

SCARDALE: TERRA AMALDIÇOADA

O VALE DA CICATRIZ É UMA TERRA AMALDIÇOADA.

SEU LORDE - LASHAN AUMERSAIR - MORREU SEM DEIXAR UM HERDEIRO, O VALE SOFREU UM GOLPE DE ESTADO E, ANTES QUE OS INIMIGOS ESTABELESCESEM UM NOVO GOVERNO, UMA PRAGA MÁGICA CASTIGOU A REGIÃO SEM DISTINGUIR CULPADOS OU INOCENTES.

APENAS A FILHA BASTARDA DE AUMERSAIR PODE QUEBRAR A MALDIÇÃO E UNIFICAR O VALE DA CICATRIZ. PORÉM, ATÉ ELA CAIU EM DESGRAÇA E FOI CORROMPIDA POR UM DEMÔNIO.

AS TERRAS DOS VALES SE REUNEM NO CONSELHO DOS ESCUDOS E DISCUTEM O FUTURO DA REGIÃO. SERÃO OS HERÓIS CAPAZES DE TRAZER PAZ A UMA REGIÃO COM TANTAS FERIDAS?



PREFÁCIO

Cada vez por ano, no meio do inverno, as terras dos vales se reunem no encontro dos escudos para discutir assuntos pertinentes a todos os vales. A pedido de Shadowdale, o encontro dos escudos deste ano será realizado na cidade de **Chandlerscros** no **Vale da Cicatriz**. Os assuntos discutidos incluem a invasão drow em alguns dos vales, ameaças dos Zentharin e possíveis investidas do reino vizinho, Sembia. Entretanto, estes são assuntos menores e **Stormsilverhad** revela que uma ameaça maior se aproxima da terra dos vales e é preciso que todos os vales estejam prontos para lutar de forma unificada – apesar de cada vale ter um governo distinto – contra esta ameaça.

Stormsilverhad entende o vale da cicatriz ainda está se recuperando dos últimos golpes que sofreu - a morte de seu lorde Lashan Aumersair, a perca de grande parte de sua população para uma praga mágica, e sua antiga capital abandonada e entregue a múltiplas facções que governam a agora cidade-estado estado em regime de anarquia. Entretanto, é chegada a hora de reestabelecer a força do vale da cicatriz, para que quando a hora chegar, ela possa ajudar os demais vales.

Stormsilverhad revela que uma antiga **profecia** diz que se um herdeiro de Aumersair sentar no trono da cidade de Scardale e soprar resquícios de uma centelha divina no vento, a praga mágica será quebrada e muito provavelmente as facções da cidade reconhecerão a pessoa que fizer isso como legítimo lorde do vale. Iniciando assim o renascimento do vale da cicatriz!



Cidade de Chandlerscros

CAPÍTULO 1: TRÊS [QUASE] CALMOS MESES

- **Elion** Escuta boatos sobre drows atacando caravans que passam pela floresta de Archen. Ele se junta a um pequeno grupo de mercenários (os Wyverns Cinzas) e parte no encalço dos drows. O grupo encontra destroços de uma caravana atacada e sinais de batalha. Elion enfrenta **Quevver Yaunegh** (da casa Yaunegh) em um duelo de espadas, mas apesar de desferir alguns golpes contra o elfo, o drow não foi páreo para sua maestria no combate com duas armas.
- **Shrek** Passa grande parte de seu tempo buscando algum meio de encantar **princesa** – o seu martelo mágico. Seus esforços foram em vão.

• **Osborn** Passa três meses numa vida boêmia bebendo e estabelecendo contatos. Ele agora tem dois alianos na terra dos vales:

- **Minellye**: Humana Alquimista, de cabelos ruivos e olhos cinzas. Ela veste roupas finas e tem um cinto cheio de poções. Osborn consegue um desconto de 10% em qualquer poção que ele comprar.
- **Piper**: Halfling plebeu. Ele é extremamente sortudo e veste roupas típicas de um plebeu da classe média. Está sempre com um cachimbo na mão. Piper pode ser uma fonte de informações no futuro já que ele trabalha nos vagões de mercadorias que viajam pelas terras dos vales
- **Hasgard** Treina com a milícia dos **lobos de ferro**. O seu instrutor é cruel e exigente, não é a toa que o nome da milícia é lobos de ferro – eles são treinados para caçar e atacar em grupo como uma matilha mas são forjados no ferro do instrutor **Tharder**.

CAPÍTULO 2: O CONSELHO DOS ESCUDOS



Encontro dos escudos

O conselho dos escudos discute ameaças comuns as terras dos vales e como os vales responderão a elas. No conselho do escudo deste ano, dentre os lordes e comitivas presentes, destacam-se:

- Vale da Cicatriz:
 - Lorde provisório **Khelvos Dermmen** (paladino de Torm) e guarda local
- Vale Sombrio [não confundir com vale das sombras]:
 - Lady **Stormsilverhad**, acompanhada por um grupo de harpistas
- Vale da batalha:
 - Lorde **Ilmeth** e sua guarda pessoal
- Vale da Adaga:
 - Lorde **Randal Morn** e guarda pessoal
- Vale do Arado:
 - Regente **Ellarian Dawnhorn** (elfa guerreira arcana)
 - Llewan Aspenwold (clérigo de Mystra)
- Vale da Névoa:
 - **Nerval Watchhill** (clérigo de Tyr)
 - **Noristuour** (Tiefling mago)
 - **Braunstar** (Humano guerreiro)
- Vale do Arco:
 - **Richfield**, capitão dos caveleiros de Archen
 - **O grupo**

Uma vez que o conselho decide ajudar o vale da cicatriz, o grupo é encubido de encontrar uma centelha divina no penhasco de Corellon. **Elix Hyllie** uma druida que caça no penhasco é apresentada ao grupo como guia para ajudá-los a encontrar fragmentos da espada no penhasco.

