



FANTASMAS DO CASTELO LANÇA DO DRAGÃO



VAU DA ADAGA E ALEM

DUNGEONS & DRAGONS

AVENTURA 1

Fantasmas do Castelo Lança do Dragão contém quatro aventuras que se conectam para formar uma mini campanha em FORGOTTEN REALMS®, levando os personagens do 1º ao 10º nível



FANTASMAS DO CASTELO LANCA DO DRAGAO

POR JAMES WYATT (VAU DA ADAGA E ALÉM)

POR CRISTOPHER PERKINS, ROBERT J. SCHWALB E JAMES WYATT (AVENTURA 1)



Eruditos de Faerûn

CRÉDITOS

Líderes de Projeto

Jeremy Crawford, Christopher Perkins

Equipe de P&D D&D

Greg Bilsland, Bruce R. Cordell, Jeremy Crawford, Chris Dupuis, Peter Lee, Mike Means, Kim Mohan, Tom Olsen, Christopher Perkins, Ben Petrisor, Robert J. Schwalb, Matt Sernett, Chris Sims, Rodney Thompson, Steve Winter, James Wyatt, Chris Youngs

Equipe de Marca e Marketing D&D

Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Laura Tommervik

Diretor de Criação Sênior

Jon Schindehette

Diretor de Arte

Kate Irwin

Designer Gráfico

Emi Tanji

Especialista de Produção de Publicação

Jessica Dubey

Gerente de Pré-impressão

Jefferson Dunlap

Técnico de Imagem

Carmen Cheung

Gerente de Produção

Cynda Callaway

Ilustração de Capa

Kekai Kotaki

Cartografia

Jason A. Engle

Ilustrações de Interior

Dave Ailsop, Kalman Andrasofszky, Steve Argyle, Dave Arneson, Den Beauvais, Ralph Beisner, Eric Belisle, Greg Bell, Noah Bradley, Sam Burley, Milivoj Ceran, Conceptopolis, Stephen Crowe, Ned Dameron, Diesel, Tony DiTerlizzi, Vincent Dutrait, Jeff Easley, Jesper Ejsing, Wayne England, Emily Fiegenschuh, Gonzalo Flores, Ken Frank, Dan Frazier, Lars Grant-West, Paul Guzenko, Des Hanley, Jared von Hindman, Tyler Jacobson, Michael Kaluta, Jorge Lacera, Roger Loveless, Howard Lyon, Victoria Maderna, Slawomir Maniak, Will McLean, Christopher Moeller, Lee Moyer, Jim Nelson, William O'Connor, Erol Otus, Patrick Thomas Parnell, Darlene Pekul, Steve Prescott, David Rapoza, Scott Roller, Richard Sardinha, Craig J. Spearing, David C. Sutherland III, Gabor Szikszai, Stephen Tappin, David A. Trampier, Beth Trott, Eva Widermann e Sam Wood

ÍNDICE

Vau da Adaga e Além	3
Cidade de Vau da Adaga.....	3
Locais de Vau da Adaga.....	6
Áreas nas Proximidades.....	9
Campanha em Vau da Adaga	13
Introdução.....	13
Aventura 1: Templo do Devorador de Sóis	16
Parte 1: O Enforcamento de Arvik Zaltos.....	17
Parte 2: Forte de Cromm.....	17
Parte 3: O Pântano dos Lagartos.....	20
Parte 4: O Templo do Devorador de Sóis.....	23
Parte 5: Epílogo.....	36
Apêndice A: Itens Mágicos	38
Apêndice B: Estatísticas das Criaturas e PdMs	39
Open Game License Version 1.0a	54

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Tradução e Adaptação: Equipe Eruditos de Faerûn

Edição: Equipe Eruditos de Faerûn



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, D&D Adventurers League, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, 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. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2013 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

VAU DA ADAGA E ALÉM

Há cerca de cinco séculos atrás, diz a lenda, que uma caravana fez seu caminho para o sul, partindo da movimentada metrópole de Águas Profundas. Assim que um longo dia de viagem chegava ao fim, um líder de caravana mandou seu filho adolescente adiante para procurar um local onde as carroças poderiam atravessar o Rio Brilhante.

O rapaz, chamado Tyndal, descobriu um vau perfeito para as carroças cruzarem o rio, mas no escuro ele foi atacado por um bando de homens-lagarto. Armado apenas com uma velha adaga, ele supostamente matou seis das criaturas antes que a ajuda chegasse da caravana e os atacantes fossem expulsos.

Esta história notável espalhou-se entre os comerciantes de caravanas, e então, de norte a sul da Costa da Espada. A travessia passou a ser chamada de Vau da Adaga, e conforme uma cidade começava a se erguer às margens do rio, com o tempo começou a ser chamada pelo mesmo nome, Vau da Adaga. Até os dias de hoje, os duques que governam a cidade alegam descender do bravo Tyndal.

Essa história exemplifica o espírito da Costa da Espada. Diante dos constantemente presentes homens-lagarto, trolls, hordas orc e invernos implacáveis, os colonos humanos que fundaram a cidade de Águas Profundas, Inverno Remoto, Portal de Baldur e todas as cidades e aldeias entre elas são indômitos, determinados, cheios de recursos e corajosos. Seus descendentes se agarram ao seu legado.

Hoje, enquanto o mundo se despedaça e os deuses elaboram suas tramas entre os mortais, a região nas proximidades de Vau da Adaga ainda é cheia de perigo. Sua milícia ainda defende a cidade com a ponta da lança diante de cada garganta, mas Vau da Adaga é um local que necessita de aventureiros.

CIDADE DE VAU DA ADAGA

Vau da Adaga é uma cidade pequena e murada, dominada pelo forte do duque local. Situada na planície de inundação do Rio Delimbyir (também chamado de Rio Brilhante) e construída contra a lateral de uma colina baixa, Vau da Adaga é a maior parada na Estrada Alta entre as cidades de Águas Profundas e Portal de Baldur, tornando-a importante para o comércio ao longo da Costa da Espada, a despeito de seu pequeno tamanho.

Ao todo, 1.200 pessoas vivem sob o comando do Duque de Vau da Adaga, a maioria delas nas cerca de vinte pequenas fazendas espalhadas a um dia de caminhada da cidade em si. Algumas fazendas isoladas e mansões nobres também ficam afastadas.

O DUQUE E O CONSELHO DE GUILDAS

A região ao redor de Vau da Adaga é comandada por um duque cuja autoridade remonta a um antigo reino que nos dias de hoje é esquecido. O primeiro duque foi nomeado para comandar um feudo que fazia divisa com o Pântano dos

Lagartos e com a Floresta das Brumas, indo até o sul, até o Castelo Lança do Dragão. O duque atual teoricamente detém o comando sobre toda essa região, mas na prática os duques de Vau da Adaga não possuem soldados o suficiente para dispor em patrulhas por toda essa enorme área. Portanto, eles tradicionalmente se preocupam apenas com a Estrada Alta, com o vau e com a cidade em si.

O duque atual, Maldwyn Daggerford, é frequentemente visto pela cidade, pois gosta de ser visto se preocupando com o bem-estar de seus comandados. Ele garante audiências frequentes e parece interessado nas petições dos cidadãos. Entretanto, em seu coração, ele é um cafajeste egoísta, e muitas vezes sussurram que sua irmã mais velha, Morwen, deveria ficar no lugar de seu pai, desafiando séculos de tradição, onde o cargo era passado apenas de pai para filhos homens.

A cidade de Vau da Adaga cresce independente do castelo ducal, pois existe um decreto permitindo que um Conselho de Guildas administre os afazeres diários da cidade.

Imitando os mascarados Lordes de Águas Profundas, os membros do conselho usam máscaras e cobrem-se em robes e mantos para esconder suas identidades nas reuniões do conselho, mas todo mundo em Vau da Adaga sabe quem são seus membros. O conselho consiste dos líderes das informais guildas de comércio da cidade: a Guilda dos Ferreiros, a Guilda dos Mercadores, a Guilda dos Curtidores, a Guilda dos Fazendeiros, a Guilda dos Balseiros, a Guilda dos Ribeirinhos, a Guilda dos Taverneiros e outras tantas. Além disso, o líder da milícia, o mestre de armas do duque e os sacerdotes chefes dos dos três maiores templos da cidade (dedicados a Chauntea, Amaunator e Tymora) também ocupam cadeiras no conselho.

FONTES

Esta seção incorpora material dos livros *Under Illefarn* [Sob Illefarn] (1987) por Steve Perrin, *The North* [O Norte] (1996) por Slade et al., e *Under Illefarn Anew* [Sob Illefarn Novamente] (não publicado) por Eric Boyd.

A MILÍCIA

Por concordância do duque, a cidade mantém sua própria milícia, treinada pelos soldados do duque. Todos os cidadãos aptos fisicamente devem servir a milícia, embora um pequeno número esteja normalmente de serviço. Eles passam a maior parte de seu tempo em patrulhas na estrada, embora uma vigília constante seja mantida no Pântano dos Lagartos.

A milícia tem problemas manter seus membros veteranos. Em busca de mais lucros, os veteranos frequentemente vendem seus serviços como mercenários ou guardas de caravana. Alguns poucos até mesmo seguem a carreira de aventureiro.

PERSONALIDADES DE VAU DA ADAGA

As pessoas que movimentam e se destacam em Vau da Adaga e as redondezas podem servir de patronos, aliados, fontes de recurso e, algumas vezes, até de inimigos para personagens envolvidos em aventuras na região.

DUQUE MALDWYN DAGGERFORD

Humano ladino, leal e neutro

O duque de Vau da Adaga é um homem egoísta e arrogante que está mais interessado em ser amado e admirado do que realmente é em comandar a região. Ele desfruta dos prazeres dados a ele por seu status, considerando-se um conhecedor de comidas e de vinhos chiques. Diferente de muitos de seus antecessores, ele nunca teve uma vida de aventuras e não tem o mínimo interesse em enfrentar tais perigos horríveis.

Maldwyn carrega a tradicional arma dos duques de Vau da Adaga, a *língua de fogo* (consulte página 38) chamada de *Fogo da Manhã*. É dito que a lâmina possui consciência e personalidade próprias.

O duque em si é um homem elegante que não chegou a meia idade. Ele se veste com os mais finos trajes, feitos por seus próprios alfaiates a partir de exóticas roupas importadas de todo o mundo.

SENHORA MORWEN DAGGERFORD

Humana guerreira, leal e boa

A irmã mais velha do Duque Maldwyn, Senhora Morwen é uma mulher estoica e séria, aparentemente menos amistosa, mas mais nobre de coração do que seu irmão egoísta. Poucas pessoas em Vau da Adaga a conhecem bem, embora ela frequentemente treine junto da milícia e presta visitas ao altar de Tempus. Entretanto, aqueles que viram seu exterior rude, se convenceram é que ela é um líder nato que seria um regente muito melhor do que o Duque Maldwyn. Embora Morwen nunca dissesse isso, a não ser para si mesma, ela e muitos outros sentem que se passou muito tempo para que Vau da Adaga abandone as convenções fora de moda de passagem de título apenas entre as linhagens masculinas, permitindo que ela assuma o lugar do irmão. Reconhecendo sua competência, e talvez procurando mantê-la ocupada e não pensando em seu título, Maldwyn a indicou como seu Mestre de Armas, um título que dá a ela o efetivo comando militar do castelo. Isso parece ter deixado Morwen satisfeita – por enquanto.

O cabelo castanho da Senhora Morwen ficou prematuramente grisalho, mas seu rosto parece ser bem mais jovem do que seus quarenta e tantos anos. Ela frequentemente veste couro ou armaduras mais pesadas, conforme considera apropriado para a situação.

SOR ISTEVAL, CAVALEIRO DRAGÃO PÚRPURA APOSENTADO

Humano paladino de Amaunathor, leal e bom

Isteval é um antigo aventureiro e Cavaleiro Dragão Púrpura da longínqua Cormyr, vivendo sua aposentadoria em Vau da

Adaga. Acreditando que o brilhante reino de Cormyr era o farol do mundo, o exemplo cristalino de tudo o que uma nação deveria ser, ele lutou corajosamente contra as forças do caos e do mal sempre que eles ameaçavam a estabilidade de seu reino natal.

Conforme seu poder crescia, ele juntou diversos grupos de aventureiros da mesma opinião que ele para ajudar a espalhar a visão de glória de Cormyr até as Terras Centrais do Ocidente. Seus antigos companheiros estão espalhados por todas as partes das Terras Centrais, desde Cormyr até Portal de Baldur e desde o Mar da Lua até o Vale do Vento Gélido.

Em uma fatídica batalha contra um dragão verde ancião, Isteval sofreu um grave ferimento em sua perna que jamais sarou totalmente. Sua perna ferida significa que as grandes conquistas de Isteval ficaram para trás, mas ele nunca perdeu de vista o que uma brilhante Cormyr deveria ser, um farol e bastião contra a escuridão sempre crescente. Isteval acredita que o maior desafio de Cormyr está se aproximando rapidamente, e a menos que seus nobres intrigueiros, cavaleiros corruptos e magos se unam, a nação está em perigo de ser conquistada por inimigos. Embora ele não esteja mais apto a lutar como na sua juventude, Isteval procura trazer para si a companhia de almas bravas que carreguem seu legado, para preservar sua visão para gerações por vir.

Isteval é tecnicamente um paladino de Amaunathor, mas ele vê o deus de maneira antiquada como Lathander, o deus no alvorecer e dos novos começos. Nestes dias de desafios e caos, Isteval vê o nascimento doloroso de uma nova era, e acredita contra todas as evidências e razões de que ela trará paz e prosperidade sem precedentes. Embora muitos desafios ainda estejam a frente, ele está convencido de que o fim desta jornada seja um local mais justo.

Isteval é esguio e de pele morena, com cabelos castanhos salpicados de branco. Ele frequentemente veste a armadura de placas de um cavaleiro, embora sua perna esquerda seja enfaixada e ele carregue uma bengala e sua espada larga. Sua armadura é decorada com o símbolo sagrado de Lathander, o que alguns dos membros da igreja de Amaunathor considere herético.

SOR DARFIN "CAMINHANTE" FLOSHIN, LORDE DA CASA FLOSHIN

Elfo dourado guerreiro/mago, leal e bom

Sor Darfin é sério e quieto, colocando seu serviço para com sua propriedade e a cidade de Vau da Adaga além de suas necessidades. Em seus seis séculos de vida, ele nunca se casou ou teve filhos. Os dias de aventura de sua juventude, quando ele era conhecido como Darfin Caminhante, ele possuía muitas amantes (todas elfas douradas), mas ele viveu sozinho por séculos na propriedade de seu pai e em sua casa na cidade.

Darfin administra as extensas propriedades da Casa Floshin no Vale do Delimbyir e mantém um olho vigilante nas terras ao seu redor. Ele é um guardião cuidadoso, escrutinando constantemente o ciclo das coisas viventes, a

saúde das terras verdejantes e como o povo de Vau da Adaga e os fazendeiros nas redondezas podem viver em melhor harmonia com a natureza (o que o tem levado a pequenos conflitos com humanos que aumentam demais o tamanho de seus rebanhos, que realizam queimadas para limpar a terra, que realizam irrigação imprópria e coisas do tipo).

DARRONDAR GWETH, SACERDOTE DE TEMPUS

Humano guerreiro/clérigo de Tempus, caótico e bom

O sacerdote de Tempus local era um soldado em Águas Profundas e veio para Vau da Adaga até um fatídico combate que deixou a maior parte de sua companhia morta. Embora muitos sacerdotes de Tempus sejam interessados em incitar a guerra para seu próprio interesse, Gweth é mais devotado em honrar a memória de seus amigos caídos. Com isto, sua atitude é maior em proteger a maior parte da cidade, e embora ele raramente lidere mais do que um punhado de pessoas na adoração de seu deus, as pessoas gostam dele e é bem respeitado em Vau da Adaga.

Darrondar Gweth é um homem de meia idade que não perdeu seu porte de guerreiro, mesmo com suas têmporas ficando grisalhas. Ele usa um peitoral de aço amassado sobre robes negros com detalhes em vermelho. Seus olhos azuis e as rugas ao redor deles revela a tristeza que o consome.

Treinador de Classe. Darrondar pode servir como mentor e treinador para um personagem jogador clérigo.

DELLEN LÂMINA AMARELA, MAGO ANCIÃO

Humano mago, caótico e neutro

Delfen Lâmina Amarela chegou a Vau da Adaga vindo do Leste a mais de um século. Ele desapareceu durante a Praga da Magia e retornou recentemente, aparentemente sem envelhecer um dia sequer de quando chegou pela primeira vez, sem traços de envelhecimento em suas feições. Nenhum humano e poucos não humanos na cidade são velhos o suficiente para se lembrar dele da época que residiu na cidade anteriormente, e ninguém sabe o segredo de sua longevidade ou para onde ele foi durante todo esse tempo.

O sobrenome Lâmina Amarela de Delfen pode ter vindo da adaga mágica rajada de ouro que ele carrega – ou não. Ele é mais moreno e mais baixo que o comum para a região de Vau da Adaga, mas possui um jeito agradável e sutil. Embora ele seja coberto de mistérios, ele é bastante amável e está sempre disposto a ajudar o povo de Vau da Adaga. Delfen frequentemente aceita estudantes e possui três ou quatro aprendizes constantes.

Treinador de Classe. Delfen pode servir como mentor ou treinador para personagens jogadores magos.

DERVAL IRONEATER, FERREIRO

Anão guerreiro, neutro

Derval Ironeater é um ferreiro anão que veio para Vau da Adaga com sua família a cerca de dois séculos. Ele é altamente respeitado em Vau da Adaga. Vários membros de

sua extensa família ajudam na forja e são contratados para as construções na área.

Derval é um anão venerável que mal consegue andar e prefere ser carregado em uma desengonçada e pesada cadeira de ferro. Ele não participa mais das reuniões do Conselho e geralmente envia um representante em suas ausências.

Ele é, normalmente, calado, mas enquanto Derval administra o trabalho de seus subalternos, as pessoas o ouvem murmurando coisas como “*Talvez não seja tão bom quanto faziam em Illefarn, mas é bom o suficiente, bom o suficiente...*”.

KELSON DARKTREADER, MESTRE DE CAÇA

Meio-elfo da floresta (e da lua) ranger, neutro e bom

Kelson Darktreader está chegando aos duzentos anos de idade e tem servido como Mestre de Caça por cinco gerações dos duques de Vau da Adaga. Fica claro que ninguém em Vau da Adaga conhece a Floresta das Brumas e os Charcos Elevados melhor do que Kelson.

O Mestre de Caça é taciturno, nunca usando duas palavras quando apenas uma bastaria. Seus longos cabelos prateados e seu rosto mostram o peso dos anos. Entretanto, ele continua ágil e ainda lidera as caçadas dos duques e aceita jovens rangers para ensiná-los os segredos da vastidão, das florestas, das colinas e dos charcos.

Treinador de Classe. Kelson pode servir como mentor ou treinador para personagens jogadores rangers.

FILARION FILVENDORSON, LADINO

"APOSENTADO"

Elfo da lua ladino, caótico e bom

Filarion é o meio irmão de Kelson Darktreader, mas foi criado por outra mãe. Eles são pouco cordiais entre si. Filarion foi treinado como ladino em algum lugar do oriente. Ele restringiu suas atividades ladinas para as aventuras, então é respeitado em Vau da Adaga. Ele ensina habilidades ladinas para alguns aprendizes, embora ele alegue não ensinar seus alunos a punhar ou cometer outros crimes do tipo. Muitos duvidam dessa alegação.

Treinador de Classe. Filarion pode servir como mentor ou treinador para personagens jogadores ladinos.

LUC SUNBRIGHT, SACERDOTE DE LATHANDER

Humano clérigo de Lathander, leal e neutro

O arrogante e tagarela Luc Sunbright é o sacerdote chefe de Lathander em Vau da Adaga. Seu templo também presta serviço aos adoradores de Amaunathor. Luc considera o favor do duque como uma marca de distinção que alguém mereceu, a despeito do fato dos duques de Vau da Adaga realizarem a adoração neste templo desde antes dele nascer. Ele possui consciência de classes, e os fazendeiros e comerciantes que vêm para os ritos neste templo frequentemente encontram-se deixados de lado em favor de pessoas mais nobres e ricas.

Luc é um homem cavalheiro acima de tudo, com cabelos dourados e uma barba farta. Ele veste robes de tons dourados e rosa, e um fino aro de ouro ao redor da cabeça.

Treinador de Classe. Luc pode servir como mentor ou treinador para personagens jogadores clérigos.

TRISTA, A SOMBRIA, MAGA DA CORTE

Humana maga, neutra

Trista tem sido a maga oficial da corte dos duques de Vau da Adaga desde a morte de seu mentor, Gwaereth, o Cinzento, setenta anos atrás. Ela está se aproximando de seu centésimo aniversário, e está frágil e quase cega. Entretanto, seu poder mágico está maior do que nunca e ela é temida tanto pela corte como pela população em geral. A única pessoa no castelo ducal que não a evita é Lady Morwen, que gosta muito da “velha bruxa” (um termo carinhoso, em sua mente) e passa horas fazendo-lhe perguntas sobre a história da cidade e da região.

Trista não tem paciência para políticas da corte ou sutilezas para etiqueta da corte, declarando que jogou tais jogos por tempo o suficiente e agora está determinada a ignorá-los. Entretanto, ela exige ao menos um pouco de respeito das pessoas mais novas, alegando que ela própria já aprendeu a tê-lo. Ela é impertinente, franca extremamente cheia de opinião, mas não é maliciosa ou desenfreadamente destrutiva.

Trista veste robes esvoaçantes de um azul meia-noite, e a luz sempre parece diminuir na sua presença (por isso o apelido). Seu cabelo branco é uma fina auréola ao redor de sua cabeça, e seus olhos são leitosos. Ela se apoia em um cajado (*cajado de ataque*) quando anda.

Treinador de Classe. Trista pode servir como mentora ou treinadora para personagens jogadores magos.

HADESHAH, SACERDOTISA DE CHAUNTEA

Humana clériga de Chauntea, neutra e boa

A sacerdotisa de Chauntea local é uma mística reclusa que prefere passar seu tempo nos jardins do templo em vez de interagir com outras pessoas mais do que o estritamente necessário. Hadeshah nasceu e cresceu na aldeia de Colina de Gillian, e ainda acha o tamanho, mesmo de uma cidade pequena como Vau da Adaga, com suas muralhas de pedra e ruas largas, opressivo. Seus três jovens assistentes realizam a maioria dos ritos de Chauntea, pelo menos aqueles que ocorrem fora do templo.

Hadeshah é uma mulher baixa de meia idade, mal chegando a 1,5 m de altura e muito magra. Ela veste robes brancos o tempo todo, ostentando uma esmeralda verde em ocasiões cerimoniais.

Treinador de Classe. Hadeshah pode servir como mentora ou treinadora para personagens jogadores clérigos.

SHERLEN MILLER, COMANDANTE DA MILÍCIA

Humana guerreira, leal e neutra

Sherlen é a comandante da milícia de Vau da Adaga, uma mulher obstinada e poderosa que empenha-se dia a dia para

exaltar seu nome. Ela recebeu esse nome devido a uma grande heroína de Vau da Adaga, Sherlen “Matadora de Lança”, e considera uma enorme honra servir no mesmo posto que sua homônima serviu há mais de cem anos.

Como comandante da milícia, Sherlen é responsável por treinar as pessoas da cidade em técnicas básicas de combate. Ela ensina de bom grado técnicas mais avançadas para qualquer um que demonstre competência e força de vontade para aprender, e pode ser uma figura mentora para personagens jogadores.

Sherlen é uma mulher jovem e constituição forte, com curtos cabelos castanhos e olhos verdes. Ela comumente usa um corselete de couro batido e nunca é vista sem sua lança, a qual carrega em honra à sua homônima.

Treinador de Classe. Sherlen pode servir como mentora ou treinadora para personagens jogadores guerreiros.

LOCAIS EM VAU DA ADAGA

A muralha externa de Vau da Adaga cerca o castelo ducal, um campo aberto chamado de Comuna e os prédios da cidade em si. A maioria dos prédios na cidade é feita de madeira e sapé. Entretanto, anões construtores que vivem na cidade substituíram toda a madeira do castelo e reconstruíram diversas casas de madeira perdidas para o fogo, portanto construções de pedra são uma visão comum.

O CASTELO DUCAL

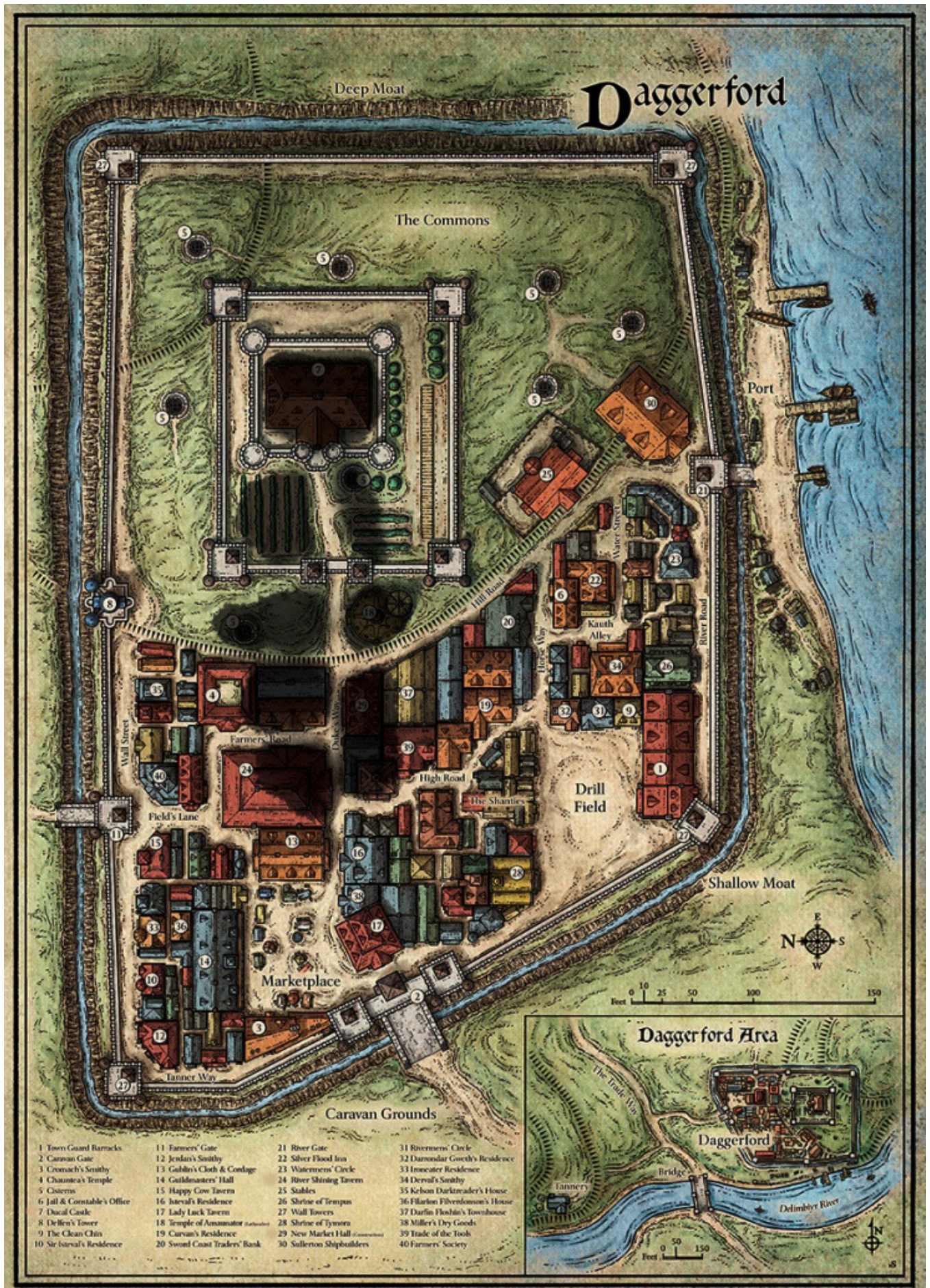
O castelo está baseado na primeira construção de Vau da Adaga, mas mudou muito desde os dias antigos. Durante um tempo, ele foi uma construção única cercada por uma cerca de paliçada. Após queimar totalmente durante uma invasão orc vinda dos Charcos Elevados, o duque construiu um forte de pedra de três andares na lateral da colina e a cercou com uma muralha de pedra de dois andares. Após os orcs invasores serem caçados e destruídos, as pessoas do castelo começaram a construir uma muralha externa ao castelo, acabando por criar a cidade da forma como está hoje.

O portão ducal leva até a cidade e está sempre aberto. Dentro do pátio interno, há sua própria loja de ferragens e estâbulos para seus animais. A despensa é bem estocada com comidas em conserva, suficientes para um ano de cerco.

Cerca de 50 pessoas vivem no castelo, incluindo guardas e criados. Para um duque, Maldwyn e seus antepassados mantiveram um forte bem pequeno.

O DISTRITO DO RIO

As pessoas que sobrevivem do rio são os principais habitantes deste distrito da cidade, incluindo pescadores e muitos mercadores que fazem viagens regulares rio acima até Secomber, e de volta outra vez.



