvo fica cego até o final de seu próximo turno. A bola de neve desaparece imediatamente após você acertá-la ou errá-la, ou no final do seu turno, se você não a lançar. Depois que todas as suas cargas forem gastas, esse fetichismo desaparece de você.

Fetichismo do Troll do Gelo. Este fetichismo permite que você use sua reação quando você toma dano congelante para reduzir o dano a **0**. Você recupera um número de pontos de vida igual à metade do dano congelante que você teria tomado. Depois de fazer isso, o fetichismo desaparece de você.

Fetichismo do Caminhante da Neve. Este fetichismo tem 3 cargas. Como uma ação, você pode gastar 1 das cargas do fetichismo para obter os seguintes benefícios por 24 horas:

- Você e seus aliados a menos de 4,5m de você ignoram terrenos difíceis causados por neve ou gelo.
- Você pode ver através de áreas fortemente obscurecidas pela neve a uma distância de 18 metros.
- Você é imune aos efeitos do Frio Extremo, conforme descrito no *Livro do Mestre* (embora não ganhe proteção contra dano congelante).

Depois que todas as suas cargas forem gastas, esse fetichismo desaparece de você.

Fetichismo do Refúgio dos Viajantes. Este fetichismo tem 3 cargas. Como uma ação, você pode gastar 1 das cargas do fetichismo para lançar a magia *Pequeno refúgio de Leomund*, nenhum componente necessário. Depois que todas as suas cargas forem gastas, esse fetichismo desaparece de você.



CHWINGA

Elemental Minúsculo, neutro

Classe de Armadura: 15

Pontos de Vida: 5 (2d4)

Deslocamento: 6 m, escalada 6 m, natação 6 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	20 (+5)	10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)

Perícias Acrobacia +7, Percepção +7, Furtividade +7

Sentidos: percepção às cegas 18 metros., Percepção passiva 17

Idiomas: —

Nível de Desafio: 0 (0 ou 10 XP)

Evasão. Quando o chwinga for submetido a um efeito que permita que ele faça uma salvaguarda de Destreza para sofrer apenas metade do dano, em vez disso ele não sofre dano com um sucesso, e apenas metade do dano se falhar.

Conjuração Inata. A habilidade de *Conjuração Inata* do chwinga é a Sabedoria. Ele pode conjurar inatamente as seguintes magias, não exigindo componentes materiais ou verbais:

À vontade: druidismo, orientação, passo sem rastro, resistência

Natureza Incomum. O chwinga não requer ar, comida ou bebida. Quando morre, ele se transforma em um punhado de pétalas de flores, uma nuvem de pólen, uma estatueta de pedra que lembra o que era antes, uma pequena esfera de pedra lisa ou uma poça de água doce (você escolhe).

AÇÕES

Dom Mágico (1/Dia). O chwinga tem como alvo um humanoide que possa ver a menos de 1,5m dele. O alvo ganha um fetichismo sobrenatural à escolha do Mestre. Veja o **Capítulo 7** do *Livro do Mestre* para mais informações sobre fetiches sobrenaturais.

Refúgio Natural. O chwinga magicamente se abriga dentro de uma rocha, uma planta viva ou uma fonte natural de água doce em seu espaço. O chwinga não pode ser alvo de nenhum ataque, magia ou outro efeito enquanto estiver dentro deste abrigo e o abrigo não prejudica a visão cega do chwinga. O chwinga pode usar sua ação para sair de um abrigo. Se seu abrigo for destruído, o chwinga é forçado a sair e aparece no espaço do abrigo, mas sai ileso.



CAMINHANTE DA LUZ GÉLIDA

Alguns humanoides que morreram de Frio Extremo, mas cujos espíritos definham no mundo mortal, tornam-se **caminhantes da luz gélida**, queimando de fúria gélida com a falta de sentido da vida. Seus corpos congelados emitem uma luz espectral tão intensa que os olhos mortais mal suportam olhar para eles. Eles geralmente usam as roupas com que morreram.

Horrores gerados por Deuses. Deuses que personificam o inverno criam os **caminhantes da luz gélida** como personificações da ira do inverno. Esses espíritos odiosos que tiveram a passagem negada para a vida após a morte são preservados em suas formas atuais para lembrar aos vivos como a vida pode ser frágil.

Quando um **caminhante da luz gélida** morre, sua luz se apaga, deixando para trás um cadáver congelado e inanimado que jamais poderá ser ressuscitado.

CAMINHANTE DA LUZ GÉLIDA

Morto-Vivo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura: 13 (armadura natural)

Pontos de Vida: 82 (11d8 + 33)

Deslocamento: 9 metros.

FOR	DEX	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	17 (+3)	8 (-1)	10 (+0)	8 (-1)

Salvaguardas: Int +2, Sab +3

Imunidade à Dano: gélido

Imunidade à Condição: cego, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos visão do escuro 18 metros., Percepção passiva 10

Idiomas —

Nível de Desafio: 5 (1.800 XP)

Luz Ofuscante. O caminhante emite uma luz forte em um raio de 6 metros e uma luz fraca por mais 6 metros. Como uma ação bônus, o caminhante pode mirar com sua luz brilhante em uma criatura que possa ver e forçá-la a ter sucesso em uma salvaguarda de Constituição CD 14 ou ficar cego até o início do próximo turno do caminhante.

Destruição do Gelo. Qualquer criatura morta pelo caminhante congela por 9 dias, tempo durante o qual não pode ser descongelado, ferido pelo fogo, animado ou ressuscitado dos mortos.

Natureza Incomum. O caminhante não necessita de ar, comida, bebida ou sono.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: O caminhante faz dois ataques..

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 11 (2d8 + 2) dano contundente mais 14 (4d6) dano congelante.

Raio Gélido. *Ataque Mágico à distância:* +3 para acertar, alcance de 18 metros., um alvo. **Dano:** 25 (4d10 + 3) de dano congelante.

GATO DO PENHASCO

A criatura referida no folclore Nortenho como o **Caçador de Homens** é um predador de pés firmes que pode ser encontrado em qualquer lugar, exceto na floresta profunda, preferindo saliências e penhascos nas montanhas. Seu grito se assemelha a um grito humano de terror. Frequentemente, extrai esses sons de suas vítimas, pois prefere carne humana a todas as outras presas.

Os **gatos do penhasco** se misturam ao ambiente natural. Durante o inverno, seu pelo fica branco para se misturar com a neve. Em outras épocas do ano, seu pelo é cinza, o que permite que eles se escondam entre as rochas com mais facilidade.

O **gato do penhasco** conhece seu território e geralmente ataca quando sua presa está dormindo, exausta ou debilitada. Embora os gatos do penhasco sejam tipicamente solitários, eles podem ser encontrados em grupos familiares de **dois pais e 1d4 filhotes** pequenos não combatentes na primavera, ou em matilhas famintas no inverno rigoroso.

GATO DO PENHASCO

Monstruosidade Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura: 13

Pontos de Vida: 34 (4d10 + 12)

Deslocamento: 12 m, escalada 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 do escuro 18 metros., Percepção passiva 14

Idiomas —

Nível de Desafio: 1 (200 XP)

Não Detecção. O gato não pode ser visto ou detectado por nenhuma magia de adivinhação ou percebido por sensores mágicos de vidência.

Bote. Se o gato se mover pelo menos 6 metros em linha reta em direção a uma criatura, em seguida, acertá-la com um ataque de garra no mesmo turno, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 13 ou ser derrubado. Se o alvo estiver caído, o gato pode fazer um ataque de mordida contra ele como uma ação bônus.

Desviar Magia. O gato tem vantagem em salvaguardas contra qualquer magia que atinja apenas o gato (não uma área). Se a salvaguarda do gato for bem-sucedida e a magia for de 7º círculo ou inferior, a magia não terá efeito no gato e ele terá como alvo o conjurador.

AÇÕES

Mordida. Arma de Combate Corpo a Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. Dano: 8 (1d10 + 3) dano perfurante.

Garra. Arma de Combate Corpo a Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. Dano: 7 (1d8 + 3) dano cortante.



DUERGAR

Duergar são anões que vivem nas profundezas do Subterrâneo e em outros reinos sem sol. Eles devem suas habilidades psiônicas aos devoradores de mentes que os escravizaram há muito tempo. Os duergar eventualmente se libertaram de seus mestres ilitídeos, mas foram transformados para sempre, ganhando poder, mas também tristeza. Essa escuridão leva alguns duergar a atos de beleza melancólica e outros a explosões de violência.

Mestre Infernal. Asmodeus, Senhor dos Nove Infernos, se transforma em Deuses duergar para cultivar o mal dentro dos corações dos duergar que já estão corrompidos. Ele lhes oferece orientação divina e vingança contra seus inimigos enquanto os incita a atos de brutalidade, ao mesmo tempo em que esconde sua identidade.

DUERGAR MARTELADOR

Um **martelador** é um construto bípede com um duergar preso dentro dele. Um de seus braços termina em uma garra em pinça, o outro um grande martelo em vez de uma mão. A máquina transforma a dor do duergar cativo em energia que alimenta o dispositivo, que normalmente é usado para cavar túneis e repelir invasores.

DUERGAR MESTRE DA MENTE

Os temidos **mestres da mente** duergar geralmente operam como espões, tanto dentro quanto fora de uma fortaleza duergar. Suas habilidades psionicamente aumentadas permitem que eles vejam através das ilusões com facilidade e diminuam até o tamanho de uma miniatura para espionar seus alvos.



DUERGAR MARTELADOR

Construto Médio, leal e mau

Classe de Armadura: 17 (armadura natural)

Pontos de Vida: 33 (6d8 + 6)

Deslocamento: 6m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	5 (-3)	5 (-3)	5 (-3)

Imunidade à Dano: veneno

Imunidade à Condição: amedrontado, encantado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos visão do escuro 18 metros., Percepção passiva 7

Idiomas: entende Anão, mas não pode falar

Nível de Desafio: 2 (450 XP)

Mecanismo da Dor. Uma vez por turno, uma criatura que ataca o martelo pode mirar no duergar preso nele. O atacante tem desvantagem na jogada de ataque. Em um acerto, o ataque causa 5 (1d10) de dano extra ao martelador, e o martelo pode responder usando seu **Ataque Múltiplo** com sua reação.

Monstro de Cerco. O martelador causa o dobro de dano em objetos e estruturas.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: O martelador faz dois ataques: um com sua garra e outro com seu martelo.

Garra. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 6 (1d6+3) dano contundente.

Martelo. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 10 (2d6+3) dano contundente.



DUERGAR MESTRE DA MESTRE

Humanoide Médio (anão), leal e mau

Classe de Armadura: 14 (armura de couro), 19 enquanto reduzido

Pontos de Vida: 39 (6d8 + 12)

Deslocamento: 7,5m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)

Salvaguadas: Sab +2

Perícias Percepção +2, Furtividade +5

Resistência à Dano: veneno

Sentidos visão do escuro 36m, visão verdadeira 9 metros., Percepção passiva 12

Idiomas: Anão, Subcomum

Nível de Desafio: 2 (450 XP)

Resiliência Duergar. O duergar tem vantagem nas salvaguadas contra venenos, magias e ilusões, bem como para resistir a ser enfeitiçado ou paralisado.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto sob a luz do sol, o duergar tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da visão.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: O duergar faz dois ataques corpo a corpo. Ele pode substituir um desses ataques com o uso de **Maestria Mental**.

Adaga de Veneno Mental. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 5 (1d4+3) dano perfurante e 10 (3d6) de dano psíquico, ou 1 dano perfurante e 14 (4d6) dano psíquico enquanto reduzido.

Invisibilidade (Recarga 4–6). O duergar fica invisível magicamente até atacar, conjurar uma magia ou usar **Reduzir**, ou até que a concentração dele seja interrompida, por até 1 hora (como se estivesse se concentrando em uma magia). Qualquer equipamento que o duergar esteja usando ou carregando fica invisível com ele.

Maestria Mental. O duergar tem como alvo uma criatura que possa ver a até 18 metros dela. O alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda Inteligência CD 12, ou o duergar faz com que ele use sua reação para fazer um ataque de arma contra outra criatura que o duergar possa ver ou se mova a até 3 metros em uma direção a escolha do duergar. Criaturas que não podem ser enfeitiçadas são imunes a esse efeito.

Reduzir (recarga após um descanso curto ou longo). Por 1 minuto, o duergar magicamente diminui de tamanho, junto com qualquer coisa que esteja vestindo ou carregando. Enquanto estiver reduzido, o duergar é **Miúdo**, reduz o dano da arma a 1, e faz ataques, testes e salvaguadas com desvantagem se usar Força. Ele ganha um bônus de +5 em todos os testes de Destreza (Furtividade) e um bônus de +5 na sua CA. Ele também pode levar uma ação bônus em cada um de seus turnos para executar a ação **Esconder**.



Xardorok Sunblight lidera o clã duergar **Sunblight** que, até recentemente, vivia nas profundezas subterrâneas sob a Espinha do Mundo. Disfarçado de **Deep Duerra**, a **Deusa Duergar da Conquista**, o arquidiabo **Asmodeus** visitou Xardorok e o incitou a conquistar o Vale do Vento Gélido, começando com Dez Burgos.

Obsessão Obscura. Xardorok está obcecado por **chardalyn** e não suporta a ideia de que outra pessoa o possua. Ele deve ter todo o **chardalyn** que o Vale do Vento Gélido tem a oferecer e está usando seu amplo suprimento para forjar um dragão, que planeja lançar sobre Dez Burgos. Consulte a barra lateral para obter mais informações sobre **chardalyn**.

Pai de Nove. Xardorok foi casado três vezes e teve nove filhos. Ele matou sua primeira esposa, **Thizrun**, por conspirar para assassiná-lo. Sua segunda esposa, **Yrraska**, foi morta em um túnel que desabou junto com duas de suas filhas. Sua terceira esposa, **Marral**, foi morta durante uma invasão contra um enclave de devoradores de mentes, junto com outra filha e três filhos. Xardorok matou seu filho mais velho, **Ulthoon**, filho de Thizrun, por conspirar para derrubá-lo. Seus filhos sobreviventes são dois filhos dados a ele por **Marral**, chamados **Durth** e **Nildar**.

Vestido com Chardalyn. Xardorok usa os seguintes itens não mágicos feitos de **chardalyn**: uma coroa de nove espirais (duas torres intactas representando seus dois filhos sobreviventes e sete torres parcialmente quebradas representando seus sete filhos mortos), uma cota de malha e uma luva com cravos.

XARDOROK SUNBLIGHT

Humanoide Médio (anão), leal e mau

Classe de Armadura: 16 (cota de malha)

Pontos de Vida: 93 (11d8 +44)

Deslocamento: 7,5 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	18 (+4)

Salvaguardas: Sab +4, Car +7

Perícias Arcana +4, Enganação +7, Intimidação +7

Resistência à Dano: veneno

Sentidos visão do escuro 36 m, Percepção passiva 11

Idiomas Comum, Anão

Nível de Desafio: 5 (1.800 XP)

Resiliência Duergar. Xardorok tem vantagem nas salvaguardas contra venenos, magias e ilusões, bem como para resistir a ser enfeitado ou paralisado.

Conjuração Inata. A habilidade *conjuração inata* de Xardorok é o Carisma (CD 15 para evitar magia, +7 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: *raio místico* (veja “Ações” abaixo), *mãos mágicas*

1/dia cada: *imobilizar pessoa*, *sugestão*

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto sob a luz do sol, o Xardorok tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da visão.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: Xardorok ataca duas vezes com uma arma ou conjura dois *raios místicos*.

Manopla com Cravos. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. **Dano:** 5 (1d4+3) dano perfurante, ou 8 (2d4+3) dano perfurante enquanto Xardorok estiver aumentado.

Raio Místico (Truque). *Ataque mágico à distância:* +7 para acertar, alcance de 36 m, um alvo. **Dano:** 9 (1d10+4) dano de energia.

Aumentar (Recarga após um descanso curto ou longo). Durante 1 minuto, Xardorok magicamente aumenta de tamanho, junto com qualquer coisa que ele esteja usando ou carregando. Enquanto estiver aumentado, Xardorok é Grande, dobra seus dados de dano nos ataques armados baseados em Força (inclusive no ataque), e tem vantagem nos testes de Força e salvaguardas de Força. Se Xardorok não tiver espaço para se tornar Grande, ele alcança o tamanho máximo possível no espaço disponível.

Invisibilidade (Recarga 4–6). Xardorok fica invisível magicamente até atacar, conjurar uma magia ou usar **Aumentar**, ou até que a concentração dele seja interrompida, (como se estivesse se concentrando em uma magia). Qualquer equipamento que Xardorok esteja usando ou carregando fica invisível com ele.

REAÇÕES

Repreensão Infernal (2/Dia): Quando Xardorok sofre dano por uma criatura a até 18m dele que ele possa ver, a criatura que causou dano será envolvida em chamas infernais e deve fazer um teste de salvaguarda de Destreza CD 15, sofrendo 16 (3d10) de dano ígneo em caso de falha no teste, ou a metade do dano se for bem-sucedido.

RAPOSA (FOX)



As raposas brancas árticas do Vale do Vento Gélido vivem em tocas e são aclimatadas ao frio. Eles rondam os arredores de Dez Burgos e as florestas próximas em busca de comida, caçando lebres ou roubando peixes. Essas criaturas tímidas evitam o contato com humanoides, mas às vezes são usadas como montarias por chwingas.

RAPOSA

Fera Minúscula, sem alinhamento

Classe de Armadura: 13

Pontos de Vida: 2 (1d4)

Deslocamento: 9 metros., escavar 1,5m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	16 (+3)	11 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Perícias Percepção +3, Furtividade +5

Druida do Gelo



Sentidos visão do escuro 18 metros., Percepção passiva 13

Idiomas: —

Nível de Desafio: 0 (0 ou 10 XP)

Audição Aguçada. A raposa tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da audição.

AÇÕES

Mordida. Arma de Combate Corpo a Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 1 dano perfurante.

