

DEEPING DALE: NOITE ETERNA

O VALE PROFUNDO É UMA DAS TERRAS MAIS CALMAS DENTRO DAS TERRAS DO VALES.

AINDA ASSIM, O VALE PROFUNDO É UM DOS MAIS PODEROSOS DOS VALES.

MANDENDO AS ANTIGAS TRADIÇÕES ÉLFICAS, ELFOS E HUMANOS PROSPERAM EM UNIÃO.

ENTRETANTO, OS INIMIGOS DO VALE PROFUNDO SE MULTIPLICAM.

UM EXÉRCITO GIGANTE MARCHA EM DIREÇÃO AO VALE ENQUANTO PLANOS MALÉFICOS SÃO CONDIZIDOS NAS SOMBRAIS.



PREFÁCIO

O

lorde de lua alta – Theremen Ulath – foi ameaçado por **Gurlang** um poderoso gigante das nuvens que fez sua morada no topo dos picos rochosos das montanhas da tempestade. O gigante demandou que o "povo pequeno" lhe pagasse grandes quantias de ouro. Do contrário, os gigantes desceriam das montanhas e atacariam a terra dos vales. Aflito, Themerem pagou a quantia e pensou ter se livrado do problema. Entretanto, após alguns meses uma nova demanda foi feita. Em intervalos de tempo menor e demandando cada vez mais peças de ouro Themeren viu que a ganância do gigante não teria fim e ele recusou pagar novas quantias.

Os gigantes atacaram os vales e a guarda élfica da cidade foi capaz de repelí-los do alto das muralhas que protegem a capital do vale profundo – **Lua Alta**. Enfurecido, Gurlang declarou guerra contra os povos pequenos e agora ele move seu castelo nas nuvens em direção a capital.

Themerem poderia defender a capital com a ajuda da companhia mercenária dos **Wyvern Cinzas**, mas alguns dias antes de saber que os gigantes marchavam em direção a capital, o lorde de lua alta despachou a maior parte da companhia em uma missão de reconhecimento. Os Wyvern cinzas foram encarregados de descobrir uma rota até o refúgio dos gigantes e saber quantos e quem são seus líderes. Há uma semana não há notícias do paradeiro da companhia e Theremen enviou uma carta desesperada pedindo auxílio aos demais vales.

Resta aos heróis dos vales defender a capital do vale profundo contra Gurlang e suas tropas.



Gurlang - Rei Gigante



CAPÍTULO 1: OS WYVERN CINZAS



Picos Trovejantes

A companhia dos Wyvern cinzas chega ao sopé do acampamento gigante eles precisam obter informações sobre o ataque gigante. Quem são os líderes dos gigantes? Quantos são? Que tipo de ritual está sendo executado no covil das criaturas. Estas informações ajudarão lorde Theremen a decidir um curso de ação para lidar com a ameaça.

O acampamento gigante é no sopé de uma colina que contém uma enorme caverna. No topo da colina, ruínas de um templo se erguem e projetam suas sombras sobre o acampamento. Ogros e Ettins - criaturas de duas cabeças - patrulham a região.

Jassan, mestre de bestas e líder da companhia comanda **Lindon** - um Tabaxi ladino - e **Alberich** - um anão caçador - para que eles - no papel de batedores - tracem um perímetro do acampamento e descubra como adentrar o covil. A tarefa é executada de forma excepcional. Lindon descobre que no topo do covil há dois drows guardando as escadarias que vão para os calabouços do templo. Alberich descobre que as cavernas são bem iluminadas e que aranhas gigantes guardam as cavernas. Ambos estão desconsertados pela presença dessas criaturas no acampamento gigante.



Acampamento

Enquanto os batedores obtêm informações, **Shrak** e **Shruk** - dois irmãos meio-orcs - discutem impacientemente. Eles querem apenas invadir o acampamento e descer o "cacete" nos ogros e gigantes. Jassan direciona o problema para **Dipnlik** - um halfling batedor - que está acostumado com as burrices dos irmãos e ignorantemente manda todos "tomarem no cú". Os irmãos se intimidam com a bravura do pequeno.

Os batedores retornam e um plano é traçado.

CAPÍTULO 2: O COVIL

Os wyverns atacam pelo templo. Shrak e Shruk ficam para trás para criar uma distração enquanto Dipnlik e Lindon emboscaram os drows. O grupo derrota os dois guardas drows sem grandes dificuldades e descem escadarias em espiral. Lá eles descobrem as ruínas de uma masmorra que se interliga com o complexo de cavernas.

A companhia se divide. Metade do grupo busca uma segunda saída das cavernas e se há armadilhas ou mais informações nas cavernas. A outra metade segue para a região mais estrutural. Onde há pedra lapidada e sinais de maçonaria.

Jassan começa a realizar alguns preparativos antes de adentrar no calabouço, mas **Barbarin, o louco** - um anão bárbaro - ignora o líder da companhia e se adianta. Uma criatura metade escorpião metade drow se levanta e ataca o anão. Ele é socorrido pelo cavaleiro **Aghamenon** e sua montaria **Pumba**. É um combate feroz em que a companhia tenta penetrar a rígida carapaça da criatura que reage com suas pinças, força descomunal e veneno mortal.

O guardião perece gritando que o ritual está quase finalizado.



Guardião

CAPÍTULO 3: RITUAL

Jassan usa seus instintos de caçador e escuta dois drows discutindo sobre um ritual que prenderá Lathander. Um dos drows percebe a aproximação da companhia e alerta um segundo que se apressa para finalizar o ritual.

Muchbeer que desta vez estava a frente do grupo é surpreendido por um arcanista drow e é transformado em um porquinho indefeso. Os demais se adiantam para lutar contra o mago, que protege uma clériga drow conduzindo o ritual. O Arcanista dispara um relâmpago pelo estreito corredor e fere vários dos membros da companhia, mas Barbarin e Jassan derrotam o mago e sem seu protetor, logo a clériga cai.

Antes de morrer, a clériga usa suas últimas energias e finaliza o ritual. Um pilar de energia negra emana do círculo mágico que a clériga usou e um homem humano aparece no local do ritual. Ele está enfraquecido pelo ritual e aparentemente está com amnésia.



Ritual

Nesse meio tempo, o grupo que explorava as cavernas descobre uma antiga profecia. Por trás de vários escombros, uma câmara contém vários ladrinhos com uma profecia. Vários trechos da profecia estão inlegíveis, mas devido ao treinamento religioso de alguns dos membros da companhia é possível entender alguns trechos dela.



Ladrilhos

A !@#\$%^ SAGA

Lathander deus do sol criou a !@#\$\$\$%bringer embuindo a arma com parte de sua centelha divina

A arma foi guardada pelo seu clero por @#%^&

Porém ela foi perdida depois de #%^&

O santo Tho@#\$%^ recuperou a arma e lutou contra ...

É dito que a arma pode restaurar !@#%^&

Em tempos de aflição

Oh Light#\$%^r será você capaz de banir a escuridão?

CAPÍTULO 4: SHADRAXIL

Quando a companhia se prepara para escoltar o humano e encontrar o destacamento que explorava as cavernas, energia necrótica emana pela caverna como se o próprio plano das sombras se mesclasse ao plano material. Uma voz nefasta ecoa pelos corredores e cavernas enquanto as sombras da caverna criam vida e se aglomeram numa forma reptiliana.

