

SOMBRA DE AZALEN

REINOS OCULTOS



HOMEBREW

Em um antigo reino de amargura, sombras se movem pelas montanhas.

SOMBRAIS DE AZALEN

CAVERNAS DA FRONTEIRA



CREDITOS

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

- Camili Ketlen Pedroso (Criação de personagens prontos para a aventura e NPCs).
- João Ernesto Coelho Diniz (Criação de Personagens prontos e NPCs)

Todos os diretos de *Livro do Jogador*, *Livro do Mestre* e *Manual dos Monstros* reservados a Wizard Of the Coast© situado nos Estados Unidos da América.

HISTÓRIA E NARRATIVA

- Hugo Ferreira Cavali - Desenvolvimento de narrativa e criação da história base de REINOS OCULTOS

EQUIPE DE REINOS OCULTOS

- Hugo Ferreira Cavali
- Camili Ketlen Pedroso
- João Ernesto Coelho
- Pedro Eulalia Lopes
- Nikolas Raposo Martins
- Márcio Clini

DEDICAÇÃO

- Mago dos Dados que possibilitaram mais uma vez o convite ao evento onde está aventura foi implementada.
- Camili Ketlen Pedroso, que proporciona a vida deste amador escritor um propósito.
- A meu Irmão, inspiração e amigo.
- A todos que me apoiaram durante a produção e criação.

REDE SOCIAIS

Twitch: ReinosOcultosRPG

Facebook: ReinosOcultosRPG

Instagram: Reinosocultos

Spotify: Forja Do Artífice

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, Ravenloft, Eberron, the dragon ampersand, Ravnica and all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries.



Aventureiros Corajosos,

Saudações, nobres almas de valor e coragem! A vossa presença é requisitada com urgência, pois sombras sombrias têm caído sobre o reino de Azalen. Uma peste misteriosa, uma terrível doença, se espalhou rapidamente como uma praga voraz, lançando nossas terras em desespero e trevas.

Neste momento crítico, a gloriosa Ordem Religiosa de Lurkron busca os heróis e heroínas destemidos que estejam dispostos a lançar luz sobre o mistério que envolve esta epidemia nefasta. Juramos proteger e servir nosso reino com devoção inabalável, mas esta doença é um flagelo que escapa à nossa compreensão e habilidades.

**Reinos
Ocultos**

"A Aventura a seguir é um teste em desenvolvimento dentro do cenário de Reinos Ocultos, qualquer citação ou menção são ficção e devem ser tratadas como tal, o que está disposto aqui é uma prévia de um projeto não finalizado, caminhos, circunstâncias e características podem ou não estarem presentes na versão final."

- Atenciosamente *Hugo Ferreira Cavali*

VISÃO GERAL

Sombras de Azalen é uma aventura e parte de um cenário maior de Reinos Ocultos chamado Namar onde os aventureiros irão lidar com um mal crescente próximo a antiga cidade chamada “Azalen”.

A aventura vai girar em torno das grandes e antigas montanhas que ficam em volta do Reino teocrático de Azalen, a antiga terras dos cultistas de Askamanus e dos clérigos e servos do deus dos mares e tempestades Lurkron. Independentemente de qual aventura você esteja executando, esta visão geral fornece informações úteis, aplicáveis à campanha mais ampla e úteis para prever as ameaças desencadeadas pela Sombra de Azalen.

SUPLEMENTOS DA AVENTURA

Para esta aventura sugerimos sempre o uso dos livros bases de Dungeons And Dragons 5º Edição (Livro do Jogador, Livro do Mestre e Manual dos Monstros) as citações contidas aqui serão levadas aos livros oficiais de maneira que como qualquer aventura independente depende de seu sistema base.

REINOS OCULTOS?

É a segunda aventura que Reinos Ocultos está criando gratuitamente para a comunidade e esperamos melhorar a cada novo desafio e conto que surgir pelos eventos de mundo a fora, e com a ajuda de vocês poderemos sempre criar algo novo e melhor, esperando abraçar a todas as narrativas e oferecendo a liberdade narrativa que muitos jogadores e mestres procuram em uma aventura ou universo, fundindo isso a D&D encontramos a mescla perfeita para uma receita nova de aventuras gratuitas e nacionais, espero que gostem!

NOVOS JOGADORES

Para novos jogadores as nossas primeiras aventuras estão aqui para dar as boas vindas a o RPG de forma geral e que consiga consolidar uma nova era de jogadores e até mesmo uma nova geração, seja como for esperamos que se sinta bem-vindo ao experimentar nossas tramas uma primeira ou segunda vez e deixando sempre o feedback sobre o que podemos melhorar.

CONTINUANDO A JUSTA SOLENE

É bem possível que algum dos aventureiros possam ter visto algo em outro continente em “Justa Solene” e seu grupo pode ser o mesmo da aventura anterior, apesar das duas aventuras não estarem diretamente conectadas o universo ainda assim é o mesmo e Namar está sempre repleta de problemas para resolver.



PLANO DE FUNDO

Na história de "Sombras de Azalen" nossos aventureiros estarão desafiados a um novo temor que cresce a volta da antiga e grande cidade de Azalen que fica no antigo continente de Puglia, além de desafiarem um culto que antecede o tempo dos homens e elfos, vão lider com criaturas e aberrações de poder oculto e sacrilégio.

O CULTO

O culto de Azkamanus acreditava que a verdadeira essência da magia foi corrompida e obscurecida ao longo dos séculos. Seu objetivo era buscar e restaurar a pureza da magia, desvendar segredos antigos e desfazer as correntes que aprisionam o verdadeiro poder dos feiticeiros.

Os seguidores de Azkamanus acreditavam que a magia é um dom divino concedido aos mortais para que possam moldar o mundo. Eles costumavam ver a corrupção da magia como uma afronta à divindade e buscam sua redenção. Acreditavam que a magia deveria ser usada com sabedoria e responsabilidade, em harmonia com as leis naturais do multiverso.

ASKAMANUS

Em algum momento na primeira era Azkamanus se deixou levar pelo poder, e não somente isso, ele se tornou o próprio poder, alguns dizem que seus estudos pela magia o levaram a uma crise existencial e isso o fez remodelar sua própria ordem de dentro para fora, retirando os mais fracos magos ou os banindo completamente, já na época até um dos mais famosos magos de Namar, o Mago Bladur tentou convence-lo a deixar essas magias profanas e que nada de bom viria disso, mas Azkamanus estava interessado em mais poder, não para mudar o mundo, mas para mudar a si mesmo.

Com sua nova ordem e seu novo poder ele construiu templos subterrâneos que corriam por vários continentes e estudou os potenciais dos portais, visitando novos mundos e trazendo consigo novas criaturas, e até mesmo acólitos destes novos planos de existência, tudo feito escondido dos olhos do homens, anões ou elfos, mesmo que estes últimos sentissem que algo de errado crescia no interior do mundo, mas isso ainda assim é nebuloso, os portais, os túneis e templos abaixo da terra abrigaram várias criaturas poderosas, mas Azkamanus estava ficando fraco conforme as eras se passavam e o Nexus e a magia morriam e reviviam.

GANCHO DE AVENTURA

Se é a primeira aventura que seu grupo está jogando em Namar é interessante que este seja o ponto de início e que até mesmo Azalen possa ser a cidade inicial da aventura ao longo da história, o livro explicará muito sobre o cenário local, mas de certa maneira existe sempre espaço para novas história e lugares em Puglia então deixe seus jogadores livres para escolherem seus "Backgrounds" e suas histórias iniciais.

CONTINUANDO A JUSTA SOLENE

Se o grupo de seus personagens já jogaram a aventura anterior de Justa Solene, então é valido que eles tenham recebido o chamado para Azalen quando a fama de seus feitos atingiram alguns, ou a infâmia dependendo do caso, sendo como for, um emissario do reino vai chamá-los para a velha cidade na intenção de obter sua ajuda.

MORADORES DO REINO

Existe sempre a possibilidade do grupo ou parte dele estarem na história para proteger seu antigo lar ou até mesmo aqueles que amam, se este gancho foi mais digno do grupo, então eles já conhecem a cidade e talvez até mesmo alguns personagens icônicos que existem por lá.

SERVOS DA ORDEM

Caso um ou mais personagens sejam devotos do Deus Lurkron este pode ser o ganch ideal para encaixá-los na história, respondendo ao chamado dos mestres da ordem com fé e dedicação a ancestral religião dos mares e tempestade.

HORA ERRADA, LUGAR ERRADO

Eles estavam onde não deviam, e isso significa um chamado para algo maior que seus nomes.

PRIMEIRA PARTE

Durante a primeira parte dessa aventura os personagens serão introduzidos na história da cidade e seus acontecimentos, assim como descobrir o real problema que a cidade está enfrentando, uma doença que assola a cidade e mata plantas e até mesmo pessoas da cidade, durante a fase de investigação vão ter a chance de descobrir que a doença é transmitida pela água da montanha e poderão percorrer até lá para encontrar a verdadeira origem.