DRUIDA DO GELO

Humanoide Médio (humano), qualquer alinhamento

Classe de Armadura: 13 (gibão de peles)

Pontos de Vida: 67 (9d8 + 27)

Deslocamento: 12 metros (apenas forma de lobo), escavar 1,5 m. (apenas forma de raposa), escalada 9 metros (apenas forma de cabra), voo 18 metros (apenas forma de coruja)

FOR	DEX	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	9 (-1)

Salvaguardas: Int +3, Sab +6

Perícias Natureza +3, Percepção +6, Sobrevivência +6

Resistência à Danos: gélido

Sentidos visão do escuro 18m. (apenas forma de fera), Percepção passiva 16

Idiomas Comum, Druidico

Nível de Desafio: 5 (1.800 XP)

Conjuração (Apenas na forma Humanoide): O druida do gelo é um conjurador de 9º nível. Sua habilidade de conjuração é a Sabedoria (CD 14 para evitar magia; +6 para acertar com ataques mágicos). Ele tem as seguintes magias de druida preparadas:

Truques (à vontade): druidismo, orientação, resistência;

1º Círculo (4 espaços): amizade animal, falar com animais, névoa obscurecente;

2º Círculo (3 espaços): mensageiro animal, passo sem rastro, raio lunar;

3º Círculo (3 espaços): invocar animais, muralha de vento, nevasca;

4º Círculo (3 espaços): tempestade glacial, terreno alucinatório;

5º Círculo (1 espaço): despertar;

AÇÕES

Ataque Múltiplo: O druida faz dois ataques corpo a corpo.

Foice de Gelo (Apenas na forma Humanoide). Arma de Combate Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 3 (1d4 + 1) dano cortante mais 5 (2d4) dano congelante.

Patada (Apenas forma de Urso). Arma de Combate Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. **Dano:** 3 (1d4+1) dano perfurante.

Mudar de Forma. O druida magicamente se transforma em uma forma de fera - raposa, cabra montesa, coruja ou lobo - ou de volta em sua forma humanoide. Qualquer equipamento que ele esteja usando ou carregando é absorvido ou carregado pela forma de fera (a escolha do druida). Ele reverte para sua forma humanoide quando morre. As estatísticas do druida são as mesmas em cada forma, exceto onde indicado neste bloco de estatísticas.

DRUIDA DO GELO

Druidas de gelo são defensores solitários da Natureza e os inimigos naturais da civilização no Norte. Eles procuram preservar a natureza ártica destruindo forasteiros que cruzam seu caminho. Cada um patrulha seu território disfarçado de raposa ártica, cabra montesa, coruja das neves ou lobo, voltando à forma humana apenas quando ataca. Emboscadores espertos, eles usam magias de **terreno alucinatório** para criar montes de neve ilusórios sob os quais podem se esconder, ou para obscurecer poças cobertas por gelo fino através das quais outros podem cair.

Companheiros Despertos. Um druida do gelo geralmente é acompanhado por uma ou mais feras, arbustos ou árvores perenes que ele tornou sencientes usando a magia despertar. Esses druidas favorecem os ursos polares e as renas (use o bloco de estatísticas do **alce** no *Livro dos Monstros*) como companheiros, e essas criaturas normalmente compartilham a disposição do druida.

Foice de Gelo. Um druida de gelo pode esculpir uma foice no gelo, levando um total de 24 horas para o trabalho. O frio amargo percorre esta arma enquanto ela está nas mãos do druida. Se o druida morrer, a foice de gelo derrete. A arma é idêntica a uma foice normal.

ESQUELETO GIGANTE DO GELO

Necromantes podem transformar os ossos inanimados de gigantes do gelo mortos há muito tempo em juggernauts malévolos que amam fazer mal aos vivos.

ESQUELETO GIGANTE DO GELO

Morto-Vivo Enorme, leal e mau

Classe de Armadura: 14 (restos de armadura)

Pontos de Vida: 102 (12d12 + 24)

Deslocamento: 12m.

FOR	DEX	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	9 (-1)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnerabilidade a Dano: contundente

Imunidade à Dano: gélido, veneno

Imunidade à Condição: exausto, envenenado

Sentidos visão do escuro 18 metros., Percepção passiva 9

Idiomas: entende Gigante, mas não pode falar

Nível de Desafio: 6 (2.300 XP)

Natureza Incomum: O esqueleto não precisa de ar, comida, bebida ou sono.

AÇÕES

Ataque Múltiplo. O esqueleto faz dois ataques de machado grande.

Machado Grande. Arma de Combate Corpo a Corpo: +9 para acertar, alcance 3m, um alvo. **Dano:** 25 (3d12+6) dano cortante.

Olhar Congelante. O esqueleto tem como alvo uma criatura que possa ver a até 18 metros dele. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou sofrer 35 (10d6) dano congelante e ficar paralisado até o final de seu próximo turno.





GNOLL VAMPIRO

Morto-Vivo Médio (Metamorfo), caótico e mau

Classe de Armadura: 17 (armadura natural)

Pontos de Vida: 93 (11d8 + 44)

Deslocamento: 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	18 (+4)	18 (+4)	6 (-2)	12 (+1)	9 (-1)

Salvaguardas: Des +7, Con +7

Resistência à Dano: necrótico; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Sentidos: visão do escuro 36m, Percepção passiva 11

Idiomas: Abissal, Gnoll

Nível de Desafio: 8 (3.900 XP)

Metamorfo. Se o vampiro não estiver sob luz do sol ou em água corrente, ele pode usar uma ação para se metamorfosear em uma Hiena Grande, ou em uma nuvem de névoa Média, ou de volta à sua verdadeira forma.

Enquanto estiver na forma de **hiena**, o vampiro não pode falar e seu deslocamento de caminhada é de 15 metros. As estatísticas dele, exceto o tamanho e deslocamento, ficam inalteradas. Tudo que ele está usando se transforma com ele, mas não o que estiver carregando. Ele reverte para a forma verdadeira ao morrer.

Enquanto estiver na forma de **névoa**, o vampiro não pode executar quaisquer ações, falar ou manipular objetos. Ele não tem peso, possui deslocamento de voo de 6 metros, pode flutuar e entrar no espaço de uma criatura hostil e parar lá. Além disso, se ar puder passar através de um espaço, a névoa também pode fazê-lo, sem se espremer, e não pode passar através da água. Ele tem vantagem em salvaguardas de Força, Destreza e Constituição e é imune a todos os danos não mágicos, exceto os de origem solar.

Olfato Aguçado. O vampiro tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependam do olfato.

Frenesi. Quando o gnoll vampiro reduz uma criatura a 0 pontos de vida com um ataque corpo a corpo em seu turno, ele pode usar uma ação bônus para mover-se até metade do seu deslocamento e fazer um ataque com a mordida.

Regeneração. O vampiro recupera 10 pontos de vida no início de seu turno se tiver ao menos 1 ponto de vida e não estiver sob a luz do sol ou água corrente. Se o vampiro sofrer dano radiante ou dano por água benta, esta característica não funciona no início do seu próximo turno.

Natureza Incomum. O vampiro não necessita de ar.

Fraquezas de Vampiro. O vampiro tem as seguintes fraquezas:

Enfurecido por Celestial. Se ouvir palavras ditas em *Celestial*, o vampiro deve tentar atacar a fonte dessas palavras faladas em seu próximo turno. Se essas palavras vierem de fontes múltiplas e de direções opostas, o vampiro fica contido. Caso contrário, ele se move para atacar o que percebe ser a fonte mais próxima.

Repulsa por perfume. O vampiro tem desvantagem em testes de ataque corpo a corpo feitos contra qualquer criatura usando perfume ou carregando um recipiente aberto com ele.

Estaca no Coração. Se uma arma perfurante feita de madeira é empurrada contra o seu coração enquanto está incapacitado em seu lugar de descanso, o vampiro fica paralisado até que a estaca seja removida.

Hipersensibilidade à Luz Solar. O vampiro sofre 20 pontos de dano radiante quando começa seu turno sob a luz do sol. Enquanto estiver sob a luz do sol, ele tem desvantagem nas jogadas de ataque e testes de atributo.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: (Apenas em forma de Vampiro). O vampiro faz dois ataques, um com sua mordida e outro com suas garras.

Mordida. (Apenas em forma de Hiena ou Vampiro). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 12 (2d6+5) dano perfurante mais 9 (2d8) dano necrótico. Os pontos de vida máximos do alvo são reduzidos em uma quantidade equivalente ao dano necrótico sofrido, e o vampiro recupera uma quantidade de pontos de vida equivalente a esse valor. A redução dura até que o alvo terminar um descanso longo. O alvo morre se este efeito reduzir seus pontos de vida máximos para 0.

Garras (Apenas em forma de Vampiro). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 10 (2d4 + 5) dano cortante.

Gargalhada Assustadora (Apenas em forma de Hiena ou Vampiro). O vampiro emite um gargalhada de gelar os ossos. Cada criatura à escolha do vampiro que esteja a 16 metros do vampiro e possa ouvir sua gargalhada deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 15 ou ficar amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir a salvaguarda no final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito sobre si mesma em caso de sucesso. Se a salvaguarda de uma criatura for bem-sucedida ou o efeito terminar para ela, a criatura fica imune à gargalhada assustadora do vampiro pelas próximas 24 horas.

Olhar Doentio (Apenas em forma de Hiena ou Vampiro). O vampiro tem como alvo um humanoide que possa ver a até 9 metros dele. Se o alvo puder ver o vampiro, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 15 contra essa magia ou ficar envenenado por 24 horas. Uma criatura bem-sucedida na salvaguarda fica imune ao olhar doentio deste vampiro por 24 horas.

GNOLL VAMPIRO

Quando a fome voraz de um gnoll é tão grande que ele anseia por carne e sangue mesmo após a morte, ele pode se erguer como um vampiro para continuar seu frenesi alimentar.

Um **gnoll vampiro** é um predador selvagem que se alimenta do sangue dos vivos. Ele gargalha loucamente quando percebe o cheiro de sua presa e rapidamente se move para matar, arrancando a carne com suas garras, empanturrando-se de carne e sangue e não deixando nada para trás além de ossos, cartilagem e pertences respingados de sangue da vítima.

Os **gnolls vampiros** são predadores indiscriminados que preferem a carne e o sangue de humanoides, incluindo outros gnolls. Seus narizes não suportam o cheiro de perfumes e seus ouvidos não suportam as palavras faladas em voz alta em *Celestial*. Eles não lançam reflexos nos espelhos, a menos que queiram.

Ao contrário dos vampiros normais, os **gnolls vampiros** não têm caixões onde descansam, e eles não têm esses lugares para voltar quando seus corpos corpóreos são destruídos. Eles não se intimidam com água corrente e podem entrar nas residências sem convite. Quando um vampiro gnoll precisa viajar rapidamente, ele adota a forma de uma hiena gigante e emaciada. Quando quer pegar sua presa de surpresa, assume a forma de uma nuvem de névoa. Depois de se alimentar do sangue da vítima, sua forma de névoa assume uma tonalidade carmesim por cerca de uma hora antes de voltar a ficar sem cor.

TEKELI-LI E AS CAVERNAS DA FOME

Tekeli-li era uma **presa de Yeenoghu**, um gnoll poderoso cuja matilha invadiu o Vale do Vento Gélido há mais de um século. Quando a matança arbitrária de rebanhos de renas pelos gnolls ameaçou a sobrevivência das tribos Reghed, as tribos se uniram contra os gnolls e os derrotaram no outono de 1333 CV. Tekeli-li e seus parentes sobreviventes fugiram pela tundra com as tribos Reghed em sua perseguição.

Os gnolls feridos encontraram uma fenda de gelo na orla da Geleira Reghed e lá se esconderam durante o inverno. Para manter seu líder vivo, os outros gnolls permitiram que Tekeli-li os comesse um por um, mas sua fome não diminuía. Auril encontrou a criatura faminta e meio congelada e jogou Tekeli-li em uma tumba gelada nas profundezas da geleira. Ao fazer isso, a Donzela Gélida procurou preservar o que o gnoll havia se tornado - a personificação do consumo implacável do inverno.

Tekeli-li existe hoje como um **gnoll vampiro** que não se alimenta há décadas. Aventureiros que usam a “*A Geadada Donzela Gélida*” para criar uma passagem pela geleira, sem saber, libertam o **gnoll vampiro** faminto de seu sepulcro gelado. Para obter mais informações sobre o covil de Tekeli-li, as Cavernas da Fome, consulte o Capítulo 6.

GOLIAS

Nos picos mais altos das montanhas - muito acima das encostas onde as árvores crescem, onde o ar é rarefeito e os ventos frígidos uivam - moram os reclusos Golias. Poucas outras pessoas podem verdadeiramente afirmar que viram um golias, e menos ainda que forjaram amizade com um.

Golias adoram competir e marcar pontos, contando seus feitos e calculando suas realizações para comparar com o que outros fizeram. Os Golias adoram vencer, mas veem a derrota como um incentivo para melhorar suas habilidades. Acima de tudo, todo Golias é levado a superar seu desempenho anterior, assumindo riscos cada vez maiores. Como resultado, poucos golias vivem para ver a velhice.

NOMES DOS GOLIAS

Cada golias tem três nomes: um nome de nascimento atribuído pela mãe e pelo pai do recém-nascido, um apelido atribuído pelo chefe tribal e um nome de família ou clã.

Nomes de Nascimento: Aukan, Eglath, Gae-Al, Gauthak, Ilikan, Keothi, Kuori, Lo-Kag, Manneo, Maveith, Nalla, Orilo, Paavu, Pethani, Thalai, Thotham, Uthal, Vaunea, Vimak.

Apelidos: Bearkiller, Dawncaller, Fearless, Flintfinder, Horncarver, Keeneye, Lonehunter, Longleaper, Rootsmasher, Steadyhand, Threadtwister, Duas vezes órfão, Twistedlimb, Wordpainter.

Nomes de Clãs: Akannathi, Anakalathai, Elanithino, Gathakanathi, Kalagiano, Katho-Olavi, Kolae-Gileana, Ogolakanu, Thuliaga, Thunukalathi, Thuunlakalaga.

PERSONAGENS DOS JOGADORES GOLIAS

Com o seu consentimento, qualquer jogador do seu jogo pode jogar um personagem golias. Um golias nativo do Vale do Vento Gélido pode ser membro do Clã **Skytower** (**Akannathi**), do Clã **Wyrmdoom** (**Thuunlakalaga**) ou de outro clã golias que você e o jogador criarem juntos.

Um personagem golias tem as seguintes características:

Aumento no Valor de Atributo: Seu valor de Força aumenta em 2 e seu valor de Constituição aumenta em 1.

Idade. Golias têm expectativa de vida comparável à dos humanos. Eles entram na idade adulta no final da adolescência e geralmente vivem menos de um século.

Tamanho: Os golias tem entre 2,10 e 2,40 metros e pesam entre 140 e 170 quilos. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento: Seu deslocamento básico é de 9 metros.

Atleta Natural: Você tem proficiência na perícia Atletismo.

Resistência da Pedra: Você pode se focar para ocasionalmente reduzir um ferimento. Quando você sofrer dano, você pode usar sua reação para rolar um **d12**. Adicione seu modificador de Constituição ao valor rolando e reduza o dano por esse resultado. Após usar essa característica, você não poderá usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.



Nascido nas Montanhas: Você está aclimatado a altas altitudes, incluindo elevações acima de 6.000 metros. Você também é naturalmente adaptado a climas frio, como descrito no capítulo 5 do Guia do Mestre.

GOLIAS NA ESPINHA DO MUNDO

Golias habitam a Espinha do Mundo, onde sua coragem é testada contra orcs, ogros, gigantes do gelo, remorhazes, trolls do gelo, jovens dragões brancos, o terreno montanhoso traiçoeiro e a cruel indiferença da natureza.

Rivais Ressentidos: O Refúgio Skytower e o Penhasco Wyrmdoom são duas fortalezas nas montanhas habitadas por golias. O primeiro é o lar do Clã Skytower (Akannathi), o último do Clã Wyrmdoom (Thuunlakalaga). Os dois grupos se recusam a se dar bem e a competição entre eles é feroz e frequentemente violenta. Eles se encaram através dos picos das montanhas e lutam por tudo, desde as necessidades até o território. A probabilidade de paz entre eles é remota, porque os golias gostam de guardar rancor.

GUERREIRO GOLIAS

Humanoide Médio (golias), qualquer alinhamento

Classe de Armadura: 12 (armadura de couro)

Pontos de Vida: 67 (9d8+27)

Deslocamento: 9 metros.

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

Perícias: Atletismo +6, Percepção +4, Sobrevivência +4

Resistência à Danos: gélido

Sentidos: Percepção passiva 14

Idiomas: Comum, Gigante

Nível de Desafio: 3 (700 XP)

Nascido nas Montanhas: Você está aclimatado a altas altitudes, incluindo elevações acima de 6.000 metros.

Constituição Poderosa. O golias conta como um tamanho maior ao determinar sua capacidade de carga e o peso que pode empurrar, arrastar ou levantar.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: O golias faz dois ataques com seu machado grande ou arremessa dois dardos.

Machado Grande. Arma de Combate Corpo a Corpo: +6 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 10 (1d12 + 4) dano cortante.

Azagaia. Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância: +6 para acertar, alcance 1,5m. ou alcance 9m/36m., um alvo. **Dano:** 7 (1d6 + 4) dano perfurante.

REAÇÕES

Resistência da Pedra: (Recarga depois de um Descanso curto ou longo). Quando um golias sofre dano, reduz o dano recebido em 9 (1d12+3).

GOLIAS HOMEM-URSO

As lendas dos Golias falam de uma criatura que ronda os confins do Vale do Vento Gélido, conhecida como **Oyaminartok**, a **Caminhante do Inverno**. Ela pode assumir a forma de um urso polar ou uma forma bípede, obscurecida pelo vento e pela neve. Os anciãos invocam o nome dela para evitar que os jovens golias vagueiem muito longe de casa antes de estarem prontos. Golias adultos às vezes encontram esse indivíduo lendário em suas viagens aos cantos remotos do vale. Se eles fogem como covardes, Oyaminartok ri e os deixa vagar na obscuridade. Se eles desafiarem Oyaminartok para uma luta, a **Caminhante do Inverno** sorri e testa sua coragem. Aqueles que a impressionam com suas habilidades de luta são mordidos e se tornam **homens-ursos golias** - golias que carregam a maldição da licantria de Oyaminartok. Ao contrário do mito, Oyaminartok não é um monstro, mas uma força do bem na região, e ela passa sua maldição apenas para golias cujos corações são puros.

Oyaminartok e outros de sua espécie tentam ajudar as criaturas que encontram, pois o clima e a geografia do Vale do Vento Gélido podem ser brutais. Eles conhecem as rotas mais seguras na tundra e podem ajudar a guiar os viajantes pelo Mar do Gelo Móvel e por seus blocos de gelo em constante movimento. Esses homens-urso polares atacam o mal na tundra, mas evitam acampamentos e assentamentos. O fogo é a ruína de Oyaminartok e, portanto, ela e sua espécie são cautelosos em torno de lareiras e chamas abertas.