- Tolos, eu engano gigantes e drows sem qualquer distinção. Eles foram apenas peças em meu jogo e agora vocês estão com meu prêmio. É chegada a hora de Shandraxil !!!

Dito isto, as sombras se moldam em um dragão. A companhia se prepara para proteger o humano e lutar contra a criatura.

Barbarin entra em frenesi e parte contra o dragão. Aghmenon coloca o humano em sua garupa e comanda Pumba que galopa em direção a saída. Shandraxil emana um jato pressurizado de chamas negras. O jato queima todo o teto da caverna e desce sobre o destacamento que investigava os ladrilhos. O fogo necrótico queima três dos membros da companhia e das cinzas eles ressurgem como mortos-vivos aparicões.

Estudando o campo de batalha e vendo que o dragão era poderoso demais, Jassan coloca um broche da companhia em sua pantera - **Bagheera** - alisa o seu pescoço e comanda a besta *"Fuja. Alerta o povo das terras dos vales sobre a criatura e de que há um homem que apareceu após o ritual. Ele é importante"*. Bagheera corre com sua agilidade felina e escapa das garras do dragão enquanto a criatura luta contra Barbarin, Aghmenon, Muchbeer e Balin.



Shandraxil

O dragão ruge e amedronta quase toda a companhia. DipnLik se esconde numa bifurcação de uma caverna esperando uma saída. Jassan recua para os calabouços. Barbarin não se intimida e continua lutando. Balin salta no dragão, mas uma caudada o abate. Pumba é derrubado por uma garrada e Aghamenon cai em seguida. O dragão brinca com a companhia, mas em um último suspiro alguns dos membros conseguem escapar! Muchbeer e Alberich escapam pelas cavernas. Jassan encontra uma pilha de escombros que dá abre passagem para as montanhas e, por fim, DipnLik usa sua destreza e foge pelo caminho que Bagheera usou anteriormente.

Quatro membros da companhia escaparam da criatura. Cinco morreram em meio as chamas ou garras do dragão. Apenas Barbarin continuava a lutar. Shandraxil abre suas asas que brilham em chamas necróticas. O dragão diz que Barbarin lutou ferozmente e que ele será recompensado sendo um dos comandantes das legiões de Shandraxil.

Conseguirão os membros da companhia dos Wyvern cinzas alertar a cidade de Lua Alta e os heróis do vale sobre o ritual, o refém misterioso e a besta reptiliana?

CAPÍTULO 5: NOITE RECONFORTANTE

Com o exército gigante marchando e cada vez mais próximo à Lua Alta, lorde Theremen convida os heróis para uma noite de festas e comunhão com a guarda da cidade. Muitos percecerão no combate que está por vir e a noite acalma um pouco os ânimos. Lorde Theremen discute com os heróis como Lua Alta pode recompensá-los. Shrek pede que seu martelo - princesa - seja encantado magicamente. Litus veio para honrar a aliança que Cormyr tem com a terra dos vales. Ellion diz que não deseja nada e cada vez mais ele aparanta ter deixado sua natureza mercenária para trás. Por fim, Hasgard diz que fez um acordo com os magos vermelhos de Thay e que, caso eles ajudem no combate, Lua Alta deve ceder terras para eles para que um conclave seja construído no vale profundo. Theremen receia fechar um acordo com os magos, mas antes que ele chegue a uma decisão os sinos da cidade alertam da proximidade do exército inimigo.



Salões do forte negro

CAPÍTULO 6: BATALHA DE LUA ALTA

Os sinos da cidade ecoam. Arqueiros se posicionam nas muralhas e começam a atirar saraivadas de flechas nos gigantes que marcham e trazem máquinas de cerco consigo. Os gigantes atiram pedras meladas com pixe e óleo. Gigantes de fogo mestres em piromancia incendeiam as pedras enquanto os projéteis colidem contra as muralhas de madeira da cidade. Cedo ou tarde as muralhas cederão e os gigantes invadirão a cidade.

Litus ordena que um pequeno grupo de elite vá e destrua as catapultas. Para isso, é necessário atrair os gigantes que protegem as máquinas de cerco para longe delas e os heróis do vale se prontificam a engajar as criaturas. O portão oeste de cidade é destruído, Shrek e Hasgard se posicionam a frente de Ellion e Litus, que atiram flechas de seus arcos. Ettins – gigantes de duas cabeças – protegem um gigante de fogo que incendeia os projéteis que castigam a cidade. Os heróis lutam contra os Ettins e o gigante de fogo enquanto mais projéteis atingem o campo de batalha. Mesmo os heróis não saem ilesos e vários dos projéteis os atingem ou atingem casas e fortificações próximas tornando o campo de batalha em um mar de caos – há homens correndo e lutando contra os gigantes, há tropas tentando apagar o fogo ou socorrer feridos e, em meio a toda a confusão, a tropa principal da cidade recua para o castelo enquanto os gigantes invadem a cidade.

Quando praticamente todos os Ettins e gigantes de fogo são derrotados, Shrek e Litus percebem porque as tropas recuam. Há dois titãs de cerco obliterando as defesas de lua alta. Titãs de cerco são três vezes maiores que qualquer gigante já visto, eles usam pinheiros ou sequóias como clavas e seus golpes destroem casas e fortificações. Há dois titãs de cerco, chamados de Joe e Moe e os heróis sabem que o plano dos gigantes é atacar diretamente o castelo negro, matar o lorde Theremen e abaixar a moral das tropas de lua alta.

Shrek grita que é capaz de dar cabo dos Ettins restantes e comanda Ellion, Litus e Hasgar a parar a investida dos titãs.

Litus atira suas flechas em um dos titãs e Ellion se aproxima para combater as criaturas no corpo-a-corpo. As pisadas dos titãs fazem o chão tremer e Hasgard não consegue se aproximar dos titãs porque ele perde parte de seu balanço e cai. Um dos gigantes que já sofreu vários ataques investe contra o portão do castelo e salta com o seu corpo contra os portões do castelo – que são destruídos. Enquanto o titã se recobra da investida, Ellion aproveita a oportunidade e sobe no braço do gigante desferindo vários ataques enquanto suas espadas cortam as veias do gigante que grita de dor e perece devido aos golpes.

O segundo titã, que deveria investir contra o castelo agora que o caminho está livre, se enfurece com a morte de seu irmão e ataca Ellion com toda a sua fúria. Ellion não resiste aos ataques e está a beira da morte, mas Shrek vem em seu socorro. Com o seu elmo mágico, Shrek aumenta de tamanho e usa uma das pedras flamejantes contra o titã chutando a pedra contra a criatura. A pedra acerta em cheio o joelho do gigante, quebrando sua perna e fazendo a criatura cair morta no campo de batalha. Sem os titãs de cerco derrotados, a moral dos gigantes está abalada, mas um último titã começa a marchar com um grande contingente de gigantes da colina contra a cidade.



Joe e Moe - titãs de cerco

Shrek se posiciona contra eles e é derubado com uma saraivada de pedras. A situação é crítica. Ellion é curado por Hasgard, mas ainda assim ele está bastante ferido. Shrek está a beira da morte. Apesar de pouco ferido, Litus não é páreo contra todo o exército gigante. Tudo parece estar perdido. Neste momento, um portal mágico é aberto e uma guarda de guerreiros e magos vermelhos de Thay aparece. Garren Gareth, o líder do clã do vale da cicatriz vem em auxílio de Lua Alta. Os magos vermelhos fazem chover bolas de fogo e meteoritos pelo campo de batalha. Com o último titã e contingente de gigantes derrotados, os demais gigantes fogem. Os sinos da cidade ecoam com o som de vitória.