CAPÍTULO 3: O PENHASCO DE CORELLON

Osborn aproveita a noite a vai para a estalagem **Caneco do Ladino** one ele encontra **Cyne Wyne**, um ladino local que fornece informações sobre o penhasco. Nesta época do ano, fortes chuvas castigam o local e diques ou barragens naturais podem se romper e causar calamidades. Osborn também é alertado sobre Orcs na região.

No dia seguinte, o grupo parte para o penhasco de Corellon. O penhasco é gigante, com várias cachoeiras e pequenos lagos entre suas duas bordas. No primeiro dia, o grupo segue se guiando por uma das bordas, mas no segundo dia um lago com forte correnteza força o grupo a seguir pelo meio do penhasco. A chuva constante começa a encharcar as castigadas botas de viagem dos aventureiros.

CAPÍTULO 4: BESTAS ENFURECIDAS

Durante o segundo dia, enquanto o grupo descansa **Osborn** não percebe a movimentação de Girallons – bestas mágicas que se assemelham a gorilas, mas com quatro braços – emboscando o grupo. Um deles é um Girallon alfa que, sendo mais inteligente, usa sua extrema força para arremessar rochas no acampamento, enquanto os dois demais partem em investida contra o grupo.

É uma batalha feroz, **Hasgard** sofre por não estar usando sua armadura pesada e **Osborn** usa os arbustos para se esconder e atirar virote nas bestas enfurecidas. **Ellion** consegue repelir as criaturas com seu estilo de duas espadas. Enquanto o alfa tenta arrancar uma pedra do chão, ele investe em sua direção cortando um dos braços da criatura e saltando por suas costas enquanto sua espada da tempestade rasga as costas da criatura.



O penhasco de Corellon



Girallons

CAPÍTULO 5: FÚRIA DA NATUREZA

Durante a luta, a chuva se transforma numa tempestade e o grupo não consegue mais descansar em meio a fúria da natureza. Eles tem de desmontar o acampamento e, enquanto fazem isso, ao menos dois diques ou barragens naturais se rompe e uma imundação vem em direção do grupo.

Eles tentam furgir da melhor maneira que podem. Um relâmpago iria atingir em cheio três dos quatro aventureiros que não são rápidos o suficiente, mas **Ellion** usa sua espada da tempestade para absorver o golpe.

O grupo localiza uma caverna que pode servir de abrigo contra a tempestade e parte em sua direção. **Osborn** toma uma poção de vôo e escapa d'água que já cobre criaturas de tamanho pequeno. Eles usam a correnteza que seguia em direção à caverna e adentram nela. Ainda assim, um último relâmpago atinge a boca da caverna e escombros ferem **Hasgard** e **Elix**.



Tempestade

CAPÍTULO 6: CABEÇAS DEMAIS

Dentro da caverna, **Osborn** ainda sobre o efeito de vôo usa sua braçadeira mágica para ficar invisível e observar toda a caverna - que é bem mais grande do que eles imaginavam. Enquanto **Osborn** voa, os demais andam pela caverna investigando a região. **Hasgard** descobre pinturas rupestres de reptantes tangendo animais em direção ao que aparenta ser três serpentes.

Quando Hasgard percebe isso, **Osborn** percebe as serpentes dormindo no lago próximo a ele. Entretanto uma das serpentes está acordada e seus instintos ofídios detectam o halfling. A criatura sai da água e as serpentes na verdade são cabeças de uma hidra!

O Grupo luta contra a criatura que, a medida que é ferida, perde cabeças. Essas cabeças logo se regeneram e cada cabeça morta dá espaço a duas novas. Graças ao fogo mágico de **Elix**, as habilidades regenerativas da criatura são nulificadas e eles são capazes de matar a criatura.



Hidra

CAPÍTULO 7: A CEREJEIRA DE CORELLON

O grupo encontra uma passagem numa cachoeira na caverna que os leva a um vale escondido. Lá eles encontram uma árvore mágica que cresceu no local onde as lascas da espada de Corellon cairam após ele errar um golpe contra Grumsh e criar o penhasco no vale da cicatriz. **Hasgard** usa sua fé e um pequeno círculo de luz se abre no céu em meio a chuva fraca que continua a cair.

Lathander fala diretamente com seu clérigo e o instrui que esta é a última cerejeira de Corellon. Todas as demais foram destruídas por orcs servos de Grumsh. Esses mesmos orcs agora marcham em direção a árvore. Caso o grupo prove o seu valor em batalha contra os orcs e repita a história da luta entre o bem e o mal, Corellon concederá os fragmentos ao grupo. Para isso, eles precisam proteger a árvore a todo custo!