GOLIAS HOMEM-URSO

Humanoide Médio (golias, metamorfo), neutro e bom

Classe de Armadura: 10 na forma humanoide, 12 (armadura natural) na forma híbrida ou de urso.

Pontos de Vida: 161 (19d8 + 76)

Deslocamento: 9 metros. (12 metros; natação 9 metros, na forma híbrida ou de urso)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)

Perícias Atletismo +8, Percepção +8, Sobrevivência +5

Vulnerabilidade à Dano: ígneo

Resistência à Dano: gélido

Imunidade à Dano: contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam com prata

Sentidos Percepção passiva 18

Idiomas Comum, Gigante (não pode falar na forma de urso)

Nível de Desafio: 8 (3.900 XP)

Metamorfo. O homem-urso pode usar uma ação para se transformar em híbrido humanoide-urso Grande ou em urso Grande, ou retornar à forma verdadeira, que é humanoide. As estatísticas dele, exceto o tamanho e a CA, são as mesmas em todas as formas. Qualquer equipamento que estiver usando ou carregando, não é transformado. Ele reverte para a forma verdadeira ao morrer.

Olfato Aguçado. O homem-urso tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam do olfato.

Nascido nas Montanhas: O homem-urso é aclimatado a altas altitudes, incluindo elevações acima de 6.000 metros.

Constituição Poderosa. O homem-urso conta como um tamanho maior ao determinar sua capacidade de carga e o peso que pode empurrar, arrastar ou levantar.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: O homem-urso faz dois ataques corpo a corpo.

Mordida (Apenas na forma de Urso ou Híbrida). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5m., one creature. **Dano:** 16 (2d10 + 5) dano perfurante. Se o alvo for um humanoide, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou ser amaldiçoado com a licantria do homem-urso, conforme descrito no *Livro dos Monstros*.

Garras (Apenas na forma de Urso ou Híbrida). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 14 (2d8 + 5) dano cortante.

Machado Grande (Apenas na forma Humanoide ou Híbrida). *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 11 (1d12 + 5) dano cortante.

REAÇÕES

Resistência da Pedra: (Recarga depois de um Descanso curto ou longo). Quando o homem-urso sofre dano, reduz o dano recebido em 10 (1d12+4).





LEBRE DO GELO

Fera Minúscula, sem alinhamento

Classe de Armadura: 13

Pontos de Vida: 1 (1d4-1)

Deslocamento: 6m., escavar 1,5m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	17 (+3)	9 (-1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Perícias: Percepção +2, Furtividade +5

Sentidos: Percepção passiva 12

Idiomas: —

Nível de Desafio: 0 (0 ou 10 XP)

Escapar. A lebre pode fazer uma ação de *Corrida*, *Desengajar* ou *Esconder* ação como uma ação bônus em cada um de seus turnos.

LEBRE DA NEVE (HARE)

Lebres da neve são herbívoros gentis que vivem em tocas em todo o Vale do Vento Gélido. Eles têm orelhas mais curtas do que outras lebres e estão aclimatados ao frio.

TROLL DO GELO

Trolls de gelo têm toda a maldade e fome de trolls comuns. Seus corações irradiam o Frio Extremo, em detrimento de outras criaturas próximas.

Corações de Troll do Gelo. O coração de um troll do gelo permanece frio mesmo após a destruição do troll. Contanto que o troll não possa se regenerar, seu coração pode ser removido com segurança de seus restos, manuseado e guardado. O coração de um troll do gelo, uma vez removido, torna-se um objeto minúsculo inofensivo com CA 13, 4 pontos de vida e imunidade a todos os danos, exceto dano ígneo. Pelas próximas 24 horas, o coração tem as seguintes propriedades mágicas:



- Uma criatura que coma o coração ganha a capacidade de se regenerar pelas próximas 24 horas, recuperando **5 pontos de vida** no início de cada um de seus turnos. Se a criatura sofrer dano ácido ou ígneo, esta característica não funciona no início de seu próximo turno. A criatura morre apenas se iniciar seu turno com **0 pontos de vida** e não se regenerar.

- Se enterrado sob um pé ou mais de terra, o coração derrete e convoca uma nevasca como a criada pela magia **controlar o clima**. Demora 10 minutos para o coração derreter e a nevasca se formar. A nevasca dura 8 horas.

- Uma bruxa ou criatura semelhante pode realizar um ritual que transforma o coração em um talismã mágico que age como um pedaço de **bolor marrom** (veja “**Bolor Marrom**” no *Livro do Mestre*). Este efeito dura até que o coração seja destruído.

- Uma criatura proficiente com os suprimentos do alquimista pode espremer fluido residual suficiente do coração para se misturar com outros ingredientes alquímicos, criando uma **poção de resistência** (frio). Leva 1 hora para criar esta poção.

TROLL DO GELO

Gigante Grande, caótico e mau

Classe de Armadura: 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 115 (10d10 + 60)

Deslocamento 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	8 (-1)	22 (+6)	7 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

Perícias Percepção +2

Imunidade à Dano: gélido

Sentidos visão do escuro 18 metros., Percepção passiva 12

Idiomas: Gigante

Nível de Desafio: 8 (3.900 XP)

Aura Gélida. Enquanto está vivo, o troll gera uma aura de frio intenso que preenche a área a 3 metros dele. No início do turno do troll, todas as chamas não mágicas ao alcance da aura são extintas. Qualquer criatura que comece seu turno a 3 metros do troll sofre 10 (3d6) dano congelante.

Olfato Aguçado. O troll do gelo tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependam do olfato.

Regeneração. O troll do gelo recupera 10 pontos de vida no início de seu turno. Se o troll sofrer dano ácido ou ígneo, esta característica não funciona no início do próximo turno do troll. O troll do gelo só morre se iniciar seu turno com 0 pontos de vida e não se regenerar.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: O troll faz três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

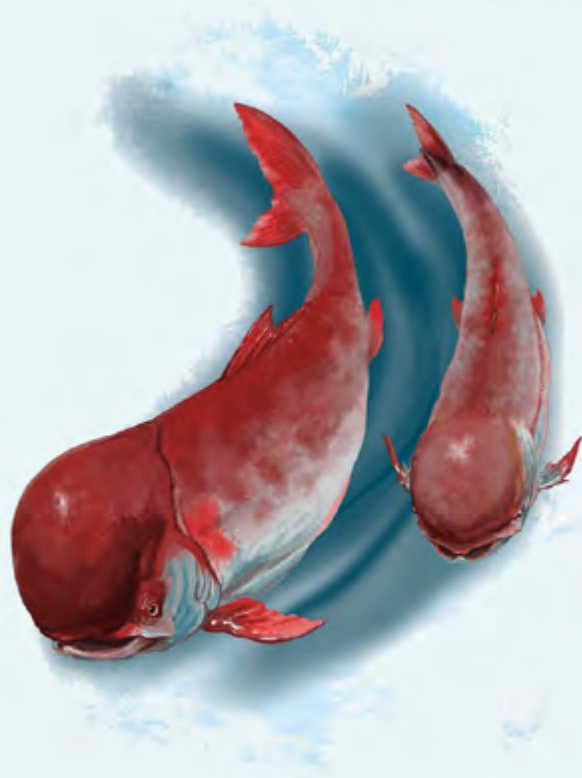
Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 7 (1d6 + 4) dano perfurante plus 9 (2d8) dano congelante.

Garra. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 11 (2d6+4) de dano cortante mais 9 (2d8) de dano congelante. Se o alvo sofrer qualquer dano congelante, o alvo deve ser bem sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou ter desvantagem em suas jogadas de ataque até o final de seu próximo turno.

TRUTA CABEÇUDA

A saborosa e tenaz truta cabeçuda não pode ser facilmente apanhada nas redes. Além disso, usar uma linha para enrolar um peixe tão forte é um empreendimento significativo. Pescadores incautos que são puxados para águas geladas podem morrer rapidamente, principalmente se estiverem sobrecarregados com peles e capas pesadas.

Uma truta cabeçuda masculina pode pesar 30 quilos ou mais. As fêmeas tendem a ser menores, pesando cerca de 22,5 kg. Ambos são apreciados por seus ossos de marfim.



TRUTA CABEÇUDA

Fera pequena, sem alinhamento

Classe de Armadura: 12

Pontos de Vida: 7 (2d6)

Deslocamento: 0 m., natação 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	6 (-2)	1 (-5)

Sentidos visão do escuro 18 metros., Percepção passiva 8

Idiomas —

Nível de Desafio: 0 (0 ou 10 XP)

Respirar na Água. A truta só pode respirar debaixo d'água.

AÇÕES

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 4 (1d4 + 2) dano perfurante.

Cauda. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 4 (1d4 + 2) dano contundente.





KOBOLDS

Os **Kobolds** podem ser encontrados em qualquer lugar onde os dragões habitam, e aqueles que vivem nas montanhas e colinas do Vale do Vento Gélido estão entre os mais resistentes de sua espécie. Atraídos para o norte pelo desejo de encontrar e servir dragões brancos, esses kobolds se adaptaram o melhor que podem ao clima hostil. Seus olhos sensíveis apreciam dias sem sol e noites longas e escuras. Eles usam dardos de madeira como ferramentas para testar a neve à frente deles.

Kobolds nativos do Vale do Vento Gélido frequentemente vagam por Dez-Cidades para escapar do frio terrível, na esperança de trocar suas poucas habilidades por um pouco de sopa quente e abrigo. O povo de Dez Burgos, acostumado à presença de estrangeiros estranhos, permite que esses kobolds morem entre eles em sua maior parte. Quando os kobolds não se sentem seguros, eles adquirem roupas de inverno pesadas e se disfarçam de humanos ficando nos ombros uns dos outros. Três kobolds com equipamento para clima frio podem se passar por humanos desajeitados com um teste de Carisma (Enganação) de grupo bem-sucedido, a CD igual ao resultado do teste de Sabedoria (Intuição) do observador.

KOBOLD ICEWIND ZUMBI

A necromante **Vellynne Harpell** tem guias kobolds Icewind a seu serviço, incluindo uma dupla que morreu e foi transformado em zumbis usando a magia **animar os mortos**. O clima frio ajuda a preservar sua carne morta.

ICEWIND KOBOLD

Humanoide Pequeno (kobold), qualquer alinhamento

Classe de Armadura: 14 (armadura de couro)

Pontos de Vida: 9 (2d6 + 2)

Deslocamento: 9 metros., escalada 6 m.

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

Salvaguardas: Des +4, Con +3

Perícias: Percepção +1, Furtividade +4, Sobrevivência +1

Sentidos: visão do escuro 18 metros., Percepção passiva 11

Idiomas Comum, Dracônico

Nível de Desafio: 1/8 (25 XP)

Tática de Grupo. O kobold tem vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se ao menos um de seus aliados, não incapacitados, estiver a até 1,5 metro da mesma criatura.

Sensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob a luz do sol, o kobold tem desvantagem em jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da visão.

AÇÕES

Adaga. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +4 para acertar, alcance 1,5m. ou alcance 6 m/18 m., um alvo.

Dano: 4 (1d4+2) dano perfurante.

Azagaia. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +0 para acertar, alcance 1,5m. ou alcance 9 m/36 m., um alvo.

Dano: 1 (1d6 - 2) dano perfurante.

KOBOLD ICEWIND ZUMBI

Morto-Vivo Pequeno, neutro e mau

Classe de Armadura: 9 (restos de armadura de couro)

Pontos de Vida: 19 (3d6 + 9)

Deslocamento: 6 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	3 (-4)

Salvaguardas: Sab +0

Imunidade à Dano: veneno

Imunidade à Condição: envenenado

Sentidos visão do escuro 18 metros., Percepção passiva 8

Idiomas entende Comum e Dracônico mas não pode falar

Nível de Desafio: 1/8 (25 XP)

Fortitude dos Mortos-Vivos. Se o dano reduzir o zumbi a 0 pontos de vida, ele deve fazer uma salvaguarda de Constituição CD 5 + o dano recebido, a menos que o dano seja radiante ou de um acerto crítico. Se obtiver sucesso, ele cairá a 1 ponto de vida, no lugar.

Natureza Incomum: O zumbi não precisa de ar, comida, bebida ou sono.

AÇÕES

Azagaia. Arma de Combate Corpo a Corpo: +1 para acertar, alcance 1,5m. um alvo. **Dano:** 2 (1d6 - 1) dano perfurante.

KOBOLD CRIA VAMPÍRICA

O vampiro gnoll Tekeli-li tem um pequeno número de lacaios de crias vampíricas kobold para lhe fazer companhia nas Cavernas da Fome (veja Capítulo 6). Os kobolds vampíricos têm medo do vampiro gnoll e não conseguem entender seus comandos, então eles dão a Tekeli-li um amplo espaço. Esses kobolds mortos-vivos famintos têm sede de sangue e tendem a atacar um inimigo por vez.



KOBOLD CRIA VAMPÍRICA

Morto-Vivo Pequeno, neutro e mau

Classe de Armadura: 14

Pontos de Vida: 39 (6d6 + 18)

Deslocamento: 9 metros., escalada 6 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	8 (-1)	8 (-1)	8 (-1)

Salvaguardas: Des +6, Sab +1

Perícias: Percepção +1, Furtividade +6

Resistência à Danos: necrótico; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Sentidos visão do escuro 18 metros, Percepção passiva 11

Idiomas Comum, Draconic

Nível de Desafio: 3 (700 XP)

Tática de Grupo. O vampiro tem vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se ao menos um de seus aliados, não incapacitados, estiver a até 1,5 metro da mesma criatura.

Regeneração. O vampiro recupera 10 pontos de vida no início de seu turno se tiver ao menos 1 ponto de vida e não estiver sob a luz do sol ou água corrente. Se o vampiro sofrer dano radiante ou dano por água benta, esta característica não funciona no início do seu próximo turno.

Natureza Incomum. O vampiro não necessita de ar.

Fraquezas de Vampiro. O vampiro tem as seguintes fraquezas:

Proibição. A cria não pode entrar numa residência sem ser convidado por um dos seus ocupantes.

Ferido por Água Corrente. A cria sofre 20 de dano de ácido se terminar seu turno em água corrente.

Estaca no Coração. O vampiro é destruído se uma arma perfurante feita de madeira for cravada em seu coração enquanto ele estiver incapacitado em seu local de descanso.

Hipersensibilidade à Luz Solar. O vampiro sofre 20 pontos de dano radiante quando começa seu turno sob a luz do sol. Enquanto estiver sob a luz do sol, ele tem desvantagem nas jogadas de ataque e testes de atributo.

AÇÕES

Mordida. Arma de Combate Corpo a Corpo: +6 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 6 (1d4 + 4) dano perfurante mais 5 (2d4) dano necrótico. Os pontos de vida máximos do alvo são reduzidos em uma quantidade equivalente ao dano necrótico sofrido, e o vampiro recupera uma quantidade de pontos de vida equivalente a esse valor. A redução dura até que o alvo terminar um descanso longo. O alvo morre se este efeito reduzir seus pontos de vida máximos para 0.



MAGIAS VIVAS

Áreas de magia selvagem e locais que foram devastados por poderosas forças sobrenaturais podem dar origem a efeitos mágicos que se tornam seres vivos. Essas chamadas magias vivas assombram os lugares onde foram criados, subsistindo da energia mágica ambiente.

MÃO DE BIGBY VIVA

Construto Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura: 20 (armadura natural)

Pontos de Vida: 52 (5d10 +25)

Deslocamento: 0 m, voo 18 metros. (parar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	10 (+0)	20 (+5)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)

Salvaguardas: Des +2, Sab +2

Perícias Percepção +2, Furtividade +2

Imunidade à Dano: veneno

Imunidade à Condição: amedrontado, atordoado, cego, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado, surdo

Sentidos: visão do escuro 18 metros., Percepção passiva 12

Idiomas —

Nível de Desafio: 4 (1.100 XP)

MÃO DE BIGBY VIVA

A **Mão de Bigby Viva** é uma mão grande e flutuante de energia translúcida e cintilante. Geralmente serve como um guardião, atacando criaturas que cruzam seu caminho enquanto permanece leal a seu conjurador.

Resistência à Magia: Uma **magia viva** tem vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Natureza Incomum: Uma **magia viva** não precisa de ar, comida, bebida ou sono.

AÇÕES

Punho de Energia. Melee Spell Attack: +10 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 26 (4d8 + 8) dano energético. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, a magia viva pode movê-lo até 1,5m e mover-se com ele, sem provocar ataques de oportunidade.

Mão Agarradora. A **magia viva** tenta agarrar uma criatura Enorme ou menor a menos de 1,5 m dela. O alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Destreza CD 15 ou ser agarrado (salvaguarda CD 15). Até que a luta termine, o alvo sofre 15 (2d6+8) de dano contundente no início de cada um de seus turnos. A magia viva pode agarrar apenas uma criatura por vez e não pode usar o **Punho de Energia** até que o agarrão termine.



LÂMINA DO DESASTRE VIVA

Uma **lâmina do desastre viva** é uma magia da lâmina do desastre (veja Apêndice D) com uma vontade perversa própria. Parece uma fenda plana negra flutuante em forma de espada. Como um demônio, ela anseia pela destruição.

SEMIPLANO VIVO

Um **semiplano vivo** é uma magia de *semiplano* que se tornou vagamente autoconsciente. É um retângulo sombrio, com 1,5 m de largura e 3 metros de altura, que se arrasta por superfícies planas e sólidas e geme suavemente quando se move.

Quando um **semiplano vivo** encontra uma criatura pequena o suficiente para caber em sua porta, ele tenta puxar essa criatura para dentro de si e, em seguida, deposita a vítima em uma câmara extradimensional.

LÂMINA DO DESASTRE VIVA

Contruto Pequeno, caótico e mau

Classe de Armadura: 14 (armadura natural)

Pontos de Vida: 67 (9d6 + 36)

Deslocamento: 0 m, voo 9 metros. (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3)	19 (+4)	6 (-2)	10 (+0)	3 (-4)

Imunidade à Dano: veneno, contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos.

Imunidade à Condição: agarrado, cego, contido, envenenado, exausto, inconsciente, paralisado, petrificado, surdo.

Sentidos visão do escuro 18 metros., Percepção passiva 10

Idiomas —

Nível de Desafio: 8 (3.900 XP)

Resistência à Magia: Uma **magia viva** tem vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Desenfreado. A magia viva pode se mover através de qualquer barreira, até mesmo uma muralha mágica de energia.