SEGUNDA PARTE

Na segunda parte os aventureiros estarão fora do mundo urbano de Azalen e deverão encarar o mundo exterior e selvagem em direção as montanhas de gelo que protegem o vale de Puglia, esse caminho que deveria ser pacífico vai se mostrar hostil e desafiar nossos jogadores com criaturas regionais, e até mesmo algumas servas do próprio Askamanus, além de todos esses fatores deverão enfrentar a dificuldade do terreno e temperaturas baixas. Se o caminho seguindo a água doente for um sucesso, ao final desta fase deverão encontrar a entrada para as Cavernas da Montanha.

TERCEIRA PARTE

Durante a terceira Fase da nossa aventura, os personagens já deverão estar prontos para acessar as cavernas e masmorras da montanha e finalmente estarão entrando em contato com os cultistas de Arkamanus, assim como a doença que os envolve, se o grupo sobreviver as provações naturais e não naturais do sub-solo deste lugar amaldiçoado poderão partir para a última e mortal parte, enfrentar o representante de Azkamanus nas cavernas antigas.

A ORDEM DE LURKRON

A Ordem do deus Lurkron é uma das mais antigas ordens religiosas da região e repleta de mistérios ao longo das eras que se passaram, no entanto hoje é conhecida por sua teocracia e organização de conhecimento de Azalen, antes perseguidos por demônios e entidades antigas, agora perseguem aqueles que pairam as trevas sob o mundo, a ordem ficou famosa quando Tarful Treventhor se instaurou mestre da velha ordem, ele foi um dos primeiros reis de Azalen e líder da ordem por alguns séculos antes de seu sumiço para explorar o mundo e a ordem ser governada pela atual cúpula.

A ordem de Lurkron está dividida. Está dividida em 3 grandes ordens que segue a seguinte estrutura hierárquica.

NOVIÇOS

Geralmente são aquelas crianças meninos ou meninas que foram resgatados, abandonados ou que sentiu um chamado para entrar na ordem. Também acontece quando algum Sacerdote encontra alguma dessas crianças que vê-lo dons da previsão, milagres ou traços de uma profunda sabedoria. Os noviços fazem trabalhos manuais como auxílio nas cerimônias, aprendem idiomas desde os quatro anos, aprendem a ler, história, geografia, a cumprir uma série de tarefas cotidianas, religiosas e militares (a partir dos 8 anos)

ACÓLITOS

A partir dos 11 anos, o noviço é promovido por conta da idade e de um breve período de 1 mês de meditação, jejum e penitência. Além disso, ele aprofunda seus estudos antigos, mais idiomas, economia, culturas, astronomia, política, organização e costumes da ordem e arcanismo. Além disso, é nesse momento que o rapaz ou a moça define se irá seguir um lado mais militarizado, religioso ou ambos. Até os 17 anos, essa escolha é feita. A partir dessa idade, aumentam-se os períodos de meditação e oração. É considerado apto para se tornar Sacerdotes ou sacerdotisa quando se mostra profundamente conectado em termos de fé e sabedoria, testemunho de ações milagrosas ou provas de fé (combate à demônios, a prova do mar, o desafio da montanha (mais comum em Azalén).

SACERDOTES

Uma vez que ascendeu ao posto, este sacerdote ou sacerdotisa avança em seus estudos, se tornando um acadêmico, um teólogo, um marinheiro ou escriba. Existem muitos bibliotecários, astrônomos, ceremonialistas, economistas, entre outros ofícios que trabalham exclusivamente com a mente. Caso escolha um caminho militar se tornará um paladino ou clérigo errante que atravessa os mares e continentes para auxiliar os necessitados e proteger os indefesos. Intensifica seu treinamento militar, arcanismo de guerra, amplia seus conhecimentos de fabricações entre outras formas.

ABADE

É considerado um sábio, já passou por muitas provas de fé e já tem muitos anos de servidão ordem. É eleito pelos Sacerdotes como representante dos interesses de azalen. Eventualmente, esses abades podem ter muitos contatos com membros de poderes locais e podem atuar como diplomatas.

Lista de Atividades

- Diplomata
- Mestre do Mosteiro
- Corda
- Guardião do Templo
- Grande Bibliotecário
- Entre outros.

MESTRE DA CÚPULA

Os Abades mais poderosos são aqueles que podem chegar a outra cúpula da Teocracia, lá eles decidem o futuro não somente da Ordem de Lurkron mas também de todo o reino e cidade de Azalen e tudo que existe a sua volta, inclusive os perigos.



OPÇÕES PARA CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Se você Deseja criar um personagem que faça parte da velha ordem de Lurkron é aconselhável que siga o plano de fundo do Acólito do *Livro do Jogador*, no entanto, caso deseje utilizar um plano de fundo mais completo e conexo com o cenário de Namar, nós criamos um plano de fundo mais completo e relacionado a verdadeira natureza do cenário. O Servo de Lurkron, Baderneiro de Hagar e Servo de Adremeleque devem sutir para o cenário.

SERVO DE LURKRON

Proficiências em Perícias: Arcana, Religião.

Idiomas: Um a sua escolha (Exceto Élfico)

Equipamento: Um símbolo de Lurkron (um presente para você quando você ingressou no sacerdócio), um livro de orações de Lurkron e Tarful, 1 Cantil de Água salgada, vestimentas da Orden, um conjunto de roupas comuns e uma bolsa para cinto contendo Incenso do Mar.

Característica: Biblioteca do Observatório Como um servo da Orden você tem acesso as dezenas de observatórios que existem ao longo de Namar, os Observatórios vigiam o multiverso do mundo e olham os outros Reinos Ocultos em busca de riscos e criaturas perigosas que possam ameaçar a vida dos humanoides de *Namar*, em todos os Observatórios existem longas bibliotecas, não são as mais atualizadas e nem sequer as melhores do mundo ainda, no entanto elas contém a maior gama de informação disponível sobre os Reinos Ocultos a fora.

POSIÇÃO NA ORDEM DE LURKRON

Posição	Dado
Guarda do templo	1
Diplomata da Orden	2
Mestre de Mosteiro	3
Bibliotecário	4
Sacerdote	5
Abade	6

Após selecionar uma das posições sugeridas para a função de seu personagem da Orden, você já terá uma história pré definida sobre o que será e o porque serve a mítica ordem de Lurkron, seria sua caçada a criaturas de outros planos? Manter as relações exteriores com outros Reinos de maneira positiva? Ou talvez esteja apenas em busca do conhecimento perdido por sacerdotes e abades ancestrais ao seu tempo.

ORGANIZAÇÃO HAGAR

Como descrito na Lore de Puglia e Azalen uma das mais influente organizações dentro dos territórios é a Ordem de Hagar, com todo seu poderio no antigo coliseu do reino, aonde chefiam os combates épicos e por debaixo dos panos crimes dentre assassinato, roubos e latrocínios.

BADERNEIRO DE HAGAR

Proficiências em Perícias: Investigaçāo e Furtividade.

Proficiências com ferramentas: Um tipo de conjunto disfarce, ferramentas de ladrões.

Equipamento: Uma máscara da ordem de Hagar, roupas para disfarce, gazua chave, pacote com 30 moedas de ouro, capa negra, kit para romper vidros finos, livro de runas dos ladrões.

Característica: Cofres da Cidade

Os membros da organização criminosa de Hagar tem acesso a cofres em enclaves da sua organização por toda as grandes cidades, nos cofres podem guardar seus itens de valores, os cofres podem guardar alguns itens mágicos e algumas bolsas de moedas se necessário, mas não está seguro dos outros membros da organização caso você prejudique a mesma de alguma forma.

Característica: Máscara de Hagar

A máscara é um simbolo importante dentro da organização, foi Bertran, o primeiro membro da ordem que instaurou o costume e desde então bandidos e baderneiros iniciados ganham uma máscara, isso significa que ganharam a confiança da organização e fazem parte oficial dela, se seu personagem é um iniciado ou está dentro da organização a um certo tempo é valido sortear ou criar uma máscara para ele.

MÁSCARA DE HAGAR

Posição	Dado
Mascara de Cobre	1
Máscara Veneziana	2
Máscara de Madeira	3
Máscara De Aço	4
Máscara De Terracota	5
Máscara de Níquel	6



PUGLIA, O CORAÇÃO DOS DEUSES

Puglia é o coração do Oriente desde muito antes do Reino de Azalen ou das guerras dos escolhidos, e desde então assim vem seguindo, apesar de ser o menor de todos os continentes do Oriente de Namar, é de longe um dos mais importantes para entender a história deste mundo de antigas maravilhas.

Sabe-se pouco sobre os tempos primordios do continente, entretanto, é fato que havia um império poderoso que se ergueu em seu centro, este império serviu a uma deusa poderosa conhecida como "Deusa da Angústia", a mesma reuniu um grande número de seguidores de multiplas raças e acredita-se que onde hoje seja Celestia fosse sua antiga capital e que um grande castelo na Floresta de Cobre já foi sua morada original.