Ferraria Derval. Derval Ironeater (página 6) é um anão com a maior ferraria em Vau da Adaga. Ele é muito respeitado e um hábil ferreiro, um membro experiente do Conselho de Guildas, e um mestre de guilda justo para os outros ferreiros na cidade. Seus três filhos são construtores, sempre ocupados em diversos projetos de construção pela cidade.

O próprio Derval está primariamente interessado em equipamento de guerra. Ele faz as melhores espadas, machados e pontas de lança entre Águas Profundas e Portal de Baldur, ou assim ele diz. Seu trabalho é popular, mesmo embora seus preços sejam altos comparados a outros ferreiros da cidade.

Altar de Tempus (Mesa de Espadas). Localizado bem próximo dos alojamentos da cidade, este altar ao deus da guerra recebe audiências de homens de armas, de alguns membros da milícia e de ocasionais aventureiros. O altar é um prédio de madeira decrépito decorado com troféus de guerra doados por paroquianos

Darrondar Gweth (página 6) lidera os adoradores de Tempus no altar, o que consiste grande parte em observar um solitário Banquete de Heróis ao meio-dia de todos os dias, onde ele ergue uma taça em honra aos guerreiros caídos, e em conduzir um punhado de fiéis na Canção do Caído a cada pôr do sol.

O DISTRITO FINANCEIRO

As pessoas mais abastadas em Vau da Adaga vivem no Distrito Financeiro, diretamente abaixo do castelo ducal. É um distrito de casas grandes cercadas por pequenos jardins. Ricos mercadores que podem ter uma casa longe de seu comércio moram aqui, e alguns poucos nobres de Águas Profundas possuem casas aqui também.

Casa de Darfin “Caminhante” Floslin. Darfin Caminhante (página 5) herdou a mansão Floslin ao norte da cidade na ocasião da morte de seu pai, mas ele mantém uma casa na cidade também. Isto se deve principalmente porque ele desfruta da sociedade humana mais do que seu pai, e também porque as terras fora da cidade são mais perigosas do que costumavam ser e as muralhas da cidade oferecem mais proteção do que a mansão.

O DISTRITO DAS CARAVANAS

O Distrito das Caravanas abriga vários prédios de madeira, a maioria estalagens e lojas, com uma população transitória. Durante o inverno, quando as caravanas não estão em viagem, o distrito torna-se virtualmente deserto. A população permanente do distrito inclui um número de halflings e um ou outro anão.

Taverna Senhora Sortuda. Esta estrutura de dois andares já foi um armazém comercial que foi destruído por uma invasão orc. Darryl Matador de Orcs, um aventureiro que ajudou a derrotar os orcs ganhou o armazém como recompensa pelos sobreviventes da família mercante.

Darryl morreu há muitos anos, mas a taverna permanece na sua família, agora administrada por sua tataraneta Glenys. Assim como sua família antes dela, Glenys encoraja

o serviço aos soldados e aventureiros. As paredes são decoradas com armas, armaduras e troféus que vários patronos trouxeram de volta de suas aventuras, rivalizando com aquelas do altar a Tempus.

Uma característica interessante da taverna é a enorme coluna de pedra no meio do piso. Nela estão inscritos os símbolos particulares dos patronos que morreram em batalha ou desapareceram em uma missão. Qualquer brinde feito na taverna deve incluir um gole “àqueles que caíram antes de nós”.

Altar de Tymora. Após o altar ser danificado pelo fogo, construtores anões substituíram suas paredes de madeira por paredes de pedra robusta. Dando continuidade a uma longa tradição, o sacerdote de Tymora local é um halfling chamado Curran Corvallin. Embora não seja um clérigo, Curran meramente abençoa aqueles que vêm até o altar na esperança de receber boa fortuna, e é muito amado na cidade. A cada ano no Solstício de Verão, ele oferece de banquetes e festas extravagantes em honra à deusa, gastando altas quantias para dar ao povo uma festa que a cada ano parece superar a do ano anterior. É dito que ele herdou uma fortuna de um tio aventureiro.

O DISTRITO DOS FAZENDEIROS

Fazendeiros que plantam nas terras ao norte da cidade ocupam esta parte da cidade. Alguns deles possuem pequenos rebanhos de gado e ovelhas mantidos em pequenos currais, outros possuem galinhas em seus quintais. Este distrito é barulhento e tem um cheiro forte de esterco.

Templo de Chauntea. Um enorme edifício com um pátio aberto no centro, cheio de plantas, é o centro de adoração a Chauntea em Vau da Adaga. Sua sacerdotisa chefe, Hadeshah (página 7) possui três jovens assistentes para auxiliá-la nas frequentes tarefas de benção nos campos semeados, plantações em crescimento e em ricas colheitas. Esses assistentes são encontrados mais frequentemente nos campos do norte da cidade do que no templo propriamente, ao mesmo tempo em que Hadeshah raramente deixa o templo. Fazendeiros vindos dos campos ao final do dia oferecem orações na direção do sol poente e recebem a benção de Hadeshah, e ela conduz as festividades no festival de primavera, os Campos Verdes. Seus serviços mais solenes são conduzir as Altas Orações anuais da Colheita a cada outono, celebrando a recompensa de Chauntea pelo ano.

Ferraria de Cromach. Estabelecida por um ferreiro humano chamado Cromach a mais de um século, esta ferraria agora pertence e é administrada por um anão chamado Tholvar Boca Torta, um primo distante de Derval Ironeater. Ele recebeu esse apelido por causa de sua mandíbula quebrada em batalha anos atrás, que nunca sarou devidamente, assim Tholvar tem dificuldade em falar e, portanto, é mais taciturno ainda que Derval.

Taverna da Vaca Feliz. Esta taverna agradável serve uma clientela de fazendeiros e pessoas simples. Ela também é a taverna favorita dos halflings da cidade – talvez porque a

taverna tenha sido fundada por um halfling que se aposentou da vida de aventuras.

Ferraria de Jerdan. Jerdan Went, o único ferreiro humano de Vau da Adaga, se esforça para competir com Tholvar Boca Torta ao oferecer bens inferiores a preços mais baixos. Esta estratégia de negócios dá a ele condições de se sustentar, mas certamente não ter uma família também o ajuda.

O Mercado. Esta ampla área aberta é o local do mercado, que acontece a cada cinco dias, seis vezes por mês. Fazendeiros e pequenos comerciantes trazem seus bens ao mercado para vendê-los em barracas simples.

Taverna do Rio Brilhante. Este é o principal centro de entretenimento para a nobreza das terras vizinhas e dos mais notáveis de Vau da Adaga. Sabe-se que o duque e sua irmã comem aqui em certas ocasiões, e o salão principal da taverna dobra de tamanho para receber as reuniões do Conselho de Guildas.

A Taverna do Rio Brilhante é a taverna mais antiga ainda em funcionamento em Vau da Adaga e alega ter sido inaugurada na data da fundação da cidade. Certamente, a arquitetura do edifício de madeira está de acordo com os outros prédios mais antigos da cidade.

A COMUNA

Esta área, que ocupa quase metade da área cercada pelas muralhas da cidade, é mantida limpa e aberta propositalmente como um pasto de emergência para os fazendeiros de gado e ovelhas. Quando nenhum problema ameaça a cidade, os cavalos do duque pastam aqui. Como parte do acordo, esta terra pertence ao duque e é arrendada para a cidade.

Torre de Delfen. Quando Delfen, o mago (consulte a página 6) chegou em Vau da Adaga pela primeira vez, esta torre estava em construção. Ele pagou para a cidade uma grande quantia para ficar com a torre em troca de jurar manter a cidade segura a partir do seu ponto de vantagem no flanco da colina. Isto ele fez melhor que qualquer um reconheceria, até seu desaparecimento durante a Praga da Magia.

Durante a ausência de Delfen pelo último século, os guardas do duque reclamaram a torre, carregando todos os bens do mago em caixas estocadas no nível do chão. Soldados a serviço na torre frequentemente reclamavam de sons estranhos e inexplicáveis que sugeriam assombrações ou algum outro efeito residual da magia do seu antigo morador, mas não houve nenhum incidente maligno além do que foi reportado. Agora que Delfen retornou se sua jornada misteriosa, ele pagou outra enorme quantia para o duque e requisitou sua torre de volta.

Estábulos. Este é um estábulo geral disponível para a cidade inteira. Cavalos da milícia e cavalos da carga são todos mantidos aqui, junto com os cavalos pessoais das pessoas que vivem no Distrito Financeiro.

Templo de Amaunathor (Lathander). Embora as preces nesse templo sejam endereçadas ao deus do sol, Amaunathor, as formas de adoração continuam a longa

tradição de adoração a Lathander., que dizem ter se transformado em Amaunathor pouco antes da Praga da Magia. A família ducal faz suas adorações nesse templo, o maior na cidade e o único a compartilhar o flanco da colina com o castelo. O alto sacerdote de Amaunathor, Luc Sunbright (página 6), é arrogante e cheio de si. Entretanto, ele o clérigo mais poderoso que reside na cidade.

ÁREAS NAS PROXIMIDADES

A área ao redor de Vau da Adaga está cheio de perigos e oportunidades de aventura. Cada um dos locais descritos abaixo está marcado no mapa do Vale do Delimbyir (consulte página anterior).

PROPRIEDADE AMBERGUL

Para mais informações sobre ruínas desta propriedade nobre, consulte a segunda aventura, *A Cripta Amaldiçoada de Ambergul*.

FORTE DE CROMM

Esta propriedade fortificada tem vista para o Pântano dos Lagartos e está descrita na primeira aventura deste módulo (página 17).

CASTELO LANÇA DO DRAGÃO

Esta famosa fortaleza arruinada domina o caminho longo e solitário nas proximidades do Caminho do Comércio, ao sul de Vau da Adaga (passando os Charcos Elevados). Para mais informações sobre as ruínas e seus atuais habitantes, consulte a quarta e última aventura deste módulo, *Castelo Lança do Dragão*.

PROPRIEDADE FLOSHIN

Existem poucos elfos vivendo em Vau da Adaga, mas Lorde Darfin “Caminhante” Floshin da Casa dos Longos Silêncios é uma exceção. Seu pai, Elorfindar, possuía um interesse amigável nos humanos e decidiu ficar quando a maioria dos elfos deixou o vale 1.000 anos atrás. O velho elfo finalmente faleceu cerca de quarenta anos atrás, e sua propriedade passou para Darfin, o mais velho dos quatro filhos (após a morte de sua esposa, Elorfindar teve vários outros filhos meio-elfos).

A propriedade Darfin fica entre Águas Profundas e Vau da Adaga, mas ele passa muito tempo na cidade do que no campo, desfrutando dos prazeres da civilização mais do que a solidão que seu pai desejava. Um guerreiro habilidoso e um mago, ele gosta de treinar aprendizes, embora se diga que ele esconda segredos mágicos dos estudantes que não são elfos.

A ESTRADA ALTA E O CAMINHO DO COMÉRCIO

A Estrada Alta conecta Vau da Adaga a Águas Profundas, no norte (e mais além até Inverno Remoto e Luskan). Ao sul de Vau da Adaga, a estrada é chamada Caminho do Comércio, e



ela passa pelo Castelo Lança do Dragão até Portal de Baldur. Próximo a Vau da Adaga existem várias aldeias e vilarejos que oferecem parada para viajantes trafegando pelo Caminho do Comércio.

Disparo de Flecha. Embora este pequeno vilarejo estivesse uma vez “a apenas um disparo de flecha de distância” da Floresta das Brumas, muitos anos de exploração florestal afastaram a margem da floresta do vilarejo e das fazendas próximas. Sua principal característica é uma taverna sem nome onde fazendeiros se reúnem toda noite e onde viajantes podem encontrar comida quente e uma cama para dormir.

Colina de Gillian. O menor dos quatro vilarejos ao longo do Caminho do Comércio não ostenta nem mesmo uma estalagem. Uma comuna e um mercado ficam ao lado da estrada, onde fazendeiros dos campos próximos vêm para compartilhar notícias e trocar bens. Esta comuna se transforma em um adequado acampamento para viajantes, mas não oferece nenhuma outra amenidade.

Forte de Liam. Uma torre fortificada guarda esta pequena aldeia de, talvez, 50 moradores. Próximo da torre há um extenso campo para que caravanas estacionem suas carroças.

A Estalagem do Caminho. A Estalagem do Caminho é uma pequena aldeia de cerca de 100 almas. Outras 400 ou mais vivem em vilarejos dependes nas proximidades. Uma enorme estalagem domina a aldeia, e tanto a estalagem quanto a aldeia compartilham o mesmo nome. Consulte a quarta aventura deste módulo, *Castelo Lança do Dragão*, para mais informações.

Cross Wheeler, um ranger humano aposentado, administra a cidade e a estalagem.

O PÂNTANO DOS LAGARTOS

Para mais informações sobre este pântano, consulte a primeira aventura deste módulo (página 20).

O VAZIO GARGALHANTE

Uma floresta antiga é margeada por um desfiladeiro, obscurecendo uma velha pedreira aos pés do Monte Illefarn. A floresta no Vazio Sorridente é destruída por um incêndio na aventura *A Queda de Illefarn*.

A FLORESTA DAS BRUMAS

Esta floresta de pinheiros e outras plantas cobre as encostas da margem oeste dos Charcos Elevados. Ela recebeu este nome por causa da névoa e neblina que se junta vinda dos Charcos Elevados, tornando a orientação difícil mesmo nos melhores dias.

Esta floresta é patrulhada por elfos da floresta, que ferozmente caçam orcs e outros monstros que vagam na floresta, vindos dos Charcos Elevados. Entretanto, até mesmo os elfos só podem proteger uma pequena fração da floresta de cada vez.

OS CHARCOS ELEVADOS

Este platô com encostas de desfiladeiro eleva-se além da Floresta das Brumas, sempre coberto por uma névoa como as florestas abaixo dele. Os Charcos Elevados são lar de trolls, bugbears, goblins e orcs, bem como pequenas tribos de humanos bárbaros. Seu solo é fino demais para a agricultura, e sua rocha, a maioria granito, é de baixa qualidade para mineração. As tribos humanas criam cabras e ovelhas nos charcos, atacam caravanas vindas do leste e lutam constantemente com outros habitantes mais selvagens desta terra.

Dizem que os Charcos Elevados escondem as ruínas de reinos há muito caídos. Menestréis cantam baladas pitorescas, porém contraditórias sobre estes reinos perdidos (“Os ossos e tronos das terras perdidas” é a frase favorita, tudo o que restou de uma antiga e esquecida canção). O que é certo é que os Charcos Elevados abrigam sua cota de castelos arruinados, tumbas de pedra e cavernas, quase todas contendo tesouros a espera dos corajosos e afortunados.

TABELA DE ENCONTROS NA FLORESTA DAS BRUMAS

d12+d8	Encontro
2	1d6 centauros
3	1d4 sapos gigantes
4	1d4 goblins montando lobos atroz/woargs
5	1d4 entes
6	1 mantícora
7	1 urso coruja
8	2d4 bugbears
9	3d4 lobos
10	3d6 elfos da floresta
11	3d6 humanos guerreiros
12	2d6 orogs
13	4d6 orcs e 1 orc comandante de guerra
14	1d4 ogros
15	1d4 grifos
16	2d4 trolls
17	1 ankheg
18	2d4 lobisomens
19	2d6 hobgoblins e 1 hobgoblin capitão
20	1 dragão verde jovem

TABELA DE ENCONTROS NOS CHARCOS ELEVADOS

d12+d8	Encontro
2	1 ankheg
3	3d6 goblins
4	1d6 goblins montando lobos atroz (woargs)
5	1d4 mantícoras
6	1d4 gigantes da colina
7	3d4 bugbears
8	2d4 lobos e 1d4 lobisomens
9	1d6 aranhas gigantes
10	3d6 hobgoblins e 1 hobgoblin capitão
11	3d6 humanos guerreiros
12	2d4 orogs e 1d4 ogros
13	4d6 orcs e 1 orc comandante de guerra
14	3d6 orcs e 1 orc xamã
15	1d4 grifos
16	2d4 trolls
17	1d4 panteras deslocadoras
18	1 fantasma
19	1 behir
20	1 dragão negro jovem

O QUE É A SEPARAÇÃO?

O fim da Era de Perturbações está próximo!

O mundo dos Reinos Esquecidos tem enfrentado catástrofes

atrás de catástrofes no último século, desde o Tempo das Perturbações até a Praga da Magia. Tempo após tempo, as perturbações remoldaram o panteão, derrubaram nações e regentes, e até mesmo alterou a geografia do mundo. Agora, o mundo começou a chacoalhar e se remoldar mais uma vez – pela última vez.

Os deuses foram lançados ao caos com a promessa de uma nova reorganização do panteão, e eles tropeçam e se agarram no poder esperando firmar sua posição de autoridade. Seus agentes mortais no mundo, os Escolhidos, estão encarregados de levar adiante sua vontade.

A Praga da Magia, a catástrofe mágica que remoldou o mundo tão dramaticamente, chegou ao fim. A Trama de magia está renovada, e muitos efeitos sutis de magia distorcida desapareceram. O entrelaçamento dos mundos trazido pela Praga da Magia também veio um desfecho, pois o que pertencia a Abeir retornou a Abeir, deixando os Reinos Esquecidos muito parecido com o que era antes.

Parcialmente dirigidas pela atividade dos Escolhidos dos deuses, e parcialmente surgidas das situações politicamente turbulentas com o fim da Era de Perturbações, as nações e facções de Farûn engajaram-se em suas próprias manobras, manipulações e atos de agressão. Em particular, o império de Netheril tenta conquistar a Terra dos Vales, Cormyr e Myth Drannor, preparando uma guerra que englobe as Terras Centrais do Oriente. Os Harpistas e os Zhentarim respondem às crescentes ameaças no mundo ao se reagruparem e darem um foco em suas energias, lentamente retomando suas posições de importância anterior.

Nações, geografia, magia e até mesmo os deuses estão mudados para sempre, no nascimento angustiante que carrega a nova criação. O mundo precisa de heróis para assegurar que uma nova era emergja brilhante como um farol contra a escuridão.

CAMPANHA EM VAU DA ADAGA

INTRODUÇÃO

Vau da Adaga é uma pequena, porém importante cidade da Costa da Espada, onde heróis inexperientes podem fazer seus nomes. É um excelente local de início para uma campanha, pois há território suficiente aos arredores de Vau da Adaga para ser explorado, e a cidade fica dentro de uma distância razoável de viagem de três cidades muito importantes: Inverno Remoto e Águas Profundas, ao norte, e Portal de Baldur ao sul. Resumindo, a Costa da Espada é onde se encontra a ação.

Jogadores podem escolher os personagens prontos da página 54 ou criar os seus próprios, usando as regras de *D&D Next*. Alguns dos personagens jogadores podem já ser residentes de Vau da Adaga, ou virem das fazendas e mansões localizadas nas redondezas do Vale do Delimbiyr (também conhecido como Rio Brilhante). Você pode utilizar o material contido na seção “**Cidade de Vau da Adaga**” (página 4) para auxiliar os jogadores a criar laços com PdMs que podem servir de mestres ou formadores. Outros personagens podem ser viajantes passando pela cidade a caminho de outro destino, quando são atraídos a Vau da Adaga pela promessa de aventuras.

Vau da adaga é, de muitas maneiras, uma cidade essencialmente rural, com colinas infestadas de monstros, florestas assustadoras, castelos e mansões arruinadas e pântanos esquecidos. O que destaca Vau da Adaga são os variados PdMs e as memoráveis masmorras que os personagens têm a explorar. Para sentir o que este módulo tem a oferecer, aqui estão algumas seções que você deveria consultar primeiro:

- A seção “**Conduzindo a Campanha**”, adiante;
- A seção “**Personalidades de Vau da Adaga**” (página 5), que introduz diversos PdMs que podem ser interessantes para serem conectados a aventureiros inexperientes;
- O mapa do Vale do Delimbiyr, na página 11.

CONDUZINDO A CAMPANHA

Vau da Adaga contém toda a pompa de um típico assentamento medieval construído nas margens de um rio que corre para o mar. É um excelente ponto de partida para uma campanha de *D&D* devido sua proximidade com locais de aventura, tais como o Pântano dos Lagartos, os Charcos Elevados, as masmorras anãs sob o Monte Illefarn e as ruínas do Castelo Lança do Dragão. A cidade de Vau da Adaga está situada ao longo de uma movimentada estrada comercial que conecta duas das maiores cidades da Costa da Espada: Águas Profundas e Portal de Baldur. Diversas caravanas e notícias passam pela cidade, criando cada vez mais oportunidades de aventura e intriga.

Ao final das aventuras que compõem este módulo, você encontrará uma descrição completa de Vau da Adaga e seus

habitantes, incluindo uma diversidade de personagens do mestre (PdMs) que podem servir de treinadores ou formadores para clérigos, guerreiros, ladinos e magos inexperientes. Como Mestre, você fica livre para desenvolver estes PdMs ou substituí-los como preferir. Ao final você também encontrará informações para outras áreas de interesse nas proximidades de Vau da Adaga, somado a tabelas de encontros aleatórios que poderão ser usadas no caso dos jogadores quiserem explorar outros locais e ganhar alguns pontos de experiência extra, bem como saque.

O cerne desta primeira etapa é voltado para os aventureiros. As quatro aventuras que compõem este módulo foram desenvolvidas para levar personagens do 1º ao 10º nível. Cada aventura requer, no mínimo, 8 horas de jogo, e é ideal que você tenha um grupo fiel de jogadores que possam jogar as aventuras em sequência, criando uma campanha de *D&D* curta, mas memorável.

Tudo o que você necessita para mestrar as aventuras está contido nas regras do *Livro do Jogador* ou no *Manual de Regras Rápidas* da 5ª edição de *D&D*. Itens mágicos e estatísticas das criaturas podem ser encontrados ao final deste módulo.

Cada aventura tem sua própria história para contar, havendo um arco de história maior que as conecta. Isto está descrito na próxima seção (“**O Que os Personagens Não Sabem**”). Quando você estiver pronto para iniciar a campanha, siga para esta seção.

O QUE OS PERSONAGENS NÃO SABEM

Em algum lugar da Costa da Espada, distante de sua terra natal, os Magos Vermelhos de Thay estão construindo uma fortaleza secreta. A fortaleza inclui uma academia construída sobre portais mágicos conectados a quatro nódulos elementais – bolsões de imenso poder elemental. Os Magos Vermelhos pretendem aprisionar esta energia e usá-la para ameaçar e subjugar as cidades da Costa da Espada.

Os portais elementais foram construídos há muitos anos por uma sociedade secreta de nobres Netherese entediados, ricos e inescrupulosos, que fundaram um culto dedicado aos Príncipes Malignos dos Elementos. Quando as atividades do culto começaram a atrair atenção indesejada, seus líderes lacram os portais com quatro chaves elementais, desfizeram o culto e seu templo, e fugiram. As chaves foram escondidas em altares, à prova de busca mágica, dedicados aos Príncipes Elementais do Ar, Terra, Fogo e Água, escondidos no subterrâneo.

Os Magos Vermelhos pesquisaram o extinto culto elemental, se comunicaram com os espíritos dos antigos membros e rastrearam as quatro chaves elementais até a Costa da Espada, onde os líderes do culto elemental se aposentaram há muito tempo. Os Magos Vermelhos despacharam operativos para recuperar as quatro chaves e as retornarem para sua fortaleza secreta.

Os Magos Vermelhos já obtiveram a Chave do Ar, e estão próximos de recuperar as outras três chaves. Entretanto, eles sofreram um revés: as autoridades de Vau da Adaga capturaram Arvik Zaltos, o principal operativo dos Magos Vermelhos na região. Sua captura coloca em risco toda a operação. Pior, devido a uma falha na rede de comunicação dos Magos Vermelhos, os superiores de Arvik não estão nem mesmos cientes de sua captura e de que ele foi julgado, considerado culpado e sentenciado à morte por enforcamento.

Os Magos Vermelhos de Thay não são a única ameaça ao Vau da Adaga. Um rakshasa chamado Nadir chegou à cidade para executar uma vingança contra seu antigo rival, Sor Isteval (página 5). O paladino, junto a seus vários companheiros, matou o rakshasa anos atrás, em Cormyr. O espírito desencarnado do rakshasa vagou pelos Nove Infernos durante anos antes de reencarnar, e Nadir passou os últimos meses rastreando Isteval. Nadir sabe que seu antigo inimigo está trabalhando com as autoridades de Vau da Adaga para erradicar a ameaça dos Magos Vermelhos, e o rakshasa decidiu auxiliar estes últimos sem que saibam, enquanto planeja a ruína de Isteval.

AS CHAVES ELEMENTAIS E OS PRÍNCIPES MALIGNOS DOS ELEMENTOS

Os Magos Vermelhos de Thay estão atrás das quatro chaves elementais espalhadas em vários locais ao redor de Vau da Adaga. As aventuras deste módulo estão estruturadas de modo que seja difícil para os personagens obterem as quatro chaves elementais. Mesmo se os jogadores fizerem tudo certo, a maioria, ou todas as chaves, provavelmente terminarão nas mãos dos Magos Vermelhos, e tudo bem se assim o for.

As chaves elementais desempenham papéis centrais no desenvolvimento de uma história maior que se desenrolará ao longo de outras aventuras. Tudo bem se os jogadores pensarem que é importante manter as chaves elementais longe das garras dos Magos Vermelhos. Mesmo se falharem nisso, eles terão completado muitas outras coisas importantes, como ganhar a confiança de Isteval e derrotar o maligno rakshasa Nadir.

Os Príncipes Malignos dos Elementos não são bem conhecidos ou adorados em Faerûn. Os Magos Vermelhos os conhecem através de intensa pesquisa, mas muito poucas pessoas possuem tal conhecimento.

Embora atraiam uma pequena parcela de cultistas insanos, os príncipes são mais parecidos com monstros poderosos do que com deuses. Os quatro príncipes dos elementos são Imix (o Príncipe Maligno do Fogo Elemental), Ogrémoch (o Príncipe Maligno da Terra Elemental), Olhydra (a Princesa Maligna da Água Elemental) e Yan-C-Bin (o Príncipe Maligno do Ar Elemental).

ONDE COMEÇAR...

Você pode começar a campanha ao ler ou parafrasear o texto a seguir para os jogadores:

Todo ano, nas proximidades do solstício de verão, a população de Vau da Adaga aumenta conforme diversas pessoas da Costa da Espada chegam de norte a sul para participar do festival anual de jogos na cidade. Enquanto comerciantes amontoam seus artigos ao longo das ruas apinhoadas de gente, uma multidão tenta testemunhar todos os tipos de disputas, desde arquearia até cabo de guerra, e brigas de rua até concursos de quem come mais.

Porém, infelizmente, um clima ruim e úmido frustrou as atividades do festival deste ano. Uma chuva torrencial cai de densas nuvens negras enquanto um selvagem vento costal assola as ruas escuras. Visitantes lotam as tavernas e estalagens

locais, esperando alguma melhora do clima, elevando seus ânimos com jogos de bebedeira e música, mas a tempestade tem sido implacável e não há sinal de que ela vá terminar em breve.

Não surpreendentemente, a tempestade deu início a uma quantidade enorme de focos sobre eventos recentes na cidade, notoriamente a captura de um homem tatuado que acredita-se ser um Mago Vermelho de Thay. “*O que faria um Mago Vermelho de Thay tão longe de casa?*”, vocês se perguntam. Bem, de acordo com os fofoqueiros locais, ele estava magicamente disfarçado e trabalhando para Lorde Floschin como jardineiro! Exatamente o mesmo Lorde Floschin cuja mansão foi atacada e saqueada por orcs e meio-orcs uma quinzena de noites atrás. Eles dizem que o Mago Vermelho estava atrás dele, e é por isso que foi condenado à forca após o festival.

Foi uma coisa boa Lorde Floschin não estar em casa durante o ataque. Ele poderia ter sido capturado e levado pelos orcs. Foi isso o que aconteceu com seus criados, que os deuses os protejam! Só se pode imaginar seu terrível destino.

Se os jogadores já não o tiverem feito, agora seria o momento ideal para eles introduzirem seus personagens. Um personagem jogador poderia ser um antigo residente de Vau da Adaga ou um visitante que veio pelo festival de verão. Seria bom, entretanto, que um ou mais membros do grupo tivessem fortes laços com a cidade.

Ao final das aventuras, você encontrará descrições de Vau da Adaga e diversos PdMs importantes que podem ter laços com os personagens dos jogadores. Sinta-se livre para descrever estes PdMs para os seus jogadores se eles tiverem problemas na criação dos históricos de seus personagens. Muitos desses PdMs podem ser excelentes mestres para personagens de 1º nível.

O MAGO VERMELHO

Um Mago Vermelho chamado Arvik Zaltos contratou a tribo orc e meio-orc chamada Clotskull para atacar a mansão Floschin (pronuncia-se *flow-shin*), criando uma distração de modo que Arvik pudesse saquear as criptas da família Floschin. Em uma das criptas lacradas, Arvik encontrou um altar de vitral dedicado a Yan-C-Bin, o Príncipe Maligno do Ar Elemental (consulte a caixa “**As Chaves Elementais e os Príncipes Malignos dos Elementos**”). Arvik quebrou o altar, recuperando a Chave do Ar que estava escondida lá, e a entregou para um aprendiz em Vau da Adaga. Enquanto isso, os Crânios Deformados levaram diversos criados de Lorde Floschin de volta para seu covil nas colinas ao norte de Vau da Adaga, para serem usados como estoque de reprodução, de modo a recuperar sua população em declínio. Infelizmente para Arvik, uma das criadas de Lorde Floschin conseguiu escapar de seus captores e fugiu de volta para a cidade, onde, por sua vez, disse às autoridades locais que Arvik e os orcs estavam conspirando juntos. Armados com a descrição de Arvik (embora ele estivesse usando um disfarce mágico para ocultar sua verdadeira aparência), as autoridades não tiveram dificuldade para encontrá-lo.