Natureza Incomum: Uma **magia viva** não precisa de ar, comida, bebida ou sono.

AÇÕES

Lâmina Energética. *Ataque Mágico Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 metro, um alvo. **Dano:** 26 (4d12) dano energético, a menos que a magia viva tenha obtido 18 ou mais no **d20** para o ataque, caso em que o ataque é um golpe crítico que causa **78 (12d12)** de dano energético.

REAÇÕES

Ataque Preventivo. A magia viva faz um ataque corpo a corpo contra uma criatura que começa seu turno a menos de 1,5 m dele.

SEMIPLANO VIVO

Construto Médio, sem alinhamento

Classe de Armadura: 10

Pontos de Vida: 31 (7d8)

Deslocamento: 9 metros., escalada 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	10 (+0)	10 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)

Imunidade à Dano: veneno

Imunidade à Condição: agarrado, assustado, atordoado, caído, cego, contido, encantado, envenenado, exausto, inconsciente, paralisado, petrificado, surdo.

Sentidos visão do escuro 18 metros., Percepção passiva 10

Idiomas —

Nível de Desafio: 0 (0 ou 10 XP)

Forma Dimensional. A **magia viva** pode entrar no espaço de outra criatura e vice-versa, e pode se mover através de um espaço estreito de 2,5 cm de largura sem apertar. A magia viva não pode se desprender de uma superfície sólida, como uma parede, teto ou chão. Se não houver superfície para anexar, a magia viva é destruída (veja “**Destruição Planar**” abaixo).

Câmara Extradimensional. Quando a magia viva entra no espaço de outra criatura (ou vice-versa) pela primeira vez em um turno, a outra criatura deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 10 ou ser puxada para o espaço extradimensional da magia viva, uma câmara de pedra sem mobília de 9 metros em cada dimensão. Uma criatura grande demais para caber neste espaço vence a salvaguarda automaticamente. As criaturas na câmara nunca ficam sem ar respirável. A magia que permite o trânsito entre planos, como a mudança de plano, pode ser usada para escapar da câmara, que não tem saídas de outra forma. As criaturas presas dentro da câmara extradimensional não podem ver, mirar ou causar dano à magia viva; no entanto, eles podem danificar o ambiente ao seu redor. Cada seção de 1,5 m quadrados de teto, parede e piso da câmara tem CA 17, **50 pontos de vida**, imunidade a veneno e dano psíquico e imunidade a espancamento, perfuração e dano cortante que não seja mágico. Se qualquer seção for reduzida a **0 pontos de vida**, a **magia viva** e sua câmara são destruídas (veja “**Destruição Planar**” abaixo).

Resistência à Magia: Uma **magia viva** tem vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Destruição Planar. A magia viva é destruída quando ele ou uma seção de 1,5 m de sua câmara extradimensional é reduzida a 0 pontos de vida, ou quando a magia viva não tem superfície para anexar. Quando a magia viva é destruído, o conteúdo de sua câmara extradimensional é expelido, aparecendo o mais próximo possível da localização anterior da magia viva. Cada criatura expulsa aparece em um espaço desocupado determinado aleatoriamente, junto com o que quer que esteja vestindo ou carregando.

Natureza Incomum: Uma **magia viva** não precisa de ar, comida, bebida ou sono.



Demos mágén



Hypnos mágén



Galvan mágén

MAGEN

Magen são seres humanos mágicos criados por uma magia de mago (veja a magia **criar mágén** no Apêndice D) ou por outros métodos arcanos.

Embora os mágén pareçam humanoides com pele verde, eles são **construtos**. Quando estão feridos, seu sangue parece ter a cor e a consistência de mercúrio. Eles existem puramente por meios mágicos. Quando são mortos, seu corpo desaparece em uma explosão de fogo inofensivo e uma nuvem de fumaça que se dissipa rapidamente.

Servos Mágicos. Magen são servos ideais. Na criação, cada um é instilado com um instinto de proteger a si mesmo e a seu criador, e segue as instruções de seu criador sem hesitação. Quando sua tarefa é concluída, um mágén permanece imóvel e silencioso até que seu criador lhe dê novas ordens.

DEMOS MAGEN

Os **demos mágén** usam armaduras, empunham armas e normalmente servem como guardas.

GALVAN MAGEN

Galvans mágén podem voar. Eles também armazenam eletricidade estática, que descarregam como relâmpagos.

HYPNOS MAGEN

Hypnos mágén são telepáticos e usam seu poder de sugestão para controlar os outros. Seus criadores os usam para forçar os inimigos a se retirarem ou se renderem.

Hipnos mágén não carregam armas, dependendo inteiramente de suas habilidades psíquicas para manipular e prejudicar outras criaturas.

DEMOS MAGEN

Construto Médio, sem alinhamento

Classe de Armadura: 16 (cota de malha)

Pontos de Vida: 51 (6d8 + 24)

Deslocamento: 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Imunidade à Dano: veneno

Imunidade à Condição: amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas: entende os Idiomas de seu criador, mas não fala

Nível de Desafio: 2 (450 XP)

Fim Ardente. Se o mágén morrer, seu corpo se desintegra em uma explosão inofensiva de fogo e fumaça, deixando para trás tudo o que estava vestindo ou carregando.

Resistência à Magia: Um mágén tem vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Natureza Incomum: Um mágén não precisa de ar, comida, bebida ou sono.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: O mágén faz dois ataques corpo a corpo.

Espada Grande. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 9 (2d6+2) dano cortante.

Besta Leve. *Arma de Combate à Distância:* +4 para acertar, alcance 24m/96m, um alvo. **Dano:** 6 (1d8 + 2) dano perfurante.

GALVAN MAGEN

Construto Médio, sem alinhamento

Classe de Armadura: 14

Pontos de Vida: 68 (8d8 + 32)

Deslocamento: 9 metros., voo 9 metros. (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	18 (+4)	18 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	7 (-2)

Imunidade à Dano: elétrico, veneno

Imunidade à Condição: amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas: entende os Idiomas de seu criador, mas não fala

Nível de Desafio: 3 (700 XP)

Fim Ardente. Se o magen morrer, seu corpo se desintegra em uma explosão inofensiva de fogo e fumaça, deixando para trás tudo o que estava vestindo ou carregando.

Resistência à Magia: Um magen tem vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Natureza Incomum: Um magen não precisa de ar, comida, bebida ou sono.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: O magen faz dois ataques de *Toque Chocante*.

Toque Chocante. *Ataque Mágico Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5m., um alvo (o magen tem vantagem na jogada de ataque se o alvo estiver usando uma armadura de metal). **Dano:** 7 (1d6+4) de dano elétrico.

Descarga Estática (Recarga 5-6). O magen dispara um raio em uma linha de 18 m com 1,5m de largura. Cada criatura nessa linha deve fazer uma salvaguarda de Destreza CD 14 (com desvantagem se a criatura estiver usando uma armadura de metal), sofrendo 22 (4d10) de dano elétrico se falhar na salvaguarda ou metade do dano se for bem-sucedido.

HYPNOS MAGEN

Construto Médio, sem alinhamento

Classe de Armadura: 12

Pontos de Vida: 34 (4d8 + 16)

Deslocamento: 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	7 (-2)

Imunidade à Dano: veneno

Imunidade à Condição: amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas: entende os Idiomas de seu criador, mas não fala, telepatia 9 metros.

Nível de Desafio: 1 (200 XP)

Fim Ardente. Se o magen morrer, seu corpo se desintegra em uma explosão inofensiva de fogo e fumaça, deixando para trás tudo o que estava vestindo ou carregando.

Resistência à Magia: Um magen tem vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Natureza Incomum: Um magen não precisa de ar, comida, bebida ou sono.

AÇÕES

Chicote Psíquico. Os olhos do magen brilham em prata quando ele tem como alvo uma criatura que possa ver a 18 metros dele. O alvo deve ser bem sucedido em uma de salvaguarda Sabedoria CD 12 ou sofrer 11 (2d10) de dano psíquico.

Sugestão. O magen conjura a magia *sugestão* (salvaguarda CD 12), não exigindo componentes materiais. O alvo deve ser uma criatura com a qual o magen possa se comunicar telepaticamente. Se for bem-sucedido na salvaguarda, o alvo fica imune à magia *sugestão* deste magen pelas próximas 24 horas. O atributo de conjuração do magen é a Inteligência.

MIMICOS

Os **mímicos** são monstros que mudam de forma descritos no *Livro dos Monstros*. A variante apresentada aqui é um espécime particularmente grande e voraz - o resultado de experimentos Netherese com mímicos comuns - que cospem ácido.

DEVORADORES DE MENTES

Os devoradores de mentes, descritos no *Livro dos Monstros*, são criados por meio da **ceremorfose**, processo que se inicia com a implantação de um girino ilitídeo no cérebro de um hospedeiro humanoide. Após cerca de sete dias em sua nova casa, o girino transforma seu hospedeiro em um devorador de mentes. A nova criação normalmente não retém nenhuma memória de sua existência anterior.

GNOMO CEREMORFO

Por razões desconhecidas, a ceremorfose pode dar errado quando um **girino ilitídeo** é implantado no cérebro de um gnomo. Esse desvio pode ser devido à natureza quase mágica dos gnomos, ou simplesmente uma faceta de como suas mentes funcionam. Quando o processo é distorcido apenas ligeiramente, o devorador de mentes permanece do tamanho de um gnomo e é chamado de **gnomo ceremorfo**. Ele retém seu conhecimento da língua gnômica enquanto se torna capaz de falar o *Dialeto Obscuro* e *Subcomum*. Ele retém memórias fragmentadas de sua vida anterior e alinhamento anterior, para não mencionar uma propensão para a invenção.

Pistola Laser. Um **gnomo ceremorfo** frequentemente carrega um dispositivo feito em casa que funciona como uma pistola a laser (veja *“Armas de Fogo”* no *Livro do Mestre*). Esta arma é alimentada por uma célula de energia, que permite à arma disparar **50 tiros**. Depois de disparar o último tiro, o dispositivo fica inoperante. A célula de energia não pode ser removida sem destruir a arma.

MÍMICO CUSPIDOR

Monstruosidade Grande (metamorfo), neutro

Classe de Armadura: 14 (armadura natural)

Pontos de Vida: 85 (10d10 + 30)

Deslocamento: 6 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	9 (-1)	15 (+2)	10 (+0)

Perícias Furtividade +7

Imunidade à Dano: ácido

Imunidade à Condição: caído

Sentidos visão do escuro 18 metros., Percepção passiva 12

Idiomas —

Nível de Desafio: 5 (1.800 XP)

Mwtamorfo. O mímico pode usar uma ação para se transformar em um objeto ou retornar à sua forma verdadeira que é amorfa. Suas estatísticas são as mesmas em todas as foermas. Qualquer equipamento que estiver usando ou carregando não é transformado. Ele reverte para a forma verdadeira ao morrer.

Imobilizador. O mímico tem vantagem em jogadas de ataques contrar qualquer criatura agarrada por ele.

Resistência à Magia: O mímico tem vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Adesivo (Apenas na Forma de Objeto). O mímico adere a tudo que toca. Uma criatura Enorme ou menor aderida ao mímico também fica agarrada por ele (CD 16 para escapar). Testes de atributo feitos para escapar deste agarramento têm desvantagem.

Aparência Falsa (Apenas na Forma de Objeto). Enquanto o mímico permanecer imóvel, ele é indistinguível de um objeto comum.

AÇÕES

Ataque Múltiplo. O mímico faz três ataques: dois com seus pseudópodes e uma com sua mordida.

Pseudópode. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 3 metros, um alvo. **Dano:** 10 (1d10+5) dano contundente. Se o mímico está na forma de objeto, o alvo está sujeito à sua característica **Adesivo**.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 10 (1d10+5) dano perfurante mais 7 (2d6) dano ácido.

Cuspir Ácido (Recarga 5–6). O mímico cospe ácido em uma criatura que possa ver a 9 metros dele. O alvo deve fazer uma salvaguarda Destreza CD 14, sofrendo 32 (9d6+1) de dano ácido se falhar na salvaguarda, ou metade do dano se for bem-sucedido.



GNOMO CEREMORFO

Aberração Pequena, qualquer alinhamento

Classe de Armadura: 16 (couraça peitoral)

Pontos de Vida: 58 (13d6 + 13)

Deslocamento: 7,5m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	14 (+2)	12 (+1)	19 (+4)	17 (+3)	17 (+3)

Salvaguardas: Int +7, Sab +6, Car +6

Perícias: Arcanismo +7, Enganação +6, Intuição +6, Percepção +6, Persuasão +6, Furtividade +5

Sentidos: visão do escuro 36 m, Percepção passiva 16

Idiomas: Dialeto Obscuro, Gnômo, telepatia 36 m, Subcomum

Nível de Desafio: 5 (1.800 XP)

Conjuração Inata (Psíquico). O atributo de conjuração inata do ceremorfo é a Inteligência (CD 15 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

À vontade: detectar pensamentos, levitação

1/dia cada: dominar monstro, transição planar (somente pessoal)

Resistência à Magia. O ceremorfo tem vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

AÇÕES

Tentáculos. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 15 (2d10+4) dano psíquico. Se o alvo for Médio ou menor, ele é agarrado (CD 9 para escapar) e deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Inteligência CD 15 ou ficar atordoadado até que este agarramento termine.

Extração Cerebral. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5m., um humanoide incapacitado e agarrado pelo ceremorfo. **Dano:** 55 (10d10) dano perfurante. Se este dano reduzir o alvo a 0 pontos de vida, o ceremorfo mata o alvo, extraindo e devorando-lhe o cérebro.

Pistola Laser. *Arma de Combate à Distância:* +5 para acertar, alcance 12m/36m, um alvo. **Dano:** 12 (3d6+2) dano radiante.

Explosão Mental (Recarga 5–6). O ceremorfo emite magicamente energia psíquica em um cone de 18 metros. Cada criatura nesta área deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Inteligência CD 15 ou sofre 22 (4d8+4) dano psíquico e fica atordoadado por 1 minuto. Uma criatura pode repetir a salvaguarda no final de cada um dos seus turnos, encerrando o efeito sobre si em caso de sucesso.



GNOMO SQUIDLING

Quando o processo de transformar um gnomo em um devorador de mentes dá errado, o resultado é um **gnomo squidling** - um devorador de mentes deformado com membros fracos e delgados e tentáculos enormes. Ele depende da **levitação** para manter seu corpo no alto e usa seus tentáculos como pernas para impulsioná-lo ao longo de qualquer superfície em que esteja flutuando. A maioria dos devoradores de mente destrói squidlings à vista, por isso é raro ver uma ou mais dessas criaturas.

Squidlings comem cérebros para se sustentar, assim como outros devoradores de mentes fazem, e eles não se importam de onde vêm os cérebros.

GNOMO SQUIDLING

Aberração Pequena, sem alinhamento

Classe de Armadura: 8

Pontos de Vida: 10 (3d6)

Deslocamento: 4,5m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	7 (-2)	10 (+0)	4 (-3)	10 (+0)	3 (-4)

Sentidos visão do escuro 18 metros., Percepção passiva 10

Idiomas: entende Deep Speech e Gnome mas não pode falar, telepatia 18 metros.

Nível de Desafio: 1/2 (100 XP)

Conjuração Inata (Psiônico). O atributo de conjuração inata do squidling é a Inteligência (CD 7 para evitar magia). Ele pode conjurar inatamente a magia **levitação**, sem precisar de componentes materiais.

Resistência à Magia. O squidling tem vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

AÇÕES

Tentáculos. Arma de Combate Corpo a Corpo: +0 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 5 (2d4) dano psíquico. Se o alvo for Médio ou menor, ele é agarrado (CD 7 para escapar) e deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Inteligência CD 7 ou ficar atordoado até que este agarramento termine.

Extração Cerebral. Arma de Combate Corpo a Corpo: +0 para acertar, alcance 1,5 m., um humanoide incapacitado e agarrado pelo ceremorfo. **Dano:** 27 (5d10) dano perfurante. Se este dano reduzir o alvo a 0 pontos de vida, o squidling mata o alvo, extraindo e devorando-lhe o cérebro.

Beliscão Mental (Recarga 5-6). O squidling emite magicamente energia psíquica em um cone de 9 metros. Cada criatura nesta área deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Inteligência CD 7 ou sofrer 2 (1d4) de dano psíquico e ficar atordoada até o final de seu próximo turno.



CABRA MONTESA

As **cabras montesas** são encontradas por toda a Espinha do Mundo e nas encostas do Monte Kelvin, o seu pelo espesso e as camadas de gordura corporal as protegem do Frio Extremo. Elas são escaladoras experientes, capazes de pular e subir encostas íngremes.

As **cabras montesas** são territoriais, mas facilmente aplacadas com ofertas de comida. Sua teimosia as torna difíceis de domesticar.

CABRA MONTESA

Fera Média, sem alinhamento

Classe de Armadura: 11

Pontos de Vida: 13 (2d8 + 4)

Deslocamento: 12 metros, escalada 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sentidos: Percepção passiva 10

Idiomas: —

Nível de Desafio: 1/8 (25 XP)

Carga. Se a cabra se mover ao menos 6 metros em linha reta em direção a um alvo e, em seguida, atingi-lo com uma cabeçada, o alvo sofre 3 (1d6) pontos de dano contundente adicionais. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 12 ou fica caído.

Firmeza nos Pés. A cabra tem vantagem em salvaguardas de Força e Destreza feitas contra efeitos que a fariam ficar caída.

AÇÕES

Cabeçada. Arma de Combate Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 5 (1d6 +2) dano contundente.



Caçadores Reghed das Quatro Tribos

NÔMADES REGHED

Nômades Reghed são filhos da Geleira Reghed, como sugere seu nome. Eles são pessoas da tundra, conforme revelado por seus nomes tribais - o **alce**, o **tigre**, o **lobo**, o **urso**. São tribos do Vale do Vento Gélido, orgulhosas e fortes, ligadas a antigas tradições que os mantiveram vivos em inúmeros invernos rigorosos. Os **Reghed** usam peles pesadas, bem como luvas, botas e máscaras feitas de pele de animal, para se proteger do frio intenso.

Embora eles originalmente descendessem de humanos que eram predominantemente de olhos azuis e cabelos louros, as tribos Reghed assimilaram outras pessoas, adicionando sangue novo às suas fileiras cada vez menores. Costumava haver mais de quatro tribos Reghed,

mas todas as outras se dispersaram no século passado, com muitos de seus ex-membros se estabelecendo em Dez Burgos e abandonando seus costumes tradicionais.