PASSADO DO CONTINENTE

No começo dos primeiros povos de Puglia os humanos ainda eram escassos, e os elfos buscavam novas terras tentando fugir das ameaças do Ocidente, principalmente das raças rivais, os Elfos Negros encontraram seu lar em Mercerys após a escravidão por seus irmãos, os Altos Elfos ficaram em parte do ocidente tentando montar seu império e sobreviver as

diversas ameaças que existiam por lá, já os elfos da floresta não tinham onde viver, foram os primeiros barcos de carvalho e portais fééricos que os trouxeram até Puglia, as vastas florestas, cheio de fadas e elementais, plantas mágicas e raças místicas nunca antes tocadas pelas grandes civilizações, foi assim que Puglia passou de um continente vazio com ruínas de um antigo império, para a habitação de novos reinos.

CELESTIA, LAR DOS ELFOS

Os elfos sabiam que as florestas a sua volta deveriam ser protegidas, ou iria ocorrer o que ocorreu no ocidente com as antigas árvores, dominação e depois destruição de todo um habitat, e criaturas ameaçadas, sob a tutela desses elfos Celestia virou pelos primeiros milênios da primeira era, conforme os elfos estabeleceram sua soberania sobre as florestas de Vorne, e aumentavam não só sua beleza, mas também seu poder, a força deles crescia, o desejo pelo poder também da mesma maneira ou pior, por controlar tudo a sua volta, as florestas começaram a ser intocáveis a não ser pelos elfos, e as novas raças que chegavam no continente eram recebidos com ameaça ou ataques sem explicação, o medo que os Elfos tinham do mesmo ocorrer novamente se tornou a opressão contra os povos.



RUSHININ

Muitos apôs os Elfos de Celestia chegarem e se fixarem sob o ocidente de Puglia, do outro lado, vindos de Forvor os primeiros povos Harengon ou os "Homens-Lebres" como chamavam os elfos se instalaram nas antigas ruinas de Rushinin, oque já fora um castelo para defender o norte das praias contra invasões agora improvisado como moradia dos novos hóspedes.

O porque os Harengon vieram para Puglia é um mistérios, mas acredita-se que sua terra natal tenha sido destruida por grandes ondas e uma enchente inacabável, seja qual for a verdade, como lebres eles se multiplicaram e assumiram quase todo o norte do continente para sí, e fizeram grande alianças com os humanos que vinham de outras partes do mundo.

Os humanos não demoraram muito para perceber a utilidade da terra dos Lebres, e aos poucos foram tomando poder sobre a região, fingindo ensinar os Homens-Lebres como governar seu reino, e por fim a inocêncio dos Harengon foi sua queda, não conheciam a corrupção dos homens ou sua ganância interminável e mesmo sendo avisados pelos elfos, preferiram manter seus laços com a raça.

FIM DOS HARENCON

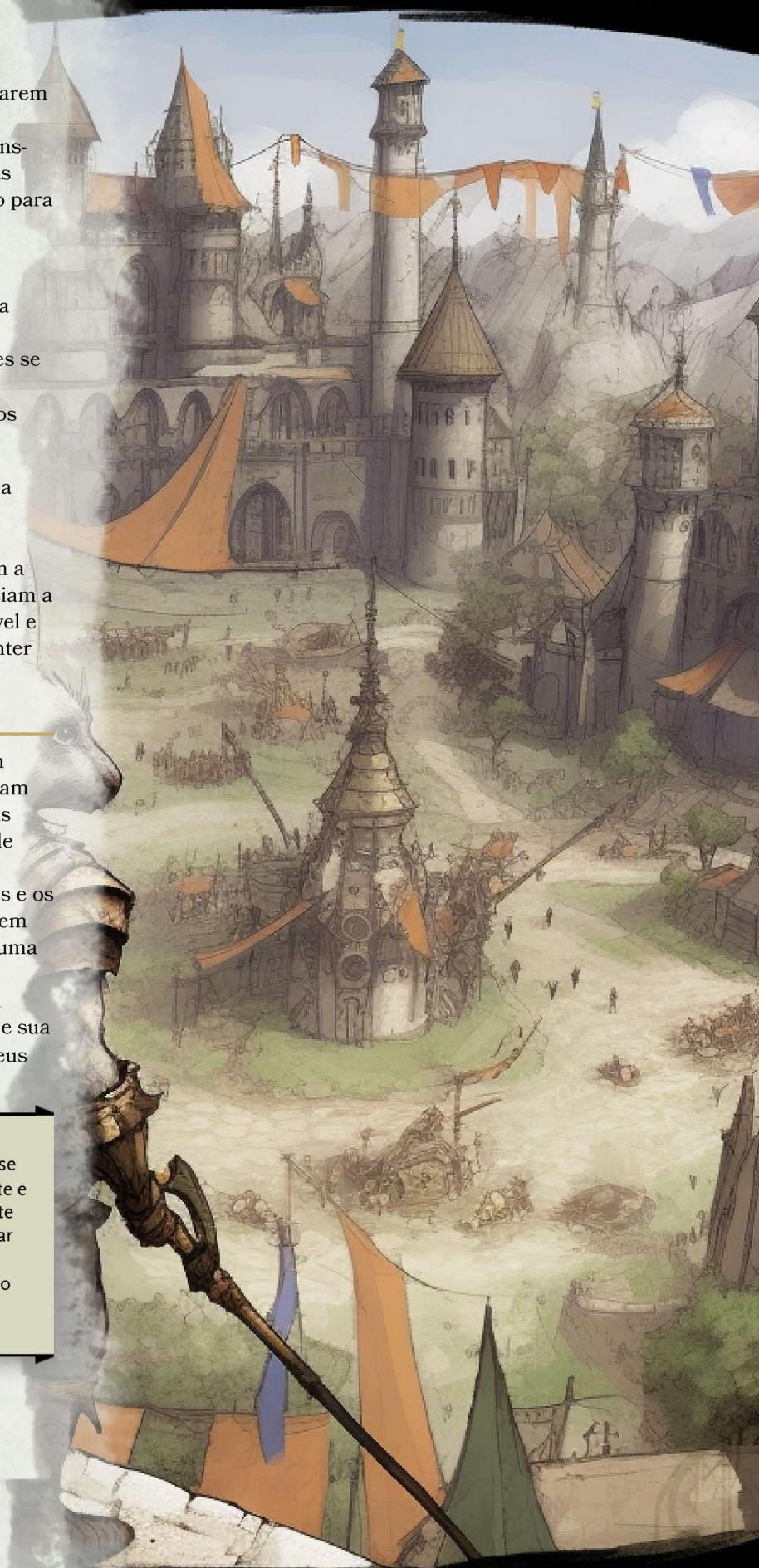
No meio da segunda era, os humanos conseguiram quase todo o poder dos povos de Rushinin e tomaram para si a liderança do reino, nesse ponto os homens lebres já estavam ciente do que estava ocorrendo de fato e fizeram seu levante, os humanos no entanto estavam acostumados com a guerra e as revoluções e os Harengon não conseguiram fazer muito, fracos e sem experiência, perderam oque tinha e mais uma vez uma terra.

Hoje eles vivem lado a lado com os humanos em Rusinim, na espera que um dia terão sua liberdade e sua própria terra, mesmo que isso custe o sangue de seus compatriotas, ou de seus aliados.

Povo Perdido

Os Harengons ainda vivem por Puglia, mas sua cultura se perdeu ou mesclou-se com a dos humanos do continente e mesmo assim nos mais antigos dos homens-lebres existe um sentimento de amargura, de perder duas terras e ficar sem um espaço tipicamente deles, mas seus número aumentam muito mais que os humanos, e uma hora isso será significativo para a reconquista de sua terra.

-William Machntin, Estudioso de Celestia.





AZALEN, A CIDADE TEMPESTA

Seria a solene mas também esquecida cidade de Azalen o lar de todos as grandes tempestades e nevascas e apesar disso ela continua de pé, múltiplos reis e rainhas passaram por seus muros antigos e agora caídos, todos tiveram alguma espécie de fim trágico e não há uma era sequer em que a cidade não passe por algum tipo de grande problema.

ORIGEM DE AZALEN

No início a cidade era nada mais que um posto de troca para os antigos primeiros gigantes que surgiram na montanha e anões que habitavam a região (isso também incluía alguns duergar) mas com o passo de seu crescimento outros humanóides cresceram seus olhos em cima da antiga região, não somente por sua riqueza mineral e seu clima único, mas pela posição estratégica que a cidade poderia vir a possuir, os invasores só chegariam até a cidade passando pelo enclive, uma muralha quase natural que existia ali, foi um dos principais motivos pelo qual no início dos tempos a cidade não foi saqueada ou atacada por estrangeiros, e

isso se manteve, e mesmo aqueles que quisessem avançar pelas montanhas teriam de suportar o frio da viagem, os gigantes ou até mesmo coisas piores.

Depois que os gigantes se fecharam em suas montanhas e o gelo deixou de ser tão abundante assim a muralha começou a derreter e não tardou para notarem a passagem, foram primeiros os humanos que tentaram chegar aquela região inóspita mas foram mal recebidos pelas criaturas locais, e sem dúvida mortos ou expulsos, somente anos mais tarde a famigerada Ordem De Lurcron conseguiu domar parte do local, antes de sua primeira queda e abandono da cidade natal ou capital da religião como muitos a consideram ou consideravam.