Lua alta foi salva pelos heróis do Vale!

CAPÍTULO 7: BAGHEERA

Litus e Ellion separadamente saem para emboscar a floresta. Litus primeiro investiga os corpos dos gigantes derrotados e encontra um pequeno poema em um dos titãs.

O Shadraxil, a grande serpente negra! Amaldiçoados sejam os povos dos vales! Amaldiçoados seja Lathander por impedir que sua sombra cubra as terras livres! Amaldiçado seja Keegan!

Em seguida ele segue para a floresta que cerca a cidade de Lua Alta. Ele se esgueira por gigantes errantes que ainda estão nas proximidades da cidade e escuta uma criatura ofegante. Litus se esquiva de um grande felino que passa por ele como um raio negro. Por suas habilidades de caçador, ele é capaz de entender a criatura e escuta ela dizer: *água, ajuda, preciso chegar à Lua Alta a companhia precisa de ajuda!*

Litus acalma a criatura e se comunica com ela. O felino é Bagheera, companheiro animal de Jassan, líder dos Wyverns cinzas. Bagheera alerta Litus sobre Shadraxil e que a companhia pereceu lutando contra a criatura. Bagheera também fala como o dragão prendeu um homem e sobre uma arma capaz de restaurar a energia de Lathander. Sua fala é confusa e há pânico nas palavras da pantera. Sem entender plenamente a mensagem do felino, Litus a escolta de volta para a cidade – com Ellion se juntado a eles no caminho.

CAPÍTULO 8: SHADRAXIL E A QUEDA DE LATHANDER

De volta a Lua Alta, um druida é capaz de se comunicar com o felino com mais clareza. Bagheera explica sobre Shadraxil o dragão de sombras. A serpente comanda drows e gigantes e ela foi capaz de realizar um ritual mágico que prendeu o deus do sol em um corpo mortal. Apesar do destino incerto da companhia dos Wyverns cinzas, Baghera foi capaz de escapar e alertar a cidade do vale.

Os povos do vale também percebem que o sol não nasceu e há um estranho eclipse impedindo que a luz banhe as terras dos vales. Hasgard, sendo um clérigo com Lathander também percebe que sua conexão com o deus está mais fraca e ele não é capaz de recuperar todas as suas magias como ele deveria.



Eclipse mágico

Magos, clérigos e sábios se reunem no conselho de guerra de Lua Alta e discutem sobre o relato de Bagheera e os últimos eventos.

Após quatro dias de pesquisa. As informações que são passadas aos heróis dos vales são as seguintes.

- Shadraxil é um dragão de sombras que comanda os drows e gigantes que atacam as terras dos vales. Não se sabe o que ele deseja ou quais são seus planos.
- Há um eclipse mágico impedindo uma conexão clara com Lathander. Um vento negro vindo dos picos dos trovões castiga a terra dos vales.
- Uma arma mágica – Lightbringer - foi construída por Lathander há muito tempo atrás e reza que ela contém parte da centelha divina do deus do sol.
- A arma foi desmontada e guardada por diferentes facções.
 - A maça está na tumba de Thoradin, seu último portador
 - O cabo está num mausoléu construído sob um templo de Lathander no vale da batalha
 - Não se sabe do paradeiro do símbolo sagrado que faz parte da arma
- Keegan foi um matador de dragões que lutou contra Shadraxil eras atrás
 - Keegan usou uma armadilha mágica para prender o dragão em outro plano
 - Ele construiu uma fortaleza para proteger a armadilha mágica nos picos dos trovões
 - Mesmo preso, a influência do dragão era forte demais e ela enlouqueceu Keegan.
 - Não há mais notícias sobre Keegan ou o paradeiro da fortaleza e alguns acreditam que isto é apenas uma lenda.

Com estas informações, os heróis decidem restaurar a arma mágica que pode ser de extrema importância no combate contra o dragão. Eles partem para a tumba de Thoradin.

CAPÍTULO 9: EM BUSCA DOS PEDAÇOS DA LIGHTBRINGER

Os heróis solicitam aos sábios e ao conselho de guerra de lua alta que continue buscando informações sobre Shadraxil e como recobrar as energias de Lathander. Eles chegam a tumba de Thoradin após dias de viagem. Por ser um anão, Hasgard sabe que as tumbas de clãs mais importantes estão nos leveis mais baixos da mina.



Mina anã

Enquanto Hasgard explana a estrutura da mina aos demais Ellion percebe passos frescos de gigantes e alerta aos demais. O grupo acelera sua marcha em direção a tumba de Thoradin.

Nos níveis inferiores da mina, o grupo encontra um batalhão de gigantes arrombando a entrada da tumba que supostamente é de Thoradin. Eles emboscaram os gigantes e entram em combate com as criaturas. Os gigantes de fogo são páreos contra os esforços dos heróis e o seu líder grita comandos enquanto outros gigantes brandem seus martelos de fogo contra os heróis. É um combate extremamente difícil e Hasgard engaja contra dois gigantes piromaníacos enquanto Litus protege a retaguarda com saraivadas de flechas. Ellion usa sua espada mágica e com um estrondo empurra os gigantes das passarelas que conectam ilhotas de terra por um rio de lava. Com o caminho livre, Shrek parte para a tumba para impedir que os gigantes que adentraram nella destruam o artefato.

Shrek rende o gigante que havia entrado na tumba e o restante do grupo derrota os demais gigantes. Será que o artefato de Lathander está realmente na tumba? Será esta a tumba verdadeira. Quais informações o gigante que se rendeu pode revelar sobre os planos de Shadraxil? Estas serão cenas dos próximos capítulos.



Gigantes de fogo

CAPÍTULO 10: ARCANJO

Hasgard e Osborn investigam a tumba. Eles percebem uma série de runas anãs que quando ativadas incendiam a câmara e trazem a tona um anjo guardião. O anjo questiona os aventureiros acerca de suas intenções e Ellion prova seu valor ao anjo.

O anjo se despede do grupo e onde antes ele estava, há um dos pedaços da maça - a Lightbringer. Os heróis do vale decidem guardar o pedaço consigo e planejam seus próximos passos.

CAPÍTULO 11: CAOS EM HAP

O segundo fragmento da arma está em um templo de Lathander no Vale da Batalha. Os heróis do vale começam a marchar em direção ao vale. Será uma caminhada longa, de vários dias e o tempo é o maior inimigo deles.

Hasgard contacta magicamente lorde Theremen e explica do sucesso do grupo. Theremen fica feliz com as boas notícias, mas explica que os gigantes estão movendo sua fortaleza - o castelo nas nuvens - em direção ao vale da batalha. Com essa notícia, o grupo decide usar um dos itens mágicos que eles adquiriram na tumba dos anões - um elmo de teletransporte.

Por sorte do destino, o item mágico funciona perfeitamente e os heróis são teleportados para o centro da vila de Hap, onde o templo de Lathander se encontra. A pacata cidade de Hap fica impressionada com a chegada do grupo via meios mágicos e antes que possam pensar como reagir Shrek grita: "Gigantes! Gigantes estão vindo atacar a vila de Hap! Vamos se armem amigos!". Do contrário ao esperado por Shrek, a vila entra em puro Caos. Mães correm para salvar suas crianças. Aldeões juntas seus poucos bens e correm para o templo - a construção mais fortificada da cidade. Várias horas se passam até que a situação se acalma e os clérigos do templo conseguem conversar com os heróis. Eles explicam que se há algo na vila, este artefato deve estar nas antigas catacumbas e complexo de túneis selados há eras. O líder do clero aponta a passagem para as catacumbas e assegura que rezará pela segurança dos heróis.