As tribos Reghed dependem de um estilo de vida nômade para sobreviver, pois seguem rebanhos de renas ao longo da rota de migração anual dos animais. Quando montam acampamento, os povos da tribo vivem em grandes tendas redondas feitas de pele de veado e sustentadas por hastes de madeira. (Veja o **mapa 2.11** para uma configuração típica de acampamento Reghed.)

O *Livro dos Monstros* possui blocos de estatísticas que podem representar a maioria dos membros de uma tribo Reghed, conforme mostrado na tabela **Povo das Tribos Reghed**.

POVO DAS TRIBOS REGHED

Personagem	Bloco de Estatísticas
Caçador ou Guerreiro	Guerreiro Tribal com Sobrevivência +4; fala <i>Comum</i>
Xamã	Druída com Sobrevivência +4; fala <i>Comum</i> e <i>Druídico</i>
Chefe-Guerreiro do Clã ou Grande Guerreiro	Gladiador com armadura de gibão de peles ao invés de uma armadura de couro batido e Sobrevivência +5; fala <i>Comum</i>

Tribo do Urso

Conflitos internos estilhaçaram o que resta da Tribo do Urso hoje. A turbulência começou logo depois que um bando de caçadores da Tribo do Urso recuperou pedaços de chardalyn dos cadáveres congelados de vários anões. Alheios à magia demoníaca que se espalha pelo cristal, os membros da tribo usaram os fragmentos para formar cabeças para suas lanças e machados. O contato com o cristal corrompeu esses guerreiros ao longo do tempo, transformando-os em **berserkers chardalyn**. Sua crueldade forçou o rei a bani-los da tribo. Esses párias começaram a invadir os acampamentos da Tribo do Urso para sacrifícios, que eles oferecem a **Auril** para ganhar o favor da **Donzela Gélida**.

REI GUNVALD HALRAGGSON

O **Rei Urso**, de trinta anos, tem um porte impressionante e é conhecido por seu tamanho e força. Ele tenta ser honrado, mas muitas vezes é impiedoso e não muda de ideia facilmente. Ele tem problemas para se relacionar com os Dez-Burgueses, então os evita. Sua perspectiva sobre os habitantes das cidades pode mudar se eles o ajudarem a destruir os **berserkers chardalyn** que se voltaram contra os seus.

Gunvald teve três esposas em seis anos, cada uma das quais morreu enquanto ela estava grávida. Seus conselheiros temem que os deuses tenham amaldiçoado **Gunvald** e toda a tribo. Na verdade, a amorosa xamã do rei, **Ulkora**, deseja-o e envenenou secretamente suas esposas. Com o tempo, **Ulkora** espera que **Gunvald** volte seus olhos amorosos para ela e permita que ela dê à luz seu verdadeiro herdeiro. Se **Gunvald** soubesse a verdade, ele mataria **Ulkora**.

GUNVALD HALRAGGSON

Humanoide Médio (humano), neutro

Classe de Armadura: 13 (gibão de peles, escudo)

Pontos de Vida: 76 (9d8 + 36)

Deslocamento: 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	8 (-1)	18 (+4)	9 (-1)	10 (+0)	16 (+3)

Perícias Atletismo +8, Intimidação +6, Sobrevivência +3

Sentidos: Percepção passiva 10

Idiomas: Comum

Nível de Desafio: 5 (1.800 XP)

Indomável (3/Dia). Gunvald pode testar novamente uma salvaguarda na qual tenha falhado. Ele deve utilizar a nova jogada.

Golpes Ameaçadores (1/Turno). Gunvald causa 6 (1d12) de dano extra ao atingir um alvo com um ataque de arma. Se o alvo for uma criatura, ele deve ter sucesso em uma salvaguarda de Sabedoria CD 14 ou ficar amedrontado até o início do próximo turno de Gunvald.

Recuperar o Fôlego (Recarga depois de um descanso curto ou longo). Como uma ação bônus, Gunvald pode recuperar 15 pontos de vida.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: Gunvald faz três ataques corpo a corpo.

Machado de Batalha. Arma de Combate Corpo a Corpo: +8 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 9 (1d8 + 5) dano cortante, ou 10 (1d10 + 5) dano cortante quando usado com as duas mãos, mais 6 (1d12) de dano cortante se Gunvald usar **Golpes Ameaçadores**.

Azagaia. Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância: +8 para acertar, alcance 9m/36m., um alvo. **Dano:** 8 (1d6+5) dano perfurante, mais 6 (1d12) dano perfurante se Gunvald usar **Golpes Ameaçadores**.

TRIBO DO ALCE

Das quatro tribos Reghed restantes, a **Tribo do Alce** é a maior e a mais tolerante com os forasteiros. É também a tribo do herói **Wulfgar**, filho de **Beornegar**.

Os integrantes da Tribo do Alce veem o povo de Dez Burgos como “*gente mansa*”, malcriada e mal equipada para a vida no Vale do Vento Gélido. A tribo mantém distância de Dez Burgos para evitar mal-entendidos, já que o aparecimento dos caçadores da Tribo do Alce perto de Dez Burgos é conhecido por causar pânico a Dez-Burguenses que vivem em constante medo de ataques.

REI JARUND ELKHARDT

O Rei dos Alces é **Jarund Elkhardt**, um homem gigante conciso, porém atencioso, que tem quase cinquenta anos - velho para os padrões tribais. Ele liderou o Tribo do Alce por mais de metade de sua vida e a idade o tornou cauteloso. Ele viu outros reis e rainhas se erguerem e caírem, fez guerra com amigos e fez paz com seus inimigos e levou guerreiros que conhecia como bebês à morte em batalha. A tensão de seus longos anos de governo está gravada em seu rosto desgastado pelo tempo.

O falecido filho de Jarund, **Jarund Duas Vezes-Nascido**, foi morto há quase uma década enquanto tentava derrubar um urso das cavernas, deixando Jarund sem um herdeiro. Ele falhou em gerar outro filho com sua esposa, **Wynneth**, e sua amante, **Froya**, então o futuro de sua linhagem real permanece incerto.

O inverno inflexível de Auril preocupa **Jarund** profundamente, e ele frequentemente se volta para seu xamã, **Mjenir**, em busca de orientação. O rei respeita a compreensão do xamã sobre deuses e espíritos, e o fato de ambos os homens terem perdido seus filhos serve para fortalecer o vínculo entre eles. **Mjenir** acredita que a única maneira de quebrar a magia de Auril é matar a Deusa em sua casa, mas Jarund acredita que seus guerreiros não são fortes o suficiente para realizar essa tarefa sozinhos.

REI JARUND ELKHARDT

Humanoide Médio (humano), neutro

Classe de Armadura: 14 (gibão de peles, escudo)

Pontos de Vida: 104 (16d8 + 32)

Deslocamento: 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	18 (+4)

Salvaguardas: Con +5, Sab +5

Perícias: Atletismo +7, Intimidação +7, Sobrevivência +5

Sentidos: Percepção passiva 12

Idiomas: Comum, Anão

Nível de Desafio: 5 (1.800 XP)

Bruto. Uma arma de combate corpo a corpo concede um dado adicional de dano quando Jarund acerta com ela (incluso no dano).

AÇÕES

Ataque Múltiplo: Jarund faz três ataques corpo a corpo.

Martelo de Guerra. Arma de Combate Corpo a Corpo: +7 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 13 (2d8+4) dano contundente, ou 15 (2d10+4) dano contundente quando usado com as duas mãos.

Golpe de Escudo. Arma de Combate Corpo a Corpo: +7 para acertar, alcance 1,5m., one creature. **Dano:** 11 (2d6 + 4) dano contundente, e Jarund empurra o alvo a 1,5 metro dele se for Grande ou menor. Jarund então entra no espaço desocupado pelo alvo. Se o alvo for empurrado a menos de 1,5 m de uma criatura amigável a Jarund, essa criatura pode fazer um ataque contra o alvo como uma reação.

Azagaia. Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância: +7 para acertar, alcance 1,5m. ou alcance 9m/36m., um alvo.

Dano: 11 (2d6 + 4) dano perfurante.

TRIBO DO TIGRE

A **Tribo do Tigre** evita a Tribo do Alce, a mais forte e ataca o Urso, a mais fraca e a Tribo do Lobos. De todas as tribos Reghed, a **Tribo do Tigre** é a que mais se sente confortável se aproveitando da fraqueza de seus rivais, assim como de Dez Burgos.

Rainha Bjornhild Solvigsdottir e seu tigre dente-de-sabre, Grava



RAINHA BJORNHILD SOLVIGSDOTTIR

É incomum para uma mulher liderar uma tribo Reghed, mas Bjornhild é uma mulher extraordinária. A destemida esposa do falecido **Rei Korold**, ela lutou ao lado dele em muitas batalhas. Depois que o companheiro mamute de um gigante do gelo matou Korold, a formidável **Bjornhild** tomou seu lugar.

Bjornhild cultua a **Donzela Gélida** e é tão implacável que seus inimigos acreditam que ela tem gelo de verdade correndo em suas veias. Ela não tem filhos vivos que conheça, mas com a bênção de Auril, ela não precisará de herdeiros para preservar seu legado. **Bjornhild** pretende viver para sempre demonstrando sua fé inabalável na **Donzela Gélida** e se tornando a **Escolhida de Auril**.

Como se ela não fosse assustadora o suficiente, Bjornhild tem um tigre dente-de-sabre de estimação chamado **Grava**.

TRIBO DO LOBO

O Tribo do Lobo é a menor das quatro tribos Reghed remanescentes, e mesmo seus membros mais otimistas não acham que sobreviverão por muito mais tempo sob sua liderança atual. Para engrossar suas fileiras, os chefes recorreram a trazer estranhos para o rebanho, incluindo párias de Dez Burgos, membros marginalizados de outras tribos Reghed e até mesmo goblinoides.

ISARR KRONENSTROM

O **Tribo do Lobo** está sem rei ou rainha há anos. Seu chefe mais poderoso, Isarr Kronenstrom, é um bruto psicótico que adora **Malar**, o **Senhor das Bestas**. Ele caça Dez-Burguenses por esporte, se banha em seu sangue e provoca medo nos corações de seus inimigos. Vários membros do clã de Isarr o abandonaram ou foram mortos, mas os poucos que permaneceram são

RAINHA BJORNHILD SOLVIGSDOTTIR

Humanoide Médio (humana), neutro e mau

Classe de Armadura: 12 (gibão de peles)

Pontos de Vida: 102 (12d8 + 48)

Deslocamento: 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Perícias Atletismo +7, Intimidação +5, Sobrevivência +3

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas: Comum, Yeti

Nível de Desafio: 5 (1.800 XP)

Benção de Auril (3/Dia). Quando Bjornhild acerta uma criatura com um ataque de arma, o ataque causa 11 (2d10) dano congelante extra.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: Bjornhild faz dois ataques corpo a corpo.

Machado Grande. *Arma de Combate Corpo a Corpo*: +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 10 (1d12+4) dano cortante, mais 11 (2d10) dano congelante se Bjornhild usar a **Benção de Auril**.

Lança. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância*: +7 para acertar, alcance 1,5m. ou alcance 6m/18m., um alvo. **Dano:** 7 (1d6 + 4) dano perfurante, ou 8 (1d8 + 4) dano perfurante, se usado com as duas mãos para fazer um ataque corpo a corpo, mais 11 (2d10) dano congelante se Bjornhild usar a Benção de Auril.

ferozmente leais. Eles acreditam, incorretamente, que ele é o **Escolhido de Malar**.

Embora Isarr se intitule o **Rei dos Lobos**, poucos outros na Tribo do Lobo o apóiam nessa reivindicação, mas os outros chefes do clã dos Lobos são muito fracos e desorganizados para desafiá-lo.

ISARR KRONENSTROM

Humanoide Médio (humano), caótico e mau

Classe de Armadura: 15 (gibão de peles)

Pontos de Vida: 117 (18d8 + 36)

Deslocamento: 9 metros.

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

Perícias: Atletismo +6, Intimidação +6, Percepção +5, Furtividade +6, Sobrevivência +5

Sentidos: visão do escuro 18 metros., Percepção passiva 15

Idiomas: Comum

Nível de Desafio: 8 (3,900 XP)

Frenezi Sangrento. Isarr tem vantagem em jogadas de ataque corpo a corpo contra qualquer criatura que não tenha todos os seus pontos de vida.

Indomável (3/Dia). Isarr pode testar novamente uma salvaguarda na qual tenha falhado. Ele deve utilizar a nova jogada.

Audição e Olfato Aguçados. Isarr tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da audição ou do olfato.

AÇÕES

Ataque Múltiplo: Isarr faz três ataques corpo a corpo.

Foice. Arma de Combate Corpo a Corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 m., um alvo. **Dano:** 5 (1d4+3) dano perfurante, mais 13 (2d12) dano perfurante se o alvo não tiver aliados que ele possa ver a até 3 metros dele.

Besta Pesada. Arma de Combate à Distância: +6 para acertar, alcance 30m/120m., um alvo. **Dano:** 8 (1d10+3) dano perfurante.

Rena

Para não passar fome no inverno, os Nômades Reghed do Vale do Vento Gélido seguem as rotas de migração dos rebanhos de renas e têm o cuidado de não esgotar os rebanhos a ponto de os animais não poderem mais florescer ou se defender de outras. predadores naturais.

A rena adulta média tem 1,5 metro de altura no ombro e pesa 113 kg. As renas machos e fêmeas têm chifres, embora os chifres de um macho sejam maiores.

Estatísticas de Jogo. Uma rena usa o bloco de estatísticas alce no *Livro dos Monstros*. Estão aclimatados ao frio. Aproximadamente uma em cada seis renas no Vale do Vento Gélido tem uma característica mágica rara: **chifres que brilham no escuro** que emitem luz fraca para um guardião à 3 metros.



Retirado do site: © <http://miralinastewart.com/wp-content/themes/miramiratheme/library/images/art-full/whitestag-full.jpg>

RENA (REINDEER)

Fera Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura: 10

Pontos de Vida: 13 (2d10 +2)

Deslocamento: 15 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas —

Nível de Desafio: 1/4 (50 XP)

Carga. Ser a rena se mover ao menos 6 metros em linha reta em direção a um alvo e, em seguida, atingi-lo com uma cabeçada, o alvo sofre 7 (2d6) pontos de dano adicionais. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 13 ou fica caído.

AÇÕES

Cabeçada. Arma de Combate Corpo a Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 6 (1d6 +3) dano contundente.

Cascos. Arma de Combate Corpo a Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5m., uma criatura caída. **Dano:** 8 (2d4+3) dano contundente.

Foca (Seal)

As **focas** nativas do Mar do Gelo Móvel frequentemente encalham em blocos de gelo e costões rochosos. Elas estão aclimatadas ao clima frio e se alimentam principalmente de pequenos peixes, lulas e mariscos. Os filhotes de focas têm pelo branco-amarelado, que se tornam cinza prateado quando entram na idade adulta.

Golem de Neve

Um **golem de neve** é uma massa de neve que ganha vida por meio da magia. Armas não mágicas passam por sua forma de neve sem causar nenhum dano apreciável a ele, embora o calor seja sua condenação.



FOCA (SEAL)

Fera Média, sem alinhamento

Classe de Armadura: 11

Pontos de Vida: 9 (2d8)

Deslocamento: 6m., natação 12m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sentidos: visão do escuro 18 metros., Percepção passiva 11

Idiomas —

Nível de Desafio: 0 (0 ou 10 XP)

Prender a Respiração. Uma foca pode segurar a respiração por 15 minutos.

Olfato Aguçado. Uma foca tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependam do olfato.

AÇÕES

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +2 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 1 dano perfurante.

URSO-CORUJA DA NEVE

Um **urso-coruja da neve** combina as características físicas de um coruja da neve e um urso polar. Quando não está dormindo ou hibernando, ele galopa pela tundra gelada em busca de comida.

Estatísticas do jogo. O urso-coruja da neve usa o bloco de estatísticas do urso-coruja no *Livro dos Monstros*. Além disso, possui um deslocamento de 9 metros e está aclimatado ao frio.

CACHALOTE

Cachalotes são mamíferos aquáticos com dentes que podem crescer até 21 metros de comprimento. Seus predadores naturais incluem baleeiros e companheiros leviatãs, como **tartarugas-dragão** e **krakens**.



GOLEM DE NEVE

Construto Médio, sem alinhamento

Classe de Armadura: 8

Pontos de Vida: 39 (6d8 + 12)

Deslocamento: 3 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	6 (-2)	14 (+2)	1 (-5)	6 (-2)	1 (-5)

Vulnerabilidade à Dano: ígneo

Imunidade à Dano: gélido, veneno; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos.

Imunidade à Condição: amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos: percepção às cegas 18 m. (cego além desse alcance), Percepção passiva 8

Idiomas —

Nível de Desafio: 3 (700 XP)

Absorção Congelante: Sempre que o golem de neve for alvo de dano congelante, ele não sofre dano e recupera uma quantidade de pontos de vida equivalente ao dano congelante causado.

Forma Imutável. O golem é imune a qualquer magia ou efeito que altere sua forma.

Liquefazer. Enquanto estiver em uma área de calor extremo, o golem perde 1d6 pontos de vida no início de cada um de seus turnos.

Natureza Incomum: Um golem não precisa de ar, comida, bebida ou sono.

AÇÕES

Ataque Múltiplo. O golem faz três ataques corpo a corpo.

Pancada *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 5 (1d6 + 2) dano contundente mais 7 (2d6) dano congelante.

Bola de Neve. *Arma de Combate à Distância:* +0 para acertar, alcance 18 metros., um alvo. **Dano:** 9 (2d6+2) dano congelante.



URSO-CORUJA DA NEVE

Monstruosidade Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura: 13 (armadura natural)

Pontos de Vida: 59 (7d10 + 21)

Deslocamento: 12 m., natação 9 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Perícias Percepção +3

Sentidos visão do escuro 18 metros., Percepção passiva 13

Idiomas —

Nível de Desafio: 3 (700 XP)

Visão e Olfato Aguçados. O urso-coruja tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da visão ou do olfato.

AÇÕES

Ataque Múltiplo. O urso-coruja da neve faz dois ataques: um com o bico e um com as garras.

Bico. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 10 (1d10 +5) dano perfurante.

Garras. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 14 (2d8 +5) dano cortante.