As notícias sobre o ataque à mansão de Lorde Floschin e sobre a captura do Mago Vermelho são o gatilho para a primeira aventura. A maioria dos moradores locais não possui informações adicionais para compartilhar, já que os detalhes foram mantidos em segredo. Personagens que perguntem por aí e forem bem-sucedidos em um teste de

Carisma CD 15, conseguem juntar informação e descobrem o seguinte:

- Avistamentos de orcs nas colinas ao norte da cidade são mais comuns hoje em dia. O duque prometeu “promover” patrulhamentos ao norte, no campo;
- Um paladino de Amaunathor servindo localmente, chamado Sor Isteval, é amigo de Lorde Floshin e se interessou pelo assunto do Mago Vermelho;
- O homem tatuado foi capturado em Vau da Adaga há alguns dias após o ataque à mansão Floshin. Antes de sua prisão, ele foi visto na companhia de outros personagens misteriosos, cujas identidades são desconhecidas;
- O nome do homem tatuado é Arvik Zaltos – ao menos era como o chamavam quando trabalhava (embora brevemente) para Lorde Floshin.

AVENTURA 1: TEMPLO DO DEVORADOR DE SÓIS

Esta aventura é projetada para quatro a seis personagens de 1º nível, e o grupo poderia alcançar até o 4º nível ao final dela. Se os personagens não possuem XP suficiente para avançar até o 4º nível, considere adicionar alguns encontros aleatórios (consulte a página 20) entre esta aventura e a próxima, ou considere permitir aos personagens treinarem com seus mestres em Vau da Adaga e avancarem para o nível apropriado.

Templo do Devorador de Sóis começa em Vau da Adaga, durante o enforcamento público do Mago Vermelho e termina no Pântano dos Lagartos, com os personagens invadindo o covil subterrâneo de um dragão negro que acredita ser o Escolhido de Talona (a deusa da decadência e decomposição). Ao longo do caminho, eles medem forças com um perigoso rakshasa, entram em disputa com uma vil rainha lagarto e seus amaldiçoados escravos homens-lagarto, e cruzam espada com uma família consanguínea de meio-orcs bandidos que vivem no pântano, que por sua vez também se intrometem nos negócios do dragão negro.

CONFIGURANDO O CENÁRIO

Assim como a maioria dos dragões negros, Thoss Fyurnen é completamente perverso e voraz. Entretanto, ele possui muitos problemas em sua vida reptiliana para se preocupar em conquistar o Pântano dos Lagartos (ou Vau da Adaga, se vir ao caso). Para constar, ele está fugindo de sua companheira dragoa negra, Cheleen. Thoss Fyurnen pegou a ninhada não nascida de Cheleen – quatro ovos de dragão, ao todo – enquanto ela foi cuidar de algum negócio só seu. Se algo acontecer com os ovos, Thoss Fyurnen se encontrará alvo da fúria desenfreada de sua companheira.

Infelizmente, um dos ovos desapareceu enquanto “papai” estava fora caçando. Em sua fúria, Thoss Fyurnen devorou vários homens-lagarto que o adoravam como Escolhido de Talona. Eventualmente, sua rainha vil persuadiu o dragão a considerar outras possibilidades para o roubo do ovo. O dragão havia, afinal de contas, recusado uma aliança com um homem tatuado que se autointitulava um Mago Vermelho de Thay. No final das contas, a rainha lagarto convenceu Thoss Fyurnen, o temido Devorador de Sóis, de que ele foi vítima da enganação do Mago Vermelho.

O Mago Vermelho, Arvik Zaltos, tentou subornar o dragão a roubar o altar do Forte de Cromm, uma mansão fortificada às margens do Pântano dos Lagartos. Quando Thoss Fyurnen recusou, Arvik enviou uma equipe de meio-orcs invasores furtivos até o covil do dragão negro para pegar um dos preciosos ovos do dragão. Arvik planejava extorquir o dragão a roubar o altar. Entretanto, não muito tempo depois do ovo ser roubado, Arvik foi preso em Vau da Adaga.

Após Arvik ser enforcado em praça pública em Vau da Adaga, notícias chegam de que um dragão negro atacou o Forte de Cromm. Os personagens estão entre aqueles enviados para fornecer auxílio e reforço ao forte sitiado. Quando chegam, eles encontram alguns soldados mortos, diversos homens-lagarto mortos, mas nenhum sinal do dragão.

O OBJETIVO DO GRUPO

O Duque de Vau da Adaga envia soldados e clérigos para reforçar a defesa do Forte de Cromm, e Sor Isteval garante que os personagens sejam convidados a ir também. Embora seu forte tenha aguentado o ataque dos homens-lagarto, a Baronesa Wynne Cromm quer que o dragão seja caçado e destruído. Entretanto, Sor Isteval levanta algumas restrições e secretamente esteja mais preocupado com o altar roubado (ele suspeita que haja alguma conexão entre este altar e o altar quebrado na mansão Floschin). Mantendo sua suspeita para si mesmo, ele pede para os personagens localizarem o covil do dragão, mas os alerta para ficarem longe do maligno réptil.

Enquanto procuram no covil do dragão, os personagens tropeçam em um acampamento de meio-orcs bandidos que roubaram o ovo de Thoss Fyurnen (consulte também a seção “O Papel de Nadir”, mais adiante). O ovo roubado é a primeira pista real para o motivo do dragão atacar o Forte de Cromm. Devolver o ovo para Thoss Fyurnen poderia levar a um longo caminho em direção à negociação de paz com o dragão. Entretanto, complicações surgem quando o ovo choca prematuramente e o recém-nascido réptil cria laços com o grupo.

A CHAVE DA ÁGUA

O Forte de Cromm, situado em uma ravina com vista para o Pântano dos Lagartos, é importante para a defesa de Vau da Adaga. A Baronesa Wynne, a nobre que comanda a mansão, é uma das descendentes de um dos nobres que esconderam as quatro chaves elementais (consulte a página 15) no Vale Brilhante. A Chave da Água foi trancada dentro de um altar dedicado a Olhydra, a Princesa Maligna da Água Elemental, e foi lacrada no calabouço do Forte de Cromm.

Quando Thoss Fyurnen atacou o Forte de Cromm e reivindicou o altar, a Baronesa não teve escolha, senão entregá-lo. Infelizmente, a promessa do dragão negro de deixar o Forte de Cromm em paz era uma mentira; assim que o dragão levantou voo com o altar em suas garras, os homens-lagarto atacaram a fortaleza, criando uma distração suficiente para que nenhuma tentativa de seguir o dragão fosse feita.

A Chave da Água ainda está dentro do altar, que está escondido nas profundezas de um templo chamado Sar-Thoss Fyurnen (“Templo do Devorador de Sóis”), especificamente no covil do dragão negro.

O PAPEL DE NADIR

Após testemunhar o enforcamento público do Mago Vermelho e ouvir as notícias sobre o ataque ao Forte de Cromm, Nadir, o rakshasa, assume o disfarce de uma soldada chamada Maechen Givens e se junta à companhia enviada de Vau da Adaga. Tendo lido a mente de Arvik, Nadir sabe onde o dragão negro vive e onde o ovo do dragão está escondido. Seu plano é simples: obter a Chave da Água ou trocá-la se necessário. O rakshasa disfarçado alega conhecer o Pântano dos Lagartos como a palma de sua mão e se oferece para acompanhar o grupo, seguindo-os se eles recusarem a oferta. Se os personagens questionarem o motivo de sua companhia, “Maechen” admite ter uma queda por Isteval e querer fazer o certo por ele.

Nadir sabe, sem sombra de dúvidas, que os personagens não são páreo para si e o dragão, então ele não tem medo de acompanhá-los até o pântano. Após ver quanta fé Isteval coloca neles, Nadir espera usá-los no futuro e não os quer mortos (ao menos, não ainda). Sabendo que os aventureiros têm uma melhor chance de sobreviver se tiverem consigo o ovo do dragão, ele “guia” os personagens até o local onde o ovo roubado está sendo mantido antes de conduzi-los até o covil do dragão negro.

PARTE 1: O ENFORCAMENTO DE ARVIK ZALTOS

Como o festival do solstício de verão foi arruinado pelo clima ruim, os residentes de Vau da Adaga têm algum conforto de consolação no enforcamento de Arvik Zaltos, o Mago Vermelho condenado por organizar um ataque selvagem contra a mansão do Lorde Floshin, por roubar os tesouros das criptas da família Floshin e planejar o sequestro de vários criados do Lorde Floshin. Arvik se recusou a revelar os nomes de seus cúmplices durante o interrogatório, então o duque foi rápido em pronunciar sua sentença de morte.

O enforcamento acontece durante uma manhã chuvosa. Os personagens podem desejar assistir o enforcamento, caso aconteça o inesperado. O texto a seguir pode ser lido ou parafraseado caso optem por assistir o enforcamento:

O clima horrível simplesmente não passa. Estandartes molhados estalam diante do vento frio, enquanto uma multidão séria e ensopada reúne-se ao redor de um palanque de madeira montado na praça da cidade. Guardas da cidade usando mantos escuros patrulham a periferia da praça.

Um carrasco encapuzado sobe no palanque e aguarda. Ele acena com a cabeça para um cavaleiro ensopado pela chuva, esguio e trajando uma armadura brilhante. Ele se move mancando no meio da multidão e carrega uma espada larga presa às suas costas. Ele permanece como um farol na multidão e mantém um olho vigilante nos procedimentos. Há alguns passos atrás dele está um sisudo elfo nobre trajando um formoso manto cinza.

O mal-estar da multidão torna-se fúria assim que o

prisioneiro é arrastado até o palanque por um par de guardas encapuzados. O mago careca veste nada mais do que uma tanga, e a maior parte de seu corpo magro é coberto por tatuagens no formato de serpentes. Seus pulsos e tornozelos estão unidos por cordas, e seus olhos e boca foram bem tampados – uma visão que parece não agradar o cavaleiro de armadura.

Os constantes trovões da tempestade não conseguem competir com o clamor da multidão. Gritos de “*Mate o mago!*” predominam. Uma velha grita “*Podridão para os vermes!*”.

Uma carruagem fortemente escoltada para diante da margem da multidão. Através da janela da carruagem riscada pelos pingos de chuva, vocês têm a breve visão do Duque Maldwyn Daggerford, que observa os procedimentos de perto.

Assim que a corda é apertada ao redor do pescoço do mago, as tatuagens em seu corpo começam a contorcer-se. A multidão murmura de horror com a visão, e o cavaleiro de armadura saca sua espada larga. Momentos depois, o capitão da guarda sinaliza ao carrasco para puxar a alavanca do alçapão. Uma pequena queda lança o mago para a morte. Um relâmpago brilha, e vocês esperam que o mago já esteja morto, mas seu corpo ainda se contorce, embora as tatuagens já não se mexam mais.

“*Para os Infernos com ele!*”, grita um camponês.

O cavaleiro relaxa assim que a multidão começa a dissipar. Subitamente, um cavaleiro montado em um cavalo negro galopa até a praça, surpreendendo todo mundo. Ele parece olhar para o cavaleiro de armadura.

“*Meu lorde! Meu lorde! Notícias terríveis! O Forte de Cromm foi atacado por um dragão negro!*”.

O cavaleiro de armadura em pé no meio da multidão é Sor Isteval (página 5). Ele assiste a execução para garantir que não seja feita nenhuma tentativa de libertar o Mago Vermelho. O elfo acompanhando Isteval é o Lorde Floshin (página 5), cuja mansão Arvik Zaltos saqueou.

Os olhos e boca de Arvik foram tampados de acordo com uma antiga lei relacionada com a prática de enforcamento de conjuradores – precauções para garantir que o mago não possa enfeitiçar alguém com o olhar ou com uma palavra mágica.

Nadir, o rakshasa, espreita no meio da multidão (disfarçado como o camponês que gritou), mas não faz nada para impedir o enforcamento ou chamar qualquer atenção indevida para si.

A notícia do mensageiro é o suficiente para fazer o Duque Maldwyn sair de sua carruagem na chuva e ir à direção de Sor Isteval e Lorde Floshin (quatro homens a pé carregam um toldo sobre o duque para mantê-lo seco). A Baronesa Wynne, a senhora do Forte de Cromm, enviou o mensageiro momentos após o dragão chegar, então ele possui muito pouca informação além da que o dragão era enorme e possuía escamas negras. Wynne disse para o mensageiro trazer reforços da cidade.

PARTE 2: O FORTE DE CROMM

As notícias do ataque ao Forte de Cromm causam pânico na praça da cidade. Enquanto as pessoas correm em busca de abrigo (da chuva, não há mais nada do que correr), o Duque Maldwyn tenta acalmar a multidão, garantindo-lhes segurança. Enquanto isso, Isteval instrui membros da milícia a ordenar soldados e clérigos a marcharem em direção do Forte de Cromm. Com Nadir, o rakshasa, ali perto, Isteval volta-se aos aventureiros.

Há outro relâmpago assim que o cavaleiro de armadura, Sor Isteval, volta-se na direção de vocês. *“O Forte de Cromm é bem defendido, mas um dragão pode ser uma ameaça muito grande para a Baronesa Wynne. Se vocês não tiverem outros negócios a tratar, nós poderíamos fazer uso de um reforço extra”.*

O Duque Maldwyn lança um olhar preocupado na direção do céu tempestuoso e, então, vira-se para Isteval. *“A maior parte de nossa milícia irá permanecer aqui, no caso de o dragão atacar”.*

“É claro, sua Graça”, o cavaleiro responde. “Isso seria sábio. Trinta homens fortes montados seria o suficiente”.

Duque Maldwyn não tem preocupações sobre permitir que Isteval lidere os reforços até o Forte de Cromm. Ele está feliz por deixar o assunto nas mãos do capaz cavaleiro enquanto volta para a segurança de seu forte. O duque perde ao Lorde Flosin que se junte a ele, e o elfo aceita humildemente.

Enquanto a milícia de Vau da Adaga junta reforços para marchar até o Forte de Cromm, cavalos são trazidos até Isteval e os personagens. Devido a sua perna machucada, Isteval deve ser ajudado a subir em sua montaria.

Isteval é sábio e confia em seus próprios instintos. Ele vê nos personagens um relance de algo que ele possuía em sua juventude, que é justamente o motivo dele convocar a ajuda deles. Ele os lidera, além de mais trinta soldados montados, até o Forte de Cromm, através da chuva, na maior velocidade possível.

CHEGADA

Assim que os personagens se aproximam do Forte de Cromm, leia ou parafraseie:

Vocês cavalam para o sul, passando por fazendas e chalés campestres. Sob um céu tempestuoso, o Forte de Cromm surge como um rígido castelo, pouco mais que um forte encarapitado sobre e cercado por uma muralha externa. Parece que ele sofreu vários reparos ao longo dos anos. Galopando através de um campo aberto que leva diretamente ao forte, vocês não veem ou ouvem quaisquer sinais de batalha. Trovões correm pelos céus conforme vocês se aproximam, a chuva transforma-se em uma névoa, e um frio vento costal cai sobre vocês.

Os portões do Forte de Cromm abrem-se assim que vocês se aproximam. Atrás da muralha externa há um pátio com um poço, um estábulo, uma pequena área de pasto e uma área de treinamento. O forte em si é apenas uma mansão que aparenta ser relativamente nova. Vocês veem uma fileira com seis cadáveres humanos no pátio. Vocês também notam seis guardas mantendo vigília ao longo da muralha oeste.

Uma mulher trajando armadura, na casa de seus trinta e tantos anos sai da mansão, acompanhada por um homem de armadura com uma bandagem em seu ombro machucado. Conforme se aproximam, a mulher remove uma das manoplas e estende a mão para Sor Isteval. *“Bem-vindo ao Forte de Cromm”*

“Baronesa Wynne”, o cavaleiro responde. “Não me diga que você já matou e enterrou o dragão”.

“Temo que não”, ela diz secamente. “Não sou mais tão jovem quanto costumava ser. Mas chega disso. Meu sargento foi afligido por um ferimento venenoso”.

Isteval introduz os personagens à Baronesa Wynne, a Senhora do Forte de Cromm, que em retorno, introduz seu segundo-em-comando, o Capitão Falke.

Dezesseis soldados e um sargento chamado Durenn servem sob o comando de Falke. Os guardas patrulham as muralhas externas em dois turnos, com Falke a serviço durante o dia e Durenn a serviço durante a noite. Seis

soldados morreram durante o ataque, e um dardo venenoso deixou o Sargento Durenn gravemente ferido e febril. Durenn está descansando na mansão; qualquer quantidade de cura mágica irá estabilizá-lo. Há também outros soldados feridos que poderiam se beneficiar de uma magia de cura ou duas.

Wynne relata os seguintes eventos recentes:

- Um enorme dragão negro voou vindo do Pântano dos Lagartos; e aterrissou no pátio. Ele chamou a si mesmo de Thoss Fyurnen, o Devorador de Sóis, Escolhido de Talona. Ela sabe que o Pântano dos Lagartos é o território de caça favorito dos dragões negros, mas Wynne nunca ouviu dizer de um dragão negro tão ousado ou com tantos títulos de grandeza;
- Após despachar um criado até Vau da Adaga, Wynne negociou com o “réptil”. Ele requisitou um tributo, que Wynne forneceu com a condição de o dragão partir em paz. O dragão concordou;
- O dragão enganou Wynne, pois logo após ele partir, uma enorme força de homens-lagartos doentes vinda do oeste atacou o forte. Os homens-lagarto tentaram escalar a muralha externa, mas os soldados de Wynne evitaram que as criaturas conseguissem entrar.

Uma vez que Durenn esteja em pé novamente, Wynne ordena que ele pegue alguns homens, arrastem os corpos de seus inimigos doentes até as margens do pântano, os decapitem e coloquem as cabeças fincadas em estacas, como um aviso sinistro.

Isteval não pressiona Wynne imediatamente sobre o “tributo” que ela prestou ao dragão, mas se os personagens perguntarem, ela responde:

“Um altar. Uma relíquia meio esquecida deixada para trás por meus ancestrais. Ele era feito de coral azul, com laterais que se pareciam com ondas quebrando. Ele estava trancado nas masmorras deste castelo por anos. Não estou certa de como o dragão sabia sobre o altar. No momento, me pareceu um preço justo a se pagar pela vida de meus soldados”.

Baseados na descrição de Wynne, os personagens podem pensar que o altar roubado é uma relíquia da maligna deusa do mar, Umberlee, cujo símbolo sagrado é um par de ondas quebrando. Entretanto, tal suposição é errada.

Personagens que olhem por sobre a muralha oeste, veem os cadáveres de 25 homens-lagarto e, mais além, uma ravina que dá vista para o Pântano dos Lagartos. Uma inspeção mais próxima revela que todos os corpos dos homens-lagarto estão infectados por uma terrível doença necrosante (felizmente, nenhum dos soldados de Wynne que sobreviveram ao ataque contraiu a doença).

Os personagens podem participar dos funerais formais dos soldados que caíram durante a batalha. Eles são enterrados em um campo a leste do Forte de Cromm, entre algumas antigas covas. A Baronesa Wynne, então, oferece aos seus convidados comida, bebida, um fogo quente e chalés simples para que possam dormir.

BARONESA WYNNE CROMM

A senhora do Forte de Cromm é uma mulher imponente, respeitada através de Vau da Adaga e do Vale Brilhante; entretanto, este respeito é manchado pelo medo. A baronesa (que é leal e má) impõe um estrito conjunto de leis e regras sobre seus domínios, e violar suas imposições resulta em punições severas. Seus métodos são tolerados apenas porque ela possui a inviolável tarefa de manter vigília sobre o Pântano dos Lagartos por sinais de agressão dos homens-lagarto – uma tarefa que ela leva muito a sério.

A Baronesa Wynne chegou em Vau da Adaga há cerca de vinte anos e passou cerca de cinco anos reconstruindo a mansão ancestral de sua família, que há muito havia caído em ruínas e sido abandonada. Nos dias de hoje, ela mantém suas habilidades marciais para que possa liderar seus soldados em batalha contra as ameaças vindas do Pântano dos Lagartos. Ela não se vê como maligna, acreditando que é “firme, porém justa”. Ela sente que o Duque Maldwyn poderia aprender com ela o exemplo de como deixar seus barões sob seu rígido comando.

O PEDIDO DE ISTEVAL

Após uma boa noite de descanso, Isteval pede aos personagens um favor:

“Como um dragão negro não é uma ameaça das menores, eu penso que os danos no Forte de Cromm foram mínimos. Vamos fortificar suas defesas e permanecer mais alguns dias. Neste meio tempo, nós poderíamos fazer uso da ajuda de vocês”.

“Não muito tempo atrás, orcs e meio-orcs saquearam uma mansão nobre ao norte de Vau da Adaga. Um dos itens que eles destruíram era um altar de vitral que estava escondido em uma das criptas da família. Eu não posso pensar nada além de que estes dois eventos estejam relacionados”.

“Eu gostaria de encontrar o covil do dragão. Eu presumo que ele esteja escondido em algum lugar do pântano. Vocês poderiam encontrar homens-lagarto hostis em suas viagens, mas deveriam evitar um confronto com o dragão a todo o custo. Dragões negros são perigosos, cruéis e notoriamente difíceis de se argumentar, e este espécime é grande o suficiente para devastar um vilarejo inteiro”.

Se os personagens parecerem interessados em aprender mais sobre o ataque na mansão de Lorde Floshin, Isteval pode fornecer as informações adicionais a seguir:

- O altar de vitral era adornado com padrões de nuvens e raios;
- O altar foi sepultado junto a um dos ancestrais de Lorde Floshin;
- Além de quebrar o altar e atear fogo na mansão Floshin, os orcs e meio-orcs sequestraram oito criados de Lorde Floshin;
- Um dos criados sequestrados – uma camareira – escapou dos orcs. Durante sua captura, ela descobriu que os orcs estavam trabalhando para Arvik Zaltos.

Se o grupo concordar em localizar o covil do dragão, Isteval fornece a cada personagem uma *poção de cura* e uma semana de suprimentos e rações.

O PEDIDO DE MAECHEN

Assim que as palavras de que os personagens estão indo para o pântano se espalham, uma soldada chamada Maechen Givens (na verdade, Nadir, o rakshasa disfarçado) aproxima-se com uma generosa oferta:

Uma mulher de armadura, na case de seus vinte e poucos anos,

se aproxima de vocês. Vocês a reconhecem como Maechen, um dos soldados que os acompanharam desde Vau da Adaga. Vocês notam que lhe falta a orelha esquerda – um antigo ferimento de guerra, talvez.

“Então vocês são aqueles que Isteval está enviando? Eu falei com alguns dos outros guardas, e nós pensamos que vocês poderiam precisar de alguma ajuda. Eu já estive em diversas patrulhas no e ao redor do Pântano dos Lagartos. Eu o conheço com a palma de minhas mãos. Se vocês quiserem um guia que seja bom uma espada, sou quem vocês precisam, por assim dizer”.

Se os personagens parecerem hesitantes em levar Maechen em sua busca, leia ou parafraseie:

Maechen lhes dá um olhar exasperado. *“Eu não acho que vocês sabem quão sortudos são. Isteval é uma lenda, um herói entre heróis, cujas conquistas são conhecidas ao longe. Alguns de nós mataramos por uma fração da atenção que ele dispensou a vocês. Vejam, eu carrego o equipamento de vocês e fico de vigia durante a noite, se for necessário!”.*

Maechen não vai receber um “não” como resposta. Se os personagens forem hesitantes em explorar o pântano sem ela, ela os segue a uma distância segura e os ajuda sempre que a oportunidade surgir.

Se os personagens suspeitarem que Maechen os está iludindo, deixe-os realizarem um teste de Sabedoria (Intuição) resistido ao teste de Carisma (Enganação) para sentir a motivação dela. O personagem mais bem-sucedido sente que Maechen está sinceramente interessada em ajudar o grupo, mas que seu interesse em Isteval é ainda maior (se pressionada, ela admite ter uma queda pelo paladino).

Isteval não está familiarizado com Maechen, mas alguns dos outros soldados estão familiarizados com ela o suficiente para votar a seu favor. O endosso deles deve aliviar qualquer suspeita ou dúvida.

Se perguntada sobre a falta de sua orelha, Maechen alega que a perdeu em um combate com orcs. Novamente, os personagens podem encontrar pelo menos um outro soldado que corrobora com a história dela. Ainda assim, um personagem com suspeitas pode tentar ver através do disfarce ilusório do rakshasa (consulte a caixa **“O Vilão Revelado”**, abaixo).

CRIATURAS

Consulte as estatísticas para o **rakshasa** para as informações sobre Nadir. Quando atacando com um machado de batalha, “Maechen” possui +7 para acertar e causa 10 (1d8+6) pontos de dano cortante em um ataque corpo a corpo bem-sucedido.

O VILÃO REVELADO

Personagens que suspeitem que Maechen não seja o que aparenta, podem fazer um teste de Inteligência (Investigação) ou Sabedoria (Intuição) CD 14 para verificar sua suspeita. Qualquer personagem bem-sucedido no teste percebe que Maechen está usando uma ilusão para esconder sua verdadeira forma, que, de outra maneira, não pode ser discernida.

Se for confrontada pela enganação, “Maechen” assume a forma do Lorde Darfin Floshin, o elfo nobre visto pela última vez com o Duque Maldwyn em Vau da Adaga. “Lorde Floshin” clama que o duque o enviou para manter um olho em Sor Isteval e nos aventureiros. Ele também acha que há uma conexão entre o ataque ao Forte de Cromm e o ataque a sua própria mansão (*“Claramente,*

alguém possui alguma bronca com a nobreza de Vau da Adaga, e eu pretendo descobrir quem!").

Se os personagens suspeitarem que Lorde Flosin não é o que aparenta, eles podem fazer outro teste de Inteligência (Investigação) ou Sabedoria (Intuição) CD 14 com uma penalidade de -5. Qualquer personagem bem-sucedido no teste nota que "Lorde Flosin" é meramente outro disfarce. Quando confrontado com este fato, o rakshasa desiste de tentar enganar o grupo, fica invisível e foge. Em vez de acompanhar o grupo em sua viagem, o rakshasa se infiltra no covil do dragão e rouba a Chave da Água. Este plano possui grandes desvantagens, muito além das preocupações do rakshasa: isso pode não ajudar na sobrevivência dos aventureiros diante dos perigos do Pântano dos Lagartos e, mais importante, isso pode atrapalhar seus planos sobre descobrir mais sobre a história e habilidades dos personagens.

PARTE 3: O PÂNTANO DOS LAGARTOS

Em vez de desaguar livremente no Mar das Espadas, o Rio Delimbiyr (também chamado de Rio Brilhante) divide-se, formando um delta pantanoso com inúmeros cursos d'água que rodeiam milhares de árvores cobertas de musgo, formando uma vasta charneca. O Pântano dos Lagartos é conhecido por duas coisas: insetos sedentos de sangue e monstros perigosos.

Viagem por Terra. O Pântano dos Lagartos não é adequado para cavalos, e personagens viajando a pé deslocam-se com metade de seu movimento, pois têm que atravessar águas viscosas na altura da cintura. Eles conseguem viajar uma média de 600 m por hora. Aqui e ali, pequenas ilhotas de terra úmida erguem-se no pântano, fornecendo um terreno semissólido onde se pode erguer um acampamento.

Turnos de Exploração. Aventureiros devem vasculhar o Pântano dos Lagartos para encontrar o covil do dragão negro. Seria melhor se você fizesse uso de turnos de exploração. Um turno de exploração possui 1 hora de duração, e durante cada turno de exploração, faça um teste para verificar se ocorre um encontro aleatório (consulte "Encontros no Pântano", adiante). Se desejar realizar testes de encontros aleatórios menos frequentemente, você pode realizar cada turno de exploração a cada 3 ou 4 horas.

Visibilidade. O clima é ruim ao longo de toda a aventura. Quando não estiver chovendo pesadamente, uma névoa densa cobre o pântano. Durante o dia, a visibilidade é reduzida a cerca de 30 m em todas as direções.

INTERPRETANDO O RAKSHASA

Se o rakshasa estiver com os aventureiros, disfarçado de Maechen, ele tenta levá-los em direção do covil dos bandidos meio-orcs que roubaram do berçário o ovo de Thoss Fyurnen, sem dizer aos personagens para onde estão indo. Maechen alega estar seguindo uma trilha secreta, mas os personagens habilidosos em rastreamento podem notar que seu "guia" não está seguindo uma trilha, mas sim fazendo uma. Ainda assim, Maechen insiste que sabe o que está fazendo e para onde está indo.

Se o rakshasa não convencer os personagens e levá-los até os bandidos, em vez disso ele os leva (ou os segue) em direção ao covil, e neste caso, você pode pular o encontro

"Esconderijo dos Bandidos" (página 22) por enquanto e se preparar para narrar o encontro "O Templo do Devorador de Sóis" (página 24).