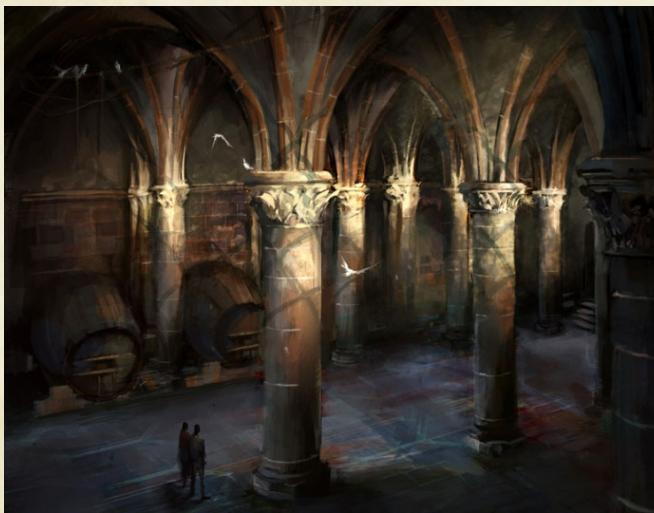


Vila de Hap

CAPÍTULO 12: AS CATAUMBAS DE DRACRANDOS

O grupo adentra as catacumbas. A princípio, as construções seguiam a arquitetura do templo, mas logo elas se misturaram com o complexo de túneis construídos pelo mago que antes dominava a região. Não bastasse o complexo de túneis, as catacumbas se misturaram com o esgoto da vila e os túneis são úmidos e estreitos.

Um grupo de homens répteis tenta emboscar os heróis, mas sem sucesso. Uma batalha rápida e claramente a favor dos heróis se sucede e os homens répteis são derrotados. Os heróis seguem pelos esgotos e chegam na entrada do que parece ser um antigo mausoleu. Será que o segundo fragmento da Lightbringer está nestas ruínas?



Catacumbas

CAPÍTULO 13: AS GARRAS E PRESAS DE UM WYVERN FERIDO

Enquanto os heróis seguem em busca dos fragmentos da Lightbringer para tentar resgatar o poder divino de Lathander - que está preso em um corpo mortal devido às maquinações de Shadraxil - a companhia dos Wyverns cinzas tenta se recompor após o ataque da criatura.

Os sobreviventes se reunem no sopé dos picos trovejantes e fazem um silencioso retorno para a cidade de Lua Alta. As habilidades de rastreio de Dipnlik e a devoção de Solano fazem com que o grupo consiga despistar escoltas gigantes e chegar a Lua Alta em segurança. Na cidade, eles atualizam lorde Theremen dos acontecimentos e por sua vez, Theremen atualiza a companhia sobre a busca pela Lightbringer. Em especial, Theremen divide com a companhia uma de suas maiores preocupações:

"A fortaleza das nuvens está indo em direção ao vale da batalha e sem meios mágicos, os heróis não terão como derrubar a fortaleza. Até onde sabemos, não temos como atacá-los e por mais que derrotemos a maior parte do contingente deles, eles poderão se refugiar na fortaleza e chover uma tempestade de relâmpagos e pedras sobre as cidades do vale. Felizmente, o Vale Alto é um forte aliado. Eles estão reclusos nas montanhas e guardam a passagem entre a terra dos vales e o reino de Cormyr com o seu contingente de mercenários montados em pegasus e grifos. É hora de pedirmos socorro. Vão ao castelo alto e requisitem reforços. Solicitem que um contingente de pegasus ou grifos seja enviado ao vale da batalha, assim poderemos contra-atacar os gigantes e atacar o seu castelo."

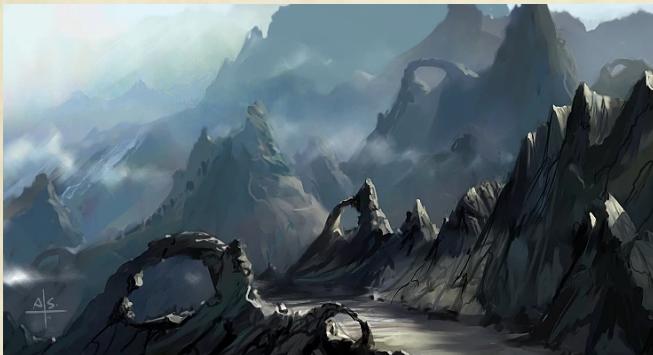
Com a nova missão em mãos, Jassan deixa Dipnlik encarregado de ir ao vale alto e ele diz que contactará os demais membros sobreviventes da companhia nesse meio tempo. Além disso, ele ficará em lua alta para recrutar novos membros e tentar coordenar os esforços contra Shadraxil. Para reforçar o contingente de aventureiros enviados na missão, uma antiga aliada dos heróis dos vales se junta à companhia ninguém mais ninguém menos que a druida das campinas **Elix**. Dipnlik, Shar, Shruck, Solano e Elix partem para o vale alto.

Enquanto isto, a bruxa adivinha - Elyn Hawe - continua sua busca pelo terceiro pedaço da Lightbringer. Com sorte, as terras dos vales conseguirão contra-atacar o dragão e suas tropas.



Elyn Hawe

CAPÍTULO 14: SOMBRA NOS CÉUS



Passagem para o Vale Alto

A companhia dos Wyverns cinzas segue a cavalo para a cidade do Castelo Alto - capital do vale Alto. Eles forcaram os seus cavalos a seguirem num ritmo acelerado. O céu segue negro e sem luz. O eclipse continua bloqueando o sol que brilha cada vez mais fraco. Os cavalos seguem em marcha pesada e os cavaleiros sentem a respiração dos animais - ofegante e amedrontada ao mesmo tempo.

DipnLik é o primeiro a perceber o motivo. Emergindo do céu negro Shadraxil voa em direção ao vale Alto. A companhia tenta apressar ainda mais o passo, mas o dragão percebe os aventureiros e começa a mudar de trajetória para interceptá-los. DipnLik conjura uma magia que envolve ele e seus aliados em uma névoa obscurecente e Solano encontra um túnel que pode abrigá-los e protegê-los da criatura. Eles tentam se esconder no túnel.

Os cascos dos cavalos castigam o chão e eles relincham de medo quando o chão vibra com o pouso do dragão. Shadraxil grita: não sejam medrosos, vamos jogar um pequeno jogo aventureiros. Percebiam, eu não quero destruir todos os vales. Eu quero conquistá-los. Se vocês derrubarem meus serviços, eu pouparei o vale Alto. Com um sorriso malicioso o dragão sopra trevas no túnel errando propositalmente a companhia. Das trevas, sombras e espectros emergem e a companhia não vê outra saída se não lutar contra as criaturas.