CACHALOTE

Fera Colossal, sem alinhamento

Classe de Armadura: 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 189 (14d20 + 42)

Deslocamento 0 m., natação 18 metros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	8 (-1)	17 (+3)	3 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sentidos blindsight 36 m., Percepção passiva 11

Idiomas —

Nível de Desafio: 8 (3.900 XP)

Ecolocalização. A baleia não pode usar sua percepção às cegas enquanto estiver surda.

Prender a Respiração. A baleia pode prender a respiração por 90 minutos.

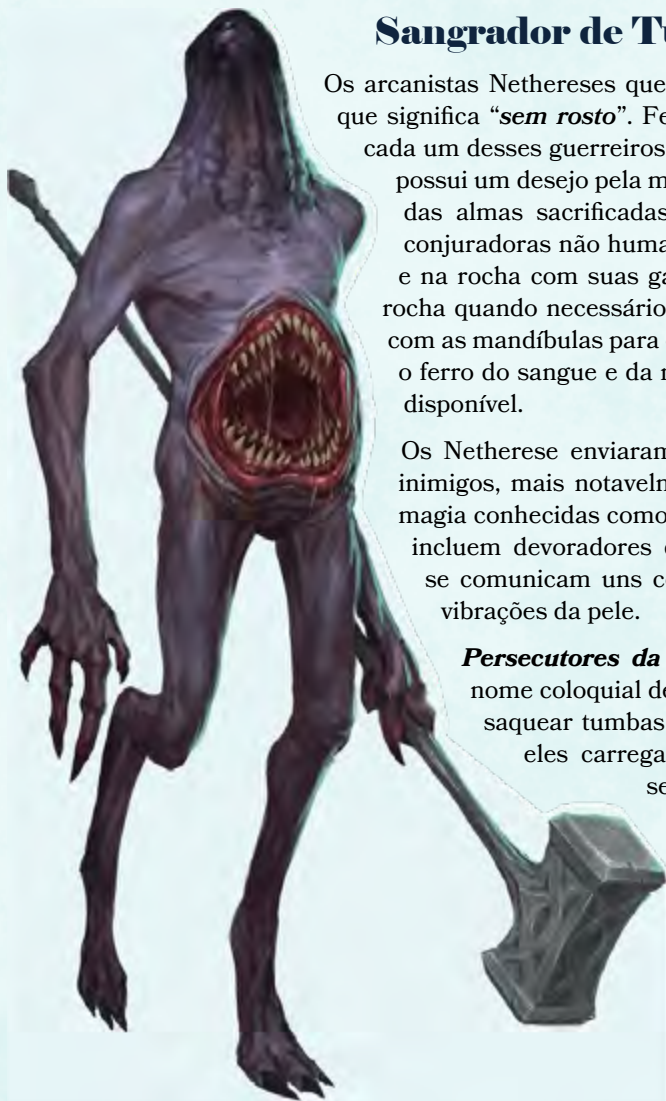
Audição Aguçada. A baleia tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da audição.

AÇÕES

Ataque Múltiplo. A baleia faz dois ataques: um com a mordida e outro com a cauda.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 21 (3d8+8) dano perfurante. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, deve ser bem sucedida em uma salvaguarda Destreza CD 14 ou ser engolido pela baleia. Uma criatura engolida tem cobertura total contra ataques e outros efeitos fora da baleia e sofre 3 (1d6) de dano por ácido no início de cada turno da baleia. Se a baleia sofrer 30 de dano ou mais em um único turno de uma criatura dentro dela, a baleia deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 16 no final do turno ou regurgita todas as criaturas engolidas, que ficam caídas em um espaço a até 3 metros da baleia. Se a baleia morrer, a criatura engolida não fica mais contida por ela e pode escapar do cadáver usando 6 metros de deslocamento, saindo e ficando caída.

Cauda. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. **Dano:** 18 (3d6 + 8) dano contundente, ou 37 (6d6 + 16) dano contundente se o alvo for um objeto.



Sangrador de Tumbas

Os arcanistas Nethereses que criaram essas criaturas as chamavam de “**thaluud**”, que significa “**sem rosto**”. Feitos a partir da fusão da magia e da terra elemental, cada um desses guerreiros assexuados e sem pelos tem 4,5 m a 6,5m de altura e possui um desejo pela magia, uma memória herdada (composta de lembranças das almas sacrificadas em sua criação) e um ódio insano para criaturas conjuradoras não humanas. Os sangradores de tumbas podem cavar na terra e na rocha com suas garras ou usar suas marretas de metal para quebrar a rocha quando necessário. Eles absorvem água pela pele e esmagam as rochas com as mandíbulas para extrair o sustento mineral. Eles também podem digerir o ferro do sangue e da medula óssea, se a rocha rica em minerais não estiver disponível.

Os Netherese enviaram os **thaluuds** ao Subterrâneo para exterminar seus inimigos, mais notavelmente as criaturas em forma de funil devoradoras de magia conhecidas como **phaerimm**. Outras criaturas alvejadas pelos thaluuds incluem devoradores de mentes, derros, drow e duergar. Os sangradores se comunicam uns com os outros por meio de um zumbido criado pelas vibrações da pele.

Persecutores da Magia. Os sangradores de tumbas receberam seu nome coloquial devido ao hábito de se enterrarem nas profundezas para saquear tumbas, templos e cavernas em busca de itens mágicos, que eles carregam. Eles geralmente tentam apreender a magia dos seres que encontram.

Magia é sagrada para os sangradores. Eles não usam nenhum item mágico que adquirem, em vez disso, escolhem proteger e venerar tais itens. Os sangradores passam suas longas vidas em busca da fonte de toda a magia, que eles acreditam estar escondida nas profundezas do Subterrâneo. Eles ficam maravilhados com os elementais da terra, acreditando que eles vêm diretamente dessa fonte, e relutam em atacá-los.

SANGRADOR DE TUMBAS

Construto Enorme, leal e neutro

Classe de Armadura: 17 (armadura natural)

Pontos de Vida: 207 (18d12 + 90)

Deslocamento: 9 metros., escavar 3 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)

Perícias: Percepção +6

Resistência à Dano: elétrico

Imunidade à Dano: ígneo, gélido

Imunidade à Condição: amedrontado, enfeitiçado

Sentidos: percepção às cegas 73 m. (cego além desse alcance), Percepção passiva 16

Idiomas: entende Comum e Subcomum mas não pode falar, telepatia 18 metros.

Nível de Desafio: 10 (5.900 XP)

Morte Petrificada. Um sangrador reduzido a 0 pontos de vida se transforma em uma estátua de pedra sem vida. Tudo o que está vestindo ou carregando não é transformado.

Natureza Incomum: Um sangrador de tumbas não precisa de ar, comida, bebida ou sono.

Sentir Magia. O sangrador de tumbas sente a magia a até 9 metros dele e pode usar uma ação para descobrir a localização de qualquer criatura, objeto ou área nesse alcance que contenha magia. Esse sentido penetra barreiras, mas é bloqueado por uma fina folha de chumbo.

Escavador. O sangrador pode cavar através da rocha sólida na metade de seu deslocamento e deixa um túnel de 3 metros de largura e 6 metros de altura em seu rastro.

AÇÕES

Ataque Múltiplo. O sangrador de tumbas faz dois ataques corpo a corpo com sua marreta ou com suas garras. Se atingir a mesma criatura com ambas as garras, ele pode puxar aquela criatura para um raio de 1,5 m de sua boca e fazer um ataque de mordida contra ela.

Mordida. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 22 (3d10 + 6) dano cortante.

Garra. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 3 m., um alvo. **Dano:** 16 (3d6 + 6) dano cortante.

Marreta. *Corpo a corpo ou Arma de Combate à Distância:* +10 para acertar, alcance de 4,5 m ou alcance de 9m/36 m, um alvo. **Dano:** 27 (6d6+6) dano contundente ou energético (escolha do sangrador). Se arremessado, a marreta retorna ao sangrador no final de seu turno, pousando aos pés do sangrador se ele não tiver uma mão livre para pegar a arma.

VERBEEG

Verbeeg são gigantes que se assemelham a humanos enormes com membros esguios e faces alongadas. Alguns possuem outras características que lhes conferem um aspecto assustador.

Os **Verbeeg** fabricam suas próprias armaduras e armas. Eles preferem lanças arremessadas acima de todas as outras armas, e um verbeeg geralmente tem várias lanças para esse propósito.

Saqueadores. Os Verbeeg se comportam como bandidos, roubando pessoas que encontram na selva. Se a comida é escassa, eles matam essas mesmas pessoas e as comem. Eles preferem morar em lugares abandonados, muitas vezes compartilhando território com gigantes e ogros das colinas. Não é incomum encontrar uma gangue de gigantes da colina e ogros liderados por um **verbeeg**, já que os verbeeg são muito mais espertos do que seus primos brutais. **Verbeeg** também gostam da companhia de feras mamíferas e permite que ursos, lobos, worgs e outros predadores façam covis com eles. Eles capturam e mantêm cavalos, mulas, ovelhas, cabras e gado para alimentação e comércio.

Passolargos. Alguns verbeeg adoram os Deuses da Natureza e ajudam a defender o mundo natural. Estes verbeeg de temperamento uniforme são chamados de **Passolargos** e são abençoados com habilidades de **Conjuração Inata**.

VERBEEG SAQUEADOR

Gigante Grande, neutro e mau

Classe de Armadura: 14 (gibão de peles, escudo)

Pontos de Vida: 85 (10d10 + 30)

Deslocamento: 12 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Salvaguardas: Des +2, Con +5

Perícias: Lidar com Animais +2, Atletismo +6, Furtividade +2

Sentidos: Percepção passiva 10

Idiomas: Comum, Gigante

Nível de Desafio: 4 (1.100 XP)

Portador de Arma Simples. Uma arma simples causa um dado adicional de dano quando o verbeeg acerta com ela (inclusive no ataque).

AÇÕES

Ataque Múltiplo: O verbeeg faz dois ataques corpo a corpo.

Lança. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +6 para acertar, alcance 1,5 metro ou alcance 6m/18 m, um alvo. **Dano:** 14 (3d6+4) dano perfurante, ou 17 (3d8+4) dano perfurante, se usado para fazer um ataque à distância ou usado com as duas mãos para fazer um ataque corpo a corpo.



VERBEEG PASSOLARGO

Gigante Grande, neutro

Classe de Armadura: 14 (gibão de peles)

Pontos de Vida: 119 (14d10 + 42)

Deslocamento: 15 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)

Salvaguardas: Des +5, Con +6, Sab +5

Perícias: Lidar com Animais +5, Atletismo +7, Furtividade +5

Sentidos: Percepção passiva 12

Idiomas: Comum, Gigante

Nível de Desafio: 5 (1.800 XP)

Conjuração Inata. O atributo de conjuração do verbeeg é a Sabedoria. Ele pode conjurar inatamente as magias a seguir, sem precisar de componentes materiais:

1/dia cada: *caminhar sobre as águas, mensageiro animal, movimentação livre, névoa obscura, passo sem rastro, silêncio;*

Portador de Arma Simples. Uma arma simples causa um dado adicional de dano quando o verbeeg acerta com ela (inclusive no ataque).

AÇÕES

Ataque Múltiplo: O verbeeg faz dois ataques corpo a corpo.

Lança. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +7 para acertar, alcance 1,5m. ou alcance 6m/18 m., um alvo. **Dano:** 14 (3d6+4) dano perfurante, ou 17 (3d8+4) dano perfurante, se usado para fazer um ataque à distância ou usado com as duas mãos para fazer um ataque corpo a corpo.

Funda. *Arma de Combate à Distância:* +5 para acertar, alcance 9m/36m., um alvo. **Dano:** 9 (3d4+2) dano contundente. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15 ou ficará atordoada até o final de seu próximo turno.



MORSAS

As morsas são mamíferos marinhos volumosos que favorecem os climas árticos e se comunicam por meio de grunhidos e rugidos. Um espécime adulto típico pesa pelo menos 900 kg. Os humanos os caçam por sua carne, gordura, pele, ossos e presas.

Morsas Gigantes: As morsas gigantes são criaturas enormes e mal-humoradas do tamanho de elefantes. Um espécime adulto típico pesa pelo menos 5.400 kg.

MORSA

Fera Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura: 9

Pontos de Vida: 22 (3d10 + 6)

Deslocamento: 6 m, natação 12m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	9 (-1)	14 (+2)	3 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas —

Nível de Desafio: 1/4 (50 XP)

Prender a Respiração. Uma morsa pode segurar a respiração por 10 minutos.

AÇÕES

Presas. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 7 (2d4 + 2) dano perfurante.

MORSA GIGANTE

Fera Enorme, sem alinhamento

Classe de Armadura: 9

Pontos de Vida: 85 (9d12 + 27)

Deslocamento: 6 m., natação 12 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	9 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Sentidos visão do escuro 18 metros., Percepção passiva 10

Idiomas —

Nível de Desafio: 4 (1,100 XP)

Prender a Respiração. Uma morsa pode segurar a respiração por 30 minutos.

AÇÕES

Ataque Múltiplo. A morsa faz dois ataques: um com sua pancada corporal e outra com suas presas.

Pancada Corporal *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 15 (2d8 + 6) dano contundente.

Presas. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 16 (3d6 + 6) dano perfurante.

Yeti

O **yeti** e o **abominável yeti** são descritos no *Livro dos Monstros*. Este registro fornece informações do jogo para o **yeti filhote**, que as pessoas raramente encontram. Os yetis adultos são muito protetores com seus filhotes, mantendo-os escondidos do resto do mundo. Um **yeti filhote** tem entre 1 e 7 anos.

Yeti filhotes são tão voláteis e mesquinhos quanto seus pais, seu medo diminui apenas por seu tamanho. Com 90 cm de altura em média, eles gostam de intimidar criaturas de sua altura ou menores. Mas eles são facilmente intimidados por criaturas maiores e mais fortes. Um yeti filhote intimidado pode ser controlado, pelo menos por um tempo, mas criar um para ser qualquer coisa diferente de um predador selvagem e carnívoro é incrivelmente difícil (embora não impossível).



YETI FILHOTE

Monstruosidade Pequena, caótico e mau

Classe de Armadura: 11 (armadura natural)

Pontos de Vida: 9 (2d6 + 2)

Deslocamento: 6 m., escalada 6 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Imunidade à Dano: gélido

Sentidos visão do escuro 18 metros., Percepção passiva 9

Idiomas: entende Yeti mas não pode falar

Nível de Desafio: 1/8 (25 XP)

Olfato Aguçado. Um yeti tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam do olfato.

Camuflagem de neve. O yeti tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder em terrenos nevados.

AÇÕES

Garra. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +2 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 2 (1d4) dano cortante mais 2 (1d4) dano congelante.

ABOMINÁVEL YETI

Monstruosidade Enorme, caótico e mau

Classe de Armadura: 15 (armadura natural)

Pontos de Vida: 137 (11d12 + 66)

Deslocamento: 12 m, escalada 12 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	10 (+0)	22 (+6)	9 (-1)	13 (+1)	9 (-1)

Perícias Percepção +5, Furtividade +4

Imunidade à Dano: gélido

Sentidos: visão do escuro 18 metros., Percepção passiva 15

Idiomas: Yeti

Nível de Desafio: 9 (5.000 XP)

Medo do Fogo. Se o yeti sofrer dano ígneo, ele tem desvantagem em jogadas de ataque e nos testes de atributo até o fim do seu próximo turno.

Olfato Aguçado. Um yeti tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependam do olfato.

Camuflagem de neve. O yeti tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder em terrenos nevados.

AÇÕES

Ataque Múltiplo. O yeti pode usar seu Olhar Congelante e fazer dois ataques de garra.

Garra: *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +11 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano:** 14 (2d6 + 7) dano cortante mais 7 (2d6) dano congelante.

Olhar Congelante. O yeti escolhe como alvo uma criatura à vista e a até 9 metros dele. Se puder ver o yeti, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 18 contra esta magia ou sofre 21 (6d6) pontos de dano gélido e, em seguida, fica paralisado por 1 minuto, a menos que seja imune a dano gélido. O alvo pode repetir a salvaguarda no final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito sobre si em caso de sucesso. Se a salvaguarda do alvo for bem-sucedida, ou efeito terminar para ele, o alvo fica imune ao olhar desse yeti por 1 hora.

Sopro Congelante. (Recarga 6). O yeti exala um cone de 9 metros de ar gélido. Cada criatura nessa área deve fazer uma salvaguarda de Constituição CD 18, sofrendo 45 (10d8) pontos de dano congelante se falhar, ou metade do dano em caso de sucesso.

APÊNDICE D: MAGIA

Este Apêndice descreve os novos itens mágicos, grimórios e magias encontrados nesta aventura.

ITENS MÁGICOS

Novos itens mágicos encontrados nesta aventura são apresentados abaixo em ordem alfabética.

ABRACADABRUS



Item Maravilhoso, Muito raro

Um **abracadabus** é um baú de madeira decorado com pedras preciosas que pesa 11 quilos quando vazio. Seu compartimento interno é um cubo medindo 45 cm de lado.

O baú tem **20 cargas**. Uma criatura pode usar uma ação para tocar a tampa fechada do baú e gastar 1 das cargas do baú ao nomear um ou mais objetos não mágicos (incluindo matérias-primas, alimentos e líquidos) com valor total de **1 po** ou menos. Os objetos nomeados aparecem magicamente no baú, desde que todos possam caber dentro dele e o baú não contenha mais nada. Por exemplo, o baú pode conjurar um prato de morangos, uma tigela de sopa quente, uma jarra d'água, um bicho de pelúcia ou um saco de vinte estrepes. A comida e a bebida conjurada pelo peito são deliciosas, estragando-se se não forem consumidas após 24 horas. As gemas e metais preciosos criados pelo baú desaparecem após 1 minuto.

O baú recupera **1d20 cargas** gastas diariamente ao amanhecer. Se a última carga do item acabar, role um **d20**. Com um **1**, o baú perde sua magia (tornando-se um baú comum) e suas gemas se transformam em pó.



CALDEIRÃO DA ABUNDÂNCIA

Item Maravilhoso, raro

Este caldeirão é feito de cobre espesso que ficou verde com o tempo. Tem 1,2 m de largura, uma boca de 1 m de diâmetro, pesa 22,5 kg e pode conter até 113 litros de líquido. Em relevo nas laterais salientes estão imagens de sátiros e ninfas em repouso, segurando conchas. O caldeirão vem com tampa e alças laterais. Assenta sobre cinco pezinhos com garras que o impedem de tombar.