ENCONTROS NO PÂNTANO

Durante cada turno de exploração de 1 hora, jogue um d20. Em um resultado de 17-20, os personagens têm um encontro aleatório. Para determinar o encontro específico, jogue um d12 e um d8, some os resultados e consulte a tabela abaixo. Se você desejar manter o encontro fácil, jogue então 2d6. Você também pode selecionar o encontro em vez de jogá-lo aleatoriamente.

Alguns dos monstros que aparecem na Tabela de Encontros do Pântano dos Lagartos são muito perigosos para um grupo de personagens de nível baixo, portanto, garanta que eles notem as ameaças maiores de uma distância segura e evitem estas criaturas se assim o desejarem. Alguns encontros na tabela não são monstros, mas locais e marcos que os aventureiros podem explorar.

Encontros no pântano marcados com um asterisco (*) são especiais e descritos abaixo.

TABELA DE ENCONTROS NO PÂNTANO DOS LAGARTOS

d12+d8	Encontro
2	Sumidouro*
3	1d4 sapos gigantes
4	1d4 lagartos gigantes
5	1d6 lagartos gigantes
6	2d6 stirges
7	1 cobra constritora gigante
8	2d6 bullywugs
9	1d6 homens-lagarto benevolentes*
10	1d6 homens-lagarto malevolentes*
11	Gazebo antigo*
12	O Ladrão do Mar*
13	Esconderijo dos Bandidos*
14	1d4 harpias
15	2d4 lagartos gigantes
16	2d6 homens-lagarto benevolentes*
17	2d4 bruxas verdes
18	1d4 trolls
19	1d4 fogos-fátuos
20	1 hidra

Sumidouro. Um sumidouro abre-se abruptamente sob um determinado personagem. Esse personagem deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 15 (Acrobacia) (com vantagem se ele estiver mantendo vigília ou procurando durante o turno de exploração no qual o encontro ocorre). Em uma falha, o personagem cai 12 m, recebendo 2d6 pontos de dano de concussão devido a queda (o dano é reduzido por causa da lama e da água no fundo). O personagem cai em uma cavidade de 6 m de diâmetro sem nenhuma outra saída. Se for bem-sucedido no teste, o personagem consegue evitar a queda.

Se o personagem caído estiver atado a outros personagens por uma corda ou por vinhas, todos os personagens atados devem fazer o teste de resistência. Se, pelo menos, um personagem for bem-sucedido, ninguém atinge o fundo do sumidouro. Uma criatura bem-sucedida em um teste de Força CD 12 (Atletismo) pode escalar para fora do sumidouro ao agarrar-se nas raízes das árvores.

Homens-Lagarto. Há dois tipos de homens-lagarto que os personagens podem encontrar no Pântano dos Lagartos.

Homens-Lagarto Benevolentes. Estes homens-lagarto atacam somente em autodefesa, e tendem a usar armas e escudos. Eles sabem que uma maligna rainha lagarto chamada Vethka convenceu muitos de sua raça à adoração a Talona, deusa da doença e das pragas. Eles podem indicar aos aventureiros a direção do covil do dragão negro, onde Vethka habita. Entretanto, eles se recusam a acompanhar os personagens até lugar tão perigoso como aquele, pois temem serem corrompidos e transformados pela “maldição de Talona”. Eles também reportam que viram estranhos homens cobertos de lama (consulte “**Esconderijo dos Bandidos**”, adiante). Espreitando em uma velha ruína, e eles podem indicar aos personagens as direções para lá também.

Homens-Lagarto Malevolentes. Estes homens-lagarto são malignos adoradores de Talona e servos de Vethka, a rainha lagarto. Eles atacam os aventureiros à primeira vista e preferem usar seus dentes e garras. Eles receberam a horrenda “benção” de Talona – uma doença necrosante que pode ser transmitida para outras criaturas através do contato físico. Quando uma criatura doente acerta outra com um ataque natural (como um ataque de mordida ou um ataque de garra), jogue um d6. Em um resultado de 5 ou 6, o alvo contrai a doença necrosante. Quando afligido, o alvo não pode recuperar pontos de vida através de descanso, embora cura mágica funcione normalmente. Se a doença não for curada em 1d6 meses, o alvo morre. Homens-lagarto malevolentes prefeririam morrer a trair sua rainha, mas um que seja encantado poderia ser persuadido a revelar o caminho para o covil do dragão negro.

Gazebo Antigo. Este encontro pode ocorrer somente uma vez; se você jogar e este encontro cair novamente, não há encontro aleatório. Os personagens encontram um gazebo de pedra em ruínas, coberto de vinhas e musgo. A estrutura é uma relíquia do caído reino élfico de Illefarn (não confunda com as montanhas de mesmo nome) e fornece abrigo adequado da chuva. No meio do gazebo ergue-se, coberta de musgo, uma estátua de mármore branco de uma elfa em robes, apontando para o norte (na direção de Águas Profundas, que é onde costumava ficar a capital de Illefarn). Nem a estátua e nem a ruína são mágicas, ainda que por alguma razão, répteis e insetos evitem o local, tornando-o ideal para um acampamento.

O Ladrão do Mar. Este encontro pode ocorrer somente uma vez; se você jogar e este encontro cair novamente, não há encontro aleatório. Os personagens encontram alguns barris destruídos semienterrados no pântano e enxergam um monte escuro à distância. O “monte” torna-se o casco emborcado de um galeão chamado *Ladrão do Mar*. Uma grande onda recentemente carregou o navio para o continente e o deixou virado para baixo no pântano. Seus mastros e quilha destruídos estão espalhados por aí para serem encontrados. Os personagens podem se arrastar por baixo dos destroços virados para encontrar um punhado de piratas mortos pendurados em cordas (eles se amarraram ao deque para não serem lançados para fora). Os personagens

podem encontrar também algum tesouro, à escolha do Mestre.

Os destroços atraem monstros curiosos e famintos. Se os personagens escolherem explorar os destroços, sinta-se livre para jogar novamente a tabela de encontros aleatórios, colocando os monstros já no local dos destroços ou logo depois da chegada do grupo.

Esconderijo dos Bandidos. Este encontro pode ocorrer somente uma vez; se você jogar e este encontro cair novamente, não há encontro aleatório. Os personagens encontram o escondido dos bandidos meio-orcs que roubaram o ovo de Thoss Fyurnen; consulte abaixo para mais informações.

ESCONDERIJO DOS BANDIDOS

O mapa para este encontro aparece na página 25.

Quando Arvik Zaltos precisou de alguém para roubar o ovo do dragão negro do covil do Devorador de Sóis, ele voltou-se para o clã de meio-orcs das Montanhas Illefarn. Estes mestiços de orcs com anões (anorcs) são membros da tribo Crânios Deformados, que estão à beira da extinção. Forçados a se esconder nas masmorras sob Illefarn, os orcs consanguíneos procriaram com seus cativos anões e deram origem a uma geração de meio-orcs muito feios.

Os meio-orcs bandidos se estabeleceram nas ruínas da Mansão Krandon, uma antiga casa de pedra construída quando Vau da Adaga pensava em expandir sua influência ao drenar grande parte do pântano e estabelecer um novo baronato. Tentativas de civilizar a terra encontraram uma dura resistência, e por fim o plano – e a casa – foi abandonado.

Se o rakshasa disfarçado estiver com o grupo, ele leva os personagens direto para a mansão arruinada, acreditando que assim eles terão uma melhor chance de sobrevivência com o ovo roubado em sua posse. De outra forma, os personagens encontram as ruínas enquanto procuram pelo covil do dragão negro.

Os bandidos têm instruções de se manterem “discretos” até que Arvik Zaltos retorne com novas ordens. Eles não têm nenhum conhecimento do que o Mago Vermelho fosse fazer com o ovo do dragão, ou que Arvik Zaltos esteja morto.

Este encontro representa o primeiro encontro do grupo com a tribo Crânios Deformados, e se os deuses permitirem, não será o último.

Através da neblina, vocês veem uma ruína erguendo-se no meio do pântano. Através de fendas nos muros cobertos de musgo, vocês notam o tremeluzir de pequenas fogueiras.

O telhado do edifício caiu. Entretanto, alguém estendeu uma enorme rede sobre a ruína. Feita de vinhas, folhas e juncos, a rede forma uma cobertura protetora.

Rodeando as ruínas, existem diversas árvores com vinhas filamentosas e pequenas poças cobertas de brilhantes algas verdes. Além das ruínas, um riacho vagaroso erode suas fundações e forma uma lagoa.

Peça que os personagens façam um teste de Sabedoria CD 20 (Percepção) para notar um bandido camuflado escondido dentro das ruínas (consulte “**Criaturas**”, adiante). Qualquer personagem que consiga um resultado de 25 ou maior

também nota um crocodilo escondido no pântano, do lado de fora da ruína. Se nenhum personagem notar o bandido, mas o rakshasa disfarçado estiver com o grupo, ele diz ver movimentos do lado de fora da ruína. Ele também sugere que os habitantes da ruína (quem quer que sejam) pode não ser hostil.

A antiga mansão afundou no pântano, e a maior parte das muralhas internas e externas colapsou. Temendo uma represália por parte do dragão negro, os bandidos estenderam uma cobertura sobre a ruína para tornar seu acampamento menos visível quando observado de cima.

Abaixo de uma grossa camada de lama e vegetação em decomposição, o chão de pedra da mansão está praticamente intacto, embora raízes tenham desalojado algumas das pedras e quebrado outras. O dano no piso é mais severo no norte da mansão, onde o chão tornou-se terreno difícil.

CRATURAS

Quando os personagens chegarem, há quatro **meio-orcs (anorcs)**, de pais orcs e anões, espreitando nas ruínas. Dois relaxam diante de uma fogueira e dois vigiam através de pequenos buracos nas paredes, mantendo vigilância. Além da cobertura há uma **orc xamã** anciã chamada Booga, que é a mãe e líder dos bandidos. Ela descansa nas proximidades da segunda fogueira.

Mais quatro **meio-orcs (anorcs)** e três **crocodilos** escondem-se nos arredores do acampamento, prontos para atacar assim que o acampamento for invadido.

Mama Booga e seus oito filhos meio-orcs estão sujos de lama (para evitar os insetos e crocodilos) e vestidos com redes camufladas, fazendo com que se pareçam com arbustos errantes. Consulte “**Os Crânios Deformados**”, adiante, para mais informações sobre Mama Booga e seus “garotos”.

Se uma batalha irromper, o rakshasa disfarçado saca seu machado de batalha e luta junto com os personagens. As armas dos bandidos não podem machucá-lo, mas ele interpreta bem.

O OVO DO DRAGÃO NEGRO

Escondido em um canto da antiga ruína, descansando sobre uma cama de folhas em decomposição, há um ovo de dragão negro com cerca de 1,2 m de altura e quase 1 m de diâmetro. O ovo treme e quebra-se na primeira vez que um personagem o toca. Uma rodada depois, um pequeno dragão negro emerge e rapidamente cria laços como o personagem jogador mais próximo. Consulte “**Filhote de Dragão Negro**”, mais adiante, para mais informações.

TESOURO

Mama Booga carrega quatro bolsas de tesouro dadas a ela por Arvik Zaltos. Duas bolsas contêm 150 PO cada; uma bolsa contém 100 PE; a última bolsa contém sete gemas ornamentais valendo 10 PO cada. Mama Booga também carrega uma *poção de cura*, que ela bebe se estiver severamente ferida.

OS CRÂNIOS DEFORMADOS

Os filhos de Mama Booga são espertos como crocodilos – e um pouco mais articulados do que estes. Eles aprenderam a como se locomover pelo pântano sem serem notados. Eles sabem o suficiente de Anão, Comum e Orc para manter uma conversa limitada, e falam lenta e rudemente. Muitos deles possuem deformidades horrendas (felizmente, escondidas pela lama e pela rede de camuflagem). Os “garotos” possuem uma afinidade natural por répteis e aprenderam a incitar os crocodilos a fazerem o que eles mandarem. Os meio-orcs descobriram que espalhar lama negra por cima da sua armadura os torna menos apetitosos para seus companheiros reptilianos.

Os Crânios Deformados não possuem rixa com os aventureiros, mas eles não abrirão mão do ovo de dragão ou de seu tesouro. Se o grupo ferir Mama Booga, seus filhos lutam até a morte. Da mesma forma, se os personagens matarem um ou mais de seus filhos, Mama Booga retalia com força mortal.

Um bandido que seja enfeitado ou interrogado pode ser persuadido a indicar o caminho para o covil de Thoss Fyurnen. Entretanto, os Crânios Deformados não são tolos o suficiente para se aproximarem do covil do dragão negro sem proteção mágica para si. Um personagem bem-sucedido em um teste de Carisma CD 15 (Intimidar) descobre uma informação adicional, de acordo com a lista a seguir:

- O dragão negro vive em uma caverna alagada;
- Há um templo abandonado no meio de um lago. O templo está infestado de homens-lagarto e besouros de fogo. Uma escadaria coberta de musgo nos fundos do templo leva até o covil do dragão negro;
- O templo cheira a ovos podres.

O pântano não é bom para a saúde de Mama Booga, portanto ela está ansiosa pelo retorno de Arvik Zaltos e da conclusão da negociação dele com Thoss Fyurnen. Assim, ela finalmente poderá retornar com seus queridos filhos para Illefarn, onde o restante da tribo Clotskull vive junto dos anões cativos que são pais de suas crianças. Se for dito a ela que Arvik está morto, Mama Booga não vê razão para ficar por ali. Se os personagens matarem Booga, seus “garotos” teimosamente se recusam a acreditar que Arvik esteja morto (“*Você não pode matar um mago, ijit!*”).

Os garotos de Mama Booga (do mais velho para o mais novo) se chamam Lunk, Thunk, Donk, Nonk, Menk, Venk, Gork e Zork.

O FILHOTE DE DRAGÃO NEGRO

O ovo de dragão começa a eclodir tão logo um dos personagens jogadores o toque. Deixado para se libertar do ovo com seus próprios recursos, o **filhote de dragão negro** leva três rodadas para emergir da casca rachada. Uma vez que o faça, ele cria laços com o personagem mais próximo. Ele sibila e rosna para os bandidos – provavelmente porque eles parecem e cheiram como montes ambulantes de sujeira.

O filhote de dragão negro fica com os personagens até ser morto ou até que veja outro dragão negro. O filhote não pode falar, mas é inteligente o suficiente para entender comandos simples. Ele baba ácido constantemente.

Se estiver com o grupo, o rakshasa disfarçado os urge a levar o filhote consigo enquanto procuram pelo covil de Thoss Fyurnen. Se os personagens forem de encontro com o Devorador de Sóis, eles poderiam estar aptos a negociar o filhote por suas vidas.

PARTE 4: O TEMPLO DO DEVORADOR DE SÓIS

Este templo abandonado, construído por adoradores de Amaunathor (o deus do sol) há muito tempo, jaz nas profundezas do Pântano dos Lagartos. Quando Vethka, a rainha lagarto, aumentou seu poder, ela transformou o antigo templo em seu palácio. Em suas profundezas, ela descobriu uma caverna alagada habitada por um dragão negro chamado Sjachmalsvir. Ela apelidou o dragão de “Thoss Fyurnen”, que significa “Devorador de Sóis” no idioma dos homens-lagarto. O dragão gostou do nome, o adotou e permitiu que os homens-lagarto ficassem. Não muito tempo depois de se estabelecer no templo, Vethka e sua tribo tornaram-se afligidos por uma terrível doença necrosante. A rainha lagarto clamou que isto era uma dádiva de Talona (a deusa da doença e da praga) e lançou a Thoss Fyurnen outro título lisonjeiro: o Escolhido de Talona. Se de fato a doença é uma benção de Talona ou uma maldição lançada no templo por seus construtores originais, permanece desconhecido. Embora Thoss Fyurnen desfrute de seu novo título, ele não está inteiramente certo do que signifique ser “o Escolhido de Talona” (o dragão não é, de fato, um Escolhido).

Muitos meses atrás, Thoss Fyurnen sentiu um ímpeto primal de procriar, e procurou por Cheleen, uma dragoa negra que vive nos Charcos Elevados. A rainha lagarto interpretou esta união dracônica como outro favor de Talona. Ela acredita que as crias de Thoss Fyurnen servirão Talona como arautos de guerra e destruição. Devastada pela doença, Vethka está preparando seus subalternos escamosos para uma guerra definitiva contra o mundo civilizado. Matar a rainha lagarto é a única maneira de proteger Vau da Adaga de sua loucura.

Isteval alertou os personagens a manterem-se longe do dragão negro, mas se o rakshasa disfarçado estiver com o grupo, ele os incita a explorar o templo e desvendar seus segredos. Se os personagens hesitarem, Maechen/Lorde Floshin joga com seus egos, alegando que Isteval não os teria mandado para tal busca perigosa se esperasse que eles fossem dar as costas e fugir justamente agora.

Quando os personagens se aproximarem do templo, leia ou parafraseie o seguinte:

Através do aguaceiro torrencial vocês caminham. Finalmente, as árvores retorcidas dão lugar a um lago escuro, com flores amarelas brilhantes crescendo ao longo de suas margens. Uma névoa cobre a superfície do lago como se fosse um manto de

teia de aranha. Através da chuva e da obscuridade, vocês notam uma ilha elevando-se no centro do lago. Juncos e rabos-de-gato brotam da água em padrões ao redor da ilha.

Um edifício retangular encimado por um domo destruído ergue-se acima da ilha. Uma grande abertura na face norte do edifício leva até seu interior sombrio. Uma fraca luz alaranjada vem de seu interior.

Para chegar ao templo, os personagens devem antes cruzar o lago coberto pela névoa até a ilha. Os homens-lagarto nadam através do lago, mas personagens receosos de entrar na água podem tentar construir uma jangada rude que os carregue. Há cerca de 30 m de água a ser cruzada até a margem da ilha, e a profundidade da água neste trecho varia de 1,5 a 6 m de profundidade.

Flores Brilhantes. Crescendo ao longo da margem do lago existem estas destemidas plantas com flores de um amarelo brilhante. Quando as flores são esmagadas e espalhadas na pele, elas repelem sanguessugas, mosquitos e outras criaturas sugadoras de sangue. Um personagem com algum conhecimento de natureza pode fazer um teste de Inteligência CD 12 (Natureza) para determinar as propriedades das flores.

Sanguessugas. As águas ao redor da ilha estão repletas de sanguessugas. Jogue 1d6 para cada personagem movendo-se pela água. Em um 6, vários sanguessugas tentam se fixar na pele do personagem nadando. Quando o personagem alcançar as margens, ele deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 10 contra doença. Em uma falha, o personagem contrai uma doença carregada pelos parasitas; pelas próximas 1d4 horas, o personagem afetado tem desvantagem nos testes e testes de resistência de Força.

Domo no Teto. O domo de painéis de vitral, disposto em uma armação de cobre, adornou uma vez o teto do templo. A luz do sol atravessaria o domo e banharia o Salão de Entrada em uma miríade de cores. O domo foi destruído há muito tempo, e apenas uma porção da armação de cobre esverdeado e alguns estilhaços de vidro ainda permanecem. Personagens que escalem as paredes externas, cruzando o teto e descendo novamente pelo domo destruído, podem ver o templo cheio de pilares abaixo (e talvez pegue seus habitantes de surpresa). É uma queda de 6 m do teto até o chão da Área 1.

Paredes com Afrescos. Personagens na ilha podem notar afrescos feitos nas paredes que flanqueiam a entrada. Os afrescos são divididos em painéis de 9 m quadrados (dois de cada lado) que ilustram as quatro estações. O sol é proeminente em cada uma das cenas:

- O afresco do inverno (mais distante da esquerda da entrada) ilustra o sol brilhando sobre montanhas cobertas de neve, sustentadas por anões;
- O afresco da primavera (imediatamente à esquerda da entrada) ilustra o sol brilhando através da cobertura de uma floresta sobre flores, ao redor das quais elfos dançam;
- O afresco do verão (imediatamente à direita da entrada) ilustra humanos em um barco, aquecendo-se nos raios de sol;

- O afresco do outono (mais distante da direita da entrada) ilustra o sol se pondo por trás de um campo de trigo enquanto halflings caminham para suas casas nas colinas, carregando enormes cornucópias sobre suas cabeças.

Mais ilustrações do sol adornam outras paredes externas, mas elas não são montadas como cenas, iguais as que flanqueiam a entrada do templo.

ALIADOS E INIMIGOS

Se os personagens se aproximarem da entrada do templo fazendo muito barulho ou carregando alguma fonte de luz, os homens-lagarto no templo os detecta. Consulte a Área 1 para mais detalhes.

Nadir. Se o rakshasa estiver com o grupo sob o disfarce de Maechen ou de Lorde Floschin, ele permite que os aventureiros liderem o caminho e não faz nada que coloque sua lealdade em cheque.

Filhote de Dragão. O jogador cujo personagem possuir um elo com o filhote de dragão negro pode controlar suas ações. O filhote age no turno do personagem e obedece a comandos simples, incluindo “Ataque!”. Quanto mais o filhote engaja em violência, mais maligno ele se torna. Se ele reduzir os pontos de vida de uma criatura viva a 0, ele usa seu próximo turno para se alimentar dos restos mortais.

GÁS DO PÂNTANO

O templo possui um meio de aprisionar os gases naturais do pântano ao redor. Esses gases do pântano carregam o odor de ovos podres e são altamente inflamáveis. Como resultado, os homens-lagarto que habitam o templo usam besouros de fogo para iluminar sua fortaleza, já que chamas tendem a inflamar os gases do pântano e causar explosões.

O odor de ovos podres é a única pista da presença de gases inflamáveis no pântano. Personagens que adentrem certas áreas do templo com tochas e lamparinas, ou que conjurem magias de fogo nestes locais, desencadeiam uma explosão como descrito nestas áreas.

Um personagem que suspeite do cheiro de ovo podre pode fazer um teste de Inteligência CD 20 (Natureza) para determinar sua fonte e a natureza perigosa do gás.

BENÇÃO DE TALONA

Todos os homens-lagarto encontrados no templo contraíram a terrível doença necrosante que pode ser transmitida para outras criaturas através do contato físico. Vethka, a rainha lagarto, chama a doença de “benção de Talona”. Quando uma criatura doente atinge outra com seu ataque natural (tal como um ataque de mordida ou um ataque de garra), jogue um d6. Em um resultado de 5 ou 6, o alvo também contrai a doença necrosante. Enquanto afligido, o alvo não pode recuperar pontos de vida através de descanso, embora cura mágica funcione normalmente. Se a doença não for curada em 1d6 meses, o alvo morre.

NÍVEL SUPERIOR (ÁREAS 1-9)

Negligência e exposição fizeram o seu trabalho ao longo do tempo no nível superior do templo. Mesmo a estrutura estando intacta, rachaduras no teto de pedra permitem que a água da chuva caia para dentro. Mofo e bolor crescem por todo o lugar, e o sutil fedor de ovos podres preenche o templo. Em certas áreas, o terrível odor é muito mais forte (consulte “Gás do Pântano”, anteriormente).

Tetos. O teto possui cerca de 6 m de altura.

Portas. As portas são feitas de madeira, fechadas e emperradas, mas não trancadas. Um personagem pode forçar a abertura de uma porta emperrada com um teste de Força CD 17. Uma porta também pode ser derrubada.

Porta de Madeira. CA 5; 15 pontos de vida; resiste a dano perfurante; imune a veneno, psiquismo e a todas as condições.

1. TEMPLO

Os personagens podem entrar no templo através de um arco de pedra de 6 m de largura na parede norte, ou através de uma abertura de 6 m de diâmetro no meio do teto, que certa vez foi coberto por uma redoma de cobre e vidro.

Largas portas douradas costumavam barrar a entrada norte, mas elas foram roubadas há muito tempo por ladrões trabalhando para a nobre família Ambergul; personagens podem encontrar as portas do templo na próxima aventura, *As Criptas Amaldiçoadas de Ambergul*. A única pista da presença das portas são alguns buracos nas paredes onde as dobradiças estavam montadas.

A chuva, a neblina e os estrondos dos trovões tornam fácil a aproximação dos personagens sem que sejam notados. Entretanto, se os personagens estiverem carregando fontes de luz, os homens-lagarto no templo notam a luz se aproximando e se escondem.

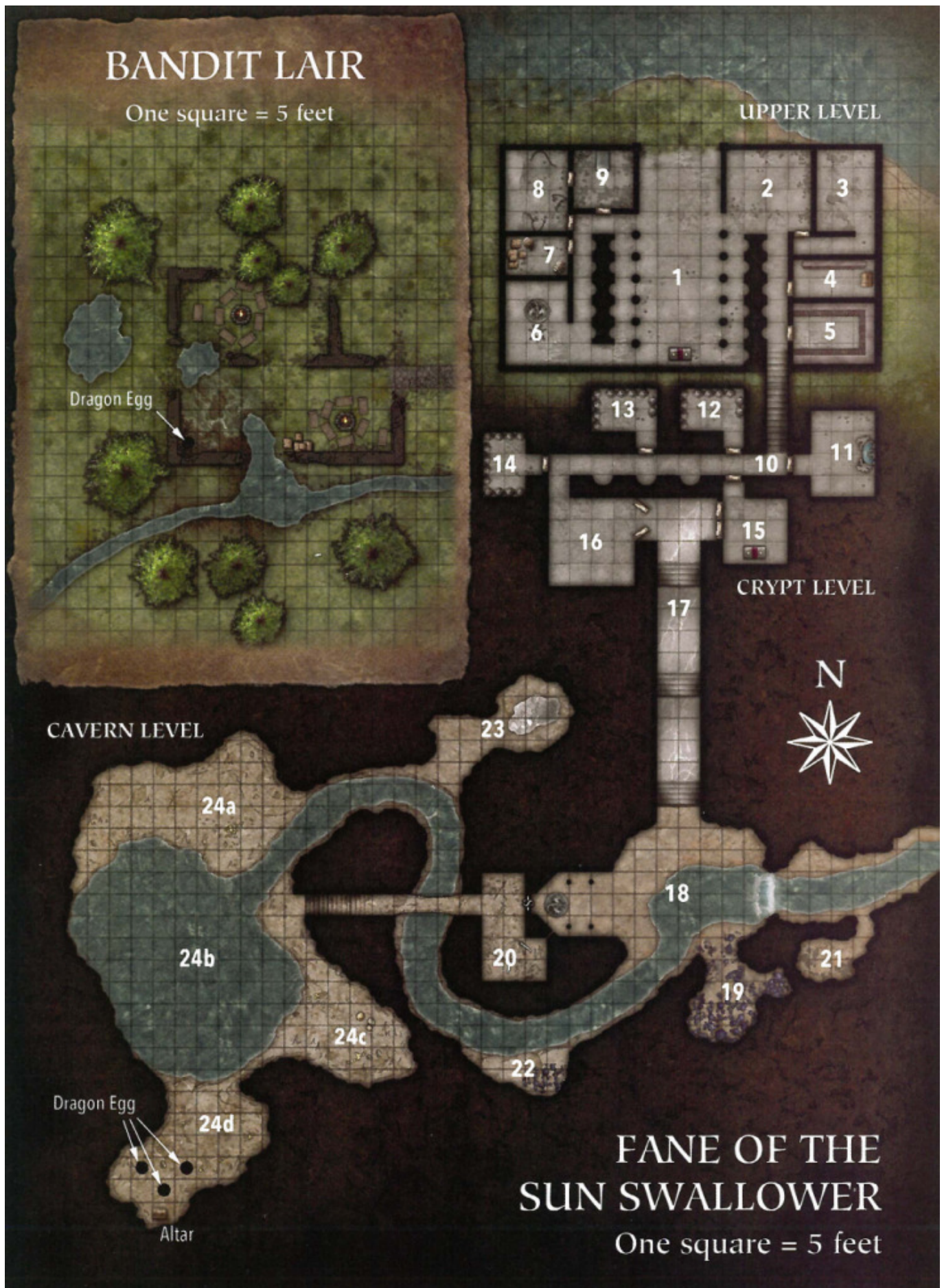
Este salão com pilares está exposto às intempéries. Chuva cai por uma abertura circular com 6 m de diâmetro no teto, abertura esta que exhibe alguns sinais de ter sido ocupada por uma redoma de cobre e vidro, há muito tempo destruída. O chão está coberto por poças de água imunda, e os pilares estão encrustados de mofo. Além dos pilares, feitas nas paredes, estão fileiras de alcovas sombreadas.

Pintada na parede sul está a imagem apagada do sol, seus raios dourados espalhados por todas as direções. Além desta imagem, descansa um altar de pedra semienterrado entre ossos e dejetos. Rastejando sobre este fétido monte estão alguns besouros tão grandes quanto um baú de tesouro, seus corpos acesos como lamparinas.

Se os personagens ganharem uma rodada de surpresa, adicione o seguinte:

Quatro homens-lagarto escondem-se nas proximidades, suas escamas cobertas por ferimentos cascudos e purulentos.

Este salão era o local primário de adoração para os tementes ao sol que construíram o templo. O altar contra a parede é parte da estrutura original, embora tenha sido mal conservado. O monte de dejetos diante e sobre o altar não fornece apenas alimento para os besouros, mas também



serve como um tributo à maligna deusa Talona, a quem os homens-lagarto idolatram.

Alcovas. As alcovas sombreadas estão cheias de bolor e sujeira, mas não contêm nada de valor.