Cerejeira

CAPÍTULO 8: ESQUADRÃO SUICIDA

O grupo se posiciona entre a árvore e orcs e goblinóides que marcham pelo penhasco. **Osborn** se esconde para atacar de forma furtiva. **Hasgard** conjura espíritos celestiais ao seu redor – celestiais que ferem qualquer criatura maligna e retardam o movimento delas. **Elix** usa sua magia da natureza e cria uma nova tempestade, ela é capaz de controlar os relâmpagos da tempestade e direcioná-lo contra as tropas inimigas. Por fim, **Ellion** saca seu arco negro e se prepara para atacar.

As tropas inimigas são compostas de goblins carregando tochas e barris explosivos. Os goblins são literalmente bombas vivas que antes de morrem, acendem os barris que explodem. Além disso, há orcs demoníacos – Tanarruks – e um Etin que com sua força bruta é capaz de empurrar os guerreiros e abrir um caminho para os goblins tentarem alcançar a árvore.

Apesar das tropas inimigas estarem em maior número, eles não são capazes de passar pelos heróis. **Hasgard** e seus espíritos são praticamente uma muralha viva.



Grishnak O destruidor

CAPÍTULO 9: GRISHNAK O DESTRUIDOR

Após derrubarem a primeira horda, **Elix** vê um largato de Nyng'al abrindo caminho entre a vegetação. Os lagartos de Nyng'al são lagartos gigantes que cospem nuvens paralisantes e/ou cones de ácido. Se a criatura chegar perto da árvore, uma de suas baforadas pode ser mais do que suficiente para destruí-la. Ainda pior, um orc cheio de tatuagens e usando uma lança cavalga a criatura. Ele é chamado de Grishnak o destruidor - servo vivo da vontade de Grumsh.



Largato de Nyng'al

O grupo luta contra Grishnak e sua montaria. **Ellion** se move e saca suas espadas para lutar contra eles. O largato inicia o combate com um sopro paralizante que acerta **Elix** em cheio, impedindo que ela mantenha a concentração de sua tempestade. **Hasgard** é capaz de curar a parálisia antes que ela seja atacada enquanto está vulnerável.

Em um acerto crítico a espada de **Ellion** puxa energia da árvore de Corellon e castiga o orc, que é derrubado de sua montaria. Entretanto, o largato responde com uma baforada ácida que por pouco, não mata o elfo. **Hasgard** usa sua fé para trazer o companheiro de volta enquanto **Osborn** parte para o combate. Quando eles parecem ter matado o orc, ele se eleva com suas tatuagens brilhando em fúria. Ao que aparanta, o orc e sua montaria compartilham da mesma energia vital e o orc se mantém em pé mesmo após tantos ferimentos.

Em um surto de adrenalina, o grupo começa a atacar o largato que passa a ignorá-los e seguir em direção à árvore para destruí-la. **Hasgard** pula na criatura e toma suas rédeas para tentar impedí-la. Apesar de se debater, o largato está confuso e não consegue dar uma baforada na árvore. Enquanto **Hasgard** tenta domar o largato, **Osborn** se aproveita de uma distração de Grishnak e ataca um de seus pontos vitais. O orc cai de joelhos e o pequeno halfling arranca um de seus olhos – assim como Corellon arrancou um dos olhos de Grumsh.

Os inimigos caem. A tempestade pára. E Corellon reconhece o esforço dos aventureiros, assim concedendo a eles os fragmentos de sua espada necessários para o ritual que pode acabar com a maldição no vale da cicatriz.

CAPÍTULO 10: SCARDEEP

Agora que o grupo conseguiu a sentelha divina, é necessário conseguir acesso ao castelo na antiga capital do vale da cicatriz. A capital foi abandonada após a amaldição e agora ela é governada por cinco facções. **Osborn** e **Hasgard** tentam obter informações sobre cada uma das facções e quais delas podem ajudá-los a conseguir passagem para o castelo na cidade. Eles obtém as seguintes informações:

- **Zentharin** desejam imensamente que Scyllua seja reconhecida como herdeira legítima de Scardale. Entretanto, continuam com suas atividades ilícitas na cidade.
 - *Não há mais informações sobre esse grupo*
- **Dançarinos** halflings que querem encher os seus bolsos de ouro em meio ao caos na cidade. Equanto você tiver dinheiro, eles serão seus aliados.
 - *Desejam um grande montante de dinheiro como adiantamento (6.000 po) e uma parte dos impostos da cidade após sua retomada*
- **Monges da Morte** estudam a morte e aproveitam o caos na cidade para suas atividades – que muitas vezes são consideradas ilícitas. É difícil entender os seus motivos e trazer paz a cidade parece não beneficiá-los.
 - *Não há mais informações sobre esse grupo*
- **Corvos Cinzas** almejam anexar a cidade ao reino de Sembia como uma cidade-estado mercante. São organizados e competentes, porém não é certo se é vantajoso dar poder a um reino que constantemente tenta atacar as terras dos vales.
 - *Desejam que Scyllua se case com Miklos Selkirk – lorde mercante de Sembia – caso ela tome a cidade.*
- **Enclave Thay** especializados no comércio de itens mágicos. Este enclave é contra atividades escravocatas e até mesmos os harpistas tem depositam alguma confiança neles em meio ao caos da cidade.
 - *Desejam que o enclave continue operando sob o novo governo e que qualquer item mágico que for encontrado dentro do castelo seja entregue à eles.*

Por algum motivo, nenhuma das facções controla o castelo de Scardeep – que parece estar selado magicamente. Além disso, **Cyne Wine** recomenda a **Osborn** os magos vermelhos ou os halflings como facções mais "confiáveis".