TERRA DE GIGANTES

Os pesares do passado eram os gigantes, em suas terras e ermos no coração do vale de Azalen, suas tribos guerreavam por poder, dinheiro e terras, mas as trevas dos deuses os uniram até expulsá-los. -Marlor Taurin

A NOVA AZALEN

Quando a queda da cidade é iminente ela é deixada por seus últimos seguidores que vão viver em outro lugar e a Ordem De Lurcronabandona seu antigo posto em busca de uma terra melhor, apesar daquela terra ser sua terra mais importante eles tiveram que sair, uma maldição opunha aquele lugar e ela destruiu quase toda a ordem na época, a origem dela até hoje ainda é um mistérios mas dizem envolver a construção dos *Observatórios*.

Os séculos e eras se passaram até que na Terceira Era os novos servos da Ordem de Lurcron reconquistaram a cidade juntamente com seus grandes líderes de culto Tarful Treventhor e Adrian que ao chegar na cidade se depararam com criaturas que haviam tomado poder por si só, sob a liderança de Sergius. O povo de sergio (Guiças), uma espécie de humanoides, viveram por lá anos a fio, mas Sergius foi derrotado e seu reinado acabou, quando a ordem retoma suas terras novamente.

OBSERVATÓRIOS DE NAMAR

Os antigos povos do oriente aprenderam que o passado e o futuro estavam nos astros acima de suas cabeças, os elfos e humanos mantiveram estas tradições, para os elfos deuses e criaturas superiores, para os homens uma nova forma de adquirir poder através da observação.

ERA DE TREVAS

Com o fim da terceira era de Namar e Tarful Treventhor sem nenhum herdeiro, restou para outros membros próximos da família assumirem este reinado, foi o filho de Beldor Treventhor irmão de Tarful Treventhor o Rei Beldorion Treventhor, Rei de Azalen que agora assumiu este trono, seu reinado foi um mistério para muitos e os registros são quase inexistentes ou senão foram apagados, ele morreu durante um grande terremoto que aflijuu parte do reino, e foi o ultimo Treventhor a assumir o trono de Azalen desde então, após sua morte foi Isaac chefe do culto a Anamelech.

Durante a era de Reinado de Isaac, “O Imortal” como o chamaram, a religião do deus dos mares foi esquecida ou completamente ocultada, ele viveu séculos mais que qualquer rei de Azalen ou dos Elfos de Eredor e mesmo assim não conseguiu um governo grandioso, quando sua deusa demônio Anamelech voltou, ele largou tudo e inclusive o reino para trás, foi nesse momento que os membros do conselho da Ordem de Lurkron assumiram o poder dentro dos muros do antigo castelo Traventhal e a algumas décadas vem sendo assim.

GOVERNO EM AZALEN

A instituição do Conselho da Regência de Azalen nasceu com o propósito de governar a cidade e o reino de Azalen, localizados na região de Puglia e Namar. Sua origem remonta à ausência de um herdeiro legítimo para ocupar o trono de Azalen, o herdeiro Treventhor. Esse órgão governativo foi criado com o intuito de manter a autonomia do reino, proteger os interesses do povo, preservar os costumes e as tradições que moldaram o Reino das Novas Alérm. A própria criação do reino remonta à Terceira Era, contando com a participação dos membros sobreviventes da Ordem de *Jaquen Hagar*, que emergiram das sombras das montanhas durante os conflitos épicos da época.

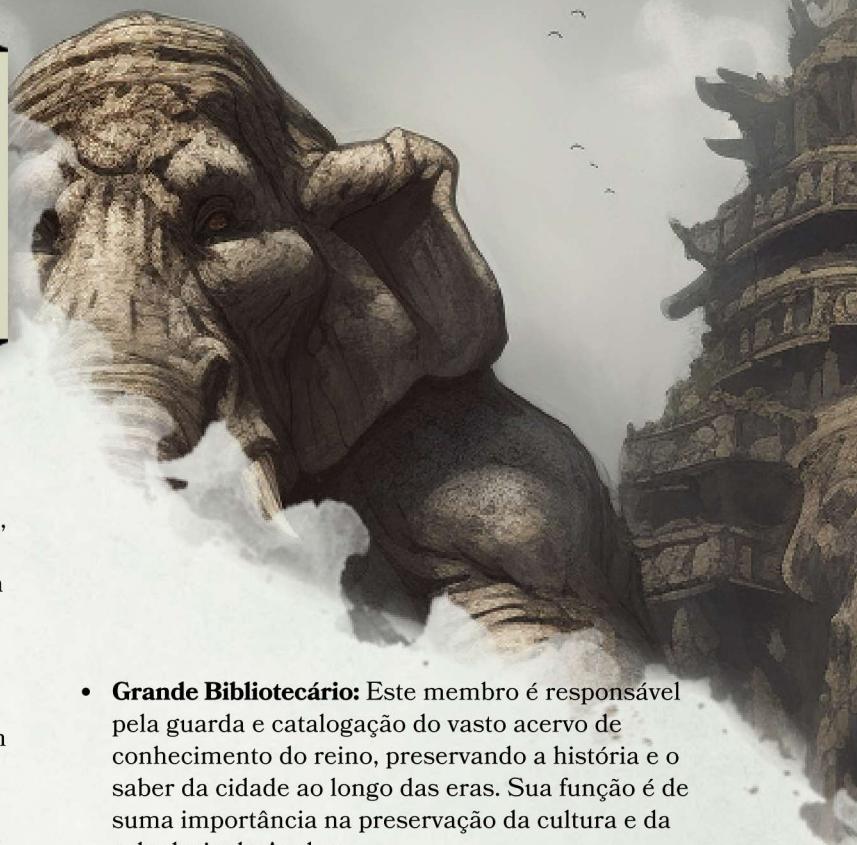
O Conselho da Regência de Azalen é composto por onze líderes representativos das principais áreas do Reino de Azalen:

- **Grande Astrônomo:** Este membro do conselho tem a nobre responsabilidade de interpretar as constelações, fazer profecias, analisar eventos cósmicos e observar os efeitos mágicos do cosmos sobre o universo de Namar. Para tal, ele utiliza os observatórios da ordem, contribuindo para o entendimento profundo dos fenômenos celestiais.
- **Grande General:** Líder das forças militares do reino, o Grande General ocupa uma posição crucial na defesa e na segurança de Azalen. Sua nomeação pode ocorrer por indicação do Grão Mestre ou por meio de um torneio na famosa Arena Alcir, onde desafia seus oponentes em busca de honra e reconhecimento.
- **Grão Mestre da Ordem:** Essa figura de extrema relevância é o líder espiritual da Ordem de Lurkron e exerce o papel de grande conselheiro do reino. A escolha do Grão Mestre ocorre após a morte do último rei, mediante uma votação entre os três membros mais antigos da ordem, buscando a maioria absoluta de votos para sua eleição. Esta decisão foi estabelecida no início da 4ª era, separando, assim, a posição de Grão Mestre da posição real.
- **Grande Arquiteto:** Este indivíduo talentoso, podendo ou não ser membro da ordem religiosa, é responsável por organizar o espaço da cidade, planejando as ruas, prédios, muralhas, torres e outras estruturas de forma organizada e economicamente viável. Com uma mente visual excepcional, ele consegue planejar, desenhar e executar todos os detalhes da cidade com maestria.

A ORDEM

Todos os necromantes estão banidos e a ilha de Hostengard esquecida, não haverão falsos profetas entre os escolhidos de Lurkron, os gigantes são nossos irmãos, os elfos nossos estimados e antigos aliados e até mesmo os assassinos que vivem entre nossos muros são alguns de honra, mas os necromantes não, nada que eles façam pode trazer o bem para nossa antiga e poderosa nação, abandonem a ideia de vida eterna e abracem o arrependimento por suas dúvidas e desejos. - Abade Kleber

- **Grande Almirante:** Esta posição militar de alto escalão é ocupada por alguém com amplo conhecimento dos mares, das correntes marítimas, dos ventos e das marés. O Grande Almirante é vital para a proteção do território do continente de Puglia, com as forças da frota dias além, além de ser responsável por mapear e organizar os contatos com os povos que retornaram ao plano de Lamar após o ressurgimento dos deuses, ocorrido no início da quarta era.
- **Líder da Ordem dos Assassinos:** O líder desta ordem é escolhido pelos membros da Ordem da Silent, seguindo critérios que incluem proteção dos membros, sigilo em suas ações e lealdade inabalável ao reino. A seleção pode ocorrer por meio de cerimônias internas variadas, como concursos de bebidas, jogos de cartas, dados, competições musicais, desafios na arena ou até missões mais complexas, como roubo, sequestro ou assassinato, que ocorrem além das fronteiras do reino de Azalen, no continente de Puglia.
- **Líder dos Gigantes:** O líder dos Gigantes é geralmente escolhido com base em sua força e respeito entre os membros de sua comunidade. Embora possa ser desafiado por outros gigantes, essa situação raramente ocorre, uma vez que os gigantes buscam se organizar e se integrar à sociedade de Azalen desde os tempos das guerras do Merlin, quando se tornaram os habitantes mais antigos de Puglia, aliando-se desde a era de Tarful Treventhor.
- **Chefe da Guilda dos Comerciantes:** O líder da Guilda dos Comerciantes é normalmente a pessoa mais influente, conhecendo múltiplos contatos no mundo exterior e possuindo diversas rotas de comércio. Ele é geralmente carismático e hábil em resolver questões por meio da diplomacia, negociação e acordos justos. O líder da Guilda é eleito por meio de uma votação fechada, com a utilização de papéis e urnas, para eleger o membro mais influente, carismático e próspero entre os comerciantes que formam a Guilda dos Comerciantes de Públia, cuja sede fica em Aza



