

ARCHENDALE: CICATRIZES DE UMA GUERRA

UM ESPÍRITO VINGATIVO CAÇA FAMÍLIAS NOBRES QUE DERROTARAM O SENHOR DO VALE DE SESSREN.

TEMENDO POR SUA VIDA, O LORDE BALDUR BALDA CONTRATA UM GRUPO DE AVENTUREIROS PARA
QUEBRAR A MALDIÇÃO ANTES QUE ELE SE JUNTA A CRIPTA DOS SEUS ANTEPASSADOS.

OS HERÓIS SE VEM NUMA TRAMA MAIOR QUE ENVOLVE OS ZENTHARIM, UM NECROMANTE ANDARILHO E
UM EXÉRCITO ORC PRESTE A MARCHAR SOBRE AS TERRAS DOS VALES.



PREFÁCIO

Fras atrás as terras dos vales foram ameaçadas por um tirano que governou a região do vale de Sessren. Em um esforço conjunto, várias das cidades dos vales se uniram e lutaram contra este tirano. O exército de Sessren foi derrotado, sal foi jogado para que nada florescesse no vale e o seu povo se espalhou como areia no vento. Porém, marcas da antiga guerra ainda assombram a terra dos vales.

Mortes de membros de famílias de nobres que lutaram na guerra estão gerando sussurros e inquietação e temendo por sua vida, o lorde **Baldur Balda** contrata um grupo de aventureiros pra investigar os boatos e quebrar a maldição antes que seu corpo jaza frio e pálido numa cripta.

A aventura se inicia na cidade da Ponte do Arco no vale do arco. O vale do arco é uma das regiões com maior exército dentro da região dos vales e o vale é governado por três lordes em um conselho secreto. Os lordes são publicamente chamados de **espadas** mas sua identidade é conhecida apenas por algumas seletas pessoas.

CAPÍTULO 1: REUNIÃO NA CIDADE

Shrek Jr (Meio-orc bárbaro) e **Hasgard Lothbrok** (anão clérigo de ??) são chamados pelo lorde comandante da cidade da Ponte do Arco para investigar atividades Zentharin na região. Ele diz que, de alguma forma, os Zentharin estão envolvidos com a maldição e pede para os dois se juntarem ao grupo que o lorde Baldur Balda está formando.

Ellion Siannodel (Elfo Ranger/Guerreiro) e **Sr. Galdir Larrai** (Humano bardo) também são atraídos pelo pedido de ajuda do lorde Baldur Balda.

O lorde explica ao grupo sobre a maldição e entrega um anel de sua família caso o grupo precise de algum símbolo da família para rastrear/quebrar a maldição. Há duas possibilidades para que os aventureiros investiguem o problema.

- De alguma forma, um círculo druída sabe sobre as atividades do espírito vingativo;
- Uma poderosa advinhadora está reclusa junta a um grupo de ciganos que tem um acampamento próximo a Ponte do Arco. Os aventureiros podem usá-la para rastrear o espírito.



Cidade da Ponte do Arco

CAPÍTULO 2: O CÍRCULO DRUÍDA

O grupo viaja para a floresta do arco onde eles rastreiam o círculo druída. Os druídas sabem do espírito vingativo e simpatizam com a causa dele porque os humanos que lutaram na guerra jogaram sal no vale de Sessren destruindo a fauna e a flora local.

O grupo luta contra o círculo druida, mas não obtém muitas respostas. Ficando sem opções se não buscar ajuda da bruxa.



Floresta do Arco

CAPÍTULO 3: A VELHA BRUXA

O grupo viaja até o acampamento cigano onde são barrados de entrar armados. **Sr. Galdir Larrai** usa de sua fala mansa para entrar e negociar com os ciganos enquanto **Ellion Siannodel** percebe um pequeno halfling furtando o sinete dado por Balda à Galdir. No meio da confusão, eles descobrem que os ciganos são reféns dos Zentharin e uma emboscada foi armada para roubar o sinete.

Zentharins que estavam disfarçados entre os ciganos revelam sua verdadeiras faces e lutam contra o grupo. Todos com exceção do halfling (que estava dominado) são mortos no combate.



Acampamento Cigano

CAPÍTULO 4: O ESPÍRITO VINGATIVO

A bruxa **Elyn Hawe** usa seus poderes de advinhação e consegue achar um link mágico entre o sinete de Balda e os domínios do espírito vingativo.