FACÇÕES

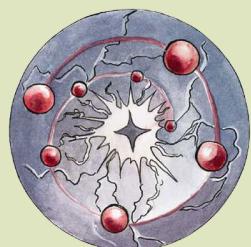
Zenthathrin

Dançarinos

Longa Morteh

Corvos Prateados

Enclave Thay



Zenthil Keep

Hanflings

Monges

Sembia

Magos Vermelhos



Castelo de Scardeep

CAPÍTULO 11: OS DANÇARINOS

O grupo decide seguir negociações com os dançarinos e, sem ter dinheiro suficiente para cobrir a proposta inicial deles, eles se dispõem a fazer serviços para a guilda enquanto ganham a confiança de seu líder: **Hagar, o terrível**. Devido aos esforços de **Hasgard**, o líder dos dançarinos não só se dispõe a ajudar o grupo como também obter informações sobre Scyllua Dark Hope.

- **Shrek Jr** passa duas semanas nas estalagens e bordéis da cidade obtendo informações sobre guildas inimigas e intimidando-as.
- **Hasgard** vai lutar nas arenas clandestinas da cidade para movimentar o mercado de apostas a favor dos dançarinos
- **Ellion** ajuda a escoltar caravanas contrabandistas para fora da cidade assim como no distrito das docas
- **Osborn** ajuda a roubar um mercante da cidade e obter mais moedas para os bolsos dos halflings [eu não tenho certeza desse]

Após duas semanas, Hagar diz ao grupo que a dívida deles está paga e que os dançarinos sabem um meio de obter acesso ao castelo pelos esgotos da cidade. Ele também revela que todos pensam que o castelo está sobre o controle dos magos de Thay, mas na verdade os magos perderam controle do castelo para um chamado **guardião** que agora está recluso no castelo.

CAPÍTULO 12: EMBOSCADA NAS DOCAS

Um grupo de dançarinos batedores guia o grupo noite a dentro pela região das docas. Eles caminham em direção a entrada de um antigo calabouço que dá acesso a uma rota de fuga para dentro/frente do castelo de Scardeep. Próximo a entrada da passagem secreta, um caçador de recompensas enviam uma onda psíquica que abala **Shrek Jr.** de vielas e barcaças ancoradas, inumanos aparecem para ajudar o caçador.



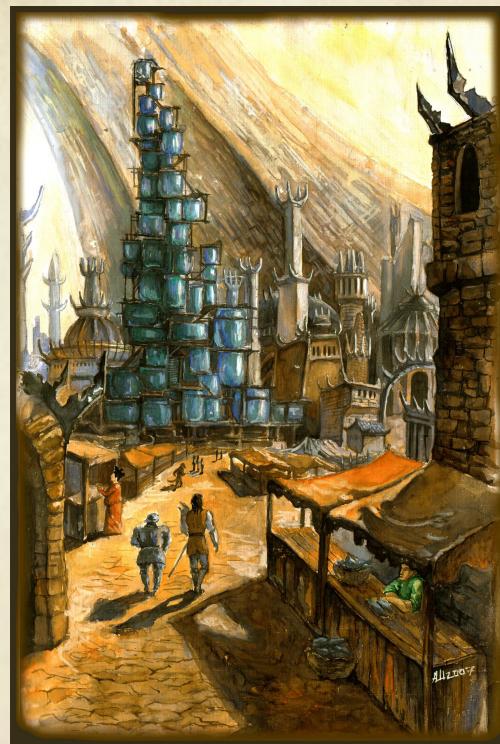
O caçador de recompensas

Ellion rapidamente saca suas espadas e parte para proteger **Shrek**. Do outro lado do campo de batalha, **Hasgard** invoca espíritos guardiões para impedir a passagem dos inumanos enquanto **Osborn** atira virotes de sua besta.

Vendo que o combate não seria ganho com facilidade, o caçador abre um portal e caminha para outro plano. Jurando que voltará para coletar sua recompensa. O grupo apenas vê uma cidade retorcida com diversas criaturas e extraplanares antes do portal se fechar...

CAPÍTULO 13: PRINCESA EM APUROS

Após se recuperarem do combate, o grupo entra no pequeno e úmido corredor que corta a cidade e leva em direção ao castelo. Os dançarinos indicam que um grande selo de bronze com o símbolo da família de Scardeep indica a entrada do castelo.



Plano desconhecido

O túnel segue com várias bifurcações e passagens d'água, até que uma grande câmara contendo o símbolo é alcançada. Ao operar o mecanismo/engrenagem que abre a passagem para o castelo, o grupo ativa uma armadilha que lança **pudins negros** na câmara. Pudins negros são um dos terríveis tipos de cubos gelatinosos que além de digerirem suas vítimas com seu ácido, são capazes de se dividir quanto atacados com armas cortantes.

Ellion engaja em uma luta infinita contra um cupo e suas várias divisões - geradas a cada novo corte. Sua arma mágica impede que o ácido da criatura destrua a arma. Do outro lado da câmara, **Shrek** não tem a mesma sorte e cada um de seus ataques, o seu martelo de pedra começa a derreter.

Apesar de vitoriosos, **Shrek** perde sua armadura no combate e seu martelo - apelidado carinhosamente de Princesa - está praticamente inutilizável. Ainda assim, o bárbaro teimoso segue com sua arma.