- **Grande Bibliotecário:** Este membro é responsável pela guarda e catalogação do vasto acervo de conhecimento do reino, preservando a história e o saber da cidade ao longo das eras. Sua função é de suma importância na preservação da cultura e da sabedoria de Azalen.
- **Grande Eleitor:** O Grande Eleitor é escolhido para conduzir as votações em questões importantes e garantir o apoio popular nas decisões do conselho. Sua função é de grande relevância para assegurar que as decisões tomadas pelo conselho refletem a vontade do povo de Azalen.
- **Questor:** Esta posição demanda uma grande inteligência e habilidade administrativa. O Questor pode ser um membro da Ordem de Lucro, escolhido pelo Grão Conselheiro, ou, caso não haja um candidato adequado, seu nome pode ser levado ao Grão Mestre da Ordem, que analisa critérios como desempenho em provas objetivas, histórico de trabalhos administrativos e cartas de recomendação de pessoas conhecidas dentro dos limites do continente.
- **O Grande Conselho da Regência:** toma decisões finais na ausência do rei, garantindo a continuidade e evitando o caos após os eventos que abalaram o reino, como o terremoto que marcou o fim do reinado do último monarca.

PARTE 1

Chamado das Sombras



CHAMADO DAS SOMBRAIS

Neste primeiro capítulos nossos aventureiros vão lidar com as primeiras sombras da cidade de Azalen, assim como a doença que assola a cidade e vem matando animais, pessoas e plantas ao redor de toda a cidade mas não sem antes tiverem a devida introdução a cidade e suas belezas naturais e atrações, assim como pequenos enredos que ocorrem ao redor da história principal.

A CIDADE ANTIGA

Banhada pelo rio que cruza o meio de Azalen, a antiga cidade é gelada e quase sempre nublada por uma pequena chuva ou neve que cai em flocos do céu, no meio de seu núcleo um grande castelo se ergue em nome da antiga religião de Lurkron, onde seus servos e sacerdotes propagam a magia do deus dos mares e tempestade.

As Ruas repletas dos mais variados tipos de raças, desde anões da montanhas profundas do ocidente até meio-elfos e humanos que vivem do comércio e mineração.

Ao redor da cidade uma grande cadeia de montanhas e picos serve como barreira natural para todos os tipos de invasões, e os soldados da ordem religiosa estão sempre a postos para defender seu povo.

Após introduzir seus aventureiros a cidade e descrever a beleza que existe em seu interior, é interessante mostrar para os jogadores o mapa da cidade incluso no apêndice deste livro, assim como situá-los de cada parte descrita durante a leitura. A cidade é repleta de lojas, quarteis e facções menores representadas por diversas raças que podem agregar a novas “side quests” para seus aventureiros e o mestre desenvolverem além da missão principal.

Os aventureiros podem ter escolhidos qualquer um dos ganchos de ínicio e isso vai alterar a maneira como começarão a história, assim como seus objetivos com a trama principal, seja como for, todos os ganchos levarão a um ínicio em comum apesar de suas diferenças e métodos dentro da narrativa.

TAVERNA DE IN’ SOLIMAN

Os aventureiros vão começar o primeiro passo de sua história nessa mítica taverna de Azalen, In’ Soliman foi um grande herói entre os gigantes da cidade, e como os gigantes fundaram a cidade é de se esperar que eles tenham parte na história de Azalen, mesmo para os servos da ordem religiosa.

No entanto In’Soliman é diferente da maioria das tavernas, com um aspecto gigantesco, no sentido literal já que ela foi propriamente construída por gigantes, e no passado foi usado por eles como um simples “celeiro” então é possível notar que o teto e as paredes são mais grossos e mais altos que o normal para construções como as humanas ou élficas, isso permitiu que tivessem espaço para construir estalagens, quartos e uma área de bebida maior que qualquer taverna da cidade, e por fora, parecer um templo de um deus da antiguidade.

MORADORES DA CIDADE

Se os aventureiros escolheram como um gancho inicial serem moradores ou conhecidos pela cidade de alguma forma, eles vão conhecer a taverna por suas míticas brigas e bebidas mágicas que assombram o coração dos mais fortes guerreiros e guerreiras da cidade e do continente, assim como a origem a partir dos gigantes nessa construção antiga. Talvez eles estejam apenas bebendo e curtindo o descanso de um longo dia ou procurando um novo serviço que os credite moedas.

HEROIS DA JUSTA

Se por um momento do destino os heróis forem parte da aventura da “Justa Solene” eles vieram até aqui pelos boatos de mortes que sondam a cidade a alguns dias, e todas as informações correm soltas em uma taverna como essa, foi assim que receberam o contato de um membro da Ordem de Lurkron que prometeu dar a eles informações confidenciais do problema em troca de ajuda para resolver o problema. Talvez de alguma forma os feitos heróicos em Nova Toria tenham o convencido de chamá-los.

SERVOS DA ORDEM

Os aventureiros são asseclas da velha ordem de Lurkron em várias posições ou até mesmo fieis devotos ao deus do Mar e das Tempestas, isso os trouxe até aqui, um contato da ordem os chamou, e pretende contar a eles sobre os ocorridos por trás das mortes e doenças que se espalham pela cidade.

ZÉS NINGUÉNS

Hora errada, lugar errado, missão certa, eles receberam esse chamado, talvez algo em suas feições, ou seus trejeitos tenham chamado atenção de um membro da Ordem que vai abordá-los de maneira cuidadosa.

MARAVILHAS DA TAVERNA

Se os aventureiros quiserem a atenção mais devida de In'Soliman, podem se aventurar pelos jogos de bebidas e fofocas que circulam pelo maior e melhor ponto de encontra da cidade, não somente isso mas, outros personagens icônicos do cenário de Azalen e Namar preenchem este espaço, com missões, novidades e curiosidades que dão um toque de vida extra para Azalen e In'Soliman. Mas tenham cuidado mestres e jogadores, esse caminho pode leva-los a sem volta lista de muitas tarefas, algo que muitas mesas se orgulham em acumular.

PERSONAS DE IN'SOLIMAN

Entre as personalidades de In'Soliman estão os mais estimados membros da velha guarda da cidade e alguns por seus feitos de fama e infâmia, seja como for, todos eles tem um fundo na história do reino, da cidade ou até mesmo da história que cerca esta aventura.

ESTEFAN, O VELHO ARAUTO

Foi-se o tempo em que Arautos como Estefan eram precisos, Estefan vem de uma antiga família de Arautos do reino, cuja única função eram dar notícias, mensagens e alguns até mesmo conselhos, mas suas funções perderam o “valor” para o atual conselho e toda sua hierarquia, hoje o que restou da antiga arte vive com Estefan, ele fica mais em In'Soliman que em sua casa se é que existe uma esperando ele em algum lugar e mesmo assim quando alguém aparece, o assunto é sempre o mesmo, uma velha trompeta que se perdeu na cidade enquanto ele passeava pelo Rio Celen, Estefan sempre diz que se recuperasse ela, poderia retornar a sua posição.

KORTBARN, ANÃ COMERCIANTE

Kortbarn não é dessas terras, e talvez nem seja da superfície, essa duergar estilosa e de aparência jovial está sempre por In'Soliman em busca de informações e pessoas para contratar para encontrar itens, e materiais para manufaturas, ela é esperta e contrata só aqueles que ela pode confiar, o motivo disso foram as centenas de vezes que tentaram passar a perna na duergar sem sucesso. Kortbarn busca pessoas corajosas para conseguir um pouco de pelo de Troll, e paga bem em poções ou moedas de ouro, como desejar aqueles que conseguirem precioso material.

-Vai caçar Trolls? Leve fogó, ou sofra para matá-los...

(Tabela A de Items mágicos a venda para os aventureiros)



TAVERNEIRO MARQUIS, O GOLIATH PÁLIDO

Oque seria de In'Soliman sem Marquis, é não somente a alma dos negócios por trás da taverna, mas também um Goliath, e isso significa que é descendente direto dos velhos gigantes, e disso ele se gaba muito enquanto alguém pergunta sobre a história da cidade “*Meus ancestrais fundaram essa cidade e até mesmo essa taverna, mas antes era um celeiro*”

Marquis está procurando um primo perdido, diz ele que o Primo de perdeu em alguma caverna fora de cidade ele se preocupa com a incapacidade de seu primo e preza por sua vida, diz que paga por qualquer informação legítima.

RUMORES, POR FAVOR!

Se algum dos seus jogadores tiverem a moeda para gastar atrás de informações sobre a futura investigação que entrarão, ou senão, se desejam tentar a sorte em busca de pistas que encaixem para o futuro da aventura esse é o momento, por 3 moedas de ouro (Marquis é bem mercenário) um dos rumores abaixo chega até eles.