Shadraxil barganha com a companhia dos Wyverns cinzas

CAPÍTULO 15: BARBARIN, O CORROMPIDO

A primeira leva de espectros é derrotada e a companhia procura uma rota de fuga. DipnLik vê uma caverna que pode ser um bom refúgio, mas ao examiná-la com amis atenção, ele vê mais espectros nas sombras da caverna. Ainda pior, uma figura bastante familiar começa a sair da caverna em direção ao grupo - Barbarin! Barbarin foi o último membro da companhia a ficar de pé contra o dragão e, reconhecendo o seu valor, Shadraxil o corrompeu e o transformou em um de seus generais.

Solano vê um caminho íngrime pelo sopé da montanha que pode ser uma rota de fuga. Ele guia o restante da companhia pelo estreito desfiladeiro enquanto Barbarin segue no encalço do grupo. Por estarem em um terreno mais alto, a companhia consegue desferir várias flechas e também lançar pedras no bárbaro. Entretanto, a magia de Shadraxil o tornou mais forte e resistente. Ele salta e encurrala o grupo. Um combate contra os seus antigos amigos é inevitável.

CAPÍTULO 15: BARBARIN, O RENASCIDO

Solano toma a frente do grupo e se interpõe entre Barbarin e DipnLik e Helix. Barbarin o ataca sem piedade. Mesmo o clérigo da guerra não é capaz de segurar a força inumana do bárbaro. Enquanto isto, DipnLik atira flechas de seu arco mágico e Elix usa magias para melhorar a pontaria do halfing.

Solano cai após resistir por algum tempo aos golpes do bárbaro. Ele engaja em corpo a corpo com a druida e o halfing arqueiro. Elix usa sua magias para curar Solano.



Barbarin

No corpo a corpo, DipnLik tem dificuldades de mirar seu arco e Elix é frágil. Ele conjura uma espada de chamas para tentar atacá-lo, mas seus golpes não são certeiros e as habilidades marciais do bárbaro são superiores às da druida. Golpes certeiros de Barbarin derrubam DipnLik e Elix e agora resta Solano. Solano conjura chamas sagradas que acertam em cheio o bárbaro. O clérigo usa o poder divino de sua divindade - Torm - e tenta purificar o seu amigo corrompido. As chamas se intensificam e onde havia um ser de sombras e trevas, há agora um bárbaro bastante ferido. Barbarin pede desculpas por seus atos e a companhia dos Wyverns ficam mais do que gratos pelo "renascimento" de seu amigo.

CAPÍTULO 16: O FIM DO VALE ALTO

A companhia finalmente chega ao castelo alto. Ao invés de encontrar uma cidade reclusa e protegida, eles veem chamas e destruição. Shadraxil estava apenas brincando com os sentimentos dos heróis e queimou toda a cidade com suas chamas negras.



Shadraxil ataca a cidade de Castelo Alto

Felizmente, a companhia consegue achar alguns grifos que foram capazes de fugir do ataque do dragão. Elix e DipnLik usam seus conhecimentos da natureza e acalmam as criaturas assim como curam os seus ferimentos. Com um pequeno rebanho de grifos como montaria, a companhia dos Wyverns cinzas voa para Lua Alta e se prepara para contra-atacar os exércitos de Shadraxil!

CAPÍTULO 17: INVESTIDA DROW

Enquanto a companhia dos Wyverns cinzas realizava sua missão no Vale Alto, os heróis do vale continuam a explorar as catacumbas de Dracrando. Eles passam pelos esgotos e chegam em uma região onde as construções urbanas se mesclam as antigas catacumbas. Litus e Osborn decidem se esgueirar pelas sombras enquanto Shrek e Ellion ficam para trás esperando que os batedores do grupo tenham alguma ideia de onde eles estão adentrando.



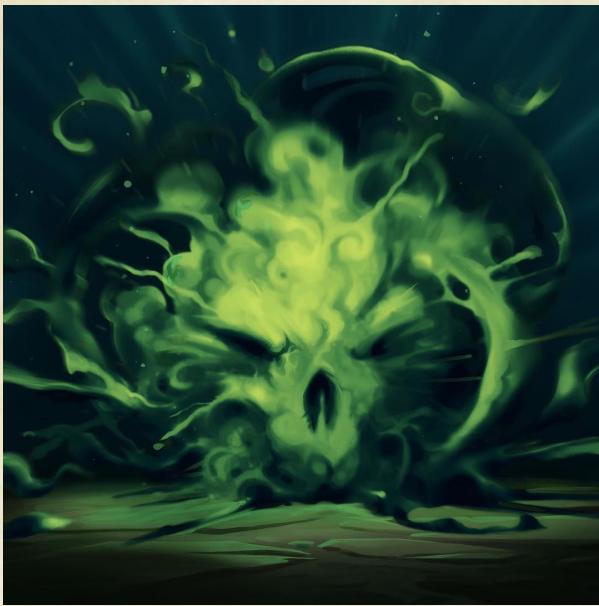
Grifos

Ao avançar, Osborn e Litus veem um portal e de dentro deste portal, drows emergem! A mando de Shadraxil, eles vieram roubar o pedaço da lightbringer que está guardado na tumba. Osborn e Litus escutam o plano dos drows e, ao invés de retornar e alertar os demais, eles decidem atacar furtivamente. Enquanto Litus se esgueira para uma posição vantajosa, sua sede por combate o descuidou das armadilhas e perigos da tumba e ele acaba ativando um dos mecanismos de defesa da tumba.

O descuido de Litus revela sua posição e a líder dos drows, uma clériga da deusa Aranha Loth, comanda que os seus subalternos façam uma linha de defesa enquanto o mago drow adentra na tumba e rouba o artefato.



Drows



Armadilha - Névoa Ácida/Venenosa

Felizmente, o barulho da armadilha alerta Ellion e Shrek que correm em direção aos demais. Os guerreiros drows fazem uma parede de escudos e Litus tenta recuar mas a névoa ácida é densa e o coloca a beira da morte. Osborn no entanto, usa sua braçadeira mágica e, estando invisível, começa a se esgueirar pela tumba e desviar dos drows que focam sua atenção em Litus.

Shrek e Ellion chegam no combate e conseguem derrubar os guerreiros. Shrek também consegue destruir alguns dos dutos que estavam injetando a névoa na câmara e com isso, ele consegue ganhar tempo para que Osborn consiga desarmar a armadilha. Além da névoa ácida, a armadilha possui um efeito aleatório onde algumas das estátuas da câmara disparam raios mágicos ou efeitos secundários em pessoas próximas delas. Por sorte do destino ou bênção de Tymora, os efeitos secundários atingem o mago que estava tentando roubar o artefato. Osborn vê o mago drow ser atingido por duas colunas de chamas e ser reduzido a cinzas.

A clériga drow também não consegue repelir os esforços conjuntos do grupo e perece. Os heróis desativam a armadilha e vasculham a tumba. O segundo pedaço da lightbringer é encontrado e recuperado. A arma capaz de derrotar o dragão de sombras está cada vez mais próxima de ser reconstruída.