Se a água for colocada no caldeirão e mexida por 1 minuto, ela se transforma em um cozido quente e saudável, que pode fornecer uma refeição nutritiva para até quatro pessoas para cada 3,5 litros. O guisado permanece quente enquanto estiver no caldeirão, então esfria naturalmente após ser removido. A parte externa do caldeirão permanece segura ao toque, apesar do calor do guisado.

O caldeirão pode fazer ensopado três vezes. Então, ele deixa de funcionar até o próximo amanhecer, quando recupera todos os seus usos.

ANZOL DA ALEGRIA DO PESCADOR

Item Maravilhoso, raro

Este pequeno anzol prateado tem uma pequena pena de ouro presa a ele. Para funcionar, o anzol com penas deve ser amarrado à ponta de uma linha de pesca e imerso em água suficiente para encher pelo menos um cubo de 3 metros. No final de cada hora ininterrupta de imersão, role um d6. Em um 6, um peixe mágico flexível de 15 cm de comprimento aparece na ponta do anzol. A cor e as propriedades dos peixes conjurados são determinadas rolando na tabela Anzol da Alegria do Pescador. Uma vez que o anzol evoca um peixe, ele não pode fazer isso novamente até o próximo amanhecer.

ANZOL DA ALEGRIA DO PESCADOR		
d20	Cor do Peixe	Resultado
1-10	Verde com faixas de cobre	Este peixe saboroso fornece alimento para um dia inteiro para uma criatura que o come. O peixe perde esta propriedade e apodrece se não for comido nas 24 horas seguintes à captura.
11-14	Amarelo com listras pretas	Uma vez removido do anzol, este peixe de sabor horrível pode ser lançado a até 16 metros, tendo como alvo uma criatura que o atirador possa ver. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Força CD 15 ou ser derrubado. O peixe então desaparece.
15-18	Azul com faixas brancas	Quando solto do anzol, esse peixe se contorce, abre asas, segue você e canta uma bela melodia em Aquan. Ele desaparece após 2d4 horas ou quando reduzido a 0 pontos de vida . O peixe usa o bloco de estatísticas piranha, exceto que pode respirar ar e tem um deslocamento de voo de 9 metros.
19-20	Dourado com listras prateada	Este peixe saboroso fornece alimento para um dia inteiro para uma criatura que o come e concede 2d10 pontos de vida temporários a essa criatura. O peixe perde essas propriedades e apodrece se não for comido dentro de 24 horas após a captura.

LANTERNA DE RASTREAMENTO

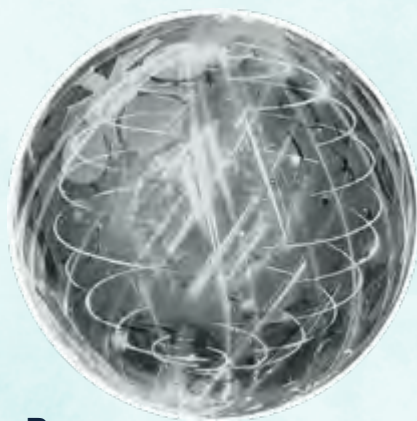
Item Maravilhoso, Comum

Esta lanterna coberta queima por 6 horas com 1 litro de óleo, emitindo luz forte em um raio de 9 metros e luz fraca por mais 9 metros.

Cada lanterna de rastreamento é projetada para rastrear um certo tipo de criatura, que é determinado rolando na tabela de **Lanterna de Rastreamento**. Uma vez determinado, este tipo de criatura não pode ser alterado. Enquanto a lanterna estiver a 90 m de qualquer criatura desse tipo, sua chama fica verde brilhante. A lanterna não indica a localização exata da criatura, no entanto.

LANTERNA DE RASTREAMENTO

1d10	Tipo de Criatura	1d10	Tipo de Criatura
1	Aberrações	6	Feéricos
2	Celestiais	7	Íferos
3	Construtos	8	Gigantes
4	Dragões	9	Monstruosidades
5	Elementais	10	Mortos-Vivos



ORBE DO PROFESSOR

Item Maravilhoso, raro

Cada **orbe do professor** assume a forma de uma esfera lisa e sólida de 2 kg de quartzo cinza esfumado, do tamanho de uma toranja. Um exame minucioso revela duas ou mais pontadas de luz prateada no fundo da esfera.

Um **orbe do professor** é senciente e tem a personalidade de um estudioso. Seu alinhamento é determinado rolando na tabela de alinhamento na seção **“Itens Mágicos Sensíveis”** no **Capítulo 7** do **Livro do Mestre**. Independentemente de sua disposição, o orbe tem **Inteligência 18**, e os valores de Sabedoria e Carisma são determinados ao rolar **3d6** para cada habilidade. O orbe fala, lê e entende **quatro idiomas**, e pode ver e ouvir normalmente até uma distância de 18 metros. Ao contrário da maioria dos itens sencientes, o orbe não tem vontade própria e não pode iniciar um conflito com a criatura que o possui.

Um **orbe do professor** tem amplo conhecimento de quatro disciplinas acadêmicas restritas. Ao fazer um teste de Inteligência para recuperar o conhecimento de qualquer uma de suas áreas de especialização, o orbe tem um bônus de **+9** em seu teste (incluindo seu modificador de Inteligência).

Além do conhecimento que possui, um orbe do professor pode conjurar o truque **mãos mágicas** à vontade. Ele usa a magia apenas para se transportar. Seu atributo de conjuração é a Inteligência.

PROFESSOR SKANT

Item Maravilhoso, raro

O orbe do professor possuído por **Vellynne Harpell** e roubado por **Nass Lantomir** se chama **Professor Skant**. É leal e bom e tem uma **Sabedoria 11** e **Carisma 9**. Ele fala e lê **Comum**, **Dracônico**, **Élfico** e **Loross** (a língua morta do Império de Netheril). O **Professor Skant** é um tagarela e assume que todos os humanoides são estúpidos. Ao elaborar suas áreas de especialização, adota um tom involuntariamente condescendente. Possui as seguintes quatro áreas de especialização:

- A **História de Netheril** (veja a barra lateral **“Destino de Netheril”**)
- **Vampirismo** e as características dos vampiros
- Rituais que envolvem a preparação, o engarrafamento e bebida de **Elverquisst** (um licor élfico raro de cor rubi destilado do sol e frutas raras de verão)
- O **Tarrasque** (veja o **Livro dos Monstros**)



CRISTAL PSI

Item Maravilhoso, incomum (requer sintonização por uma criatura com um valor de Inteligência de 3 ou superior)

Este cristal concede telepatia enquanto você permanecer sintonizado com ele. Veja a introdução do **Livro dos Monstros** para regras sobre como essa telepatia funciona.

O cristal também brilha com uma luz interna arroxeadada enquanto você está sintonizado com ele.

Quanto mais alta sua Inteligência, maior a intensidade da luz e maior o alcance da telepatia (consulte a tabela de **Propriedades do Cristal Psi**).

PROPRIEDADES DO CRISTAL PSI

Valor de Inteligência	Alcance da Telepatia	Intensidade da Luz
3-7	4,5 metros	Luz escurecida em um alcance de 1,5 m
8-11	9 metros	Luz Intensa em um raio de 1,5 m e luz fraca por mais 1,5 m.
12-15	18 metros	Luz Intensa em um raio de 3 m e luz fraca por mais 3 metros
16 ou maior	16 metros	Luz Intensa em um raio de 4,5m e luz fraca por mais 4,5m

PERGAMINHO DE INVOCAÇÃO DO TARRASQUE

Pergaminho, Lendário

Usar uma ação para ler o pergaminho faz com que o **tarrasque** (veja a entrada da criatura no *Livro dos Monstros*) apareça em um espaço desocupado que você possa ver a cerca de 1,6 km de você. O tarrasque desaparece quando cai para **0 pontos de vida** e é hostil a todas as outras criaturas que não ele mesmo.



PERGAMINHO DO COMETA

Pergaminho, Lendário

Usando uma ação para ler o pergaminho, você faz um cometa cair do céu e se espatifar no chão em um ponto que você possa ver a até 1,6 km de distância de você. Você deve estar ao ar livre quando usar o pergaminho, ou nada acontecerá e o pergaminho será desperdiçado.

O cometa cria uma cratera de 15 metros de profundidade e 150 metros de raio no impacto. Qualquer criatura neste raio deve fazer uma salvaguarda de Destreza **CD 20**, sofrendo **30d10** de dano de energia se falhar na salvaguarda, ou metade do dano se for bem-sucedida. Todas as estruturas no raio da cratera são destruídas, assim como todos os objetos não mágicos que não estão sendo usados ou carregados.

CUBO TERMAL

Item Maravilhoso, Comum

Este cubo de 7,5 cm de enxofre sólido gera calor seco o suficiente para manter a temperatura dentro de 4,5 m dele a 35 graus Celsius.

MYTHALLAR DE YTHRYN

Item Maravilhoso, lendário (requer sintonização com um conjurador)

Um **mythallar** parece uma enorme bola de cristal mantida em um berço ornamentado. O globo emite uma luz intensa em um raio de 90 m e uma luz fraca em um raio adicional de 90 m. O globo retira magia da **Trama** que pode ser aproveitada para vários fins. Por exemplo, os magos Netherese usaram mythallars para manter suas cidades no alto e fortalecer seus itens mágicos. Quanto maior o mythallar, mais magia ele pode conter. Os maiores mythallars têm 45 m de diâmetro.

O **Mythallar de Ythryn** é um dispositivo relativamente pequeno - com apenas 15 metros de diâmetro. Para se sintonizar com este mythallar, uma criatura deve terminar um descanso curto a 9 metros dele, meditando no mythallar. Até oito criaturas podem ser sintonizadas com ele ao mesmo tempo; caso contrário, o mythallar de Ythryn segue as regras de sintonização do *Livro do Mestre*. Se uma nona criatura tentar se sintonizar com o mythallar, nada acontecerá.

Todas as criaturas sintonizadas com o mythallar de Ythryn podem sentir quando o dispositivo está sendo usado. Uma criatura sintonizada com o dispositivo pode usar qualquer uma de suas propriedades, mas apenas se todas as outras criaturas sintonizadas com o dispositivo concordarem em permitir. As propriedades do mythallar de Ythryn são as seguintes:

- Enquanto você está no mesmo plano de existência que o mythallar de Ythryn, você pode usar uma ação para fazê-lo voar em qualquer direção que você escolher em um deslocamento de 9 metros. Toda matéria a 150 metros do dispositivo se move com ele. O mythallar de Ythryn e todas as estruturas sustentadas por ele pairam no lugar quando não estão em movimento.



- Como uma ação, você pode fazer com que um item mágico que esteja segurando a 9 metros do mythallar de Ythryn recupere imediatamente todas as suas cargas ou usos gastos. Um item mágico recarregado desta maneira não pode ser recarregado pelo mythallar de Ythryn novamente até que o item recupere as cargas gastas ou use por conta própria.

- Você pode usar o mythallar de Ythryn para conjurar a magia **controlar o clima** sem exigir nenhum componente e sem a necessidade de estar ao ar livre. Este lançamento da magia tem um raio de 80 km. Durante o tempo de conjuração da magia, você deve estar a 9 metros do mythallar de Ythryn ou a magia falhará.

Tocando no Mythallar. Qualquer criatura que tocar o globo do mythallar deve fazer uma salvaguarda de Constituição CD 22, sofrendo 180 (20d10 +70) de dano radiante se falhar na salvaguarda ou metade do dano se for bem-sucedida. Mortos-vivos têm desvantagem nesta salvaguarda. Qualquer objeto que toca o globo, que não seja um artefato ou o suporte do mythallar, é desintegrado instantaneamente (sem salvaguarda).

LIVROS

Dois livros são descritos nesta seção. Os personagens podem encontrar **O Codicilo de Branco** na residência de Auril (veja Capítulo 5) e **Os Encantamentos de Iriolarthas** na necrópole Netherese escondida sob a Geleira Reghed (veja Capítulo 7).

O CODICILO DE BRANCO

Item Maravilhoso

O Codicilo de Branco é um volume alto e fino encadernado em pele de arminho branco sobre tábuas temperadas de pinho branco e selado com um fivela e fechadura de prata manchada. O livro é frio ao toque e a pele está gasta pelo uso. As vinte e sete páginas são de pergaminho pintado com prata dourada nas bordas externas. O conjunto é costurado a uma capa de couro com tiras de tendões, o que o torna bastante durável.

Uma criatura com o codicilo em sua posse tem resistência a dano congelante.

O codicilo foi escrito por seguidores de Auril como uma introdução à sua adoração. A primeira página é uma página de título com o símbolo do floco de neve de Auril nela. As páginas restantes descrevem vários rituais e cerimônias sacerdotais com detalhes assustadores. Aninhado entre essas descrições está uma magia que os magos podem aprender (dedos congelantes e um poema chamado “*A Geada da Donzela Gélida*” (veja o Apêndice E). O poema é um encantamento cujo poder pode ser usado para dividir uma geleira (veja o Capítulo 6). O poema pode ter outros recursos, a seu critério.

OS ENCANTAMENTOS DE IRIOLARTHAS

Os **Encantamentos de Iriolarthas** é um grimório pesado. Suas capas de couro preto têm vermes mortos e dentes colados a elas, revestidas com verniz brilhante. Nesta exibição mórbida na capa frontal está uma runa dourada que se assemelha a um olho estilizado com uma pupila em forma de chama de vela - o sigilo de Iriolarthas, um lich Netherese.



O Codicilo de Branco



Os Encantamentos de Iriolarthas

O livro contém 60 páginas de papel pergaminho amarelo. Escritos nessas páginas estão as seguintes magias de mago:

1º Círculo: *alarme, detectar magia, escudo, gargalhada nefasta de Tasha, identificar, mísseis mágicos, onda trovejante;*

2º Círculo: *arrombar, chama contínua, flecha ácida de Melf, invisibilidade, levitação, reflexos, **tranca arcana**;*

3º Círculo: *animar mortos, bola de fogo, clarividência, contramagia, dissipar magia, glifo de proteção, rogar maldição;*

4º Círculo: *assassino fantasmagórico, banimento, malogro, olho arcano, porta dimensional, tentáculos negros de Evard;*

5º Círculo: *contato extraplanar, dominar pessoa, mão de Bigby, névoa mortal, telecinese, vidência;*

6º Círculo: *criar morto-vivo, dança irresistível de Otto, desintegrar, globo de invulnerabilidade, mover terra;*

7º Círculo: *criar mágica, dedo da morte, rajada prismática, teletransporte;*

8º Círculo: *dominar monstro, limpar a mente, palavra de poder: atordoar, semiplano;*

9º Círculo: *lâmina do desastre, palavra de poder: matar;*

MAGIAS DE MAGO

Personagens que obtiverem **O Codicilo de Branco** na morada de Auril ou **Os Encantamentos de Iriolarthas** em Ythryn podem descobrir uma ou mais das seguintes magias de mago.

LÂMINA DO DESASTRE

9º Círculo, conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação bonus

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria uma fenda planar em forma de lâmina com cerca de 90 cm de comprimento em um espaço desocupado que você possa ver dentro do alcance. A lâmina dura o resto. Ao conjurar esta magia, você pode fazer até dois ataques mágicos corpo a corpo com a lâmina, cada um contra uma criatura, objeto solto ou estrutura a 1,5 m da lâmina. Em um acerto, o alvo sofre 4d12 de dano de energia. Este ataque atinge um acerto crítico se o número no **d20** for **18** ou superior. Em um acerto crítico, a lâmina causa um dano de energia extra de 8d12 (para um total de 12d12 de dano de energia).

Como uma ação bônus no seu turno, você pode mover a lâmina até 9 metros para um espaço desocupado que você possa ver e então fazer até dois ataques mágicos corpo a corpo com ela novamente.

A lâmina pode passar sem causar danos por qualquer barreira, incluindo uma muralha de energia.

Classes: Mago

Subclasses: Clérigo: Domínio do Arcanismo, Ladino: Trapaceiro Arcano, Guerreiro: Cavaleiro Místico.

Nota: *Ambas as listas de magias do Guerreiro (Cavaleiro Místico) e do Ladino (Trapaceiro Arcano) incluem todas as magias de Mago. Magias de 5º círculo ou superior podem ser conjuradas com a ajuda de um pergaminho de magia ou similar.*

CRIAR MAGEN

7º Círculo, transmutação

Tempo de Conjuração: 1 hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (um frasco de mercúrio no valor de **500 po** e uma boneca humana em tamanho real, ambos consumidos pela magia, e uma intrincada haste de cristal no valor de pelo menos **1.500 po** que não é consumida)

Duração: Instantânea

Ao conjurar a magia, você coloca um frasco de mercúrio no peito de uma boneca humana em tamanho real recheada com cinzas ou poeira. Você então costura a boneca e goteja seu sangue sobre ela. No final da modelagem, você bate na boneca com uma haste de cristal, transformando-a em um mágica vestido com o que quer que a boneca esteja vestindo. O tipo de mágica é escolhido por você durante a conjuração da magia. Veja o **Apêndice C** para os diversos tipos de mágica e suas estatísticas.

Quando o mágica aparece, seu máximo de pontos de vida diminui em uma quantidade igual ao nível de desafio do mágica (redução mínima de **1**). Apenas uma magia desejo pode desfazer essa redução ao máximo de seu ponto de vida.

Qualquer mágica que você criar com esta magia obedece aos seus comandos sem questionar.

Classes: Mago

Subclasses: Clérigo: Domínio do Arcanismo, Ladino: Trapaceiro Arcano, Guerreiro: Cavaleiro Místico.

Note: *Ambas as listas de magias do Guerreiro (Cavaleiro Místico) e do Ladino (Trapaceiro Arcano) incluem todas as magias de Mago. Magias de 5º círculo ou superior podem ser conjuradas com a ajuda de um pergaminho de magia ou similar.*

DEDOS CONGELANTES

1º Círculo, evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal (Cone de 4,5 m)

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Jatos de frio congelante saem da ponta dos dedos em um cone de 4,5m. Cada criatura nessa área deve fazer uma salvaguarda de Constituição, sofrendo 2d8 de dano congelante se falhar na salvaguarda, ou metade do dano se for bem-sucedida.

O frio congela líquidos não mágicos na área que não estejam sendo usados ou carregados.

Em Círculos Superiores. Ao conjurar esta magia usando um espaço de magia de 2º círculo ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada círculo do espaço acima do 1º.

Classes: Mago

Subclasses: Guerreiro: Cavaleiro Místico, Ladino: Trapaceiro Arcano.