RUMORES POR MOEDAS

Rumores	1d6
A água anda com gosto estranho	1
Soube que uma senhora morreu hoje de manhã, pela peste.	2
Alguns homens encapuzados passam por aqui, cultistas de um demônio antigo, falam em idiomas esquisitos.	3
Cuidado com o Rio Celen, soube que as feras vem agindo de maneira estranha, eu não iria para lá por um tempo.	4
Ouviram a canção de noite? Pareciam Ninfas da Lua, me assusta se forem atacar inocentes.	5
Afastem-se das montanhas, a época de inverno se aproxima, a não ser que queiram morrer congelados.	6



DOENÇA E MORTE

Depois de apresentado a cidade aos aventureiros e a taverna In'Soliman apropriadamente eles poderão apresentar seus aventureiros e o que os trás a essa região e taverna distinta eles estarão prontos para encarar a primeira missão dentro dos muros da cidade e respectivamente entrar em uma investigação maior.

UM ACÓLITO PREOCUPADO

Se os aventureiros escolheram algum dos “Ganchos” sugeridos ou parecidos com estes é provável que tenham sido chamados aqui para responder a um chamado de um clérigo de nome “Lúcios” que disse que precisava de ajuda para resolver um problema e prometia parte do pagamento adiantado de 300 moedas de ouro para cada um que aparecesse para se voluntariar. Se o grupo de aventureiros já se conhecerem isso se tornará mais fácil, do contrário é o momento de descreverem seus personagens e conhecerem os futuros companheiros de viagem/aventura. Após terem passado por este momento de apresentação vão interagir com Lúcios e ele vai apresentar para eles o real problema.

LÚCIOS

- Lúcios é um Humano com estatísticas parecidas com um acólito Leal Bom.
- Lúcios sabe pouco sobre a doença que aflinge a cidade no entanto ele vai fornecer todas as informações sem pensar duas vezes caso os aventureiros aceitem.
- Caso os aventureiros recusem a missão ele vai tentar convencê-los da necessidade e oferecer mais moedas como pagamento, ou até mesmo itens mágicos do Cofre do Castelo, e quem sabe, um título honorário na cidade.

- Lúcios tem uma alta posição na hierarquia e recebeu a missão de encontrar algum forasteiro que aceite a missão pela cúpula da Ordem De Lurkron.
- Aqueles que se atentarem, vão perceber que Lúcios esconde algo em seu nervosismo, se convencerem ele a falar, ele vai dizer que “O Conselho teme que a doença mate aqueles que seguem os dogmas da Ordem”.

LÚCIOS

Fico feliz que apareceram apesar da falta de informação sobre a missão pela qual estou oferecendo o pagamento, primeiro permitam que eu me apresente ! Sou Lúcios, apenas isso, sou bismos do castelo de Ordem Local e represento os interesses da cidade e da cúpula em resolver esse problema... essa doença que se espalha pelos becos e vielas de nossa cidade está se espalhando, e sabemos que não é natural, por isso procuramos “rastreadores” para identificar a origem. Claro, haverá um tremendo pagamento de 300 moedas e parte disso adiantado como sinal de confiança.

A ordem ainda mantém a preocupação em sigilo até que isso seja identificado, e peço que mantenham assim, e sigam os rastros dessa doença furtiva até achar sua verdadeira natureza, que eu acredito ser necrótica.

Se depois disso os aventureiros concordarem com Lúcios em pegar a missão, ele vai oferecer mais detalhes e caso o contrário os convencer da necessidade com os meios necessários, mesmo que isso leve a concordar com alguns desejos dos aventureiros sem a real certeza que isso possa se realizar pela cúpula acima dele, o desespero toma conta do desejo de resolver o problema da doença.

LÚCIOS

Faz algum tempo que a doença começou a afetar a cidade, eu diria que um mês pelo menos, primeiro começou a matar os animais do campo, depois começou a chegar nos animais da cidade, até que na semana passada uma senhora chamada Eredit morreu repentinamente, os clérigos avaliaram os motivos e não vimos nada como isso antes, o corpo dela ficou podre no seguinte instante que morreu, um dos nossos melhores clérigos avaliou aquilo como um envenenamento, mas não havia nenhuma toxina, parecia algo necrótico.

Mas tudo pode piorar, e nessa semana mais pessoas estão ficando doentes, se continuar da mesma maneira que ocorreu com a primeira pessoa, podem morrer em 2 ou 3 dias após os primeiros sintomas. Quero que vocês vão até onde Eredit morava e descubram o que pode ter causado isso, a maior parte de nossos investigadores, que também são clérigos estão tentando cuidar dos novos doentes com magia e poções, na expectativa de atrasar os sintomas.

Como complemento de informações Lúcios pode oferecer as seguintes orientações:

- Eredit mora em Taplyn em uma casa de campo mais afastada, o corpo foi retirado de lá e enterrado no cemitério nas partes do fundo da casa.
- Eredit não tinha família, nem filhos, morava sozinha e foi encontrada por um fazendeiro da região.

DE ENCONTRO COM A MORTE

Se as informações supriram todas as duvidas dos aventureiros, eles já estaram aptos a partir, o caminho até a fazenda de Eredi para Taplyn é curto e até rápido, no entanto, exige que se passe pela parte central da cidade, uma região comercial e vívida, onde seus jogadores poderão querer torrar suas moedas nas lojas de diversos itens e variedades e inovações de Puglia, assim como armas mágicas, ferramentas e até mesmo poções de diversos tipos, ou até mesmo passar na antiga loja dos Magos.

Durante a viagem até a casa de Eredit, o mestre pode querer testar a sincronia do grupo topando com um primeiro encontro aleatório da tabela de encontros aleatórios desta mesma página, isso pode fazer com que seus personagens se conheçam no quesito habilidade e também mostre o lado “escuro” da cidade de Azalen, assim como as facções que estão no poder.

ANDANDO PELA CIDADE

A cidade é repleta de vida e curiosidades, conforme os aventureiros passam por ela podem querer parar para comprar itens, armas, e ou provisões, mas recomenda-se que o mestre se atente a criar certos desafios durante o caminho, para isso criamos a tabela de “Encontros Aleatórios de Azalen” e as criaturas nele estão nos apêndices deste mesmo volume.

LOJA DOS MAGOS

No caminho até Toplyn ele vão se deparar em Zapid com uma loja quase impossível de se perceber, o casal lendário de magos gerencia o lugar e é conhecimento como um dos poucos pontos de itens mágicos raros da cidade e da região, quase tudo se encontra, pelo preço certo, seja em moedas de ouro, missões ou favores, caso os aventureiros queiram parar durante a travessia pode descrever a loja da seguinte forma:

Loja dos Magos

A cor chamativa da loja é seu ponto central, roxo misturado com tons de vermelho, e do lado de fora é possível ver criaturas mágicas em gaiolas e outras soltas, armas que se mexem e até falam sozinhas e os mais sórdidos mistérios.

ENCONTROS ALEATÓRIOS DE AZALEN

Durante as andanças pela cidade de Azalen, os aventureiros podem topar não apenas com flores e belezas mas também os perigos ocultos que a cidade abriga em seu meio.

ENCONTRO EM AZALEN

Dados	Criaturas	Plano de Fundo
1-4	Bandidos da Guilda	2 a 5 Bandidos da Guilda Hagar tentam roubar os aventureiros
5-8	Fanáticos da Ordem	1 a 3 Acólitos da Ordem de Lurkron que aceitam o destino da doença atacam os aventureiros
8-12	Seguidores de Adremeleke	2 a 4 Cultistas do antigo sephitot Adremeleke atacam os aventureiros em busca de Sacrifício.
13-16	Animal a Solta	Um Urso da Caverna está onde não deveria e invadiu as ruas distritais.
16-19	Saqueadores Kobolds	Kobolds que vivem abaixo da cidade saíram pelos esgotos na frente dos aventureiros, isso vai sair caro.
20	Morto da Praga	Uma vítima da doença retornou a vida de maneira não natural, ele vai atacar os aventureiros, isso pode ser um sinal.

LOJA DOS MAGOS

A loja dos magos é gerenciado pelos famosos magos Tamires e Bruno, conhecidos por suas lendárias aventuras além do multiverso e por sua maestria em artesano dos mais diversificados itens mágicos, a origem de seus poderes ainda é um mistério, no entanto todos que já passaram por sua loja mística tem algum relato para contar.

Se algum dos seus aventureiros pretende gastar suas fartas moedas em itens incomuns durante a aventura pode ser uma ótima oportunidade para comprar algo nos Magos, eles sempre estão atrás de aventureiros para completar suas receitas, e desenvolver o mais poderoso de seus itens manufaturados, o dado de 20 faces, capaz de conceder poderes extradimensionais aos portadores.



TEMPO PARA ITENS MÁGICOS?

A chance de comprar itens mágicos pode mudar toda uma aventura, e em Azalen itens mágicos são sordidamente expostos por todos os lados, mas itens lendários são raros e substancialmente mais difíceis de serem encontrados, os magos tem quase tudo no estoque, pelo preço certo, seja e favores ou até mesmo pelo escambo e moedas.