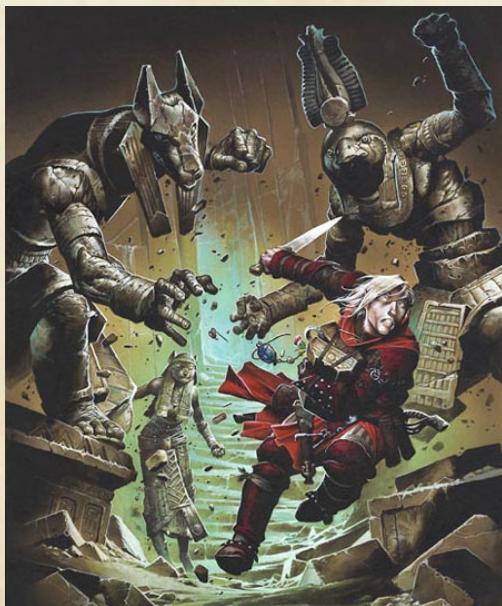
CAPÍTULO 13: PEDRAS, ESTÁTUAS E OSSOS QUEBRADORES

Finalmente dentro do castelo, o grupo se vê num úmido corredor. Aparentemente, eles estão nas criptas do castelo onde os antepassados da família de Aumesair descansa. **Osborn** toma a frente do grupo e comece a investigar a cripta, que se estende por um amplo corredor adornado por estátuas de minotauros esculpidas em bronze.

Enquanto ele investiga o corredor, **Osborn** accidentalmente pisa em uma alavanca de pressão que ativa uma armadilha mágica. Reagindo rapidamente ao som de rangidos e engrenagens, **Ellion** e **Hasgard** vão para o corredor, deixando **Shrek** na tumba pela qual eles entraram. Pouca após isso, grades prendem a passagem para a tumba onde **Shrek** se encontra (assim como outras tumbas visíveis pelo corredor. Do chão e do teto das tumbas, lanças pontiagudas começam a sair. As estátuas de bronze rangem e começam a se movimentar. Não fosse suficiente, um pilar gigante preenche todo o corredor aparece atrás do grupo e começa a girar lentamente na direção do grupo que está entre a armadilha mágica e as estátuas animadas.

Ellion usa sua agilidade e corre o mais longe possível da armadilha, se aproximando de **Osborn** que estava mais a frente do grupo. **Hasgard** mantém sua posição enquanto **Shrek** entra em fúria, quebra a grade que prendia sua passagem e a arremessa contra o pilar que perde um pouco de velocidade enquanto esmaga o engradado.

Osborn usando seu kit de ferramentas ladinhas descobre um modo de não só desarmar a armadilha como também ganhar controle dela. Ele usa isso em prol do grupo e o pilar esmaga alguma das estátuas que foram deixadas para trás enquanto **Hasgard** e **Shrek** abriam caminho lutando contra as estátuas e se movimentavam para longe do pilar. Os esforços conjuntos do grupo superam o desafio.



Na falta de uma imagem melhor para representar a cena...

CAPÍTULO 14: UM GUARDIÃO AVARENTO

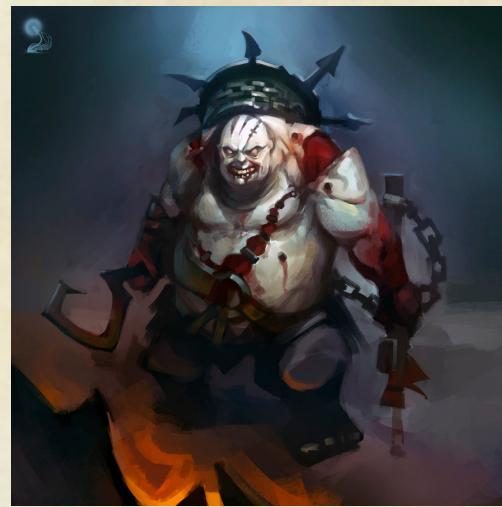
O grupo encontra uma alavanca que abre outra passagem secreta em um dos pilares da cripta. O pilar é na verdade uma escada rolante que corta o castelo, levando-os em direção aos salões principais da construção. **Shrek** segue como batedor e quando ele chega no topo ele se depara com o guardião do castelo. O guardião é um beholder que tomou o castelo para si e está ganhando força e lacaios para tomar o controle da cidade.



O guardião. Apesar de sua astúcia, o guardião apresenta várias características deploráveis como: avareza, narcisismo e covardia.

Por alguns minutos, o guardião se entrerem com **Shrek** mas perde a paciência e se prepara para atacar o bárbaro. Além do beholder, golens de carne com correntes e ganchos se preparam para o combate. **Shrek** consegue seguir o combate até que o restante do grupo o alcança. É um combate mortal, os golens e sua aura pútrida causam náuseas nos combatentes enquanto o beholder dispara raios com diferentes efeitos mágicos que ricocheteiam pela sala repleta de espelhos.

Osborn se encarrega de quebrar os espelhos para diminuir o alcance de visão da criatura, enquanto **Ellion** e **Shrek** focam seus ataques tanto nos golens quanto no beholder. **Hasgar** usa sua magia divina para ajudar seus aliados e, uma vez que os golens são derrotados e o beholder é encurralado, **Osborn** tenta barganhar com a criatura. Devido a sua natureza avarenta, o beholder prefere a morte e um ataque furtivo do astuto halfling mata a criatura.