Altar. Personagens os ao redor do altar descobrem que ele é um elegante bloco de alabastro esculpido com veios de cristal descansando sobre uma laje de granito. Esculpido em baixo-relevo no topo do altar há um sol circular com cerca de 13 cm de diâmetro. Se uma das estatuetas da Área 10 for colocada no encaixe de baixo-relevo do sol, ela fala (consulte a Área 10 para mais detalhes).

CRIATURAS

Quatro **homens-lagarto** doentes guardam o templo enquanto três **besouros de fogo** se alimentam do monte de dejetos.

Se os homens-lagarto notarem luzes diferentes do lado de fora, eles escondem-se nas alcovas atrás dos pilares e esperam pelos intrusos se moverem dentro do salão antes de saltarem para a ação. Os besouros estão ocupados demais se refestelando e atacam somente em autodefesa ou se alguém se aproximar a 1,5 m do monte de dejetos.

Na rodada seguinte ao início do combate, os homens-lagarto doentes nas Áreas 2 e 6 (quatro **homens-lagarto** ao todo) se juntam à luta.

2. GAIOLA DOS BESOUROS

A chuva cai através de estreitas rachaduras no teto desta câmara quadrada de 6 m de lado, cheia de fragmentos úmidos de madeira quebrada, escombros e carcaças de besouro. Quatro gaiolas toscas de madeira estão posicionadas no meio da sala. Cada gaiola possui um metro de lado e altura, e contém um besouro de fogo em seu interior. Encostados contra a parede oeste estão duas lanças de madeira.

As lascas de madeira são os resquícios de antigos bancos destruídos há muito tempo. Os escombros são facilmente identificados como fragmentos do teto de alvenaria.

Os homens-lagarto usam as glândulas dos besouros de fogo para iluminar certas áreas do templo. Quando precisam de glândulas, eles aprisionam os besouros nas gaiolas, os perfuram até a morte com as lanças de madeira, arrancam as glândulas com suas garras e as carregam como se fossem lamparinas. Destruar e abrir a porta de uma gaiola requer uma ação.

CRIATURAS

Dois **homens-lagarto** doentes ficam de guarda aqui, mas se deslocam para a Área 1 tão logo uma batalha irrompa por lá. Os quatro **besouros de fogo** são inofensivos enquanto estiverem presos nas gaiolas. Entretanto, eles estão famintos e atacam indiscriminadamente se forem libertados.

3. TRONO DA RAINHA LAGARTO

Esta sala úmida e coberta de mofo é iluminada por glândulas de besouros de fogo colocadas em pequenos nichos ao longo das paredes. Situado no meio da sala há um trono feito de peles de lagarto esticadas sobre madeira e ossos, tudo costurado com

vinhas. Carcaças de aves e peixes enfeitam o trono, criando algo hediondamente mórbido. Uma pilha de tesouro está acumulada ao redor da base do trono.

Das sombras atrás do trono surgem dois répteis monstruosos.

Vethka, a rainha lagarto, não está presente, e o saque acumulado ao redor da base do trono é descrito mais adiante.

CRIATURAS

Os “répteis monstruosos” são dois **lagartos gigantes** que Vethka mantém como animais de estimação. Eles atacam intrusos à primeira vista. O conselheiro da rainha lagarto – um **homem-lagarto** ancião e meio cego chamado Wrecan – agacha-se atrás do trono.

Os lagartos gigantes não gostam nada mais do que uma refeição farta e uma luta até a morte.

Os dias de luta de Wrecan ficaram para trás, e ele não possui ataques eficientes. Fluente em Comum, ele negociou tratados em nome de seu povo no passado. Ele afirma ter sido pressionado a servir Vethka como seu conselheiro sob pena de morte. Ele a teme, acreditando que ela possua sangue demoníaco em suas veias.

A doença necrosante que tem devastado a tribo de Vethka não afetou Wrecan. Ele acredita que o templo amaldiçoa aqueles que o desafiam, e sabiamente evitou fazê-lo. Antes dos aventureiros aparecerem, ele contava com que a doença clamasse a vida de Vethka e colocasse um fim em suas tramas vis.

Se os personagens sobreviverem ao ataque dos lagartos gigantes de Vethka, Wrecan surge timidamente de trás do trono da rainha e acena em paz. Ele conhece a forma e a disposição das câmaras do templo e das criptas abaixo, e serve de bom grado como guia se os personagens oferecerem proteção a ele. Entretanto, o maligno filhote de dragão negro (se estiver presente) ataca Wrecan à primeira vista, sentindo que ele é uma presa fácil.

Assumindo que Wrecan sobreviva, ele pode compartilhar algumas ou todas as seguintes informações:

- Vethka passa a maior parte de seu tempo em um templo subterrâneo dedicado a Thoss Fyurnen (Área 18);
- Thoss Fyurnen possui uma parceira, uma dragoa negra chamada Cheleen. Ela partiu faz algum tempo, mas seu retorno é esperado;
- Após seus ovos serem roubados, Thoss Fyurnen devorou vários homens-lagarto, acreditando que eles foram os responsáveis pelo roubo. Vethka acabou conseguindo convencer o dragão que nem ela e nem seus subalternos foram os responsáveis pelo roubo. Thoss Fyurnen está determinado a conseguir o ovo de volta antes que sua parceira retorne;
- Vethka acredita que Thoss Fyurnen seja o Escolhido de Talona, e que ele e sua prole liderarão os homens-lagarto em uma guerra contra os humanos e seus aliados. Entretanto, o dragão parece não saber nada

sobre Talona, nem expressou nenhum desejo de fomentar uma guerra;

- A caverna do dragão é conectada por um túnel comprido e subaquático que sai na superfície em algum lugar a oeste, perto da orla marítima. O dragão faz uso constante dessa passagem;
- Os homens-lagarto capturam besouros de fogo e usam suas glândulas como fontes de luz, já que tochas e lanternas tendem a inflamar o gás do pântano (para mais informações sobre as glândulas dos besouros de fogo, consulte a página 39).

TESOURO

Empilhado ao redor do trono da rainha lagarto existem 3.600 PC, 1.170 PP, três cálices de prata enegrecidos (no valor de 50 PO cada), uma estatueta de um unicórnio de prata com o chifre feito de uma ametista polida (no valor de 150 PO), um pendente de safira na forma de lágrima com um cordão de ouro (no valor de 250 PO) e um *escudo +1* com bordas douradas e exibindo o emblema pintado de uma macieira, chamado de *Morelandita* (consulte o Apêndice A para mais detalhes).

4. CÂMARA SAQUEADA

A porta para esta sala possui um buraco bem no meio, grande o suficiente para passar uma cabeça. Parece que alguém quebrou a madeira macia com algum tipo de arma. A primeira vez que uma criatura atravessar qualquer parte de seu corpo pelo buraco ou passar por seus batentes, consulte a seção “**Perigos**”, mais adiante:

Uma estante comprida e vazia ocupa a parede norte desta sala escura. Contra a parede oposta há um antigo baú de madeira, sua tranca destruída e em pedaços pelo chão ao redor.

Os ocupantes originais do templo mantinham seus valiosos livros e relíquias aqui, mas tais itens há muito foram saqueados.

O baú parece vazio, mas uma inspeção cuidadosa e um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 15 (Percepção) revela um fundo falso que esconde um compartimento secreto (consulte a seção “**Tesouro**”, mais adiante).

PERIGOS

Crescendo acima da porta há um fragmento de **limo verde**. Ele cai na primeira criatura que atravessar sua cabeça pelo buraco na porta ou adentrar a sala. O limo verde não pode ser detectado ou visto por uma criatura que permaneça do lado de fora da sala.

TESOURO

O compartimento secreto do baú contém um robe azul claro adornado com um sol estilizado bordado com fios dourados (no valor de 15 PO), um medalhão dourado na forma de sol (no valor de 50 PO) e um tubo de pergaminho lacrado, pintado com imagens de folhas e frutas. Dentro do tubo estão dois pergaminhos de magia (*restauração menor* e *falar com os mortos*).

5. ANTIGA BIBLIOTECA

Estantes de madeira estão alinhadas contra as paredes desta sala escura, mas aparentam estar vazias. Além disso, parte do teto de pedra desabou, esmagando uma mesa que certa vez ocupou o centro da sala. Tudo o que resta são escombros e lascas de madeira cercados por poças de água da chuva.

Uma criatura parecida com um morcego, com asas de couro e uma longa probóscide, bate asas loucamente pela sala.

As estantes de madeira tornaram-se macias devido à umidade e o abandono, e são facilmente quebradas. Uma busca pelas estantes e pelos escombros no centro da sala não revela nada de interessante.

CRIATURA

A criatura voando pela sala é uma **stirge**. Para fugir da chuva, ela entrou na sala através de uma rachadura no teto, mas agora ela se sente presa e não sabe como escapar. Ela está desesperada demais para apresentar uma ameaça imediata, atacando apenas se os personagens passarem mais de um minuto na sala.

6. ESTÁTUA FORA DE LUGAR

A luz dos besouros de fogo na Área 1 espalha-se até esta sala. Exceto isso, a sala está escura.

No meio desta sala vazia há uma estátua severamente danificada, representando um dragão negro, que parece ter sido arrancada de alguma outra estrutura maior. Certamente ela parece não pertencer a este lugar. Cobras mortas, peixes podres e conchas estão empilhados ao redor da base da estátua.

As paredes da sala são divididas em doze painéis, cada um com 1,5 m de largura e 3 m de altura e pintados com um mural desbotado. O mural ilustra a jornada do sol durante o dia, desde o nascer até o poente. Indistintas figuras humanoides no mural aparentam estar vestindo robes azul-claro e parecem tanto rezar para o sol quanto colher sua recompensa.

Alguns meses atrás, Thoss Fyurnen encontrou um antigo castelo em ruínas que possuía um estatário de dragão negro trabalhado em sua fachada arruinada. O dragão quebrou uma das estátuas, carregou-a até seu covil e ordenou de seus recém-adoradores homens-lagarto que a deixassem em exibição. Os homens-lagarto tratam a estátua como um altar e empilharam “tributos” sem valor ao redor de sua base (a rainha Vethka mantém os itens de verdadeiro valor para si e os empilhou ao redor de seu trono na Área 3).

CRIATURAS

Dois **homens-lagarto** doentes estão ajoelhados diante da estátua, oferecendo preces sussurradas a Thoss Fyurnen, como ordenado por sua rainha má, que pune quem reclama de sua aflição purulenta. Quando a batalha irrompe na área 1, eles se levantam e juntam-se à luta.

CHAVE ESCONDIDA

A seção de 1,5 m de parede a oeste da estátua está pintada com um mural ilustrando o sol do meio-dia. Um personagem que inspecione o mural de perto e seja bem-sucedido em um teste de Sabedoria CD 15 (Percepção) nota que uma das “figuras” no mural é, na verdade, uma chave feita de ferro

pintada de azul, e configurada de forma dentada. A chave pode ser facilmente removida do mural e destranca o cofre de ferro na Área 7.

7. ALOJAMENTO DO SACERDOTE

Um buraco semicircular de 15 cm foi mastigado através da madeira macia no pé da porta, formando algo que se assemelha a um buraco de rato

Esta sala escura contém três pilhas de móveis quebrados e pedaços de tecido manchado. Bastões de madeira pendurados próximos ao teto sugerem que tapeçarias, alguma vez, estiveram penduradas nas paredes, agora vazias.

Esta sala era reservada para o alto sacerdote do templo, e em dias passados ela continha sua justa parte de pomposa decoração. Apenas detritos restaram.

Se os personagens procurarem nas pilhas de detritos, consulte as seções “**Criaturas**” e “**Tesouro**”, adiante.

CRATURAS

Escondidas sob as pilhas de detrito estão seis **centopeias gigantes**. Elas se adiantam para atacar qualquer criatura que perturbe uma ou mais de suas pilhas.

TESOURO

Um personagem procurando no canto noroeste da sala encontra um pequeno cofre de ferro debaixo de alguns trapos. Uma luz dourada sai pela pequena fechadura do cofre. Destrançar o cofre requer a chave correta (a qual está escondida na Área 6) ou um conjunto de ferramentas de ladrão e um teste bem-sucedido de Destreza CD 20.

O cofre contém uma pedra de quartzo (no valor de 10 PO) que brilha com uma luz mágica perpétua (com o brilho equivalente ao da chama de uma vela), uma *poção de invisibilidade* em um frasco feito do chifre de um diabo, uma bolsa de veludo vermelho contendo 45 PE e uma vela de cera azul, que é uma *vela de submersão*.

8. ALOJAMENTO DOS ACÓLITOS

Os homens-lagarto que fazem a guarda do templo fizeram desta sala seu covil:

O chão desta sala está coberto por camas rústicas feitas de folhas apodrecidas e juncos úmidos. Glândulas de besouros de fogo estão encaixadas em nichos ao longo das paredes manchadas de bolor. O fedor de ovos podres é forte nesta sala.

Há oito camas de homens-lagarto ao todo. A primeira vez que um personagem procurar em uma cama por tesouro, jogue um d6. Em um valor de 5 ou menos, nenhum tesouro é encontrado. Em um valor de 6, o personagem encontra uma estatueta de 20 cm, similar às duas encontradas na Área 10, mas esculpida na forma de um anão. Não importa quão arduamente os personagens procurem nas camas, apenas uma estatueta pode ser encontrada nesta sala.

GÁS DO PÂNTANO

O gás do pântano infiltra-se nesta sala através de várias rachaduras e fica preso nela porque os homens-lagarto

mantêm as portas fechadas. Qualquer criatura que adentre a sala com uma tocha, lamparina ou outra chama exposta, ou qualquer personagem conjurando uma magia de fogo, dispara uma explosão que preenche a sala e o espaço imediatamente do lado de fora da porta. Todas as criaturas na área devem fazer um teste de resistência de Destreza CD 13. Em uma falha, as criaturas atingidas pela explosão recebem 7 (2d6) pontos de dano de fogo. Se forem bem-sucedidas, as criaturas recebem metade do dano.

Se os personagens abrirem ambas as portas da sala e deixarem o ar circular por, no mínimo, 10 minutos, eles podem trazer fogo e conjurar magias na área sem desencadear uma explosão.

9. SALA DE PREPARAÇÃO

Os sacerdotes e acólitos do templo realizavam rituais aqui. Os homens-lagarto transformaram a sala em uma despensa.

Lascas irregulares de madeira e pedaços de pedra acumulam-se no chão molhado desta sala, que é iluminada por uma única glândula de besouro de fogo sobre uma mesa de pedra manchada de sangue disposta contra a parede norte.

Água da chuva infiltra-se na sala através de uma rachadura no teto, formando poças no chão que estão tingidas de vermelho por causa do sangue. Penduradas em ganchos no teto estão quatro redes rústicas feitas de vinhas, cada uma delas contendo uma carcaça rodeada de moscas. Um dos corpos parece uma serpente, mas os outros são mais difíceis de discernir, e um dos menos reconhecíveis possui várias criaturas parecidas com morcegos atadas nele.

As lascas de madeira no chão sugerem que a sala conteve, alguma vez, móveis bons, nenhum dos quais permanece inteiro. A mesa possui uma única gaveta que era usada para guardar componentes rituais, mas agora só contém uma adaga de pedra encrustada de sangue seco que os homens-lagarto usam para escalar suas presas.

Pendurados nas redes estão os corpos mutilados de uma cobra constritora, dois sapos gigantes e um halfling. O halfling é uma morte recente.

CRATURAS

Sete **stirges** procurando cobertura da chuva entraram na sala através de rachaduras no teto e encontraram uma refeição pronta com o halfling enredado, do qual estão drenando todo o sangue. Se os personagens tentarem espantá-las ou, de alguma forma, mexerem nos conteúdos desta sala, as stirges se soltam do halfling morto e atacam.

HALFLING MORTO

O halfling veste roupas comuns e não carrega nada de valor. Se os personagens conjurarem a magia *falar com os mortos* no cadáver, eles descobrem que seu nome era Owen Puddle, um ajudante de fazenda que se aventurou no Pântano dos Lagartos para encontrar uma res que escapou de seu curral. Owen foi atacado e morto pelos homens-lagarto antes que pudesse gritar por ajuda.

NÍVEL DA CRIPTA (ÁREAS 10-17)

Uma escadaria mofada desce vinda do Nível Superior até as criptas abaixo. O cheiro de ovos podres (gás do pântano) intensifica-se quanto mais se desce.

Poças de água cobrem o chão por todo este nível, infiltrando-se pelas paredes.

Teto. O teto possui 2 m de altura por todo o complexo.

Portas. As portas neste nível são esculpidas em pedra e estão destrancadas. Elas abrem-se sem nenhum problema, mas as dobradiças enferrujadas fixas nas paredes gemem em protesto. Uma porta que esteja barrada pode ser forçada a ser aberta com um teste de Força CD 10 (Atletismo). Uma porta também pode ser quebrada.

Porta de Pedra. CA 10; 30 pontos de vida; resistente a ataques perfurantes e cortantes; imune a fogo, veneno, psiquismo e todas as condições.

10. ESCADARIA E ALCOVAS

Quando os personagens chegarem ao topo da escadaria, leia ou parafraseie o seguinte:

Uma escadaria mofada desce para a escuridão. A água passa por várias rachaduras na pedra e corre pelos degraus. Baratas do tamanho de um dedão espalham-se e desaparecem nas fendas assim quem vocês se aproximam.

Se os personagens descerem a escadaria com uma fonte de luz, leia ou parafraseie:

Um desagradável cheiro persistente de ovos podres intensifica-se mais conforme vocês descem a escadaria. No fundo, um corredor úmido com várias poças de água no chão e com teto de 2 m de altura segue para oeste. Portas de pedra dispostas em caixilhos com colunas levam para fora do corredor úmido, que também contém três enormes alcovas ao longo da parede sul.

Tochas e lamparinas carregadas pelo grupo queimam mais intensamente neste corredor. Se uma chama exposta for trazida para o meio do corredor, ela incendeia o gás do pântano (consulte a seção “Gás do Pântano”, mais adiante).

ALCOVAS E ESTATUETAS

Dentro de cada alcova há uma estante de pedra de 1,2 m de altura. As estantes mais a oeste e leste sustentam, cada, uma estatueta de mármore com uma base circular de 12 cm de diâmetro. As estatuetas ilustram figuras humanoides vestidas em robes azul-claro, decorados com motivos solares. A estatueta a leste ilustra um humano de 30 cm; a estatueta a oeste ilustra uma elfa de 25 cm. A alcova do meio não possui nenhuma estatueta, embora uma marca circular na estante sugere que a estatueta foi removida recentemente (ela foi roubada e escondida na Área 8).

Os sacerdotes que comandavam o templo do sol ataram seus espíritos no interior das estatuetas, preservando assim seu conhecimento e sabedoria para gerações futuras de adoradores do sol. Entretanto, o ritual mágico que utilizaram falhou, e os espíritos ficaram insanos após anos de cativeiro.

Uma criatura usando o robe sacerdotal encontrado na Área 4 pode remover uma estatueta de sua estante em segurança. Qualquer outra criatura que retire a estatueta faz com que ela se anime e grite rudemente de forma mágica por 10 segundos, após os quais ela reverte para seu estado inanimado. Os gritos são altos o suficiente para atrair o **limo cinzento** da Área 16 e alertar os **homens-lagarto** da Área 18.

Se os jogadores não descobrirem por conta própria, personagens observadores podem, com um teste bem-sucedido de Inteligência CD 15 (Investigação), determinar que a base de cada estatueta possui mesma forma e diâmetro que a depressão circular esculpida no topo do altar da Área 1. Se colocada na depressão, a estatueta se anima magicamente. Personagens podem conversar com a estatueta animada pelo tempo que ela permanecer sobre o altar.

Estatueta Humana (alcova leste). A efígie do Sacerdote Solar Elvidion fala aos personagens em Comum, pedindo-lhes que permaneçam e conversem por um tempo. Entretanto, tudo o que ele diz é mentira. Ele faz promessas, elogia os personagens e oferece “fatos” pouco conhecidos sobre o templo e o que jaz adiante. Ele até mesmo alega ter os poderes de conjurar magias protetoras nos personagens e o faz livremente; entretanto, suas “magias” não fornecem qualquer proteção. Se os personagens acusarem a efígie de mentir para eles, ele grita “**VOCÊS ACHAM QUE SOU LOUCO? EU IREI MOSTRÁ-LOS!**” e conjura uma magia falsa que cria um lampejo brilhante. Todas as criaturas há 1,5 m da estatueta recebem 6 (1d6+2) pontos de dano radiante. Após conjurar a magia, a estatueta faz um gesto obscuro e fica em silêncio, com seus braços cruzados.

Estatueta Anã (Área 8). A efígie do Sacerdote Solar Amalrik une suas mãos em prece e murmura incoerentemente, não fazendo sentido algum. Após um minuto ou mais, o anão dá um tapa em sua testa e diz em Anão, “*A chave está escondida sob o sol do meio-dia!*”, antes de unir suas mãos em prece e murmurar como há momentos atrás e ser removido do altar (a chave a qual ele se refere está escondida na Área 6, no mural do sol do meio-dia).

Estatueta Élfica (alcova oeste). A efígie da Sacerdotisa Solar Naureth saúda os personagens com hostilidade, decretando, em élfico, que o grupo é um grupo de ladrões e bárbaros. Ela libera uma ladainha de injúrias que aumenta para ofensas perturbadoras. Se os personagens tolerarem o abuso por, ao menos, um minuto, a efígie recupera sua compostura, desculpa-se por sua explosão e conjura uma magia de cura menor. Todas as criaturas a 3 m dela recuperam 1d8+4 pontos de vida. Após conjurar a magia, a efígie verte lágrimas de crocodilo e lamentos sem fim. As lamentações não param até que a estatueta seja removida do altar.

Cada estatueta possui CA 5, 5 pontos de vida, são imunes a todos os tipos de dano, exceto dano de concussão e força. Reduzir as estatuetas a 0 ponto de vida faz com que elas se tornem poeira, libertando o espírito preso em cada uma.

GÁS DO PÂNTANO

O gás do pântano infiltra-se neste corredor através de várias rachaduras e fica preso no local. Qualquer tocha, lamparina, ou outra chama exposta acesa ou trazida até o espaço central do corredor, dispara uma explosão que preenche todo o corredor, a escadaria acima e as Áreas 11 a 15, se as portas para elas estiverem abertas. Todas as criaturas nas áreas afetadas devem fazer um teste de resistência de Destreza CD 13 na Área 10 e CD 11 nas demais áreas. Uma falha significa que as criaturas recebem 7 (2d6) pontos de dano de fogo. Em um sucesso, as criaturas recebem metade do dano.

A explosão do gás faz com que partes do teto no corredor leste-oeste colapsem. Jogue um d6 para cada 1,5 m; em um valor de 6, escombros caem sobre esta área, criando um terreno difícil, e criaturas ocupando este espaço devem fazer um teste de resistência de Destreza CD 10. Em uma falha, as criaturas recebem 5 (1d8) pontos de dano de concussão devido aos escombros em queda. Em um sucesso, recebem metade do dano.

11. BANHEIRA RITUAL

Disposta na parede oposta à entrada desta sala úmida há uma bacia larga e semicircular com um chafariz de pedra em forma de dragão saindo da parede, acima. Água jorra da boca do dragão, na bacia.

Magia manteve esta fonte funcionando por todos esses anos. Pequenos drenos na lateral interna da bacia evita que ela transborde.

Qualquer personagem apto a detectar magia nota uma sutil aura de conjuração emanando da bacia. Os sacerdotes que comandavam o templo banhavam seus mortos ritualmente nesta bacia antes do enterro, pois qualquer criatura morta banhada nestas águas não poderia ser erguida ou animada como uma criatura morta-viva por 1d10 anos.

Qualquer criatura viva que beba desta água diretamente da bacia recupera 1d6 pontos de vida e não pode ser beneficiada novamente pelas suas águas por 24 horas. A água removida da bacia perde seu poder de cura após 1 minuto.

12. CRIPTA

A porta se abre para uma cripta que possui um odor pungente. Dez sarcófagos estreitos jazem de pé contra as paredes, cada um com uma tampa ostentando a aparência de seu ocupante, seja esculpida ou pintada.

Se os personagens já tiverem incendiado o gás do pântano na Área 10, não há gás residual nesta sala para causar uma nova explosão. Caso contrário, trazer uma chama exposta para esta câmara dispara a explosão do gás do pântano (como descrito na Área 10).

SARCÓFAGOS

Um personagem pode espiar através da tampa ao empurrá-la com um teste bem-sucedido de Força CD 10 (Atletismo). Dentro de cada sarcófago há os restos mumificados de sacerdotes e adoradores do sol mortos há muito tempo. Os corpos são um misto de humanos, elfos, anões e halflings, mas nada de valor foi sepultado com eles.

13. CRIPTA

Esta cripta é idêntica à da Área 12, exceto que o segundo sarcófago que os personagens abrirem está amaldiçoado.

SARCÓFAGO AMALDIÇOADO

Qualquer personagem inspecionando a tampa dos sarcófagos e que seja bem-sucedido em um teste de Inteligência CD 15 (Investigação) nota um símbolo esmaecido inscrito na testa da imagem de seu ocupante. Personagens aptos a detectar magia enxergam uma sutil aura necromântica ao redor do símbolo. Uma magia de *remover maldição* remove o símbolo e a maldição. O símbolo não pode ser desarmado, e desfigurá-lo tem o mesmo efeito que abrir o sarcófago.

Se o sarcófago for aberto sem primeiro se remover o símbolo, a criatura ou criaturas que dispararam a maldição devem fazer um teste de resistência de Carisma CD 13. Em uma falha, a criatura é amaldiçoada, recebendo 4 (1d6) pontos de dano necrótico sempre que terminar seu turno debaixo da luz solar direta (já que a cripta é subterrânea e o clima lá fora está nebuloso e chovendo, pode-se levar algum tempo antes que a criatura sofra o efeito da maldição, então é importante que você tome nota de quem está amaldiçoado e mantenha essa informação ao seu alcance quando necessário). Qualquer magia que possa remover uma maldição pode colocar fim nesta.

14. CRIPTA

Esta cripta é idêntica à da Área 12, exceto que há doze sarcófagos, e o primeiro que os personagens abrem revela uma maça mágica (consulte a seção “**Tesouro**”, adiante). Quem segura a maça é o corpo frágil e mumificado de um clérigo de Amaunathor morto há muito tempo.

TESOURO

Os personagens encontram uma maça mágica chamada *Batedora de Dragões* (consulte o Apêndice A para mais detalhes).

15. SALA DE MUMIFICAÇÃO

As paredes desta câmara são adornadas com frisos pintados com cores vivas representando adoradores do sol carregando sacerdotes em liteiras em direção a um enorme altar que descansa sobre uma laje de granito contra a parede sul. A face do altar está pintada com a imagem de um sol. A parede sul está repleta de pequenos nichos ocultos. Dentro de cada nicho há um jarro de cerâmica ou os fragmentos de um jarro quebrado.

Os sacerdotes do templo usavam esta sala para preparar os mortos para o sepultamento. Os corpos eram deitados sobre

o altar consagrado e embalsamados, um processo que envolvia a remoção de certos órgãos internos. Estes órgãos eram santificados, colocados nas jarras de cerâmica e estocados nos nichos atrás do altar, uma vez que os corpos tivessem sido mumificados.

Há 90 nichos esculpidos na parede sul, 22 dos quais contêm jarros de cerâmica intactos abrigando órgãos dissecados.

16. LIMO AQUI?

A água acumula-se nesta sala vazia, entrando através de rachaduras nas paredes e teto, formando poças escuras no chão. Portas duplas esculpidas em pedra jazem abertas no canto noroeste.

Esta sala contém uma ameaça escondida.

CRIATURA

Uma das poças no chão é um **limo cinzento** que entrou na sala há pouco tempo através de uma rachadura no teto. Ele está faminto e arrasta-se lentamente na direção de sua presa, tentando evitar ser detectado. Personagens procurando ativamente pela sala podem discernir a verdadeira natureza do limo com um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 20 (Percepção).

Se os personagens fizerem muito barulho na Área 10 ou se desencadearem uma explosão de gás do pântano nas criptas, o limo cinzento investiga, esperando encontrar uma presa fácil, o que significa que, neste caso, ele não será encontrado aqui.

17. TAMBORES DISTANTES

Quando os personagens passarem pela extremidade norte do corredor, leia ou parafraseie o seguinte:

Um túnel de 3 m de largura com paredes de tijolos de barro e piso de pedra forrado de bolores desce até uma fraca luz ao sul. Daquela direção, vocês escutam o som de água corrente e os ecos distantes de batidas de tambor.

Existem três escadarias curtas, espaçadas 6 m entre si. Os degraus estão escorregadios devido ao mofo, mas é seguro passar por eles. Em certos pontos, a água infiltrada erodiu os tijolos de barro e escorre pelo chão do corredor, formando poças no chão.

Quando os personagens alcançam a segunda escadaria, leia ou parafraseie o seguinte:

Vozes roucas cantam em uníssono acompanhando as batidas do tambor. Eles repetem sempre as mesmas palavras. "*Thoss Fyurnen... Thoss Fyurnen...*".

Se os personagens apagarem suas fontes de luz e se aproximarem silenciosamente, eles podem surpreender as criaturas na Área 18.

NÍVEL DA CAVERNA (ÁREAS 18-24)

As cavernas foram formadas naturalmente pela água que flui pelo subterrâneo. Quando Thoss Fyurnen as descobriu, ele

expandiu as cavernas de forma a criar um espaço mais habitável.