-A magia está com os magos essencialmente e seu poder vem de suas habilidades arcana, mas a loja do magos é de maneira única, o maior antro de magia da cidade -Abade Joanis.

OS ITENS NA LOJA

Os itens dos dois grandes magos variam desde quinquilharias até espadas que já mataram lichs e dragões anciões, mas claro, eles não são burros e tudo é protegido por sua magia arcana, que rodeia toda a loja e tudo o que há nela. Abaixo estão alguns exemplos dos itens mágicos que existem na loja, mas o mestre juntamente com os jogadores podem estar buscando algo em específico.

EXEMPLOS DE ALGUNS ITENS MÁGICOS

- Místico anel de Adremelek
- Anel de proteção lúgubre
- Espada de Madeira da Misericórdia
- Cálice sonhador
- Parceiro do Caso
- Poderoso Dado de 20 Lados

MÍSTICO ANEL DE ADREMELEK

Anel, Muito Raro (Requer sintonização)

Este anel com a face de adremelek em uma de suas joias é um exemplo da joalheria e também de poder qualquer criatura que o carregar e sintonizar poderá entrar em conluio com Adremelek e descobrir a localização mais próxima de um círculo de ritual do culto, tal característica só pode ser usado uma vez por dia e só ratreia locais de culto até 1,5 Km de distância e o portador saberá a exata localização.

ANEL DE PROTEÇÃO LÚGUBRE

Anel, Raro (Requer sintonização)

Para o portador do anel, deve ser a proteção para problemas imediatos, duas vezes ao dia o sintonizado pode usar o anel para adquirir uma proteção com vantagem a algum teste, isso significa, conceder a si mesmo vantagem para qualquer teste de resistência.

ESPADA DE MADEIRA DA MISERICÓRDIA

Arma, Rara (Não requer sintonização)

Parece uma simples e irônicoamente espada de madeira mas sua magia é interior, ela pode desarmar inimigos e convencer até monstruosidades a não atacar, falando com eles e convencendo amigavelmente que o combate não é a melhor opção sempre, a criatura deve passar em um teste de resistência de Carisma CD 10 e precisa entender Comum ao menos para ser convencida, caso o portador faça o contrário das promessas da espada o encantamento é quebrado.



-O Anel de Adremelek leva seus fieis ao destino certo

CÁLICE SONHADOR

Utensílio, Incomum (Não requer sintonização)

O Cálice Sonhador ou dos sonhos é uma simples quinquilharia de entretenimento, quando enchido de alcool e ingerido ele te levará a um sonho acordado, alguns acreditam que representa algum outro plano onde os sonhos tomam vida e viram realidade.

DADO DE 20 LADOS

Utensílio, Lendário (Requer sintonização, arremessável)

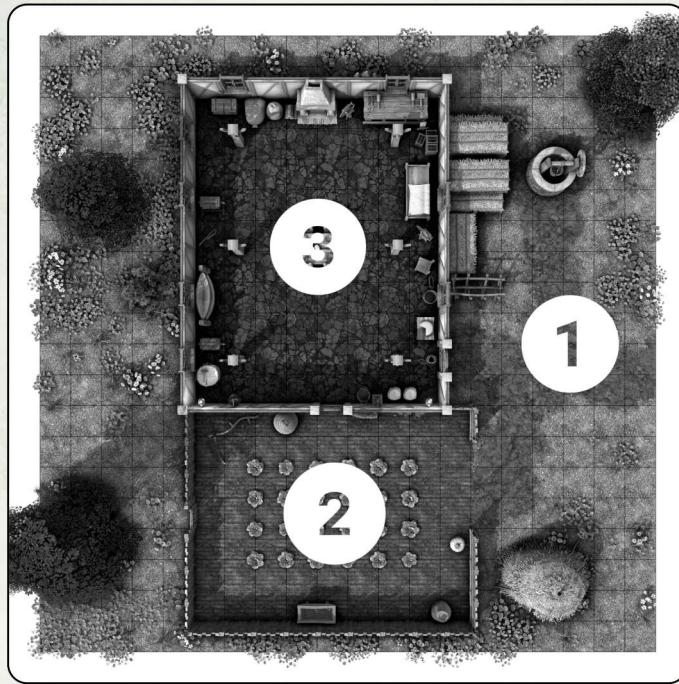
Seria o dado de 20 lados uma das maiores invenções dos dados ou senão o melhor de seus aprimoramentos essa criação e engenhoca tem conexões extraplanares e pode simplesmente abrir portais para multiplos mundo com o grande mistério de nunca saber de qual mundo estaremos trantando, podendo ser um plano elemental de poder a muito abandonado, ou um entrave de magia em algum lugar entre os planos.

Apesar desse dado ser uma das criações dos magos dizem por ai que eles fazem outros de tremendo ou mais poder, e que se os aventureiros um dia forem atrás dessa relíquias devem ir até as terras de Est Gram e entrar na torre do Mago Dos Dados para descobrir mais.

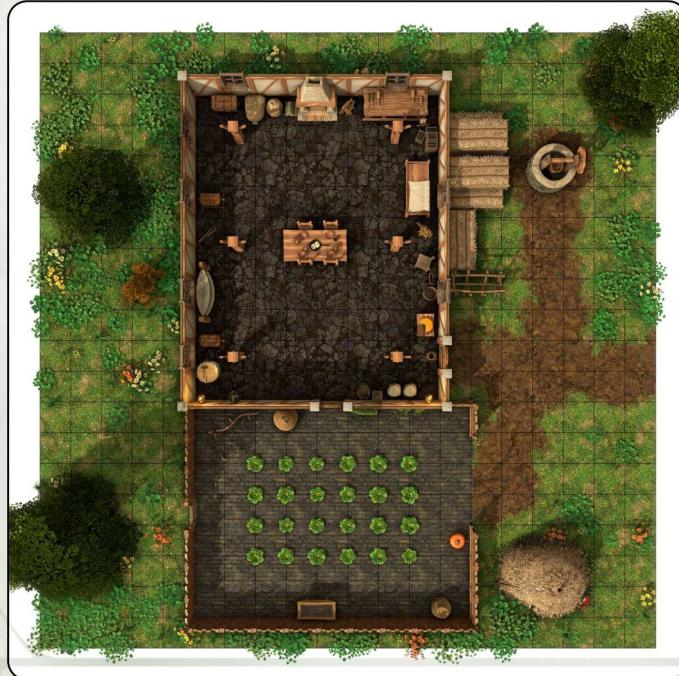
CASA DE EREDIT

Depois de passarem por boa parte da cidade os aventureiros vão chegar até a velha e agora abandonada fazenda de Eredit, o que levou Eredit até sua confusão e morte foi seu velho poço, a água do poço faz contato com o Rio Celen, sendo o principal rio da cidade e justamente esse que os cultistas de Askamanus usaram para adoecer animais e pessoas, o rio pode passar despercebido pelos aventureiros de início, no entanto pistas vão leva-los a crer no envolvimento da água com o caso de Eredit.

PARA O MESTRE (APÊNDICE B)



PARA O JOGADOR (APÊNDICE B)



1 : QUINTAL DE EREDIT

Aos aventureiros chegarem ao quintal de Eredit descreva a seguinte cena:

QUINTAL DE EREDIT

Com um caminho que vai em direção a grande cidade esse campo absoluto de eredit é belo e repleto de árvores e arbustos rasteiros, de frente com a casa existem fenos e um pequeno poço com um barril em cima, chama atenção a belíssima e cuidada plantação de repolhos na parte sul da pequena fazenda.

O Poço

Se os jogadores se aproximarem do poço, vão ver que sua profundidade é curta, verão que seu fundo leva a alguma espécie de água corrente, com um teste de percepção (Sabedoria CD 13) vão perceber também que duas criaturas estão grudadas nas paredes, são gosmas necróticas prontas para atacar e puxar o primeiro que colocar a cabeça no poço, ou usar o balde, caso um dos dois fatores ocorram um combate vai iniciar, e os jogadores que se colocaram nessa posição deverão fazer um teste de Resistência de Força (CD 14) ou serão jogados no fundo do poço e movidos pela água.

PISTAS DA DOENÇA

Aqueles que investigarem ao redor do poço ou fizerem um teste mais preciso com a água vão notar algo de diferente, um teste de Inteligência (Arcanismo CD10) bem sucedido vai conseguir perceber que a água contém uma espécie de magia profana.

Pequenas pegadas Humanoides que pertenciam a Eredit vão em direção ao poço, última pista de seu movimento quando viva e pouco antes de ser atingida pela morte.

2 : PLANTAÇÃO DE REPOLHO

Repleto de frescos e belos repolhos e misteriosamente uma única abóbora, a plantação parece comum, entretanto os repolhos foram regados com a água do poço, que infectada tornou os repolhos em ilusões de sua verdadeira forma, algo podre e consumido pela magia necrótica, uma criatura que faça um teste de Inteligência (Investigação CD 15) vai notar a ilusão e a verdadeira forma dos repolhos. Do contrário a aparência se mantém normal, se algum dos aventureiros ingerir algum dos repolhos, siga as dicas sobre a doença de Askamanus.