Ela abre um portal para os domínios da criatura e o grupo entra no portal para acabar de uma vez por todas com a ameaça.

Em um cemitério no plano das sombras o grupo luta contra o espírito - um esqueleto gigante usando uma armadura pesada e uma grande clava. A criatura é derrotada e o grupo foge enquanto o plano do espírito implode.



Espírito Vingativo

CAPÍTULO 5: UMA SOMBRA AINDA MAIOR

Enquanto eles fogem, o grupo é amaldiçoado por algo. Eles descobrem que a criatura que eles mataram era apenas um algoz do espírito real e mesmo que enfraquecido, a ameaça continua. Ainda pior, o grupo começa a ter pesadelos e não consegue descansar por conta dessa ameaça.

Enamorado pela aprendiz da bruxa, **Sr. Galdir Larrai** deixa o grupo para trás. O halfling - **Osborn pé de cana** - que estava dominado tem algumas pistas sobre os Zentharin e é educamente *convidado* a se juntar ao grupo.

CAPÍTULO 6: EM BUSCA DE DESCANSO

O grupo viaja de volta para a cidade da Ponte do Arco. No caminho, eles descansam num campo de batalha onde um paladino de Helm pereceu. A região onde a espada do paladino ficou encravada é uma região sagrada e o grupo consegue descansar em paz.

Durante a viagem, eles se veem no meio de uma luta entre um troll e hienas gigantes.

Nos demais dias de viagem o grupo é perseguido por pesadelos, mas em um deles **Shrek Jr** usa toda a sua fúria e força de vontade e afasta a ameaça do grupo... por hora.



Campos onde a espada de Helm descansa

CAPÍTULO 7: UMA ESPADA QUEBRADA

Ao voltar a cidade, o grupo percebe que há grande atividade militar e eles descobrem que, enquanto eles procuravam quebrar a maldição, uma das espadas foi assassinada.

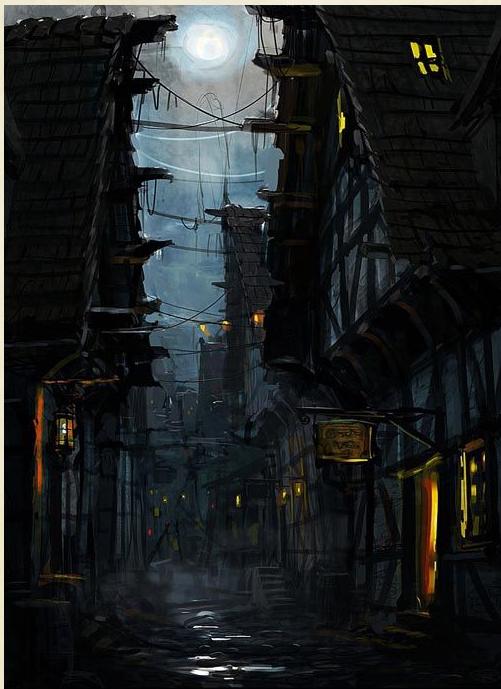
Há grande comoção entre as casas nobres, mas ao mesmo tempo a moral da cidade está destruída. Os cavaleiros do arco tentam reestabelecer a ordem na cidade e ao mesmo tempo, encontrar os culpados.

O grupo é encarregado de ajudar nas buscas pelos assassinos.

CAPÍTULO 8: PERSEGUIÇÃO NA CIDADE BAIXA

Buscando pelos assassinos na cidade baixa, **Ellion Siannodel** e **Osborn** vão a estalagem do **Candelabro amaldiçoado** e entra em contato com o ilusionista **Delírio** (Humano mago ilusionista) para descobrir mais sobre os últimos rumores no submundo.

Shrek Jr e **Hasgard Lothbrok** patrulham as docas em busca de mais informações. O grupo se reune quando dois suspeitos saem da estalagem. Uma perseguição inicia nas vielas da cidade.



Viela na cidade baixa

CAPÍTULO 10: ASSASSINOS ZENTHARIN

Perseguindo os suspeitos, o grupo chega nas docas da cidade baixa e numa velha peixaria eles lutam contra assassinos Zentharin. Eles derrotam os vilões mas descobrem que uma figura encapuzada fugiu com um frasco que presumidamente contém o sangue da espada assassinada.