CAPÍTULO 18: PRELÚDIO DA BATALHA DE TEMPUS

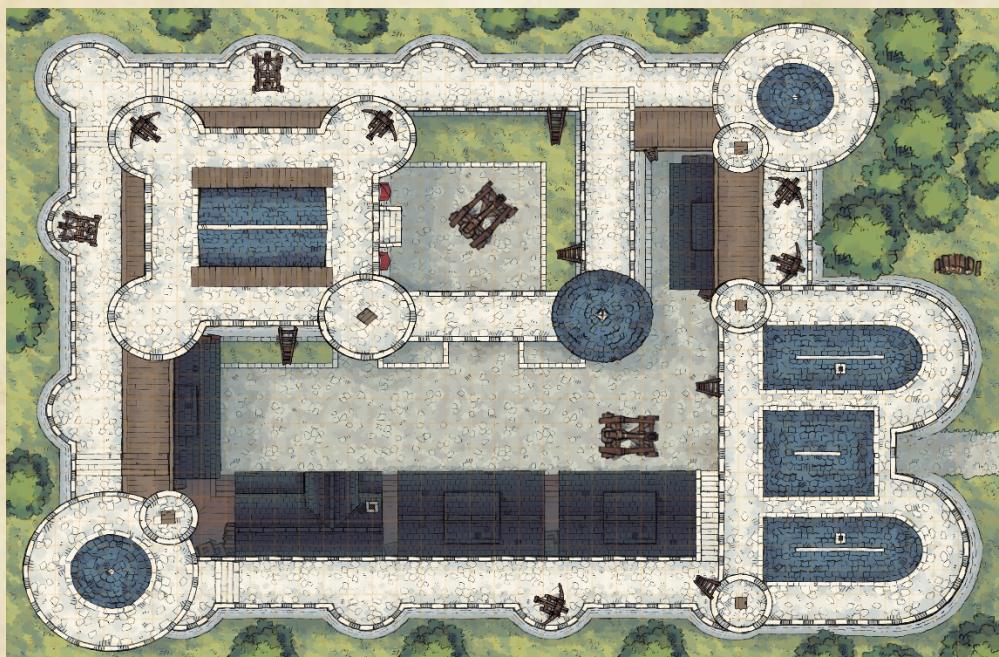
Ao sair das catacumbas, os heróis encontram a pacata vila de Hap praticamente abandonada. Os gigantes que estavam vindo atacar a cidade haviam acuado as pessoas do vilarejo no templo da cidade. Entretanto, os clérigos de Tempus que residiam no templo próxima a cidade vieram no auxílio deles.

Afugentando os gigantes, os clérigos ajudaram a evacuar a cidade. Os aldeões fugiram para as muralhas do templo de Tempus. Uma vez que Tempus é o deus da guerra, o seu templo na verdade é uma pequena fortaleza guarnevida o suficiente para resistir as investidas dos gigantes.

Com a vila deserta os heróis encontram um mensageiro que esperava o grupo com meia dúzia de cavalos. O mensageiro repassa a mensagem de que apesar dos clérigos terem sua fortaleza, eles precisam do auxílio dos heróis para repelir o castelo nas nuvens – a fortaleza móvel dos gigantes – que está em curso de colisão com o templo.

Montando nos cavalos, os heróis cavalam em direção ao templo. No horizonte, é possível ver o castelo indo em direção ao templo. Com sua visão apurada, Shrek também observa gigantes atirando pedras das muralhas do castelo. Ele também vê que alguns dos gigantes estão montados em pequenos dragões de sombras que circundam o castelo. Relâmpagos queimam as plantações humanas enquanto propulsionam o castelo na direção do templo.

Uma batalha formidável está prestes a acontecer. O deus da guerra – Tempus – se regozija em seu plano divino. Há tempos os seus servos não são colocados a prova e ele observa de perto como a batalha se desenvolverá.



CAPÍTULO 19: BATALHA NO TEMPLO DE TEMPUS

O vento gélido corta a tensão dos heróis e clérigos de tempus posicionados nas muralhas da fortaleza. O eclipse mágico corta parte da visibilidade, mas não muito distante é possível ver os gigantes de gelo se aproximando do templo. Eles estão montados em dragonetes de sombras, provavelmente crias de Shadraxil. Junto deles, uma estranha nevasca navega pelo ar tão compacta que ele poderia ter forma ou mesmo ser uma criatura.

Aos gritos de Shrek, Litus, Ellion e Osborn, os clérigos começam a atirar setas das pesadas balestras do castelo. Os heróis ordenam que eles foquem seus esforços em derrubar uma das montarias e, com isso, um dos dragonetes cai morto na torre esquerda da fortaleza. Os gigantes de gelo começam a atirar javelins feitas puramente de gelo nos heróis. A nevasca toma forma e um titã de gelo desafia os heróis.

Osborn é o primeiro a engajar o titã, mas após receber um golpe de seu machado ele recua e busca se esgueirar pelas muralhas para atacá-lo de forma furtiva. Ellion engaja com dois dos gigantes de gelo e suas montarias. Devido ao seu posicionamento, é difícil ele percorrer as muralhas do castelo e correr em auxílio de Osborn.

Por sua vez, Shrek entre em fúria e salta pelas torres e muralhas do castelo engajando o titã. Não bastasse sua fúria, ele usa seu elmo mágico e aumenta de tamanho combatendo o titã de igual para igual.



Titã de Gelo



A companhia dos Wyverns Cinzas em suas montarias aladas

Mesmo com Shrek, os heróis estão em menor número e parece uma batalha perdida. Entretanto, a companhia dos Wyverns cinzas que havia recuperado so grifos para atacar o castelo chega em seu auxílio. Pulando de suas montarias, os mercenários combatem os gigantes e viram a maré da batalha.

Os furiosos golpes de Shrek conectam no titã de gelo e sua pele cristalina racha a cada martelada da arma de Shrek - princesa. Num intimidador golpe final, princesa estilhaça o titã e absorve parte de sua energia mágica - agora emitindo uma aura gélida e ameaçadora.

Os heróis saem triunfantes da Batalha do Templo de Tempus.

CAPÍTULO 20: SOLANO O ESCOLHIDO DE TEMPUS

Durante toda a batalha, vários dos clérigos de tempus morreram contra os gigantes e o capitão/alto clérigo da fortaleza não estava no campo de batalha.

Shrek confrontou o sumiço do capitão e disse que ele era uma vergonha para o deus da guerra. Feliz com o resultado da batalha e, de fato, insatisfeito com a postura de seu servo, Tempus falou com os sobreviventes da batalha, dizendo:

Capitão! Você é uma vergonha para os seus subalternos! Você não deveria brandir armas e sim enxadas, elas o servem melhor. Eu Tempus reinvindico seu poder de entrar em comunhão comigo, de hoje em diante você não será nada mais que um camponês!

Solano - clérigo de Tempus - e membro da companhia dos Wyverns cinzas. Eu vi você arriscando sua vida no campo de batalha. Eu vi diversas provações pelas quais você passou e como elas moldaram seu caráter assim como o martelo de um ferreiro castiga uma espada antes dela estar pronta para a batalha.

Eu Tempus o abençoo. De hoje em diante, serás meu escolhido nos planos mortais! Vá e grite meu nome nas batalhas que virão!

CAPÍTULO 21: ATAQUE AO CASTELO NAS NUVENS

A companhia dos Wyverns deixa os heróis e se encarrega de proteger o templo de Tempus enquanto os heróis se preparam para atacar a fortaleza dos gigantes - o castelo das nuvens.

Apesar do último combate ter custado quase todos os recursos dos heróis, a benção de Tempus curou as feridas do grupo e os reenergizou para mais uma batalha. Quais perigos esperam o grupo dentro do castelo?



Castelo nas Nuvens

CAPÍTULO 22: GURLLANG, O REI FURIOSO

Montados em seus grifos, os heróis atacam a fortaleza voadora. Shrek usa de seus poderes e comunhão com o espírito da águia para ter uma visão periférica do castelo e encontrar o melhor ponto de ataque. Guiados pelo espírito da águia, os heróis atacam de assalto os jardins do castelo onde eles enfrentam um gigante da morte e um batalhão de mortos-vivos.