Golens de carne

CAPÍTULO 14: ESTABELECENDO ALIADOS EM SCARDEEP

Os dançarinos assumem o controle do castelo e começam a fazer negociações com as demais facções que controlam a cidade. Dentre os tesouros do beholder, **Osborn** encontra uma chave que aparentemente não abre nenhum dos baús do castelo, mas após pesquisar mais a respeito da chave, ele descobre que ela pertence aos magos vermelhos - que prometem favores ao grupo caso a chave seja retornada para eles.

Conforme prometido, **Hagar** o líder dos dançarinos descobre informações sobre o passado de Scyllua, a herdeira do lorde Aumesair e única pessoa capaz de quebrar a maldição mágica no reino do vale da cicatriz. Hagar narra as informações obtidas.

"Scyllua é filha bastarda de Aumesair. Ela e sua mãe foram vendidas como escravas para o forte Zenthil. Lá ela sofreu e cresceu numa cidade comandada pelos clérigos de Bane. Ainda assim, Scyllua mantinha fé em Tyr e rezava por dias melhores. Quando a cidade entrou em guerra civil, Scyllua já adolescente/adulta e agora uma paladina de Tyr lutou contra os tiranos da cidade e encorralou o regente mercante Orgauth. Entretanto, Orgauth era um diabo disfarçado e ele usou suas artes arcanas para corromper Scyllua.

Perceba, Scyllua não é má por natureza. A sua mente e memória foram magicamente alteradas pelo diabo e em alguma esquina da sua alma, reside a paladina de Tyr. Caso ela seja derrotada em combate e o grupo demonstre misericórdia, talvez ela possa recobrar seus sentidos. Talvez algo que a lembre de sua mãe e infância ajudem nesta tarefa.



Scyllua Darkhope

Hagar conclue sua história falando que Orgauth é o verdadeiro regente de forte Zenthil e que ele manipula os demais lordes marcantes como fantoches preso a sua trama de trapaças. Apesar de ser ardiloso, Orgauth ainda está preso as leis dos diabos e demônios e as memórias bondosas de Scyllua foram enclausuradas em um medalhão que foi jogado no mar. Caso o grupo recupere o medalhão, Scyllua pode ter sua memória restaurada.

Por sorte, **Elyn Hawe** - a bruxa adivinhadora - e seu grupo itinerante de ciganos chega a cidade enquanto o grupo estabelece alianças. A bruxa usa seus poderes mágicos e indica onde o medalhão de Scyllua se encontra na região do mar das estrelas.

Agora cabe ao grupo reaver o medalhão, entrar no forte de Zenthil e restaurar a memória da herdeira do vale da cicatriz!



Garren Garrett - Líder do Enclave Thay

CAPÍTULO 15: NEGOCIANDO COM OS MAGOS VERMELHOS

Hasgard e **Ellion** decidem que a melhor estratégia para recuperar o medalhão é com a ajuda dos magos vermelhos de Thay. Os dois seguem para o conclave dos magos e são apresentados a **Garren Garrett** arquimago que comanda o enclave de Scardeep. Hasgard percebe que os magos são mais poderosos do que parecem e eles tem o controle de outra facção, os corvos prateados. Negociando a entrega da chave, os magos aceitam ajudar o grupo com uma embarcação mágica e tripulação para navegar pelo mar das estrelas. Em troca, o comércio de itens mágicos na cidade não deve ser atrapalhado.

CAPÍTULO 16: CAPITÃO OL'ODUN.

Seguindo para o porto da cidade, conforme prometido pelos magos, o grupo encontra o capitão **Ol'odun**, um pirata sagaz e de língua afiada que se alia ao grupo na empreitada de recuperar o medalhão. Ol'odun diz que para viajar em sua embarcação, a pérola negra, é necessário respirar água e prontamente conjura uma magia nos aventureiros para isto.

A embarcação do capitão foi construída especificamente pelos magos vermelhos de Thay para contrabandear itens mágicos pelo mar das estrelas. Ela não tem velas ou remos, mas um anel metálico que circula o navio. Quando a embarcação começa a se locomover, o anel incendeia e o navio submerge. Basicamente, a embarcação viaja pelo fundo do mar para evitar outros piratas e perigos como tempestades.



Capitão Ol'odun

CAPÍTULO 17: BATALHA MARÍTIMA

Viajando pelo fundo do mar das estrelas, o grupo chega ao local onde o dito medalhão se encontra. Uma fenda no chão do oceano onde um forte brilho azulado indica a presença de algum item mágico. Indo em direção ao item, **Ellion** percebe a presença de um Chull, um crustáceo gigante que espreita no chão do oceano e esmaga suas presas com suas fortes pinças. Não bastasse a criatura, dois elementais da água se materializam e emboscaram o grupo.



Pérola Negra

Elion, Hasgard e **Ol'odun** lutam contra as criaturas. Ellion ataca o crustáceo que agarra Ol'odun. Em apuros, o pirata usa suas maldições e se teletransporta soltando um abalo estrondoso que afeta o crustáceo e um dos elementais. **Ellion** usa sua maestria élfica e desfere golpes contra o crustáceo e os elementais enquanto **Hasgard** usa seu machado mágico. Em um último minuto, **Osborn** que estava na embarcação vem em auxílio do grupo e finaliza o combate.

O grupo recupera o medalhão e também um baú contendo moedas, jóias e ao menos dois itens mágicos.