GOSMA NECRÓTICA

Gorma, Sem alinhamento

Classe de Armadura 12 (Natural)

Pontos de Vida 16

Velocidade 20ft.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (0)	3 (-3)	14 (+2)	8 (-1)	8 (-1)	4 (-3)

Imunidades Necrótico

Sentidos Visão no Escuro 60 ft., Percepção Passiva 8

Idiomas Nenhuma

Desafio 1 (25 XP)

Toque da Morte. Caso a Gosma seja atacada com um golpe corpo a corpo o atacante deve fazer um teste de resistência de Constituição (CD 12) ou sofrerá 1d6 de dano necrótico.

Cuspir Doença com seu ataque a distância as Gosmas tentam matar um alvo, qualquer um morto pela doença vai se transformar em 1d6 horas em um Morto da Praga.

AÇÕES

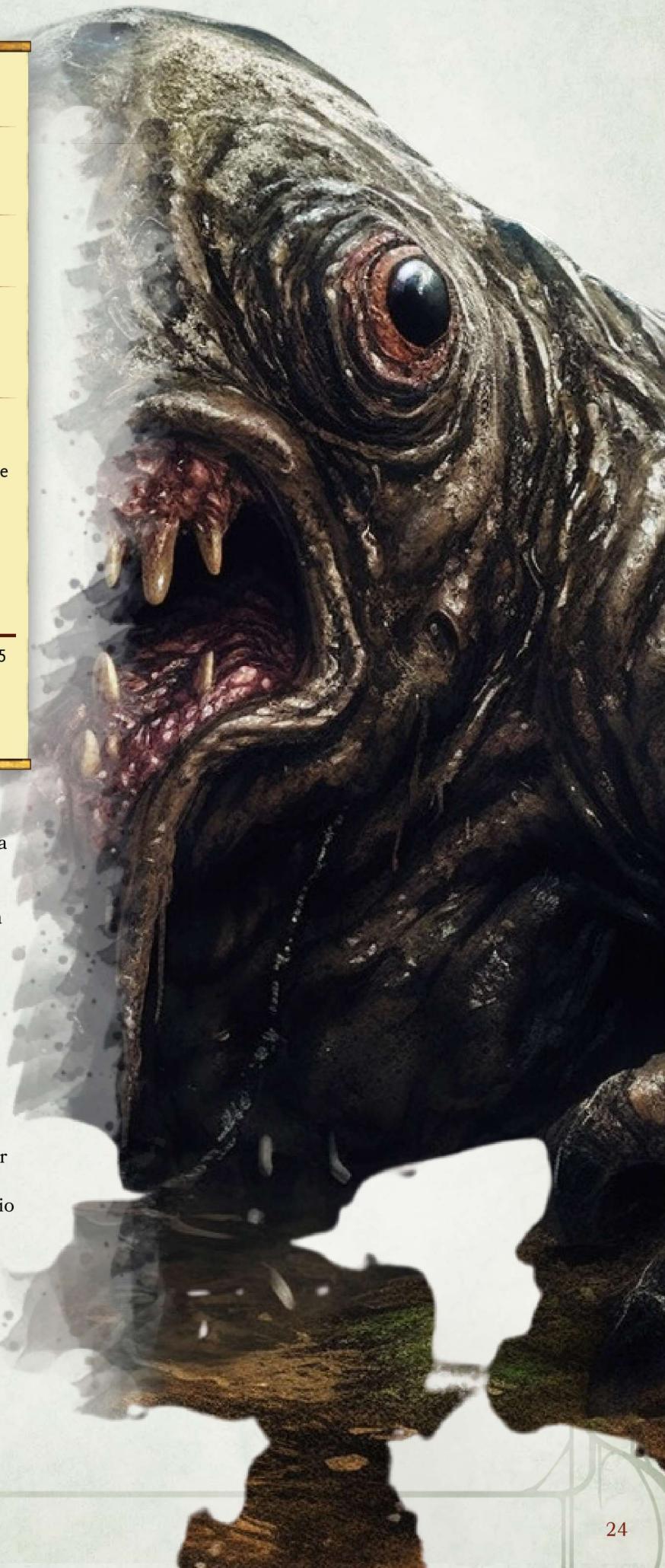
Batida Ataque corpo a corpo: +3, alcance 5ft., Um Alvo. Acerto 5 (1d6 + 2) de dano necrótico.

Cuspir Doença Ataque a Distância: +4, alcance 20ft., Um Alvo. Acerto 8 (1d8+3) de dano necrótico.

GOSMA NECRÓTICA

A morte pode atingir uma forma quando necessário e a Gosma Necrótica é prova disso, formada por excremento na água infectada, ela se forma e ganha vida em alguns dias, todo lugar onde houve morte pela peste de Askamanus vai ter um desses seres profanos esperando a chance de infectar mais pessoas em volta do cadáver, caso o cadáver da vítima esteja ao relento do tempo, em poucas horas 1 ou 2 dessas devem se formar e aguardar a chance para incubar a doença em outro e dessa forma de multiplicar, se o corpo for enterrado ou queimado esse mal pode ser evitado facilmente.

Askamanus criou as gosmas para furtivamente infiltrar sua doença em Azalen, e posteriormente levá-la para outros reinos, as Gosmas são apenas o primeiro estágio de contágio extrema da doença.



DOENÇA DE ASKAMANUS

É altamente provável que durante a aventura os personagens da campanha entrem em contato direto ou indiretamente pela doença, e assim como os outros, muitos não estão intocáveis por ela, caso isso venha a acontecer os aventureiros terão uma chance de se curar das seguintes formas:

- Se o corpo resistir ao teste de Resistência de Constituição (CD 16), em caso de falha o hospedeiro terá 1d6 horas para morrer da infecção e uma segunda chance ao teste antes da morte.
- Se o Hospedeiro ingerir uma alga celiana, raramente encontradas a beira do Rio Celen, essa erva é imune a infecção e assim cura de seu hospedeiro e o deixa imune por 24 horas após a ingestão.
- Com a magia de 3º círculo *Remover Maldição* as condições da doença passam imediatamente. Devido a raridade de grande conjuradores, e muitos infectados, isso se tornou escasso em Azalen, e custoso.

Se nada Funcionar: Caso nenhuma das alternativas acima funcionem, é provável que o personagem virá a falecer pela doença, o teste de vida ou morte não salva infectados, quando a morte ocorrer, ele voltará como um morto da peste e seguirá as ordens de Askamanus.

*Apesar do termo doença, o mais correto seria maldição no entanto os camponeses e moradores não notam a diferença.

3: INTEIOR DA CASA DE EREDIT

Caso os aventureiros decidam entrar na casa de Eredit vão se depara com a seguinte descrição:

A casa é uma de um cômodo só, com cozinha, quarto e dispensa tudo no mesmo lugar. A casa se encontra vazia, com exceção de uma criatura que abandonada ainda habita a morada de Eredit, seu velho gato Petit, ele olha para os aventureiro e mia solenemente, os personagens verão uma cadeira caída no meio do cômodo.

PROVAS

- Com uma observação mais aprofundada do salão e um teste de inteligência (Investigação CD12) os aventureiros poderão encontrar uma carta interessante em cima da mesa da cozinha amassada e escrita de maneira bruta.
- Os Aventureiros podem perceber que existe um alçapão que liga a casa a alguma estrutura inferior da casa, uma chance de investigarem mais e obterem mais informações.

CARTA PARA EREDIT

Querida Eredit

Espero que esta carta a encontre bem, apesar da enfermidade que a aflige. Sou Thaldrin, guardião das florestas ao norte do rio Celen.

Tenho conhecimento da fonte de sua doença e, mais importante, sei como curá-la. Convidó-a a minha casa próxima ao rio Celen, onde a natureza pode ajudá-la em sua recuperação.

O ar puro, as águas revigorantes e as ervas medicinais da região serão nossos aliados. Venha à floresta, onde enfrentaremos essa doença juntos.

Aguardarei ansiosamente sua resposta.

*Com sinceros desejos de cura,
Thaldrin*

TESOURO

Além das ferramentas comuns que toda casa deve possuir em uma panela tem um saco contendo 10 moedas de ouro e uma ametista estranhamente brilhante e chama atenção.

AMETISTA MÁGICA

A Ametista é incomum, além de valer uma centena de moedas de ouro, ela é capaz de avisar o portador quando uma entrada oculta está próxima contanto que esteja em sua mão.

Cobiçada pela loja dos magos, se for levado a eles, poderão fazer um anel mágico com o mesmo efeito.

DESCENDO O POÇO

Caso de maneira inusitada ou forçada algum dos personagens desça o poço, você poderá descrever o seguinte:

ÁGUA DOENTE

O fundo do poço na verdade é uma continuação, a água segue uma correnteza em direção ao norte, os corredores dessa pequena parte do rio abaixo são bem apertados, e não parece haver nenhum sinal de vida ali, e a água parece normal.

BOLSA ESQUECIDA

Se os jogadores fizerem um teste de Sabedoria (Percepção CD10) vão notar uma velha bolsa de couro pendurada na parede da caverna, dentro dela um frasco vermelho sangue fechado.