É um combate rápido e sem grandes casualidades. Os heróis continuam seu caminho adentrando no castelo. No salão principal, eles encontram Gurllang, o rei dos gigantes. Ele está acompanhado de sua filha, Esther e ambos estão furiosos pelas tantas derrotas que eles sofreram perante os heróis do vale.

Gurllang saca sua espada e parte para o combate, enquanto sua filha prepara poderosas magias para proteger o seu pai. Hasgard é mais rápido que a gigante e é capaz de bani-la para um outro plano, aprisionando-a lá enquanto que o grupo concentra seus esforços contra Gurllang que urra em fúria e cada um dos balanços de sua espada trovejante destrói parte das muralhas de seu castelo. Mesmo sendo um formidável oponente, sozinho o rei não é páreo para o grupo e parece em batalha.

CAPÍTULO 23: UMA ALIANÇA INUSITADA

Após derrotar Gurllang, a magia de Hasgard expira e Esther volta ao plano material. Sozinha, ela se rende e promete ajudar os heróis na batalha contra Shadraxil. Ela também entrega ao grupo o último pedaço da lightbringer. Dizendo que Shradaxil estava escravizando os gigantes e tornando os que se opunham à ele em gigantes da morte. Cansada de ver seu povo sofrer, ela diz que os gigantes se juntarão aos heróis para o combate final.

CAPÍTULO 24: NOITES CALMAS ANTES DA ESCURIDÃO

Após conseguir todos os pedaços da lightbringer, os heróis se reunem em Lua Alta. Na capital do vale profundo, eles pesquisam como usar a arma para derrotar Shadraxil. Há alguns dias antes que os exércitos das forças aliadas marchem para os picos da tempestade - onde o dragão repousa.

Neste meio tempo, os aventureiros fazem pequenos preparos, se despedem de entes queridos, ou meditam para a batalha que está por vir.

Ellion peregrina para a árvore cerejeira de Corellon. Ele pede para que o Deus o abençoe e uma pétala de cerejeira cai na sua espada - a lâmina da floresta. A lâmina da arma muda de cor, exibindo agora um padrão rajado nas cores da flor de cerejeira.

Shrek se junta aos cavaleiros do vale do Arco. Ele lidera as tropas que marcham para o pé da montanha, derrotando várias ameaças que poderiam ter causado imprevistos na batalha por vir.

Um aliado há muito recluso retorna para ajudar na batalha final - **Delírio** o mago ilusionista e o seu pequeno familiar pregador de peças, Phooka.

Os demais aventureiros descansam até que é chegado o dia das forças aliadas lutaarem pelo destino das terras dos vales.



Picos da Tempestade

CAPÍTULO 25: ATAQUE AOS PICOS DA TEMPESTADE

As tropas aliadas atacam as forças inimigas na base dos picos da tempestade. A estratégia é simples, chamar a atenção do dragão e permitir que os heróis sigam por uma trilha rochosa até o topo da montanha, onde eles poderão salvar Lathander, o Deus do sol que está aprisionado.

Os líderes da terra dos vales se despedem dos heróis e desejam que a deusa da sorte possa abençoá-los. Esta seria a última vez que os heróis veriam muitos dos rostos que lutaram tantas vezes ao lado deles.

CAPÍTULO 26: BATALHA ARCANA

O grupo segue pela trilha rochosa pelas montanhas. É uma subida íngrime até que eles cheguem num planalto que leva a um antigo castelo que possui corredores e passagens subterrâneas até o pico da montanha.

Os heróis seguem em marcha rápida até os portões do castelo, mas **Muchbeer** percebe algo errado. Ele percebe criaturas invisíveis os cercando e assim que ele alerta os demais da presença das criaturas todos escutam uma voz ecoando distante:

"Heróis, Hasgard fez um pacto comigo e eu os ajudei na batalha de Lua Alta. Entretanto, ele não cumpriu com sua promessa e deve vários itens mágicos. Eu vim fazer com que ele cumpra sua promessa! Os magos vermelhos agora juram aliança à Shadraxil, que nos forneceu vários dos artefatos arcana de seu vasto tesouro"

Dito isto, Garren Garrett, líder de um enclave Thay ataca os heróis com uma esfera vitrólica. Uma poderosa magia arcana que explode em ácido ferindo vários dos membros do grupo. Além do mago, as criaturas invisíveis se revelam. São golens, criaturas inanimadas que servem um único propósito: proteger o seu mestre.

Garrett escolheu bem o terreno onde ele interceptaria o grupo. Há no mínimo 120 pés o separando de onde o grupo enfrenta os golens e ele bombardeia todos com magias de longo alcance.



Garrett

A batalha se estende e Shrek e Ellion engajam os golens enquanto Muchbeer usa sua braçadeira de invisibilidade para se esgueirar e atacar o mago. Delírio também usa de sua magia para se teleportar e se aproximar do mago vermelho.

Percebendo isto, o mago lança um dedo da morte contra Muchbeer que ao receber a magia fica a beira da morte. Shrek e Ellion derrubam o golemon e correm para auxiliar seus amigos. Garrett jura que levará ao menos um para o túmulo e atira mais um dedo da morte contra Muchbeer. Felizmente, Delírio consegue lançar uma contra-mágica e proteger seu pequenino amigo. Finalmente, Shrek e Ellion chegam no combate e os esforços conjuntos do grupo derrotam o mago.

Estranhamente, o último golpe que acerta Garrett não quebra seus ossos, ou despeja seu sangue. Ao invés disso, o mago se estilhaça em gelo e flocos de neve. Como um mestre das artes arcana, Delírio sabe que eles derrotaram um simulacro - uma cópia ilusória do mago.



Golens de pedra comandados por Garrett



Delírio duela contra Garrett

CAPÍTULO 27: O ÚLTIMO VÔO DOS WYVERNS CINZAS

No campo de batalha, **Barbarin** o louco discute com o restante da companhia dos Wyverns cinzas. Ele diz que apesar dos heróis terem os pedaços da lightbringer e serem aventureiros mais experientes, ele não deixaria eles levarem a melhor contra Shadraxil.

O dragão havia matado mais da metade da companhia, o corrompido e feito várias atrocidades. Era uma questão de honra se vingar do dragão. Ele diz para os demais membros que caso eles queiram, eles podem continuar no campo de batalha, mas que ele, Barbarin - o louco - iria ter sua vingança.

Concordando com ele, **Jassan** e **Alberich** se juntam ao bárbaro e partem para se juntar aos heróis do vale e lutar contra o dragão.

CAPÍTULO 28: KEGAN O CORROMPIDO

Chegando no topo da montanha, os heróis veem Lathander aprisionado. Ele está acorrentado a um altar e seis brazeiros ao seu redor emanam um fogo verde que queima e drena a energia vital do Deus.

Os heróis escutam o bater de asas e vem a sombra do dragão vindo na direção deles. Entretanto, a sombra mergulha e se mescla a sombra de uma figura ameaçadora e gigantesca - Kegan, o cavaleiro corrompido.



Kegan, o corrompido

Kegan era um dragão púrpura e um matador de dragões. Ele foi o responsável pela morte de Shadraxil. Na verdade, sua captura em uma armadilha mágica que prendeu o dragão.