O gás do pântano não chega até aqui, e o fedor de ovos podres desaparece e é substituído pelos sons de um rio subterrâneo e por brumas.

Teto. O teto na maioria das áreas possui 4,5 m de altura e são esculpidos grosseiramente. A caverna do dragão (Área 24) eleva-se a 9 m de altura.

18. ALTAR DO DRAGÃO

O comprido corredor abre-se em uma caverna natural. Um riacho subterrâneo derrama-se de uma larga cavidade na parede leste e cai em uma lagoa coberta de névoa, seguindo seu caminho através de um túnel formado naturalmente a sudoeste. Do outro lado do riacho, é possível ver a entrada para uma caverna lateral. A oeste, as paredes se abrem grosseiramente para formar um templo, seu teto sustentado por quatro finos pilares de pedra adornados por entalhes serpentiformes.

Erguendo-se em um nicho nos fundos do templo há uma estátua de 3 m de um homem-lagarto agachado que foi modificada para se parecer com um dragão negro, com asas feitas de pedaços de madeira e uma lona cinza, grandes chifres de barro e olhos brilhantes.

Se os personagens chegarem sem alertar os habitantes da caverna, acrescente o seguinte:

Em pé, de costas para a estátua, batendo em um tambor pequeno, está uma mulher-lagarto doente vestindo um elaborado cocar de penas. Sete outros homens-lagarto doentes estão sentados no chão diante dela, olhando para a estátua, entoando "*Thoss Fyurnen*" repetidamente e balançando chocalhos. Todos os homens-lagarto possuem glândulas de besouros de fogo penduradas em vinhas em suas cinturas.

Quando não está visitando o dragão negro, Vethka, a rainha lagarto, passa a maior parte de seu tempo aqui, rezando pelo retorno seguro do ovo perdido de Thoss Fyurnen e convocando Talona para que esta lhe envie um sinal – qualquer sinal – de que o tempo de guerra chegou. Até aqui, a deusa falhou em responder as preces da rainha lagarto, para a frustração de Vethka.

O tambor de Vethka é feito de uma cuia oca com uma pele de crocodilo esticada sobre sua abertura. Os chocalhos de seus seguidores são feitos dos chocalhos de cauda de cobra com empunhaduras esculpidas de ossos humanóides.

CRIATURAS

Se não for avisada de intrusos, **Vethka, a rainha lagarto** continua a entoar os cânticos com seus seguidores. Junto dela estão sete **homens-lagarto** doentes. Vethka não negocia com interlocutores, acreditando que sua presença é uma blasfêmia. Ela e seus subalternos atacam. Quando reduzida a metade de seus pontos de vida, Vethka salta no riacho e nada até a Área 24, onde avisa o dragão negro.

Se ela souber que os intrusos estão se aproximando, Vethka recua para a Área 20 e espia através de um postigo enquanto seus seguidores escondem-se na lagoa, suas cabeças sobre a água, mas obscurecidos pela névoa. Quando os intrusos adentrarem no altar, Vethka ordena que seu exército ataque, ponto no qual os homens-lagarto na lagoa usam sua rodada surpresa para investir contra os intrusos

enquanto Vethka recua para a Área 24 para alertar Thoss Fyurnen.

POSTIGO

O postigo à esquerda da estátua é visível para qualquer um que esteja a 1,5 m dele. Com cerca de 15 cm, ele é muito pequeno para se atravessar rastejando.

LAGOA

O centro da lagoa possui 3 m de profundidade. Pequenos peixes cegos nadam nela.

RIACHO

A água vem do oeste, formando um riacho espumante que gradualmente corre para a Área 24. O túnel através do qual o riacho flui possui 2,5 m de altura e é liso em seu interior. O riacho possui 1,5 m de profundidade, e as criaturas que se permitem serem carregadas, percorrem 15 m por rodada, e eventualmente vão cair em uma enorme lagoa (consulte a Área 24 para mais detalhes).

PORTA SECRETA

Atrás da estátua há uma porta de pedra secreta que pode ser encontrada com um teste de Sabedoria CD 15 (Percepção). Ela abre-se para a Área 20.

ESTÁTUA

Esculpida por homens-lagarto inteligentes há muito tempo, a estátua de 3 m de altura ilustra o deus dos homens-lagarto, Semuanya, agachado. Vethka o roubou, o trouxe até aqui e o modificou para que se parecesse com Thoss Fyurnen. As asas e chifres da estátua dracônica podem ser arrancados facilmente. Os olhos da estátua são feitos de pedaços de jade polida do tamanho de punhos, valendo 100 PO cada.

QUEDA D'ÁGUA

Personagens podem escalar as rochas salientes da queda d'água para alcançar a cavidade acima, mas isso requer um teste bem-sucedido de Força CD 10 (Atletismo). Se o teste falhar por 5 ou mais, o personagem cai, recebendo 4 (1d6) pontos de dano de concussão, caindo na lagoa abaixo.

CONTINUIDADE

A queda d'água na extremidade leste da caverna é barulhenta o suficiente para evitar que Thoss Fyurnen ouça os sons de combate nesta área. Entretanto, se Vethka tentar escapar e alertar o dragão negro, ele se prepara para a chegada do grupo na Área 24.

19. A MOEDA DE FERRO

Um brilho alaranjado emana desta caverna.

Esta caverna de 4,5 m de altura, cheia de névoa, contém inúmeros besouros de fogo. Suas glândulas luminosas lançam um cálido brilho alaranjado sobre um verdadeiro jardim de musgos, bolores e cogumelos. O chão úmido está coberto deles.

Os besouros de fogo se alimentam dos fungos nesta caverna, e os homens-lagarto periodicamente colhem os besouros por sua carne e suas glândulas.

CRIATURAS

Há sete **besouros de fogo** aqui. Eles protegem seu suprimento de comida e atacam qualquer um que adentre mais do que 3 m na caverna.

ALCOVA LESTE

Uma alcova formada naturalmente na parede leste contém o esqueleto calcificado de um anão que morreu aqui há muito tempo. O esqueleto não possui o braço esquerdo, e seu ossudo punho direito está fechado firmemente sobre seu peito. Se o punho calcificado for aberto, uma moeda de ferro cai dele. A moeda possui o símbolo de um crânio orc partido em dois estampado em um lado e uma montanha exibindo um símbolo Anão para a letra "I" estampado no outro. O símbolo se parece com o seguinte:



Um personagem versado em história anã (incluindo um personagem anão nascido e criado nas vizinhanças do Vale do Delimbiyr) pode fazer um teste de Inteligência CD 20 (História) para reconhecer o símbolo do crânio orc partido na moeda como pertencendo ao clã anão que residia sob o Monte Illefarn, ao norte de Vau da Adaga. Um teste bem-sucedido também revela os seguintes conhecimentos antigos:

- Os anões abandonaram seu lar sob o Monte Illefarn há mais de dois séculos; anos depois, um rei anão chamado Korin Machado de Ferro tentou reocupar o local e o encontrou infestado de orcs.
- O clã Machado de Ferro obteve sucesso em expulsar os orcs e reclamar as masmorras sob Illefarn, mas o destino de Korin Machado de Ferro e seus camaradas é incerto. O clã de Korin vivia recluso, e a maioria dos anões hoje em dia presume que os membros do clã Machado de Ferro morreram.

A moeda de ferro não possui valor financeiro, mas um personagem poderia achá-la útil na terceira aventura, *A Queda de Illefarn*.

20. O REFÚGIO DA RAINHA LAGARTO

As paredes desta sala são alinhadas com tijolos de barro vermelho. Infiltrações de água saem por entre estes tijolos, formando poças marrons no chão de pedra.

Alguém empilhou folhas mortas, terra e outros detritos no canto sudoeste da sala, criando um monte que se parece com uma cama. Uma estreita passagem de tijolos leva para oeste, na escuridão.

O monte serve como cama para Vethka. Personagens podem encontrar algum tesouro enterrado abaixo dela (consulte a seção "**Tesouro**", adiante).

Esculpido em um canto, na altura dos olhos, há um postigo com 15 cm de largura que oferece uma visão estreita do Altar do Dragão (Área 18). Se a rainha lagarto souber que intrusos estão vindo, ela recua para esta câmara e usa o

postigo para manter um olho no altar. Ao primeiro sinal de perigo, ela foge para a Área 24, esperando que o dragão negro possa protegê-la.

TESOURO

Enterrado sob a “cama” da rainha lagarto há um baú de madeira aberto e meio apodrecido contendo 600 PC, seis pérolas rosa (no valor de 15 PO cada) dentro de uma bolsa de couro e um espelho de mão com moldura de prata ostentando desenhos élficos (no valor de 100 PO). O espelho está encrustado com lama seca.

Personagens que podem detectar magia notam uma sutil aura de ilusão no espelho, que na verdade é um item mágico menor chamado *espelho do lisonjeio* (consulte o Apêndice A para mais detalhes).

21. COVIL DO VERME DA CARNIÇA

O riacho subterrâneo corre por um túnel estreito que leva para uma pequena caverna que serve como covil para um verme da carniça (consulte a seção “**Criatura**”, adiante).

Esta pequena caverna úmida exala excrementos e podridão. No chão há uma pilha de dejetos que serve como ninho para vários ovos verdes de aparência pegajosa, cada um do tamanho de um punho.

Há oito ovos de verme da carniça aninhados no monte de dejetos. Eles não eclodirão pela próxima semana ou mais e podem ser destruídos facilmente.

CRIATURA

O **verme da carniça** que faz covil aqui está faminto. Se paralisar um inimigo, ele arrasta a presa indefesa para a caverna para ser devorada.

TESOURO

Um personagem que procure no monte de dejetos encontra um adorno por uma pérola. Este é um *anel de resistência contra ácido*, um ótimo benefício para alguém que em breve terá que lidar com um dragão negro!

CONTINUIDADE

Personagens que sigam o riacho subterrâneo para leste descobrem que ele continua por muitos quilômetros. Eventualmente, eles chegam ao fundo de um sumidouro de 9 m de profundidade no qual o riacho morre. Uma corda está pendurada, vindo do topo do sumidouro. Personagens podem escalar facilmente a corda para chegar até a superfície. Você poderia jogar um encontro aleatório neste ponto (consulte a página 20).

22. CAVERNA DOS FUNGOS

Personagens na Área 18 que utilizem uma fonte de luz para iluminar riacho abaixo, notam esta caverna lateral um pouco abaixo.

Enormes cogumelos crescem naturalmente sobre uma plataforma de pedra coberta de bolor que corre ao longo da lateral do riacho subterrâneo por cerca de 7,5 m.

A maioria dos fungos crescendo sobre a plataforma é inofensivo.

CRIATURA

Um **guinchador** espreita entre os outros fungos supercrescidos na plataforma. Ele começa a gritar tão logo uma criatura pise na plataforma ou tão logo uma criatura ande pelo riacho e passe a 9 m dele. Entretanto, o sentido sísmico do guinchador não pode detectar criaturas que estejam nadando. Em outras palavras, personagens que permitam que a corrente do riacho os carregue passando pela plataforma, não faz com que o fungo grite.

CONTINUIDADE

O guinchador faz um estardalhaço o suficiente para alertar o dragão negro na Área 24 (mesmo se ele estiver submerso).

23. LAGOA CORROMPIDA

Uma lagoa de 1,5 m de profundidade se formou no meio desta caverna vazia.

A lagoa contém água fresca, e os homens-lagarto vem até aqui para renovar seus estoques de água. No entanto, não é de conhecimento deles que a companheira de Thoss Fyurnen, Cheleen, corrompeu a água usando magia, pois ela não queria que os homens-lagarto idolatrando seu parceiro e adorando-o como seu deus. Conjurando um *detectar magia* na água revela uma sutil aura de transmutação.

Qualquer criatura que beba água da lagoa deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 12. Em uma falha, a criatura contrai a mesma doença necrosante que aflige Vethka e sua tribo de homens-lagarto. Enquanto afligida, a criatura não pode recuperar pontos de vida através do descanso, embora cura mágica funcione normalmente. Se a doença não for curada em 1d6 meses, a criatura morre.

Nem Vethka e nem seus subalternos sabem que a lagoa é a fonte da doença. Eles acreditam que a doença é uma “dádiva” divina da deusa Talona.

24. COVIL DO DEVORADOR DE SÓIS

Thoss Fyurnen, um dragão negro caótico e mau, faz seu covil aqui. Felizmente para o grupo, o abalado dragão tem tanta coisa em mente que não está procurando por uma briga. Ele teme que sua companheira retorne e descubra que lhe falta um dos ovos de sua ninhada. Consequentemente, Thoss Fyurnen fará praticamente qualquer coisa para ter o ovo perdido de volta.

O objetivo deste encontro não é matar os aventureiros, mas assustá-los. Os personagens provavelmente entrarão na caverna através do riacho subterrâneo ou pela escadaria que vem da Área 20.

O teto desta caverna natural possui 9 m de altura e é coberto por estalactites pingando continuamente. O riacho subterrâneo deságua de um túnel a nordeste diretamente em uma lagoa profunda coberta por névoa. Ao norte da lagoa há uma praia, enquanto a sudeste há uma alcova com um montículo de tesouro em seu centro. Desta alcova, uma passagem estreita segue pela margem da lagoa, indo até uma cavidade profunda na parede sul.

Esta caverna é dividida em quatro áreas: a praia (Área 24A), a lagoa do dragão (Área 24B), a alcova (Área 24C) e o berçário (Área 24D).

CRIATURAS

O **dragão negro adulto** passa a maior parte de seu tempo na lagoa, escondido sob a água. Se Vethka, a rainha lagarto estiver presente, ela estará escondida na lagoa, próximo à boca do riacho, pronta para atacar o primeiro inimigo a nadar correnteza abaixo e cair na lagoa, ou o primeiro inimigo a alcançar o fundo da escadaria.

Se Vethka estiver presente, Thoss Fyurnen espera até a que a rainha lagarto esteja morta para subir até a superfície (isso permite a ele uma chance de ver os intrusos em ação). Como o dragão age após disso depende do comportamento dos personagens e se o filhote de dragão negro estiver com eles:

- Se os personagens estiverem por conta própria e forem claramente hostis (ou se estiverem vasculhando a caverna por tesouro), o dragão negro ataca, saboreando a oportunidade de devorá-los e pegar o tesouro deles para si.
- Se os personagens estiverem por conta própria, mas tentarem negociar, o dragão negro tolera a presença deles pelo tempo necessário de descobrir se eles possuem algo que ele queira. Se os personagens evitarem o encontro **“Esconderijo dos Bandidos”** (consulte a página 21), Thoss Fyurnen os envia em uma busca para encontrar e recuperar o ovo perdido. Se eles se recusarem a fazê-lo, ele ataca.
- Se os personagens chegarem com o filhote de dragão negro vivo, ele instintivamente é atraído pelo seu pai, e não demora muito para Thoss Fyurnen descobrir que o ovo roubado deve ter eclodido. Embora tenha gostado muito do altar de coral, Thoss Fyurnen está disposto a buscá-lo na Área 24D e permitir que os personagens o levem de volta para o Forte de Cromm, se eles partirem imediatamente.
- Se o filhote de dragão negro morrer e os personagens entregarem seu corpo para Thoss Fyurnen, o dragão negro fica furioso e ataca.

Thoss Fyurnen é uma criatura esperta e desconfiada. Ele não é facilmente enganado por distrações ou ilusões, nem fica tentado por tributos ou é facilmente persuadido a seguir ordens de criaturas “inferiores”. De fato, a única criatura com a força de vontade para intimidá-lo é Cheleen, sua parceira. Se os jogadores não estiverem certos de como lidar com o dragão, “Maechen” ou “Lorde Floshin” (se estiver presente) pode fornecer alguma orientação necessária.

O RAKSHASA

O rakshasa disfarçado faz qualquer coisa para evitar provocar a fúria do dragão negro, já que ele pode lhe causar um verdadeiro dano. O objetivo do rakshasa é obter a Chave da Água (consulte área 24D). como ele age, depende da situação:

- Se o ovo do dragão ainda estiver perdido e os personagens concordarem em recuperá-lo, o rakshasa disfarçado se oferece para ficar escondido na caverna e manter um olho no dragão negro até que retornem (se for permitido que ele faça isso, ele torna-se invisível uma vez que eles tenham partido, abre o altar, destrói o elemental da água lá dentro e desaparece com a Chave da Água).
- Se os personagens obtiverem o altar, o rakshasa disfarçado se oferece para ajudar a transportá-lo. Quando estiverem sozinhos, ele se volta contra o grupo, mantendo seu disfarce enquanto os incapacita com magias. Nadir resiste à tentação de matá-los, escolhendo nocauteá-los.
- Se o dragão atacar o grupo, o rakshasa traça o caminho mais curto para o altar, tenta pegar a Chave da Água enquanto Thoss Fyurnen está distraído e fica invisível uma vez que a chave esteja em sua posse.

Uma vez que o rakshasa tenha a Chave da Água, ele foge – de forma invisível, se puder – através do túnel que vem da Área 21.

O FILHOTE DE DRAGÃO NEGRO

O filhote de dragão negro é atraído por Thoss Fyurnen, mas não toma um lado na batalha entre o dragão mais velho e os aventureiros. Ele sibila e permanece nas proximidades. Se um personagem tiver seus pontos de vida reduzidos a 0 o filhote de dragão negro tenta arrastar o corpo para se alimentar dele.

RESSUSCITANDO PERSONAGENS MORTOS

Sor Isteval pode providenciar meios para que personagens mortos sejam ressuscitados, seus corpos retornando praticamente intactos. Demora um dia ou dois para que Isteval contate Luc Sunbright, o alto sacerdote do Templo de Amaunathor em Vau da Adaga, e outra semana para Luc conseguir um pergaminho de *ressurreição* em Águas Profundas. Isteval paga para ressuscitar um personagem apenas uma vez. Depois disso, o grupo deve cobrir as despesas.

24A. PRAIA

A praia é onde Thoss Fyurnen esconde seu tesouro.

TESOURO

Enterrado sob 3 m de areia existem seis baús de madeira destrancados. Os personagens devem alcançar a praia e cavar para encontrá-los, já que o dragão negro levou um bom tempo para cobri-los e esconder seu rastro. Cada 5 minutos que um personagem passa procurando na praia, ele encontra um baú.

O baú 1 contém 450 PC, 270 PP e 110 PE.

O baú 2 contém 750 PP e seis garrafas do vinho Rubi Rosznar, de Amn (no valor de 50 PO cada).

O baú 3 contém quatro rolos de seda (no valor de 50 PO cada) e quatro carretéis de fios de ouro (no valor de 15 PO cada).

O baú 4 contém um jogo completo de talheres de prata – o suficiente para seis conjuntos. O jogo vale 120 PO.

O baú 5 contém 300 PO e sete braceletes de coral de cores variadas (no valor de 10 PO cada).

O baú 6 era o baú da capitã e contém um diário de bordo (pertencente a uma capitã pirata chamada Laeren Tesper, do *Ladrão do Mar*), mapas das Ilhas Moonshae, um telescópio (no valor de 50 PO), uma caixinha de rapé feita de madeira manchada encrustada com uma madrepérola (no valor de 25 PO) e quatro *poções de respirar debaixo d'água*.

O navio da capitã Tesper estava navegando Costa da Espada acima a menos de um mês atrás quando uma enorme onda o levou para o continente. Thoss Fyurnen tirou o baú da capitã dos destroços do naufrágio e o trouxe para seu covil. Qualquer um que despenda um tempo para ler o diário da capitã descobre que Laeren Tesper é (ou melhor, era) a filha de um rico membro da nobreza de Águas Profundas. Um corsário de trocas, ela menciona diversas vezes em seu diário que entrou no mundo da pirataria para saciar a ganância de sua tripulação de tempo em tempos, temendo por sua vida sempre que eles estavam infelizes. Não há nada no diário que sugira o que aconteceu com a capitã e seu navio. Os Tespers de Águas Profundas pagariam generosamente (até 1.000 PO) pelo retorno do diário intacto de sua filha.

24B. LAGOA DO DRAGÃO

O manto de névoa que cobre a lagoa torna difícil estimar sua profundidade, e a combinação de névoas com águas escuras dá ao dragão cobertura total quando submerso. Ao redor das margens da lagoa, a água possui 1,5 m de profundidade. Além disso, o fundo despenca até a profundidade de 9 m. Vários peixes nadam por ela, fornecendo um interminável suprimento de comida ao dragão negro. O fundo da lagoa é forrado por ossos mordidos de homens-lagarto mortos pelo dragão negro, bem como de muitas refeições passadas dele.

Thoss Fyurnen entra e sai do complexo de cavernas através de um túnel subaquático de 4,5 m de largura no fundo da lagoa. O túnel percorre vários quilômetros antes de emergir nas proximidades da orla marítima. Nenhum personagem conseguiria prender a respiração por tempo suficiente para nadar esta distância sem o auxílio de *poções de respirar debaixo d'água* ou magia similar.

24C. ALCOVA

A terrível companheira de Thoss Fyurnen, Cheleen, clamou para si esta alcova como seu covil. Ela mantém um modesto tesouro pilhado aqui para seu conforto. Felizmente para o grupo, Cheleen não aparece nesta aventura.

TESOURO

A pilha de tesouro de Cheleen consiste de 12.500 PC, 5.100 PP e 700 PO e uma estranha brunea com escamas pintadas de verde. A armadura irradia magia e parece ser uma brunea mágica, mas, na verdade, ela é amaldiçoada. A armadura pertenceu certa vez a um humano que caçava homens-lagarto por esporte. Uma bruxa maligna transformou o caçador em homem-lagarto, e ele foi forçado a viver entre aqueles que caçava. Quando ele morreu, a “maldição” da bruxa foi transferida para sua armadura.

Se a armadura amaldiçoada for vestida por um humanoide Médio, ela instantânea e permanentemente transforma seu usuário em um homem-lagarto. As estatísticas do usuário não mudam pela transmutação, e o usuário recebe as características e habilidade de um homem-lagarto. Uma magia de *remover maldição* restaura a aparência normal do usuário.

24D. BERÇÁRIO

Esta caverna úmida de 4,5 m de altura contém três ovos de dragão negro descansando em ninhos feitos de folhas mortas. Um quarto ninho está vazio. Além dos ovos, meio afundado em uma lagoa de lama, está o altar feito de coral azul, suas laterais esculpidas de modo a parecerem ondas quebrando.

Se o rakshasa já tiver obtido a Chave da Água, leia ou parafraseie o seguinte conforme os personagens se aproximam do altar:

Uma inspeção mais próxima revela que o altar está rachado no meio e vazio por dentro.

Thoss Fyurnen mantém um olho vigilante nesta caverna e ataca qualquer um que se aproxime ou entre nela.

ALTAR DE OLHYDRA

Não há nada de sinistro na aparência do altar, e nenhuma pista sugere quem o criou e por quê. Ele está semienterrado em 30 cm de lama e criaturas Médias ou menores que tentem movê-lo devem ser bem-sucedidos em um teste de Força CD 25 (Atletismo) (CD 20 se o altar estiver livre da lama). O altar vazio é leve, mas está cheio de água enquanto intacto. Cheio, ele pesa cerca de 225 kg e é difícil de transportar, necessitando de, ao menos, quatro criaturas Médias para erguê-lo ou duas criaturas Médias para arrastá-lo.

Um personagem de tendência boa a 3 m do altar pode sentir que ele é uma poderosa relíquia maligna, e um feitiço de *detectar magia* conjurada no altar revela uma forte aura de conjuração. O altar continua a irradiar esta aura mesmo quando danificado ou destruído em pedaços.

O altar possui CA 5 e é imune a fogo, veneno, dano psíquico e todas as condições. Qualquer ataque ou magia que cause 10 ou mais pontos de nano ao altar faz com que ele se rache e abra, liberando toda a água em seu interior (se o altar já tiver sido quebrado, não há nada em seu interior vazio). A água liberada imediatamente toma a forma de um **elemental da água** em fúria e joga sua iniciativa. Quando o elemental for destruído, ele deixa para trás a Chave da Água, que se parece com uma pequena orbe de água densa. Quando tocada, a orbe transforma-se em gelo sólido para ser transportado mais facilmente.

OVOS DE DRAGÃO CORROMPIDOS

Thoss Fyurnen não sabe, mas o altar de Olhydra corrompe criaturas aquáticas. Os três ovos de dragão negro são especialmente vulneráveis. Eles não eclodiram ainda, pois o altar está lentamente transformando os filhotes não nascidos em horrores elementais. Personagens que toquem os ovos

podem dizer que algo está errado, pois as cascas tornaram-se macias e esponjosas; e mais, as formas contorcidas das monstruosidades lá dentro fazem sons não naturais que podem ser ouvidos por aqueles que encostarem seus ouvidos contra as cascas. Estes filhotes estão além da salvação neste momento; quando eles finalmente nascerem, eles lembrarão elementais da água negros e viscosos com formas vagamente serpentiformes.

Cada ovo de dragão negro possui CA 5 e 7 pontos de vida. Quando os ovos forem reduzidos a 0 pontos de vida, uma gosma negra vaza de seu interior e forma uma poça no chão.

PARTE 5: EPÍLOGO

Personagens que sobreviverem aos perigos do templo de Thoss Fyurnen podem deixá-lo por uma de duas rotas:

- Pelo templo (Área 1).
- Pelo riacho subterrâneo que leva para o leste (Área 21).
- Pela passagem alagada que leva para oeste (Área 24B).

Uma vez que estiverem livres do covil do dragão, os personagens estão livres para continuar a explorar o Pântano dos Lagartos, ou podem retornar para o Forte de Cromm e reportar suas descobertas para Sor Isteval e para a Baronesa Wynne. Se Thoss Fyurnen estiver vivo, eles podem ver o dragão patrulhando os céus acima e serem forçados a se esconder para evitar um confronto em área aberta.

O ESTRATAGEMA DO RAKSHASA

Nadir, o rakshasa, não revela, em nenhuma circunstância, sua verdadeira forma para o grupo. Disfarçado como Maechen, Lorde Floschin ou qualquer outro (consulte a caixa “O Vilão Revelado”, na página 19), ele faz o que for preciso para obter a Chave da Água do altar de Olhydra, evitando matar o grupo. Os personagens provavelmente serão feridos ou terão seus recursos reduzidos após intensa exploração – e facilmente derrotados, se a necessidade se apresentar.

Uma vez que o rakshasa tenha a Chave da Água em sua posse, ele foge do Pântano dos Lagartos pela rota mais curta e rápida e não é visto novamente até a terceira aventura desta série, “A Queda de Illefarn”.

O RETORNO PARA O FORTE DE CROMM

Enquanto aguarda pacientemente o retorno dos aventureiros, Sor Isteval ajuda a baronesa Wynne a fortificar sua mansão e patrulhar as redondezas. Em alguns momentos, Wynne começa a questionar a decisão de Isteval enviar os aventureiros para localizar o covil do dragão negro e, contra a vontade dele, organiza uma “equipe de reconhecimento” composta de seis soldados (liderados pelo Sargento Durenn) para realizar uma incursão armada ao pântano.

A viagem de volta ao Forte de Cromm não é fácil. A tempestade continua a cair ao longo da costa por outras 2d6 horas antes de, finalmente, parar. Por muitos dias depois, o sol bate com força no Pântano dos Lagartos com sede de

vingança, e o pântano se torna um local insuportavelmente quente e úmido de se viver e cheio de insetos famintos. É provável que o grupo tenha um ou mais encontros aleatórios durante a viagem de volta (consulte página 20). Se os personagens se meterem em sérios problemas, a equipe de reconhecimento do Sargento Durenn pode surgir para ajudá-los e escoltá-los de volta para o Forte de Cromm. Diferente da baronesa, Durenn e os soldados sob seu comando não são malignos, e ficam exultantes de encontrar um motivo para saírem do pântano.

Com o retorno do grupo, Isteval fica ansioso por receber os relatos dos aventureiros, gentilmente interrogando-lhes se exploraram o covil do dragão negro contra suas recomendações.

TEMPLO DO DEVORADOR DE SÓIS

Isteval promete compartilhar qualquer informação sobre o dragão negro e seus adoradores homens-lagarto doentes com o duque assim que retornarem para Vau da Adaga. Se Thoss Fyurnen e/ou Vethka sobreviverem, Isteval planeja recomendar ao Duque Maldwyn que as defesas no Forte de Cromm sejam dobradas.

Se Thoss Fyurnen sobreviver, os personagens podem tentar convencer a Baronesa Wynne a lançar um ataque completo contra o covil do dragão, ou podem esperar alguns níveis e retornar ao templo por conta própria para enfrentar o dragão em batalha. Como isso acontecerá fica a sua escolha, mas seria péssimo para os personagens se a companheira de Thoss Fyurnen retornasse até esse íterim. Cheleen é tão grande e poderosa quanto o Devorador de Sóis, e ela também conhece algumas magias de clérigo de nível baixo, tornando-a muito mais perigosa.

O ALTAR PERDIDO

Se os personagens descobrirem o que havia dentro do altar, Isteval conclui que pode haver mais dois altares “*por aí, em algum lugar, esperando para serem encontrados*” – um ligado à terra e outro ao fogo. Ele se prepara para provar que sua intuição está correta.