Apêndice E: A Geada da Donzela Gélida

*We bow to She who wears the crown;
Let the world shiver with dread.
Clad in winter's whitest gown,
Her snow enshrouds the dead.*

*Her fury sheds but frozen tears
as gray clouds issue forth.
Her wind across the wasteland shears,
bringing blizzards from the north.*

*Ice-kissed flowers caught mid-bloom,
beauty kept in all its grace.
Summer's gone to its silent tomb,
stilling in Her cold embrace.*

*All the world in winter's white,
sheathed in sleet and ice.
Set upon never-ending night,
She conjures paradise.*

*Behold Her everlasting rime,
see how it covers all;
Weep not for those She traps in time
behind Her glacial wall.*

*Sovereign of summers lost,
general of winter's war;
Long live the queen of cold and frost.
May She reign forevermore.*

*Nós nos curvamos Àquela que usa a coroa:
Deixe o mundo estremecer de pavor.
Vestida com o vestido mais branco do inverno,
Sua neve envolve os mortos.*

*Sua fúria derramou lágrimas congeladas
quando nuvens cinzentas surgiram.
Seu vento cortante cruza as terras desoladas,
trazendo as nevascas do norte.*

*Flores beijadas pelo gelo floresceram no meio,
a beleza mantida em toda a sua graça.
O Verão foi para sua tumba silenciosa,
acalmando-se em Seu abraço frio.*

*Todo o mundo com o branco do inverno,
envolto em granizo e gelo.
Colocado sobre uma noite interminável,
Ela invoca o paraíso.*

*Eis a sua Geada Eterna,
veja como cobre tudo;
Não chore por aqueles que ela prende no tempo
atrás de sua parede glacial.*

*Soberana de verões perdidos,
General da guerra do inverno;
Viva a Rainha do Frio e da Geada.
Que Ela reine para sempre.*

POSFÁCIO

ISOLAMENTO É UM GRANDE TEMA DESTA AVENTURA. Mal sabia eu que o *Vale do Vento Gélido: A Geada da Donzela Gélida* seria publicado durante uma pandemia que isolaria bilhões de pessoas em todo o mundo, incluindo eu, prendendo-nos em nossas masmorras por semanas a fio. Só agora entendo como o povo de Dez-Burgos deve se sentir.

Felizmente para nós, DUNGEONS & DRAGONS é uma cura comprovada para o isolamento. Ele nos capacita a passar horas e horas na companhia de bons amigos, fazendo aquilo que fazemos desde que os humanos se reuniram em torno da primeira fogueira: contar histórias. Quer seja jogado em uma mesa ou na Internet, D&D tem o poder de nos fazer sair do mundo real para lugares que existem à margem de nossa imaginação mais selvagem.

O *Vale do Vento Gélido* é um desses lugares. Criado por Ed Greenwood, o pai dos Reinos Esquecidos, e trazido à vida por R.A. Salvatore nos romances *Drizzt*, o Vale do Vento Gélido me lembra um domínio do pavor. É isolado do resto do mundo por nevascas, montanhas, geleiras e o mar tempestuoso e, embora não seja um cenário de terror, inclinei-me bastante para o horror porque queria que essa história fosse diferente das explorações anteriores do Vale do Vento Gélido. A inspiração veio principalmente de duas fontes: o filme de 1982 de John Carpenter, *The Thing*, e A novela de H.P. Lovecraft *Nas Montanhas da Loucura*. Esta aventura contém homenagens a ambas as obras, bem como algumas referências a outras obras de terror, incluindo o filme de Stanley Kubrick, *The Shining*, de 1980, baseado no

romance de Stephen King de mesmo nome, e o filme de Ridley Scott, de 1979, *Alien*.

Quando tiver oportunidade, dê uma olhada nos créditos na página 2. Como você pode ver, muitas pessoas estiveram envolvidas na produção deste livro. Gostaria de chamar sua atenção para uma pessoa em particular, embora, dada a sua modéstia, suspeite que ela não gostaria que eu o fizesse. Kate Irwin, uma funcionária de longa data da Wizards, dirige D&D há muitos anos. Com a ajuda de Jeremy Crawford, Emi Tanji, Bree Heiss e de mim, Kate criou o visual da quinta edição. Além de encomendar a maior parte da arte nos livros de regras básicas, Kate supervisionou a arte e o layout de cada livro que os seguiu. Seu trabalho fala por si. No entanto, sou pessoalmente grato por seu trabalho neste produto.

Capturar o isolamento frio do Vale do Vento Gélido não é uma tarefa fácil, mas como você pode ver, esta aventura contém muitas ilustrações fantásticas que fazem exatamente isso. Muito do crédito vai para os artistas, é claro, mas foi Kate quem pegou minhas descrições de arte e anotações sobre os temas da aventura e trabalhou com os artistas para visualizá-los e mostrar como é a vida no Vale do Vento Gélido. Mesmo que você nunca tenha lido uma palavra sobre a aventura, a arte neste livro conta tudo o que você precisa saber.

Esta é uma ótima direção de arte!

Chris Perkins

12 de Abril de 2020.



Um Semiplano Vivo desliza por uma parede enquanto um aventureiro olha nervoso.



Ten-Towns

Shaengarne River

The Redrun

Ten Trail

Targos

Bryn

Shander

Good Mead

Dogan's Hole

Redwaters

The Eastway

Easthaven

Lac Dinn

ICEWIND DALE



Sea of Moving Ice

Lonelywood

Kelvin's Cairn

Dwarven Valley

Caer-Ko

Termalaine

Maer Daldon

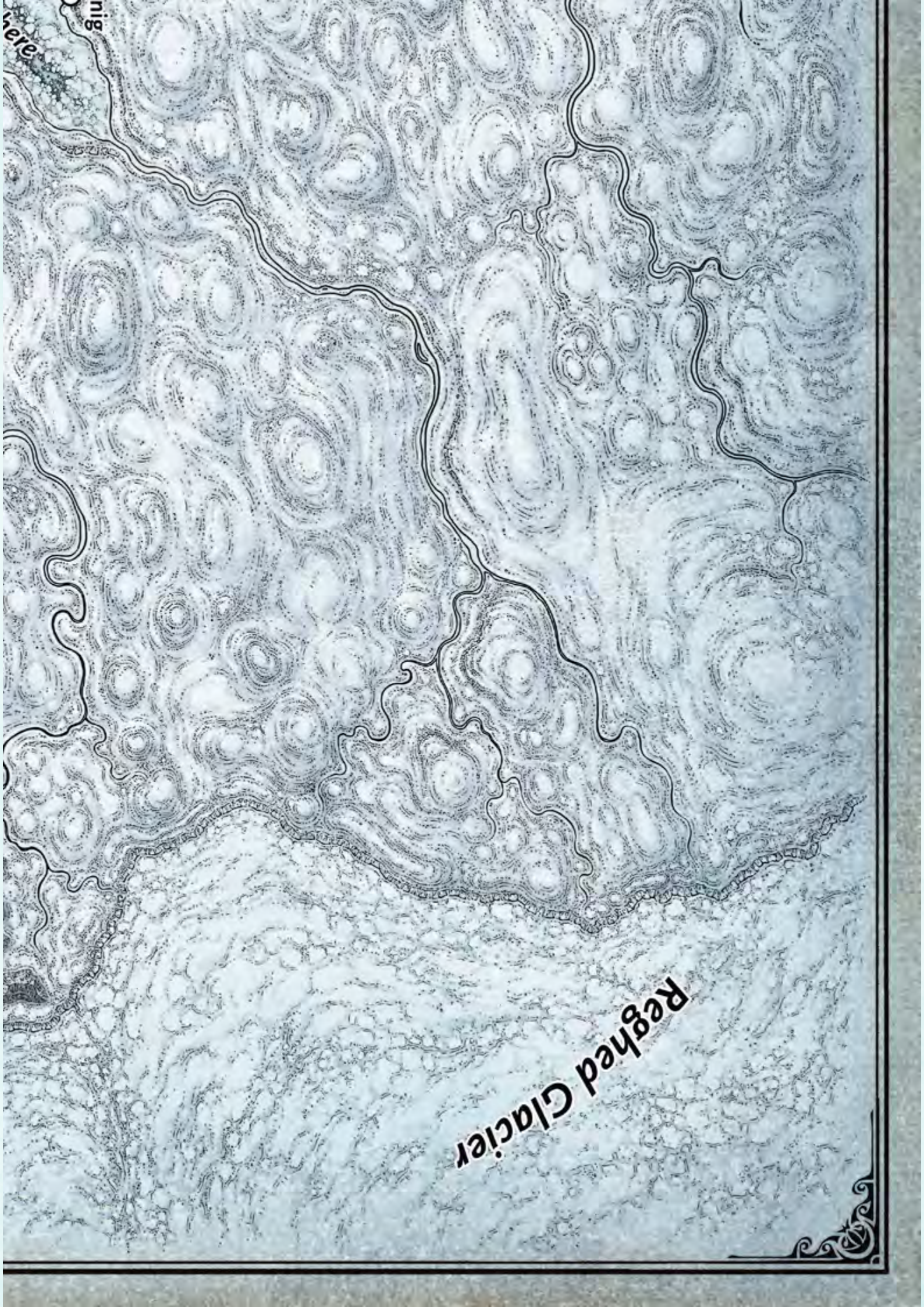
Bremen

Spine of the World



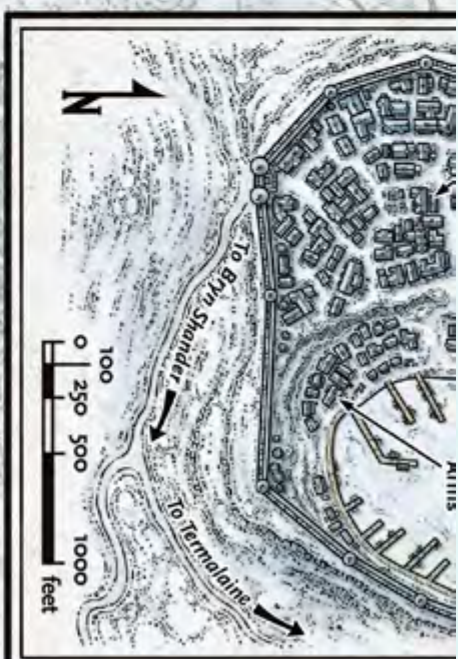
- Large Town
- Small Town
- ⋯ Road

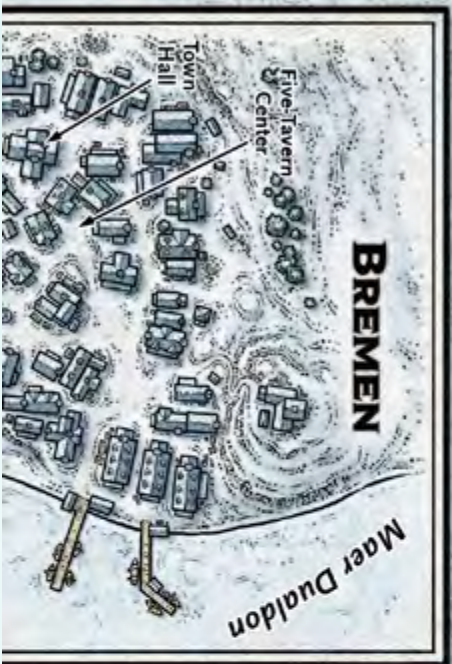
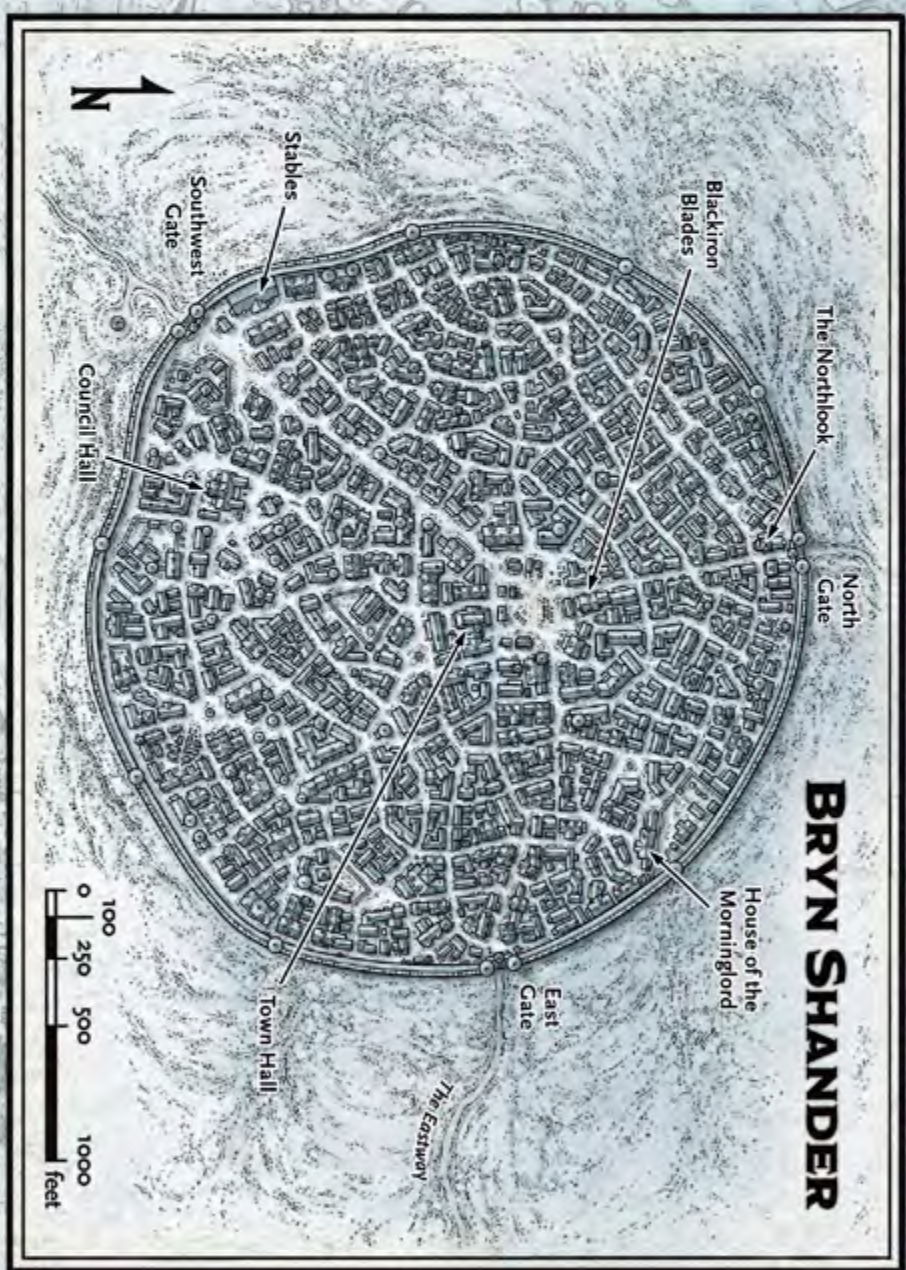


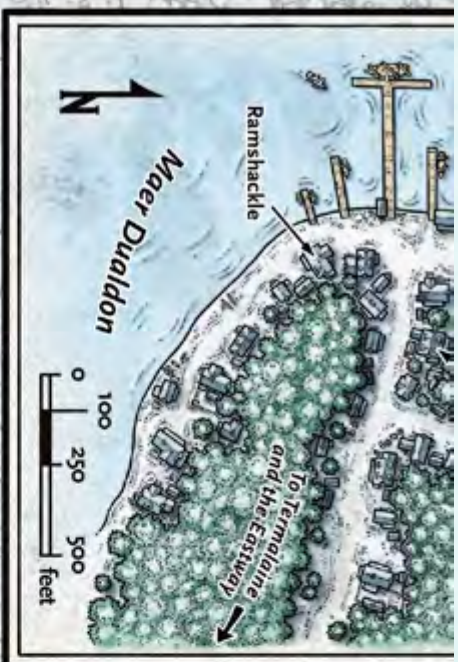


Reghed Glacier

ere
nig



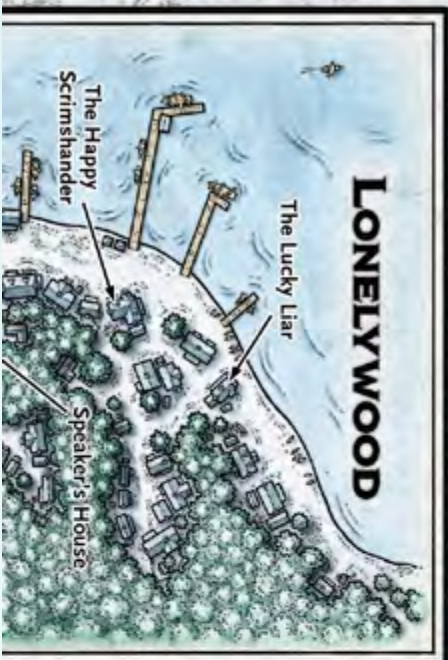




EASTHAVEN



LONELYWOOD



TERMALAIN



ALGUNS SEGREDOS VALEM A PENA MORRER

Em **Vale do Vento Gélido**, a aventura é um prato que se serve frio.

Sob o céu noturno inflexível, você está diante de uma geleira imponente e recita uma rima antiga, causando uma rachadura na grande muralha de gelo.

Além dessa fissura aberta, as **Cavernas da Fome** aguardam. E o passado desta masmorra gelada está um segredo tão antigo e aterrorizante que poucos ousam falar dele. Os loucos magos da **Fraternidade Arcana** desejam possuir aquilo que a deusa da ira do inverno preservou tão friamente - assim como você! Que segredos e tesouros fantásticos estão sepultados no coração sem sol da geleira, e o que sua descoberta significará para os habitantes do Vale do Vento Gélido? Você pode salvar Dez-Burgos da noite eterna da Donzela Gélida?

"Vale do Vento Gélido: Geada da Donzela Gélida" é um conto de terror sombrio que revisita as luzes de velas das civilizações conhecidas como Dez-Cidades e lança luz sobre os muitos locais de gelar os ossos que cercam esses assentamentos da fronteira.

Uma aventura de Dungeons & Dragons ®
para personagens dos Níveis 1-11

For use with the fifth edition
Player's Handbook®, *Monster Manual*®,
and *Dungeon Master's Guide*®



DUNGEONSANDDRAGONS.COM



ISBN: 978-0-7869-6698-1



Sug. Retail: US \$49.95 CAN \$65.95
Printed in USA C7867000