Encarregado de guardar a armadilha, Kegan construiu a fortaleza no cume dos picos trovejantes. Entretanto, com o passar dos anos, a magia do dragão começou a enlouquecer o cavaleiro e pouco a pouco, ele se corrompeu.

Se tornando o avatar de Shadraxil, Kegan maquinou a liberação do grande dragão de sombras e drenando a energia de Lathander, seu plano estaria completo. Dizendo essas palavras, Shadraxil se levanta das sombras do cavaleiro e toma forma novamente. O dragão e seu cavaleiro corrompido se preparam para a última batalha.

Shadraxil alça vôo e usa seu sopro para criar uma barreira impedindo que os cavaleiros cheguem no altar. Enquanto isto, Ellion e Shrek engajam o cavaleiro. Ellion - o demônio das lâminas - usa de toda a sua maestria élfica e desfere vários ataques contra Kegan. Recebendo todos os golpes, Kegan ainda fica de pé e Ellion se impressiona com a força do cavaleiro. Enquanto isto, Muchbeer e Delírio usam tanto sua braçadeira de invisibilidade quanto magias de ilusão para avançar pelo campo de batalha.

Os wyverns chegam ao cume da batalha e se juntam aos heróis do vale na batalha contra Kegan e o dragão. Vendo que os heróis estão em maior número, Shadraxil usa de sua influência corrupta e começa a influenciar Muchbeer, que resiste ao dragão mas começa a ter sua mente despedaçada.



Muchbeer a beira da insanidade

Entre sopros de energia necrótica, golpes de espada de Kegan e espectros (vítimas do dragão) que emergem das chamas negras, os heróis do vale estão a beira da derrota. Será que há esperanças? Será que Lathander será salvo?



Shadraxil

CAPÍTULO 29: A ÚLTIMA BATALHA - LUZ VS ESCURIDÃO

Apesar da influencia de Shadraxil, Muchbeer consegue ter um momento de clareza e ele analisa o campo de batalha. Voltando sua atenção para outros aspectos se não o dragão, ele percebe três braceiros no campo de batalha. Ele olha para Delírio e antes que ele possa conectar três braceiros, três pedaços da Lightbringer... o mago também faz a mesma conexão.

Ambos jogam os fragmentos que eles possuem nos braceiros e o fogo verde que drenava a energia de Lathander se extingue. Não somente isto, mas o ritual ricocheteia e fogo radiante queima Shadraxil. O dragão grita de dor e olha enfurecido para ambos.

Neste meio tempo, Barbarin, Ellion e Shrek derrotam Kegan. Agora que Lathander não tem mais tantas de suas energias drenadas, Hasgard consegue invocar o poder de seu Deus e curar seus aliados no campo de batalha.

A batalha prossegue e os heróis conseguem lançar o último fragmento da lightbringer no último brazeiro. Interrompendo assim o ritual. Enfurecido, Shadraxil contra ataca. Vários dos heróis do vale estão a beira da morte e os membros da companhia do wyvern cinza também estão bastante feridos.

Vendo o decorrer da batalha e tendo lembranças de tantos dos membros da companhia que pereceram contra o dragão Barbarin entra em uma fúria frenética e investe contra o dragão. Barbarin pula contra o dragão e acerta a primeira machadada. O dragão leva o golpe e dá um passo pra trás. Barbarin grita. Shadraxil se levanta nas patas traseiras e se praprara pra contraatacar dizendo "*Barbarin você é valoroso eu lhe tornarei meu general uma segunda vez. E dessa vez você não sairá de minhas garras.*" Abrindo suas asas os olhos de Shadraxil brilham e o dragão tenta corromper o anão de novo. O bárbaro pega o seu machado de duas mãos, bate três vezes com o cabo da arma contra a própria cabeça pra se livrar da dominação e dá um segundo ataque.

Shadraxil cabaleia e abre a guarda olhando assustado para o bárbaro aos seus pés que aproveita o momento e pula com o machado no peito do dragão, desferindo o golpe final. Seu machado desliza sobre a pele escamosa da criatura que cai morta aos pés de Barbarin.



Barbarin contra Shadraxil

CAPÍTULO 30: EPÍLOGO

Recobrando suas forças, Lathander se ergue e agradece aos heróis e a companhia dos Wyverns pelos seus atos heróicos. O deus emana uma energia radiante que praticamente cega todos no campo de batalha. Seu corpo divino sobe aos céus e luz perfura o eclipse solar que até então lançava suas trevas contra as terras dos vales.

Liberto, Lathander lança uma lança solar nas fundações da fortaleza de Kegan destruindo não só o castelo como também o dragão de uma vez por todas.

Ao pé da montanha, as forças aliadas tiveram uma vitória esmagadora contra o pouco que restava das forças do dragão. Encandeados pela luz divina, drows, orcs, e criaturas da noite recuam ou fogem do campo de batalha. Triunfantes, os heróis do vale e a companhia tem seu merecido descanso.



Os heróis triunfam contra Shadraxil

Algum tempo após a batalha, Hasgard parte para os domínios de Thay, jurando vingança contra Garren Gareth. Shrek e Muchbeer se juntam ao anão. Ellion segue fazendo trabalhos mercenários e muitos contam a lenda do demônio das lâminas. Por fim, Delírio segue seus estudos arcânicos na companhia de seu travesso familiar.

Em uma taverna barulhenta, os Wyverns Cinzas sentam e discutem o futuro da companhia. Não há mais guerras ou grandes perigos na terra dos vales. Jassan abre o mapa dos reinos esquecidos e aponta para o norte. As **Fronteiras Prateadas** meus nobres amigos, há moedas e perigos suficientes para nós no norte. Os mercenários dão um sorriso sagaz e sonham com as aventuras que estão por vir.



REGIÕES E NPCs

LUA ALTA

Theremen Ulath - Meio-elfo lorde de Lua Alta



Theremen Ulath

VALE DA CICATRIZ

Garren Gareth - Líder do conclave Thay



Garren Gareth - Líder do Enclave Thay

COMPANHIA DOS WYVERN CINZAS

A companhia dos Wyverns cinzas opera por toda a região dos vales. A maioria de seus membros são combatentes experientes, mas alguns poucos druidas, bardos e feiticeiros se afiliam a companhia e preenche as lacunas mágicas/arcanas do grupo mercenário.

MEMBROS CONHECIDOS

Khemed Jassan - Humano ranger mestre das bestas

• Bagheera - pantera negra

Shrak - Meio-orc bárbaro frenozy berseker

Shruk - Meio-orc guerreiro campeão

Alberich Ironfist - Anão ranger caçador

Solono Muchbeer - Humano clérigo da guerra

DipnLik - Halfling ranger caçador

Barbarin - o louco - Anão bárbaro frenozy berseker

• Barbarin o negro - Sombra maior

MORTOS EM COMBATE 💀

- **Balim Ironfist** - Anão paladino de Moradin
- **Errich Leagallow** - Halfling druída do gelo
- **Zenthiel Cleef** - Humano paladino
- **Aghamenon Stonerage** - Anão guerreiro cavaleiro
 - Pumba - javali gigante
- **Lindon Le Petit Gato** - Tabaxi ladino

WYVERN CINZAS

Jassan



Muchbeer



Zenthiel



Aghamenon



Alberich



Balim



Barbarin



Leagallow



DipnLik



Shrak



Shruk



Lindon