O VILÃO NO MEIO DE TUDO

Se os personagens contarem a Isteval sobre a traiçoeira criatura disfarçada de Maechen ou Lorde Floschin, ele inicialmente pensa que eles podem ter encontrado um doppelganger – talvez um associado aos Magos Vermelhos. Se eles explicarem que o disfarce da criatura era mais uma ilusão do que uma metamorfose física, o rosto do paladino fica pálido por um momento. “*Interessante*”, ele responde, recuperando sua compostura. Isteval acredita que encontrou tal criatura antes, mas não fala mais sobre ela.

O RETORNO PARA VAU DA ADAGA

Eventualmente, Isteval cansa da hospitalidade da Baronesa Wynne e conduz seus soldados de volta para Vau da Adaga. A menos que os personagens estejam determinados a voltar para o Pântano dos Lagartos, ele os apressa para que retornem consigo.

Uma vez que a tempestade tenha passado, as coisas voltam ao normal em Vau da Adaga. Embora o festival de verão da cidade tenha sido estragado pela chuva, a cidade se mantém cheia de visitantes por alguns dias, dando motivos para o comércio local se manter animado.

Os personagens podem ter algum dinheiro conquistado duramente para gastarem na cidade agora, ou podem ter a necessidade de passar alguns dias treinando com seus mentores. Isteval promete falar sobre o heroísmo do grupo quando se reunir com o duque. Enquanto isso, ele planeja se consultar com alguns “velhos amigos” e espera descobrir mais sobre os misteriosos altares.

O CARTAZ DE PROCURADO

Enquanto os personagens estiverem desfrutando de algum tempo livre em sua taverna favorita, eles veem um rosto conhecido.

A taverna está cheia de pessoas suadas reclamando sobre o calor e a umidade. “*Eu jamais pensaria que ia sentir saudades da chuva!*”, diz a garçonete enquanto serve as bebidas.

Subitamente, vocês ouvem uma batida alta do lado de fora. Ao espiar por uma janela suja que parece que não é aberta há anos, vocês veem dois membros da guarda da cidade: um camarada halfling de rosto vermelho e uma humana de aparência severa. O halfling troca gracejos com um pequeno grupo de pessoas enquanto a mulher prega um cartaz de procurado a um poste de madeira. Quando ela se vira, vocês notam que lhe falta a orelha esquerda.

A guarda é Maechen Givens – a verdadeira Maechen. Seu companheiro guarda se chama Brannis Coldriver. Se os personagens se aproximarem, Maechen não os reconhece (a verdadeira Maechen não encontrou os personagens antes). Não leva mais do que uma curta conversa para que os personagens percebam que ela não é a Maechen que conheceram, e ela fica horrorizada por saber que possui uma impostora.

O cartaz de procurado que Maechen pregou ao poste possui o esboço grosseiro de uma mulher careca e gorducha de quase 30 anos, com redondos olhos negros e sem sobrancelhas. Abaixo do desenho há a seguinte declaração:

**PROCURADA VIVA
DARWA DALION, MAGA DE PÉSSIMA REPUTAÇÃO!**

Também conhecida como “Feiosinha”. Vista pela última vez com o recém-enforcado Arvik Zaltos, um dia antes da captura deste pela guarda da cidade. Ela é acusada de conspiração para infligir dano aos cidadãos de bem de Vau da Adaga e roubo de propriedade e bens de Lorde Darfin Floslin. Foi vista pela última vez usando vestes vermelhas e peruca preta. Cinquenta peças de ouro por informações que levem à sua prisão, ou MIL peças de ouro por sua captura!

Nem Maechen, nem Brannis possuem qualquer informação adicional sobre Darwa “Feiosinha” Dalion, mas eles sabem que Lorde Floslin está oferecendo a recompensa em dinheiro pela captura da maga. Ambos confessam que a recompensa é tão atordoante que muitos outros guardas pediram afastamento para fazerem a busca.

Se você estiver mestrando esta série de aventuras como uma campanha, você pode continuá-la com a próxima aventura, *As Criptas Amaldiçoadas de Ambergul*.

APÊNDICE A: ITENS MÁGICOS

ANEL DE RESISTÊNCIA CONTRA ÁCIDO

Anel, raro (requer sintonização)

Este anel adornado por uma pérola confere ao usuário resistência contra ácido.

BATEDORA DE DRAGÕES

Maça, muito rara (requer sintonização)

Esta maça é surpreendentemente leve, pesando metade de uma maça normal, e sua cabeça é adornada com representações de criaturas reptilianas. Quando a maça se aproxima a 30 m de um ou mais dragões, ela emite uma luz tão brilhante quanto uma chama de vela. Contra dragões ela causa 4 (1d6) pontos de dano de concussão adicionais.

ESCUDO +1: MORELANDITA

Escudo, muito raro (requer sintonização)

Este escudo possui a propriedade especial, reconhecida provavelmente por aquele que empunhá-lo de, uma vez por dia, a criatura carregando o escudo poder magicamente colher uma maçã suculenta de seu emblema, que se for comida dentro de uma hora, age como uma *poção de cura*.

Nas mãos de uma criatura morta-viva, o escudo perde sua propriedade especial (mas mantém seu bônus +1) e seu emblema transforma-se em uma árvore morta e seca.

ESPELHO DO LISONJEIO

Item maravilhoso, incomum

Qualquer criatura humanoide que olhe seu reflexo neste espelho aparenta ser mais jovem do que realmente é, o que para qualquer um é bastante lisonjeiro. O espelho não possui outras propriedades.

LÍNGUA DE FOGO: FOGO DA MANHÃ

Espada longa, muito rara (requer sintonização)

Esta espada é gravada com desenhos em formato de chama que, às vezes, brilham como se fossem chamas reais. Ela é quente ao toque. Em combate, sua lâmina arde em chamas. Ela queima como se fosse a língua de um dragão vermelho, emitindo chamas vermelhas e alaranjadas, e a ponta da arma exala uma fina espiral de fumaça negra.

Como uma ação, o usuário da espada pode comandar a espada a emitir chamas que irrompem da lâmina. As chamas emitem um brilho que ilumina 6 m de raio e deixa os próximos 6 m de raio na penumbra. As chamas continuam a ser emitidas até que o usuário encerre o comando ou até que ele largue ou embainhe a espada. O ataque com a arma causa 6 (2d6) pontos de dano de fogo adicionais.

PERGAMINHO DE MAGIA: FALAR COM OS MORTOS

Pergaminho, incomum

Este *pergaminho de magia* contém uma única magia de *falar com os mortos*. Uma descrição mais detalhada sobre *pergaminhos de magia* são encontrados no livro de regras básicas ou no *Guia do Mestre*.

PERGAMINHO DE MAGIA: RESTAURAÇÃO MENOR

Pergaminho, incomum

Este *pergaminho de magia* contém uma única magia de *restauração menor*. Uma descrição mais detalhada sobre *pergaminhos de magia* são encontrados no livro de regras básicas ou no *Guia do Mestre*.

POÇÃO DE CURA

Poção, comum

Um personagem que beber o líquido vermelho mágico deste frasco recupera 2d4+2 pontos de vida. Beber ou administrar uma poção exige uma ação.

POÇÃO DE INVISIBILIDADE

Poção, muito rara

O recipiente desta poção aparenta estar vazio, mas parece conter um líquido. Quando o bebe, você fica invisível por 1 hora. Tudo que você estiver vestindo ou carregando fica invisível com você. O efeito termina prematuramente se você atacar ou conjurar uma magia.

VELA DA SUBMERSÃO

Item maravilhoso, raro

Esta vela de cera azul permanece acesa mesmo quando debaixo d'água. A *vela de submersão* é um item mágico consumível; após 6 horas de uso, ela derrete.

APÊNDICE B: ESTATÍSTICAS DAS CRIATURAS E PdMs

ANKHEG

Monstruosidade Grande, imparcial

Classe de Armadura 14 (armadura natural), 11 quando enterrado

Pontos de Vida 39 (6d10+6)

Deslocamento 9 m, escavação 3 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	1 (-5)	13 (+1)	6 (-2)

Sentidos visão no escuro 18 m, sentido sísmico, Percepção passiva 11

Idiomas –

Desafio 2 (450 XP)

AÇÕES

Mordida. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (2d6+3) pontos de dano cortante mais 3 (1d6) pontos de dano de ácido. Se o alvo for uma criatura Grande ou menor, ela será agarrada (CD 13 para escapar). Até o agarrão terminar, o ankheg pode morder apenas a criatura agarrada e tem vantagem nas jogadas de ataque para fazê-lo.

Rajada de Ácido (recarga 6). O ankheg cospe ácido em uma linha de 9 m de comprimento e 1,5 m de largura, considerando que não haja qualquer criatura agarrada. Cada criatura na linha deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 13, sofrendo 10 (3d6) pontos de dano de ácido se falhar no teste de resistência, ou metade desse dano se for bem-sucedida.

ARANHA GIGANTE

Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 26 (4d10+4)

Deslocamento 9 m, escalar 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Perfícias Furtividade +7

Sentidos visão às cegas 3 m, visão no escuro 18 m., Percepção passiva 10

Idiomas –

Desafio 1 (200 XP)

Patas de Aranha. A aranha pode escalar superfícies difíceis, incluindo andar de ponta cabeça nos tetos, sem precisar realizar um teste de habilidade.

Sentido de Teia. Quando em contato com uma teia, a aranha sabe a exata localização de qualquer outra criatura em contato com a mesma teia.

Andar na Teia. A aranha ignora restrições de movimento causadas por teias de qualquer tipo.

AÇÕES

Mordida. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d8+3) de dano perfurante, e o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 11, recebendo 9 (2d8) pontos de dano de veneno se falhar, ou metade deste dano se for bem-sucedido. Se o veneno reduzir o alvo a 0 ponto de vida, ele fica estável, mas envenenado, durante 1 hora, e paralisado enquanto estiver envenenado após isso.

Teia (recarga 5-6). *Arma de Ataque à Distância:* +5 para acertar, alcance 18/36 m, um alvo. *Dano:* o alvo fica preso na teia. Como uma ação, o alvo pode realizar um teste de Força CD 12, rasgando a teia se for bem-sucedido. A teia também pode ser atacada e destruída (CA 10; 5 pontos de vida; vulnerável a dano de fogo; imune a concussão, veneno e psiquismo).

BEHIR

Monstruosidade Enorme, neutro e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 168 (16d12+64)

Deslocamento 15 m, escalada 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	16 (+3)	18 (+4)	7 (-2)	14 (+2)	12 (+1)

Perfícias Furtividade +7, Percepção +6

Imunidade a Dano elétrico

Sentidos visão no escuro 27 m, Percepção passiva 16

Idiomas Dracônico

Desafio 11 (7.200 XP)

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O behir realiza dois ataques: um com sua mordida e um de constrição.

Mordida. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 22 (3d10+6) pontos de dano perfurante.

Constrição. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 1,5 m, um criatura Grande ou menor. *Dano:* 17 (2d10+6) pontos de dano de concussão mais 17 (2d10+6) pontos de dano cortante. O alvo fica agarrado (CD 16 para escapar) se o behir ainda não estiver constrengendo uma criatura, ela fica impedida até o agarrão terminar.

Sopro Elétrico (recarga 5-6). O behir expelle uma linha de eletricidade de 6 m de comprimento por 1,5 m de largura. Cada criatura na linha deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 16, sofrendo 66 (12d10) pontos de dano elétrico se falhar na resistência ou metade desse dano se for bem-sucedido.

Engolir. O behir realiza um ataque de mordida contra um alvo Médio ou menor que esteja agarrando. Se o ataque atingir, o alvo também será engolido e o agarrão termina. Enquanto estiver engolido, o alvo estará cego e impedido, terá cobertura total contra ataques e outros efeitos de fora do behir e sofre 21 (6d6) pontos de dano ácido no começo de cada turno do behir. Um behir pode ter apenas uma criatura engolida por vez. Se o behir sofrer 30 pontos de dano ou mais em um único turno por uma criatura engolida, o behir deve ser bem-sucedido num teste de resistência de Constituição CD 14 no final desse turno ou regurgitará a criatura, que cairá em um espaço a até 3 m do behir. Se o behir morrer, uma criatura engolida não estará mais impedida por ele e poderá escapar do corpo usando 4,5 m de movimento, ficando caída ao sair.

BESOIRO DE FOGO

Besta Pequena, imparcial

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 4 (1d6+1)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	10 (+0)	12 (+1)	1 (-4)	7 (-2)	3 (-4)

Sentidos percepção às cegas 9 m, Percepção passiva 8

Idiomas –

Desafio 0 (10 XP)

Iluminação. O besouro de fogo emite luz plena em um raio de 3 m e penumbra por mais 3 m adicionais.

AÇÕES

Mordida. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +1 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 2 (1d6-1) pontos de dano cortante.

BOOGA, ORC XAMÃ ANCIÃ

Humanoide Médio (orc), caótica e má

Classe de Armadura 12 (gibão de peles)

Pontos de Vida 11 (2d8+2)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)	13 (+1)	12 (+1)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Comum, Orc

Desafio 2 (450 XP)

Implacável. Se Booga receber dano que reduza seus pontos de vida a 0, ela pode fazer um teste de resistência de Constituição com CD 5 + o dano recebido. Se for bem-sucedida no teste de resistência, Booga fica, então, com 1 ponto de vida. Se Booga possuir apenas 1 ponto de vida até o final de seu próximo turno, ela cai para 0 ponto de vida.

Conjuração. Booga é uma conjuradora de 2º nível que utiliza a Sabedoria como habilidade mágica (resistência contra magia CD 11). Booga possui as seguintes magias preparadas:

- 1º nível (3/dia): *causar medo*, *favor divino*, *palavra de cura*

AÇÕES

Clava Grande. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d8+2) pontos de dano de concussão.

BRUXA VERDE

Fada Média, neutro e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 82 (11d8+33)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Perícias Arcanismo +3, Enganação +4, Furtividade +3, Percepção +3

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas Comum, Dracônico, Silvestre

Desafio 3 (700 XP)

Anfíbio. A bruxa verde pode respirar ar e água.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de uma bruxa verde é o Carisma (CD de resistência de magia 12). Ela pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

- À vontade: *globos de luz*, *ilusão menor*, *zombaria viciosa*

Mimetismo. A bruxa verde pode imitar sons de animais e vozes humanoides. Uma criatura que ouvir os sons pode dizer que são imitações se for bem-sucedido em um teste de Sabedoria CD 14 (Intuição).

AÇÕES

Garra. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 13 (2d8+4) pontos de dano cortante.

Aparência Ilusória. A bruxa verde encobre a si mesma e a tudo o que ela esteja vestindo ou carregando com uma ilusão mágica que faz com que ela se pareça com uma criatura de tamanho similar ao seu e de formato humanoide. O efeito termina se a bruxa verde usar uma ação bônus para terminá-lo ou se morrer.

As mudanças forçadas por esse efeito falham em se manter durante uma inspeção física. Por exemplo, a bruxa pode parecer ter uma pele lisa, mas alguém que a toque poderá sentir sua carne rugosa. Do contrário, uma criatura deve realizar uma ação para inspecionar visualmente a ilusão e passar em um teste de Inteligência CD 20 (Investigação) para perceber que a bruxa verde está disfarçada.

Passagem Invisível. A bruxa verde magicamente torna-se invisível até que ataque ou conjure uma magia ou até que sua concentração termine (como se estivesse se concentrando em uma magia). Enquanto estiver invisível, ela não deixa qualquer evidência física de sua passagem, portanto só pode ser rastreada através de magia. Qualquer equipamento que a bruxa verde esteja vestindo ou carregando, fica invisível com ela.

BUGBEAR

Humanóide Médio (goblinóide), caótico e mau

Classe de Armadura 16 (gibão de peles, escudo)

Pontos de Vida 27 (5d8+5)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Perícias Furtividade +6, Sobrevivência +2

Sentidos visão no escuro 18 m., Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Goblin

Desafio 1 (200 XP)

Bruto. Quando o bugbear acerta um ataque com sua arma corpo a corpo, o ataque causa um dado extra de dano ao alvo (incluso abaixo).

Ataque Surpresa. Se o bugbear surpreender uma criatura e atingi-la com o ataque durante a primeira rodada do combate, o alvo recebe 7 (2d6) pontos de dano perfurante extra.

AÇÕES

Maça Estrela. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d8) pontos de dano perfurante.

Dardo. *Arma de Ataque Corpo a Corpo ou à Distância:* +4 para acertar, alcance 1,5 m ou à distância 9/36 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6+2) pontos de dano perfurante à distância, ou 9 (2d6+2) pontos de dano perfurante corpo-a-corpo.

BULLYWUG

Humanoide Médio (bullywug), neutro e mau

Classe de Armadura 15 (gibão de peles, escudo)

Pontos de Vida 11 (2d8+2)

Deslocamento 6 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Perícias Furtividade +3

Sentidos Percepção passiva 12

Idiomas Bullywug

Desafio 1/4 (50 XP)

Anfíbio. O bullywug pode respirar ar e água.

Camuflagem Pantanosa. O bullywug tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder em terreno pantanoso.

Falar com Sapos e Rãs. O bullywug pode comunicar conceitos simples para sapos e rãs quando ele fala Bullywug.

Salto Parado. O salto em distância do bullywug vai até 6 m e seu salto em altura vai até 3 m, com ou sem uma corrida inicial.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O bullywug realiza dois ataques, um com sua mordida e um com sua lança.

Mordida. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 3 (1d4+1) pontos de dano perfurante.

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

CENTAURO

Monstruosidade Grande, neutro e bom

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 45 (6d10+12)

Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (-1)	13 (+1)	11 (+0)

Perícias Atletismo +6, Percepção +3, Sobrevivência +3

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas Élfico, Silvestre

Desafio 2 (450 XP)

Investida. Se o centauro se mover, pelo menos 9 m em linha reta até um alvo e então atingi-lo com um ataque de lança montada no mesmo turno, o alvo sofre 10 (3d6) pontos de dano perfurante extra.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O centauro realiza dois ataques: um com sua lança montada e outro com seus cascos ou dois com o arco longo.

Lança Montada. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 9 (1d10 + 4) pontos de dano perfurante.

Cascos. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6 + 4) pontos de dano de concussão.

Arco Longo. *Arma de Ataque à Distância:* +4 para acertar, distância 45/180 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d8 + 2) pontos de dano perfurante.

CENTOPEIA GIGANTE

Besta Pequena, imparcial

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 4 (1d6+1)

Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (-3)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Sentidos percepção às cegas 9 m, Percepção passiva 8

Idiomas –

Desafio 1/4 (50 XP)

AÇÕES

Mordida. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d4+2) pontos de dano perfurante e o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 11 ou sofrerá 10 (3d6) pontos de dano de veneno. Se o veneno reduzir os pontos de vida do alvo a 0, ele fica estável, mas envenenado por 1 hora, mesmo após recuperar pontos de vida, e fica paralisado enquanto estiver envenenado dessa forma.

COBRA CONSTRITORA GIGANTE

Besta Enorme, imparcial

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 60 (8d12+8)

Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Perícias Percepção +2

Sentidos percepção às cegas 3 m, Percepção passiva 12

Idiomas –

Desafio 2 (450 XP)

AÇÕES

Mordida. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6+4) pontos de dano perfurante.

Construção. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 13 (2d8+4) pontos de dano de concussão e o alvo está agarrado (CD 16 para escapar). Até o agarrão terminar, a criatura estará impedida e a cobra constritora gigante não poderá constriuir outro alvo.

CROCODILO

Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 12 (armadura natural)

Pontos de Vida 19 (3d10+3)

Deslocamento 6 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Perícias Furtividade +2

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas –

Desafio 1/2 (100 XP)

Prender a Respiração. O crocodilo consegue prender sua respiração por 15 minutos.

AÇÕES

Mordida. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d10+2) pontos de dano perfurante e o alvo está agarrado (CD 12 para escapar). Até o agarrão terminar, a criatura estará impedida e o crocodilo não poderá morder outro alvo.

DRAGÃO NEGRO, FILHOTE

Dragão Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 12 (armadura natural)

Pontos de Vida 33 (6d8+6)

Deslocamento 6 m, natação 9 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Testes de Resistência Des +4, Con +3, Sab +2, Car +3

Perícias Furtividade +4, Percepção +4

Imunidade a Dano ácido

Sentidos percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas Dracônico

Desafio 2 (450 XP)

AÇÕES

Mordida. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d10+2) pontos de dano perfurante mais 2 (1d4) pontos de dano de ácido.

Sopro Ácido (recarga 5-6). O dragão negro pode expelir ácido em uma linha com 4,5 m de comprimento e 1,5 m de largura. Cada criatura na linha deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 11, sofrendo 22 (5d8) pontos de dano de ácido em uma falha, ou metade do dano se for bem-sucedido.

DRAGÃO VERDE, JOVEM

Dragão Grande, leal e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 136 (16d10+48)

Deslocamento 12 m, voo 18 m, nadar 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Testes de Resistência Des +4, Con +6, Sab +4, Car +5

Perícias Enganação +5, Furtividade +4, Percepção +7

Imunidade a Dano veneno

Imunidade a Condição envenenado

Sentidos visão às cegas 9 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 17

Idiomas Comum, Dracônico

Desafio 8 (3.900 XP)

Anfíbio. Presa Venenosa pode respirar tanto ar, quanto água.

AÇÕES

Ataque Múltiplo. O dragão verde realiza três ataques, um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 15 (2d10+4) pontos de dano perfurante mais 7 (2d6) pontos de dano de veneno.

Garras. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6+4) pontos de dano cortante.

Sopro de Veneno (recarga 5-6). O dragão verde sopra gás venenoso em um cone de 9 m. Cada criatura no cone deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 16, recebendo 42 (12d6) pontos de dano em uma falha ou metade do dano se for bem-sucedido.

ELEMENTAL DA ÁGUA

Elemental Grande, neutro

Classe de Armadura 14

Pontos de Vida 114 (12d10+48)

Deslocamento 9 m, natação 27 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (-3)	10 (+0)	8 (-1)

Imunidade a Dano veneno

Resistência a Dano ácido; concussão, perfurante e cortante de armas não mágicas

Imunidade a Condição agarrado, caído, envenenado, exausto, impedido, inconsciente, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Aquan

Desafio 5 (1.800 XP)

Forma de Água. O elemental da água pode entrar no espaço de outra criatura hostil e ficar parado nele. Ele pode se mover através de um espaço de até 2,5 cm de espessura sem se espremer.

Congelar. Se o elemental da água sofrer dano de frio, ele congela parcialmente; seu deslocamento é reduzido em 6 m até o final o seu próximo turno.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O elemental da água realiza dois ataques de pancada.

Pancada. Arma de Ataque Corpo a Corpo: +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 13 (2d8+4) pontos de dano de concussão.

Engolfar (recarga 4-6). Cada criatura no espaço ocupado pelo elemental da água deve fazer um teste de resistência de Força CD 15. Se falhar, o alvo sofre 13 (2d8+4) pontos de dano de concussão. Caso seja Grande ou menor, ele também fica agarrado (CD 14 para escapar). Até o agarrão acabar, o alvo fica impedido e incapaz de respirar a não ser que possa respirar na água. Se o teste de resistência for bem-sucedido, o alvo é empurrado para fora do espaço do elemental.

O elemental da água pode agarrar uma criatura Grande ou duas Médias ou menores ao mesmo tempo. No início de cada turno do elemental, cada criatura agarrada por ele sofre 13 (2d8+4) pontos de dano de concussão. Uma criatura a até 1,5 m do elemental da água pode puxar outra criatura ou objeto para fora do elemental da água ao usar uma ação para realizar um teste bem-sucedido de Força CD 14 (Atletismo).

ELFO DA FLORESTA

Humanoide Médio (elfo da floresta), caótico e bom

Classe de Armadura 15 (corselete de couro batido)

Pontos de Vida 4 (1d8)

Deslocamento 10,5 m

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

Imunidades sono

Sentidos visão na penumbra 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Comum, Élfico

Desafio 1/8 (25 XP)

Audição e Visão Aguçados. O elfo selvagem possui vantagem em seus testes de Sabedoria que contem com a audição e visão.

Máscara da Natureza. O elfo selvagem pode tentar se esconder mesmo quando está apenas levemente obscurecido por folhagem, chuva forte, neve caindo, névoa ou outro fenômeno natural.

AÇÕES

Espada Curta. Arma de Ataque Corpo a Corpo: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 5 (1d6+2) pontos de dano cortante.

Arco Longo. Arma de Ataque à Distância: +3 para acertar, alcance 45/180 m, um alvo. **Dano:** 6 (1d8+2) pontos de dano perfurante.

ENTE

Planta Enorme, caótico e bom

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 138 (12d12+60)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	8 (-1)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

Resistência a Dano concussão, perfurante

Vulnerabilidade a Dano fogo

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas Comum, Druídico, Élfico, Silvestre

Desafio 9 (5.000 XP)

Aparência Falsa. Enquanto o ente permanecer imóvel, ele é indistinguível de outra árvore comum.

Monstro de Cerco. O ente causa o dobro de dano a objetos e estruturas.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O ente realiza dois ataques de pancada.

Pancada. Arma de Ataque Corpo a Corpo: +10 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 16 (3d6+6) pontos de dano de concussão.

Animar Árvores (1/dia). O ente, magicamente, anima uma ou duas árvores que possa ver, a até 18 m de si. Essas árvores têm as mesmas estatísticas de um ente, exceto pelo valor de Inteligência e Carisma que são 1; elas não podem falar e possuem apenas a opção de ataque de pancada. Uma árvore animada age como um aliado do ente. A árvore permanece animada por 1 dia ou até morrer, até o ente morrer ou estar a mais de 36 m da árvore, ou até o ente usar uma ação bônus para transformá-la de volta em uma árvore inanimada. A árvore, então, se enraíza, se possível.

FANTASMA

Morto-vivo Médio, qualquer tendência

Classe de Armadura 11

Pontos de Vida 45 (10d8)

Deslocamento 0 m, voo 12 m (planar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Resistência a Dano ácido, elétrico, fogo, trovejante; concussão, perfurante e cortante de armas não mágicas
Imunidade a Dano frio, necrótico, veneno
Imunidade a Condição agarrado, caído, enfeitiçado, envenenado, exausto, impedido, inconsciente, paralisado, petrificado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas todos os idiomas que conhecia em vida
Desafio 4 (1.100 XP)

Movimento Incorpóreo. O fantasma pode se mover através de criaturas e objetos como se eles fossem terreno difícil. Ele sofre 5 (1d10) pontos de dano de energia se terminar seu turno dentro de um objeto.

Visão Etérea. O fantasma pode ver a até 18 m no Plano Etéreo quando está no Plano Material, e vice-versa.

AÇÕES

Toque Degradante. *Arma de Ataque Corpo a Corpo com Magia:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 17 (4d6+3) pontos de dano necrótico.

Forma Etérea. O fantasma pode acessar o Plano Etéreo a partir do Plano Material, ou vice-versa. Ele fica invisível no Plano Material enquanto estiver na Fronteira Etérea, e vice-versa, além de não poder afetar ou ser afetado por nada no outro plano.

Aspecto Horripilante. Cada criatura não morta-viva a até 18 m do fantasma que puder vê-lo, deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Sabedoria CD 13 ou ficará amedrontado por 1 minuto. Se o teste de resistência falhar por 5 ou mais, o alvo também envelhece 1d4x10 anos. Um alvo amedrontado pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos seus turnos, terminando o efeito sobre si, se for bem-sucedido. Se o alvo for bem-sucedido no teste, ou se o efeito sobre ele terminar, ele fica imune ao Aspecto Horripilante do fantasma pelas próximas 24 horas. O efeito de envelhecimento pode ser revertido pela magia *restauração maior*, mas apenas nas primeiras 24 horas do ocorrido.

Possessão (recarga 6). Um humanoide que o fantasma possa ver a até 1,5 m de si deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Carisma CD 13 ou será possuído pelo fantasma; o fantasma, então, desaparece, e o alvo fica incapacitado e perde o controle sobre seu corpo. O fantasma agora controla o corpo, mas não priva o alvo de sua consciência. O fantasma não pode ser alvo de qualquer ataque, magia ou outro efeito, exceto um que expulse mortos-vivos, e ele mantém sua tendência, Inteligência, Sabedoria, Carisma e imunidade a ser amedrontado e enfeitiçado. No mais, ele usa as estatísticas do alvo possuído, mas não ganha acesso aos conhecimentos, características de classe ou proficiências do alvo.

A possessão dura até o corpo cair a 0 pontos de vida, o fantasma terminá-la com uma ação bônus ou ele ser expulso ou forçado a sair por um efeito como o da magia *dissipar o bem e mal*. Quando a possessão acabar, o fantasma reaparecerá em um espaço desocupado a 1,5 m do corpo. O alvo é imune a Possessão do fantasma pelas próximas 24 horas após ser bem-sucedido no teste de resistência ou após a possessão acabar.

FOGO-FÁTUA

Morto-vivo Miúdo, caótico e mau

Classe de Armadura 19

Pontos de Vida 22 (9d4)

Deslocamento 0 m, voo 15 m (planar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Imunidade a Dano elétrico, veneno
Resistência a Dano ácido, fogo, frio, necrótico, trovejante; concussão, perfurante e cortante de armas não mágicas
Imunidade a Condição agarrado, caído, envenenado, exausto, impedido, inconsciente, paralisado
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 12
Idiomas os idiomas que ele conhecia em vida
Desafio 2 (450 XP)

Consumir Vida. Com uma ação bônus, o fogo-fátua pode afetar uma criatura que ele possa ver a até 1,5 m dele, que esteja com 0 ponto de vida, mas ainda viva. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 10 contra essa magia, ou morrerá. Se o alvo morrer, o fogo-fátua recupera 10 (3d6) pontos de vida.