Pérola Negra

CAPÍTULO 18: FÚRIA DE TALOS

Voltando ao pérola negra, um redemoinho submarino se forma e traga **Osborn**. **Hasgard** também é tragado mas consegue nadar contra a correnteza. Não bastasse o redemoinho, um abalo mágico engloba todos e seus itens mágicos e magias são dissipados. Agora, o grupo tem de lutar contra a fúria dos mares enquanto tentam salvar suas vidas.

Em uma manobra arriscada, **Ol'odun** entra em contato com o seu patrono arcano (a criatura que confere ao pirata as suas maldições arcana). Negociando com a criatura, Ol'odun consegue reativar a energia de sua embarcação mágica que veleja em direção oposta ao redemoinho.

Todos chegam sãos e salvos à superfície. Atordoados eles não tem ideia de quem ou o que os atacou. Ainda assim, **Ellion** jura ter visto um clérigo louco de Talos caminhando pelas nuvens e controlando o tempo. Seja quem ele(a) for, ao menos ele(a) seguiu em direção oposta ao grupo.

CAPÍTULO 19: FORTE ZENTHIL

O grupo veleja até o forte Zenthil, bastião do clero de Bane e base dos Zentharin. **Ol'odun** usa como desculpa o fato de ser um pirata a serviço dos magos de Thay e encoura na cidade sem dificuldades. Sem um plano formado, o grupo precisa coletar informações sobre Scyllua e como conseguir uma audiência com ela.

Osborn se encarrega de coletar mais informações e perambula pelas ruas e tavernas da cidade. Ele usa de seu blefe para dizer que o forte Zenthil não é tão seguro quanto dizem e que pessoas já se infiltraram nele antes. A conversa fiada do halfling atrai a atenção de alguns guardas da fortaleza que a princípio parecem hostis, mas que com algumas cervejas, logo se tornam familiares do halfling. Conversando com eles, Osborn descobre que há um torneio acontecendo na arena da cidade e que o campeão receberá prêmio em dinheiro e também será agraciado com uma audiência com Scyllua.



Forte Zenthil - Porto

CAPÍTULO 20: O DEMÔNIO DAS LÂMINAS

O grupo se inscreve no torneio e **Osborn** e **Hasgard** fazem altas apostas na esperança de conseguir uma boa quantia de peças de ouro com o resultado do torneio. Após alguns combates iniciais, o grupo não obtém muito destaque e são considerados os "cavalos negros" no duelo final. Apenas **Ellion** e sua habilidade conseguem chamar alguma atenção, recebendo o apelido do **demônio das lâminas**.



Arena



Hobgoblins

No combate final, o grupo deve enfrentar um batalhão de hobgoblins. A princípio parecia um combate justo, mas logo eles percebem que o torneio é uma armadilha. Durante o combate, as apostas não são mais sobre quem ganha, mas sim quanto tempo os aventureiros durarão no fosso de combate. Durante todo o combate, o bardo narrador do evento se refere ao grupo como os heróis da terra dos vales - aqueles que atrapalharam os planos Zentharim mais de uma vez e como agora eles pagariam com suas vidas por sua insolência.

Em adição ao batalhão hobgoblin, três panteras deslocadoras são lançadas contra os aventureiros. As panteras atacam heróis e hobgoblins sem distinção e o combate parece perdido. Ainda assim, todos lutam com garra. **Hasgard** derruba vários hobgoblins com o uso de sua magia de lâmina do trovão/fogo enquanto **Ellion** usa sua lâmina da tempestade para empurrar uma das panteras num dos fossos da arena.

Após derrotar os hobgoblins, um gás venenoso começa a preencher toda a arena e **Osborn** percebe que o único local seguro é no fosso. O grupo pula no fosso enquanto o gás preenche o restante da arena enquanto eles escutam gritos de juras de morte e aclamação por eles. A nuvem se dissipa e eles escutam a voz de Scyllua que diz que eles venceram o desafio. Eles teriam sua tão desejada audiência antes de sua execução.

CAPÍTULO 21: CASTELO DO FORTE ZENTHIL

No mínimo um batalhão de orcs e goblinóides cerca o grupo e tenta algemá-los para levá-los até o castelo. Os medrosos orcs percebem que algemar os aventureiros é fútil e apenas os colocam numa carroça puxada por dois cavalos. A carroça é coberta e o grupo apenas escuta o barulho de cascos de cavalos e pés marchando enquanto eles são escoltados até o castelo. São minutos de tensão e não há garantias sobre o futuro do grupo, mas com a audiência com Scyllua garantida, eles seguem sem trocar palavras.



Castelo de Forte Zenthil

No castelo, dois guardas Zentharim escoltam o grupo que é recebido por Scyllua, a castelã do forte e paladina de Bane. Scyllua guia o grupo pelos corredores do castelo, que é fortemente armado. Ela comenta que sua tendência demanda que ela siga a etiqueta própria de uma castelã e guia o grupo até o salão de audiências. Os dois guardas zentharim ainda protegem as portas de saída enquanto Scyllua se debruça sobre um altar e **Hasgard** percebe que ela tem um amuleto igual ao que eles recuperaram, mas este completamente negro e corrompido.

CAPÍTULO 22: BARGANHANDO

Hasgard e **Osborn** barganham com Scyllua, eles dizem que - como herdeira de Aumersair - Scyllua tem direito ao trono de Scardeep e que eles conseguiram aliados na cidade para garantir que ela governe sem a necessidade de mais guerras ou conflitos. A algoz ri da proposta do clérigo e diz que o deus dela, Bane o tirano, sempre demanda derramamento de sangue.

Eles usam estas palavras para dizer que o deus dela não é Bane e sim Tyr o deus da justiça. Eles explicam que ela teve suas memórias corrompidas por um diabo - Orgauth - e que o amuleto real que ela deveria usar está com eles. Mostrando o amuleto, Scyllua compra o argumento persuasivo dos heróis e deseja examinar a peça mais de perto. Hasgard deixa o seu machado com Osborn e se aproxima dela para entregar a peça. Enquanto isso, os dois guardas que estavam de prontidão pegam suas espadas e se aproximam do grupo. **Ellion** os intimida e a tensão aumenta na sala.



Scyllua Darkhope

Quando Scyllua segura o medalhão, o seu medalhão negro se estilhaça e luz divina começa a emanar do medalão e ela desmaia equanto o medalhão verdadeiro começa a pulsar como um coração - pouco a pouco restaurando as memórias da paladina. Os aventureiros piscam seus olhos e, no momento que eles contemplam o salão novamente, Orgauth o diabo está na sala. Os guardas zentharim atrás deles eram demônios disfarçados e toda o salão agora está repleto de trevas e corrupção. Orgauth fala:

"Aventureiros tolos! Scyllua é meu brinquedo, vocês não a salvarão. Eu destruirei todos vocês. Corromperei seus espíritos e em breve, vocês também serão meus servos!"

CAPÍTULO 23: ORGAUTH - DIABO DO FOÇO

Orgauth é um diabo do foço, um dos mais poderosos diabos dentre as legiões diabólicas. Seus olhos fagulham energia e sua maça flamejante é extremamente ameaçadora. Ácido goteja de sua garra e seu rabo balança com a mesma força de um ariete de guerra. Não há escapatória se não confrontar a criatura.



Orgauth - Diabo do Foço

Ellion usa sua agilidade e engaja a criatura desferindo diversos ataques contra ela. Ele percebe que apenas sua espada mágica consegue cortar a criatura. **Hasgard** grita para **Osborn** pelo seu machado e também se prepara para atacar. Os diabos menores na sala são conjuradores e um deles conjura uma ilusão – prisão mental – contra Hasgard que percebe a ilusão e mesmo levando algum dano escapa dos seus efeitos mais mortais.

Orgauth tenta lançar uma bola de fogo contra o grupo que está agrupado, mas **Ol'o'dun** usa sua maldição e cancela a magia. O pirata engaja os diabos menores em um embate mortal enquanto o grupo foca no diabo maior. Em vários momentos, os golpes aterradores do diabo encontram pouca resistência e o grupo começa a sentir que suas vidas está por um triz. Em um desses momentos, luz divina estilhaça as janelas do salão e o grupo escuta a voz de Tyr dizendo "*vão heróis, salvem minha filha e tragam justiça a essa criatura corrupta*". Após escutarem a voz do deus da justiça, as armas mágicas do grupo brilham com energia divina e com a benção do deus, eles partem para o combate revigorados.



Tyr abençoa as armas dos heróis

Todos desferem golpes contra a criatura que cai de joelhos. **Ellion** desfere o golpe final, ele crava um X no peito da criatura e usa sua espada abençoada para - com o impulso de um giro - fincá-la no coração da criatura. O diabo grita enquanto luz divina incinera o seu corpo.

EPÍLOGO

Com a derrota do diabo, o grupo escapa do forte Zenthil graças as artimanhas do pirata. Uma vez na cidade de Scardeep, Scyllua - agora campeã de Tyr - sobra a centelha divina de uma das varandas do castelo. Os detritos da espada de Corellon se transformam em pétalas de cerejeira que são carregadas pelo reino curando a maldição mágica que ameaçava o vale da cicatriz.

O vale da cicatriz em breve retomará o poder e glória de tempos passados. Scyllua é a nova regente, a cidade de Scardeep não está mais entregue ao caos e a maldição mágica foi quebrada. O grupo é sagrado como **campeões do vale da cicatriz**. Bards cantarão como um pequeno grupo arriscou suas vidas e como redenção pode alcançar até os mais corruptos.



Cidade de Scardeep - Restaurada

E assim se encerram as aventuras do grupo no vale da Cicatriz. Novas aventuras os esperam no vale <????>

REGIÕES E NPCs

CHANDLERSCROS

Vale da Cicatriz:

- **Elix Hylley** - Humana druída da Savana
- **Cyne Wine** - Humano ladino contrabandista que pode levar o grupo até a cidade de Scardeep



Elix Hylley



Randal Morn

CONSELHO DOS ESCUDOS

Vale da Cicatriz:

- Lorde provisório **Khelvos Dermmen** (paladino de Torm)

Vale das Sombras:

- Lady **Storm Silverhad**

Vale da batalha:

- Lorde **Ilmeth**

Vale da Adaga:

- Lorde **Randal Morn**

Vale do Arado:

- Regente **Ellarian Dawnhorn** (elfa guerreira arcana)
- Llewan Aspenwold (clériga de Mystra)

Vale da Névoa:

- **Nerval Watchhill** (clérigo de Tyr)
- **Noristuour** (Tiefling mago)
- **Braunstar** (Humano guerreiro)

Vale do Arco:

- **Richfield**, capitão dos cavaleiros de Archen



Khelvos Dermmen



Storm Silverhand