Efêmero. O fogo-fátua não pode carregar ou vestir nada.

Iluminação Variável. O fogo-fátua emite luz brilhante em um raio entre 1,5 e 6 m e penumbra em uma quantidade de metros adicionais ao raio escolhido. O fogo-fátua pode alterar o raio com uma ação bônus.

Movimento Incorpóreo. O fogo-fátua pode se mover através de criaturas e objetos como se eles fossem terreno difícil. Ele sofre 5 (1d10) pontos de dano de energia se terminar seu turno dentro de um objeto.

AÇÕES

Choque. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6+2) pontos de dano perfurante.

Invisibilidade. O fogo-fátua e sua luz, magicamente se tornam invisíveis até ele atacar ou usar sua característica de Consumir Vida, ou até a sua concentração acabar (como se estivesse concentrado em uma magia).

GIGANTE DA COLINA

Gigante Enorme, caótico e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 105 (10d12+40)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	8 (-1)	19 (+4)	5 (-3)	9 (-1)	6 (-2)

Perícias Percepção +2
Sentidos Percepção passiva 12
Idiomas Gigante
Desafio 5 (1.800 XP)

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O gigante da colina realiza dois ataques com a clava.

Clava Grande. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 18 (3d8+5) pontos de dano de concussão.

Pedra. *Arma de Ataque à Distância:* +8 para acertar, alcance 18/72 m, um alvo. *Dano:* 21 (3d10+5) pontos de dano de concussão.

GOBLIN

Humanoide Pequeno (goblinoide), neutro e mau

Classe de Armadura 15 (corselete de couro, escudo)

Pontos de Vida 7 (2d6)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Perícias Furtividade +6

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9

Idiomas Comum, Goblin

Desafio 1/4 (50 XP)

Fuga Lépidia. O goblin pode realizar as ações de Desengajar ou Esconder como uma ação bônus em cada um de seus turnos.

AÇÕES

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

Arco Curto. *Arma de Ataque à Distância:* +4 para acertar, alcance 24/96 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6+2) pontos de dano perfurante.

GRIFO

Monstruosidade Grande, imparcial

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 59 (7d10+21)

Deslocamento 9 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	8 (-1)

Perícias Percepção +5

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 15

Idiomas –

Desafio 2 (450 XP)

Visão Aguçada. O grifo possui vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O grifo realiza dois ataques: um com seu bico e um com suas garras.

Bico. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 8 (1d8+4) pontos de dano perfurante.

Garras. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6+4) pontos de dano cortante.

GUINCHADOR

Planta Média (fungo), imparcial

Classe de Armadura 5

Pontos de Vida 13 (3d8)

Deslocamento 0 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Imunidade a Condição amedrontado, cego, surdo

Sentidos percepção às cegas 9 m (cego além desse raio), sentido sísmico, Percepção passiva 6

Idiomas –

Desafio 0 (10 XP)

Aparência Falsa. Enquanto o guinchador permanecer imóvel, ele é indistinguível de um fungo comum.

AÇÕES

Guincho. Quando luz plena ou uma criatura estiver a até 9 m de um guinchador, ele emite um grito audível a até 90 m dele. O guinchador continua a guinchar até a perturbação se afastar do seu alcance e por mais 1d4 turnos do guinchador depois disso.

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

Desafio 1 (200 XP)

AÇÕES

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

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

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

Canção Sedutora. A harpia canta uma melodia mágica. Cada humanoide e gigante a até 90 m dela que puder ouvir a canção, deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Sabedoria CD 11 ou ficará enfeitiçado até a canção terminar. A harpia deve usar uma ação bônus em seu turno 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, o alvo fica incapacitado e ignora a canção de outras harpias. Se o alvo enfeitiçado estiver a mais de 1,5 m da harpia, ele realizará 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 de seus turnos. Se o teste de resistência de uma criatura for bem-sucedido, o efeito sobre ela termina.

Um alvo que for bem-sucedido no teste de resistência fica imune à canção dessa harpia pelas próximas 24 horas.

HIDRA

Monstruosidade Enorme, imparcial

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 172 (15d12+75)

Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Perícias Percepção +6

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 16

Idiomas –

Desafio 8 (3.900 XP)

Cabeças Reativas. Para cada cabeça que a hidra possui acima de uma, ela tem uma reação extra que pode ser usada apenas para ataques de oportunidade.

Múltiplas Cabeças. A hidra possui cinco cabeças. Enquanto possuir mais de uma cabeça, ela terá vantagem em testes de resistência para não ser amedrontada, atordoada, cegada, enfeitiçada, ensurdecida e inconsciente.

Sempre que a hidra sofrer 25 ou mais pontos de dano em um único turno, uma de suas cabeças morre. Se todas as cabeças morrerem, a hidra morre.

No final de cada um dos turnos da hidra, duas cabeças crescem para cabeça dela que tenha morrido no turno anterior, a não ser que ela tenha sofrido dano de fogo desde seu último turno. A hidra recupera 10 pontos de vida para cada cabeça que crescer dessa forma.

Prender Respiração. A hidra pode prender sua respiração por 1 hora.

Vigilante. Enquanto a hidra dorme, pelo menos uma de suas cabeças permanece acordada.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. A hidra realiza uma quantidade de ataques de mordida igual à quantidade de cabeças que ela possui.

Mordida. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 10 (1d10+5) pontos de dano perfurante.

HOBGOBLIN

Humanoide Médio (goblinoide), leal e mau

Classe de Armadura 18 (cota de malha, escudo)

Pontos de Vida 11 (2d8+2)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Sentidos visão no escuro 18 m., Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Goblin

Desafio 1/2 (100 XP)

Vantagem Marcial. Uma vez por turno, o hobgoblin pode causar 7 (2d6) pontos de dano extra a uma criatura que ele acerte com uma arma de ataque, se esta criatura estiver a 1,5 m de um aliado do hobgoblin que não esteja incapacitado.

AÇÕES

Espada Longa. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d8+1) pontos de dano cortante.

Arco Longo. *Arma de Ataque à Distância:* +3 para acertar, alcance 45/180 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d8+1) pontos de dano perfurante.

HOBGOBLIN CAPITÃO

Humanoide Médio (goblinoide), leal e mau

Classe de Armadura 17 (meia armadura)

Pontos de Vida 39 (6d8+12)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)

Sentidos visão no escuro 18 m., Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Goblin

Desafio 1/2 (100 XP)

Vantagem Marcial. Uma vez por turno, o hobgoblin capitão pode causar 10 (3d6) pontos de dano extra a uma criatura que ele acerte com uma arma de ataque, se esta criatura estiver a 1,5 m de um aliado do hobgoblin que não esteja incapacitado.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O hobgoblin capitão realiza dois ataques com sua espada grande.

Espada Grande. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (2d6+2) pontos de dano cortante.

Azagaia. *Arma de Ataque Corpo a Corpo ou à Distância:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, ou à distância 9/36 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6+2) pontos de dano perfurante.

HOMEM-LAGARTO

Humanoide Médio (homem-lagarto), neutro

Classe de Armadura 15 (armadura natural, escudo)

Pontos de Vida 22 (4d8+4)

Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Perícias Furtividade +4, Percepção +3, Sobrevivência +5

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas Dracônico

Desafio 1/2 (100 XP)

Prender a Respiração. O homem-lagarto pode prender a respiração por 15 minutos.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O homem-lagarto realiza dois ataques, cada um com uma arma diferente.

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

Clava Pesada. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6+2) pontos de dano de concussão.

Azagaia. *Arma de Ataque Corpo a Corpo ou à Distância:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, ou à distância 9/36 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6+2) pontos de dano perfurante.

Escudo com Cravos. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6+2) pontos de dano perfurante.

HUMANO GUERREIRO

Humanoide Médio (humano), qualquer tendência

Classe de Armadura 16 (camisão de malha, escudo)

Pontos de Vida 11 (2d8+2)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Perícias Percepção +2

Sentidos Percepção passiva 12

Idiomas qualquer idioma (geralmente Comum)

Desafio 1/8 (25 XP)

AÇÕES

Lança. *Arma de Ataque Corpo a Corpo ou à Distância:* +3 para acertar, alcance 1,5 m ou à distância 6/18 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d6+1) pontos de dano perfurante.

LAGARTO GIGANTE

Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 12 (armadura natural)

Pontos de Vida 19 (3d10+3)

Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sentidos visão no escuro 9 m, Percepção passiva 10

Idiomas –

Desafio 1/4 (50 XP)

Prender a Respiração. O lagarto gigante pode prender a respiração por 15 minutos.

AÇÕES

Mordida. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d8+2) pontos de dano perfurante.

LIMO CINZENTO

Limo Médio, imparcial

Classe de Armadura 8

Pontos de Vida 22 (3d8+9)

Deslocamento 3 m, escalada 3 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	1 (-5)	6 (-2)	2 (-4)

Perícias Furtividade +2

Resistência a Dano ácido, fogo, frio

Imunidade a Condição amedrontado, caído, cego, enfeitiçado, exausto, surdo

Sentidos percepção às cegas 18 m (cego além desse raio), Percepção passiva 8

Idiomas –

Desafio 1/2 (100 XP)

Amorfo. O limo cinzento pode se mover através de um espaço de até 2,5 cm de espessura sem se espremer.

Aparência Falsa. Enquanto o limo cinzento permanecer imóvel, ele é indistinguível de uma poça oleosa ou rocha molhada.

Corroer Metal. Qualquer arma não mágica feita de metal que atingir o limo cinzento é corroída. Após causar dano, a arma sofre uma penalidade permanente e cumulativa de -1 nas jogadas de dano. Se a penalidade chegar a -5, a arma é destruída. Munições não mágicas feitas de metal que atingirem o limo cinzento são destruídas depois de causarem dano.

O limo cinzento pode corroer até 5 cm de espessura de metal não mágico em 1 rodada.

AÇÕES

Pseudópode. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d6+1) pontos de dano de concussão mais 7 (2d6) pontos de dano de ácido, e se o alvo estiver vestindo armadura de metal não mágica, a armadura é parcialmente corroída e sofre uma penalidade cumulativa permanente de -1 na CA que ela oferece. A armadura é destruída se a penalidade reduzir a CA dela a -10.

LIMO VERDE

Limo Médio (Perigo)

Detectar. É necessário um teste de Sabedoria CD 10 (Percepção) para notar o limo verde sob condições normais e um teste de Inteligência CD 12 (Investigação) para identificar o perigo pelo que ele é.

Efeito em Criaturas. O limo verde pode detectar as vibrações do ar e a temperatura de criaturas vivas. Quando ele o faz, um pedaço seu grande o suficiente para cobrir uma criatura passante cai de seu local de descanso até o alvo. O alvo deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 12 para evitar o pedaço, fazendo o teste de com desvantagem se o limo não for notado ou não considerado como um perigo. Em uma falha, o alvo recebe 4 (1d6) pontos de dano de ácido e outros 4 (1d6) pontos de dano de ácido ao final de cada um de seus turnos durante os quais ainda estiver em contato com o limo verde.

Uma criatura que pise em uma mancha de limo verde no chão não pode realizar nenhum teste de resistência para evitar receber dano.

Efeito em Objetos. Contra madeira ou metal, o limo verde causa 2d6 pontos de dano de ácido por rodada, dissolvendo cerca de 2,5 cm do material a cada rodada. O limo verde não causa dano à pedra ou vidro.

Contramedidas. O limo verde pode ser arrancado ou morto ao receber 11 pontos de dano ou mais de armas, gelo ou fogo. Causar dano ao limo também causa metade desse dano à criatura que estiver cobrindo.

Desafio 1 (200 XP)

LOBISOMEM

Humanoide Médio (humano, metamorfo), caótico e mau

Classe de Armadura 11 em forma humanoide, 12 (armadura natural) em forma de lobo ou híbrida
Pontos de Vida 58 (9d8+18)
Deslocamento 9 m (12 m em forma de lobo)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+1)	10 (+0)

Perícias Furtividade +3, Percepção +4
Imunidade a Dano concussão, cortante e perfurante de armas não mágicas que não sejam de prata
Sentidos Percepção passiva 14
Idiomas Comum (não consegue falar em forma de lobo)
Desafio 3 (700 XP)

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

Metamorfo. O lobisomem pode usar sua ação para se metamorfosear em um híbrido humanoide/lobo ou em um lobo, ou de volta a sua forma verdadeira, que é humanoide. Suas estatísticas, diferente da sua CA, são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que esteja vestindo ou carregando não é transformado. Ele reverte a sua verdadeira forma se morrer.

AÇÕES

Ataques Múltiplos (Formas Humanoide ou Híbrida Apenas). O lobisomem realiza dois ataques: um com sua mordida e um com suas garras ou lança.

Mordida (Formas de Lobo ou Híbrida Apenas). Arma de Ataque Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d8+2) pontos de dano perfurante. Se o alvo for um humanoide, ele deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 12 ou será amaldiçoado com a licanthropia do lobisomem.

Garra (Formas Híbrida Apenas). Arma de Ataque Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (2d4+2) pontos de dano cortante.

Lança (Formas Humanoide Apenas). Arma de Ataque Corpo a Corpo ou à Distância: +4 para acertar, alcance 1,5 m ou à distância 6/18 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6+2) pontos de dano perfurante, ou 6 (1d8+2) pontos de dano perfurante se usada com as duas mãos para realizar ataques corpo a corpo.

LOBO

Besta Média, imparcial

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 11 (2d8+2)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Perícias Furtividade +4, Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas –
Desafio 1/4 (50 XP)

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

Táticas de Matilha. O lobo possui vantagem em suas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um lobo aliado esteja a 1,5 m da criatura e o aliado não esteja incapacitado.

AÇÕES

Mordida. Arma de Ataque Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (2d4+2) pontos de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Força CD 11 ou ficará caída.

LOBO ATROZ

Besta Grande, imparcial

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 –
Desafio 1 (200 XP)

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

Táticas de Matilha. O lobo atroz possui vantagem em suas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um lobo atroz aliado esteja a 1,5 m da criatura e o aliado não esteja incapacitado.

AÇÕES

Mordida. Arma de Ataque Corpo a Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (2d6+3) pontos de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Força CD 13 ou ficará caída.

MANTÍCORA

Monstruosidade Grande, leal e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 68 (8d10+24)
Deslocamento 9 m, voo 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas Comum
Desafio 3 (700 XP)

Recrescimento de Espinhos de Cauda. A manticora possui vinte e quatro espinhos de cauda. Espinhos usados crescem novamente quando a manticora termina um descanso longo.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. A manticora realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras ou três com seus espinhos de cauda.

Mordida. Arma de Ataque Corpo a Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d8+3) pontos de dano perfurante.

Garra. Arma de Ataque Corpo a Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6+3) pontos de dano cortante.

Espinho de Cauda. Arma de Ataque à Distância: +5 para acertar, alcance 30/60 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d8+3) pontos de dano perfurante.

MEIO-ORC, "ANORC" (ORC/ANÃO)

Humanoide Médio (meio-orc), qualquer

Classe de Armadura 13 (corselete de couro batido)

Pontos de Vida 7 (1d8+2)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	8 (-1)	11 (+0)	10 (+0)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Anão, Comum, Orc

Desafio 1 (200 XP)

Resiliência Anã. O meio-orc "anorc" possui vantagem nos testes de resistência contra veneno e resistência a dano de veneno.

AÇÕES

Machado Grande. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +2 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d12+1) pontos de dano cortante.

NADIR, O RAKSHASA

Corruptor Médio, leal e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 110 (13d8+52)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	17 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)

Perícias Enganação +10, Intuição +8

Vulnerabilidade a Dano perfurante de armas mágicas empunhadas por criaturas boas

Imunidade a Dano concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas Comum, Infernal

Desafio 13 (10.000 XP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de Nadir é o Carisma (CD de resistência de magia 18, +10 para atingir com ataques de magia). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

- À vontade: *detectar pensamento, disfarçar-se, ilusão menor, mãos mágicas*
- 3/dia cada: *detectar magia, enfeitiçar pessoa, imagem maior, invisibilidade, sugestão*
- 1/dia cada: *dominar pessoa, viagem planar, visão da verdade, voo*

Imunidade à Magia Limitada. Nadir é imune a magias de 6º nível ou inferior, a não ser que ele deseje ser afetado. Ele possui vantagem nos testes de resistência contra todas as outras magias e efeitos mágicos.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. Nadir realiza dois ataques corpo a corpo com sua garra.

Garras. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (2d6+2) pontos de dano cortante e o alvo é amaldiçoado, se for uma criatura. A maldição mágica começa a funcionar quando o alvo realizar um descanso curto ou longo, preenchendo os pensamentos do alvo com imagens e sonhos horrendos. O alvo amaldiçoado não recebe nenhum benefício de um descanso curto ou longo. A maldição dura até o alvo ser liberto pela magia *remover maldição* ou similar.

Machado de Batalha (Quando disfarçado de Maechem ou Lorde Flosin). *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (1d8+6) pontos de dano cortante.

Disfarce. Nadir assume a forma ilusória de qualquer humanoide Pequeno ou Médio e pode manter esta ilusão indefinidamente. Um teste de Inteligência (Investigação) ou Sabedoria (Intuição) CD 14 revela que a criatura não é o que aparenta, mas não a forma verdadeira de Nadir. Uma magia de *visão da verdade* revela a forma natural de Nadir. Nadir pode dissipar a ilusão a qualquer momento (não é necessária nenhuma ação). O efeito também se encerra quando Nadir for morto.

Ler Pensamentos. Nadir escolhe uma criatura que possa ver a 6 m de si e tenta ler sua mente. A criatura escolhida deve fazer um teste de resistência de Sabedoria CD 14. Uma falha da criatura significa que Nadir pode ler seus pensamentos superficiais durante 1 minuto. Durante este minuto, Nadir também possui vantagem nos testes de Carisma feitos para enganar o alvo e testes de Sabedoria para sentir as intenções do alvo.

OGRO

Gigante Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 11 (gibão de peles)

Pontos de Vida 59 (7d10+21)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 8

Idiomas Comum, Gigante

Desafio 2 (450 XP)

AÇÕES

Clava Grande. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 13 (2d8+4) pontos de dano de concussão.

Azagaia. *Arma de Ataque Corpo a Corpo ou à Distância:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, ou à distância 9/36 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6+4) pontos de dano perfurante.

ORC

Humanoide Médio (orc), caótico e mau

Classe de Armadura 13 (gibão de peles)

Pontos de Vida 15 (2d8+6)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)

Perícias Intimidação +2

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Orc

Desafio 1/2 (100 XP)

Agressivo. Com uma ação bônus, o orc pode se mover até metade do seu deslocamento até uma criatura hostil que ele possa ver.

AÇÕES

Machado Grande. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (1d12+3) pontos de dano cortante.

Azagaia. *Arma de Ataque Corpo a Corpo ou à Distância:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, ou à distância 9/36 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6+3) pontos de dano perfurante.

ORC COMANDANTE DE GUERRA

Humanoide Médio (orc), caótico e mau

Classe de Armadura 16 (loriga)

Pontos de Vida 93 (11d8+44)

Deslocamento 9 m

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

Testes de Resistência For +6, Con +6, Sab +2

Perícias Intimidação +5

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Orc

Desafio 4 (1.100 XP)

Agressivo. Com uma ação bônus, o orc comandante de guerra pode se mover até metade do seu deslocamento em direção a uma criatura hostil que ele possa ver.

Fúria de Gruumsh. O orc comandante de guerra causa 4 (1d8) pontos de dano extra quando atinge com um ataque com arma (já incluso nos ataques).

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O orc comandante de guerra realiza dois ataques com seu machado grande ou lança.

Machado Grande. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (1d12+4 mais 1d8) pontos de dano cortante.

Lança. *Arma de Ataque Corpo a Corpo ou à Distância:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, ou à distância 6/18 m, um alvo. *Dano:* 12 (1d6+4 mais 1d8) pontos de dano perfurante, ou 13 (2d8+4) pontos de dano perfurante se usada com as duas mãos para realizar ataques corpo a corpo.

Grito de Guerra (1/Dia). Cada criatura, à escolha do orc comandante de guerra, que estiver a até 9 m dele, puder ouvi-lo e já não tenha sido afetada por um Grito de Guerra recebe vantagem nas jogadas de ataque até o início do próximo turno do orc comandante de guerra. O orc comandante de guerra pode, então, realizar um ataque com uma ação bônus.

ORC XAMÃ

Humanoide Médio (orc), caótico e mau

Classe de Armadura 12 (gibão de peles)

Pontos de Vida 11 (2d8+2)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)	13 (+1)	12 (+1)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Comum, Orc

Desafio 2 (450 XP)

Implacável. Se o orc xamã receber dano que reduza seus pontos de vida a 0, ele pode fazer um teste de resistência de Constituição com CD 5 + o dano recebido. Se for bem-sucedido no teste de resistência, o orc xamã fica, então, com 1 ponto de vida. Se o orc xamã possuir apenas 1 ponto de vida até o final de seu próximo turno, ela cai para 0 ponto de vida.

Conjuração. O orc xamã é um conjurador de 2º nível que utiliza a Sabedoria como habilidade mágica (resistência contra magia CD 11). O orc xamã possui as seguintes magias preparadas:

- 1º nível (3/dia): *causar medo, favor divino, palavra de cura*

AÇÕES

Clava Grande. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d8+2) pontos de dano de concussão.

OROG

Humanoide Médio (orc), caótico e mau

Classe de Armadura 18 (placas)

Pontos de Vida 42 (5d8+20)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)

Perícias Intimidação +2, Sobrevivência +2

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Orc

Desafio 2 (450 XP)

Agressivo. Com uma ação bônus, o orog pode se mover até metade do seu deslocamento em direção a uma criatura hostil que ele possa ver.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O orog realiza dois ataques com seu machado grande.

Machado Grande. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (1d12+4) pontos de dano cortante.

Azagaia. *Arma de Ataque Corpo a Corpo ou à Distância:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, ou à distância 9/36 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d6+4) pontos de dano perfurante.

PANTERA DESLOCADORA

Monstruosidade Grande, leal e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 85 (10d10+30)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas –

Desafio 3 (700 XP)

Evasão. Se a pantera deslocadora for alvo de um efeito que permita que ela realize um teste de resistência de Destreza para sofrer apenas metade do dano, ela não recebe nenhum dano se for bem-sucedida no teste e apenas metade do dano se fracassar.

Deslocamento. A pantera deslocadora projeta uma ilusão mágica que faz com que ela pareça estar próxima da sua localização atual, fazendo com que as jogadas de ataque contra ela tenham desvantagem. Se ela for atingida por um ataque, essa característica é interrompida até o final de seu próximo turno. Essa característica também é interrompida enquanto a pantera estiver incapacitada ou em deslocamento 0.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. A pantera deslocadora realiza dois ataques com seus tentáculos.

Tentáculo. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d6+4) pontos de dano de concussão mais 3 (1d6) pontos de dano perfurante.

SAPO GIGANTE

Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 11

Pontos de Vida 39 (6d10+6)

Deslocamento 6 m, natação 12 m

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

Sentidos visão no escuro 9 m, Percepção passiva 10

Idiomas –

Desafio 1 (200 XP)

Anfíbio. O sapo gigante pode respirar ar e água.

Salto Parado. O salto à distância do sapo gigante vai até 6 m e o salto em altura vai até 3 m, com ou sem uma corrida inicial.

AÇÕES

Mordida. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d10+2) pontos de dano perfurante mais 5 (1d10) pontos de dano de veneno e o alvo fica agarrado (CD 13 para escapar). Até o agarrão acabar, o alvo fica impedido e o sapo não pode morder outro alvo.

Engolir. O sapo gigante realiza um ataque de mordida contra um alvo Médio ou menor que esteja agarrando. Se o ataque atingir, o alvo é engolido e o agarrão termina. Enquanto estiver engolido, o alvo estará cego e impedido, terá cobertura total contra ataques e outros efeitos de fora do sapo gigante e sofre 10 (3d6) pontos de dano ácido no começo de cada turno do sapo gigante. O sapo gigante pode ter apenas um alvo engolido por vez.

Se o sapo gigante morrer, uma criatura engolida não estará mais impedida por ele e poderá escapar do corpo usando 1,5 m de movimento, ficando caída ao sair.

STIRGE

Besta Miúda, imparcial

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 2 (1d)

Deslocamento 9 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9

Idiomas –

Desafio 1/8 (25 XP)

AÇÕES

Drenar Sangue. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d4+3) pontos de dano perfurante e a stirge se prende ao alvo. Enquanto estiver presa, a stirge não pode atacar. Ao invés disso, no início de cada um dos turnos da stirge, o alvo perde 5 (1d4+3) pontos de vida devido à perda de sangue.

A stirge pode se desprender gastando 1,5 m de seu movimento. Ela fará isso após drenar 10 pontos de vida de sangue do alvo ou o alvo morrer. Uma criatura, incluindo o alvo, pode usar uma ação para desprender a stirge.

THOSS FYURNEN, DRAGÃO NEGRO JOVEM

Dragão Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 127 (15d10+45)

Deslocamento 12 m, natação 12 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Testes de Resistência Des +5, Con +6, Sab +3, Car +5

Perícias Furtividade +5, Percepção +6

Imunidade a Dano ácido

Sentidos percepção às cegas 9 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 16

Idiomas Comum, Dracônico

Desafio 7 (2.900 XP)

Anfíbio. Thoss Fyurnen pode respirar ar e água.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. Thoss Fyurnen realiza três ataques corpo a corpo, um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 15 (2d10+4) pontos de dano perfurante mais 4 (1d8) pontos de dano de ácido.

Garra. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6+4) pontos de dano cortante.

Sopro Ácido (recarga 5-6). Thoss Fyurnen pode expelir ácido em uma linha de 9 m de comprimento e 1,5 m de largura. Cada criatura na linha deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 14, sofrendo 49 (11d8) pontos de dano de ácido se falhar no teste, ou metade desse dano se for bem-sucedido.

TROLL

Gigante Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 84 (8d10+40)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

Perícias Percepção +1

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Gigante

Desafio 5 (1.800 XP)

Faro Aguçado. O troll tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Regeneração. O troll recupera 10 pontos de vida no início de cada um dos seus turnos. Se o troll sofrer dano de ácido ou fogo, essa característica não funcionará até o início do próximo turno do troll. O troll morre apenas se começar seu turno com 0 ponto de vida e não puder se regenerar.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O troll realiza dois ataques corpo a corpo, um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d6+4) pontos de dano perfurante.

Garra. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6+4) pontos de dano cortante.

URSO-CORUJA

Monstruosidade Grande, imparcial

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 59 (7d10+21)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Perícias Percepção +3

Sentidos visão no escuro 18 m., Percepção passiva 13

Idiomas –

Desafio 3 (700 XP)

Visão e Faro Aguçados. O urso coruja possui vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão e ao faro.

AÇÕES

Ataque Múltiplo. O urso coruja realiza dois ataques: um com seu bico e um com suas garras.

Bico. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (1d10+5) pontos de dano perfurante.

Garras. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (2d8+5) pontos de dano cortante.

VERME DA CARNIÇA

Monstruosidade Grande, imparcial

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 51 (6d10+18)

Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	1 (-5)	12 (+1)	5 (-3)

Perícia Percepção +3

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas –

Desafio 2 (450 XP)

Faro Aguçado. O verme da carniça possui vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Escalada Aracnídea. O verme da carniça pode escalar superfícies difíceis, incluindo andar de cabeça para baixo em tetos, sem precisar realizar um teste de habilidade.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O verme da carniça realiza dois ataques: um com seus tentáculos e um com sua mordida.

Tentáculos. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d4+2) pontos de dano de veneno e o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 13 ou ficará envenenado por 1 minuto. Até o efeito do veneno acabar, o alvo fica paralisado. O alvo pode repetir o teste de resistência ao final de cada um de seus turnos, encerrando o envenenamento sobre si com um sucesso.

Mordida. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (2d4+2) pontos de dano perfurante.

VETHKA, A RAINHA LAGARTO

Humanoide Médio (homem-lagarto), caótica e má

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 78 (12d8+24)

Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Testes de Resistência Con +4, Sab +2

Perícias Furtividade +5, Percepção +4, Sobrevivência +4

Imunidade a Condição amedrontado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas Dracônico

Desafio 4 (1.100 XP)

Prender a Respiração. Vethka, a rainha lagarto pode prender a respiração por 15 minutos.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. Vethka, a rainha lagarto realiza dois ataques, um com sua mordida e um com suas garras ou tridente, ou dois ataques com seu tridente.

Mordida. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6+3) pontos de dano perfurante.

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

Tridente. *Arma de Ataque Corpo a Corpo ou à Distância:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, ou à distância 6/18 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6+3) pontos de dano perfurante ou 7 (1d8+3) pontos de dano perfurante se usado com as duas mãos para realizar um ataque corpo a corpo.

WORG

Monstruosidade Grande, neutro e mau

Classe de Armadura 12 (armadura natural)

Pontos de Vida 26 (4d10+4)

Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	11 (+0)	8 (-1)

Perícias Percepção +4

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas Goblin, Worg

Desafio 1/2 (100 XP)

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

AÇÕES

Mordida. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (2d6+3) pontos de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Força CD 13 ou ficará caída.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any

Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

5thsrd.org, copyright 2016, [vitusventure](http://vitusventure.com).

END OF LICENSE