Entre os espólios da batalha, o grupo acha um contrato entre essa figura encapuzada e o assassino Zentharin.

Mais uma vez, os serviços da bruxa **Elyn Hawe** são usados para rastrear a enigmática figura. Eles descobrem que ela partiu para as terras do vale de Sessren e o grupo parte em seu encalço.

Hasgard Lothbrok fica para trás para investigar uma forma de matar de uma vez por todas o espírito. Ele descobre que a espada abençoada de Helm que está no campo de batalha pode ser usada para desferir um golpe final da criatura sombria e acabar com ela de uma vez por todas.



Assassino Zentharin

CAPÍTULO 10: TAMBORES DE GUERRA

No vale de Sessren, o grupo rastreia a figura encapuzada até as ruínas da antiga capital do vale. Na viagem, o grupo é emboscado por batedores Orcs e um ogro mago. Num surto de adrenalina, **Ellion Siannodel** investe contra o capitão dos batedores e o derruba antes que este pudesse sequer reagir.

Nas ruínas, eles descobrem um exército formado por orc, goblinóides e gigantes. Com o auxílio das habilidades de sobrevivência de **Ellion Siannodel**, furtividade de **Osborn** e das ilusões de **Delírio**, o grupo passa sorrateiramente pelo exército e suas guarnições e chega na câmara onde um ritual macabro está sendo realizado.

Hasgard Lothbrok se junta a um grupo formado por **Mara Ellen** (Meia-elfa ladina), **Gery Arrot** (Humano Paladino) e **Aldoror** (Elfo druida da campina) e recuperam a espada. Sentindo a intervenção de deuses malignos, Helm intervém e teletransporta os heróis para a terra do vale de Sessren.



Entreponto Orc

CAPÍTULO 11: RITUAL MACABRO

A figura enigmática se revela um necromante Zentharin que está tentando reviver o espírito vingativo. Enquanto o necromante realiza um ritual negro com o sangue do espada assassinado, o grupo luta contra construtos de carne e horrores de elmo que bloqueiam o seu caminho.

Em uma batalha que drena quase todos os recursos dos heróis, o necromante é derrotado. Entretanto, não há garantias de que o ritual foi impedido ou não.

Devido ao conflito e intervenção de deuses benignos e malignos, apenas **Hasgard Lothbrok** se junta ao restante do grupo, os três demais aventureiros estão desaparecidos. Ainda pior, a espada de Helm estava com **Gery Arrot** e o grupo não tem ideia de seu paradeiro.



O necromante!

CAPÍTULO 12: FUGA

Batedores orcs escutaram os gritos de batalha na câmara do necromante e parte em perseguição dos heróis. Eles fogem pelas terras áridas do vale de Sessren com um exército marchando atrás deles.

O grupo foi emboscado por batedores orcs montados em wyverns. Eles lutaram bravamente para derrubar os inimigos o mais rápido possível (antes que o exército inimigo os alcançasse). Após o combate, o grupo pensou que havia despistado os batedores, mas shamans dos gigantes invocam o **terror que rasteja** - um gigantesco verme púrpura que tomou a região como seu terreno de caça.

Fugindo desesperadamente da criatura e do exército, eles adentram um conjunto de cavernas descobertas pelos olhos atentos de **Ellion**. Entretanto, o terror segue no encalço do grupo e eles ainda precisam recuperar a espada de Helm, crucial para destruir o espírito vingativo.



O terror que rasteja

CAPÍTULO 13: TEIAS DE LOTH

O terror que rasteja foi derrubado pelo grupo. Eles adentram as masmorras da antiga cidade do vale de Sessren. Seguindo pelos túneis, eles se deparam com um ninho de aranhas e uma pessoa presa dentro de um casulo.

Osborn sorrateiramente se aproxima do casulo e descobre **Mara Ellen** presa. Uma dríade caminha entre as teias e ataca o grupo juntamente com dois escorpiões gigantescos. Apesar de suas magias de encantamento e teias que imobilizam ou diminuem a mobilidade do grupo, os esforços conjuntos dos aventureiros é mais do que suficiente para derrubar a criatura.



Catacumbas



Dridor

CAPÍTULO 14: O SENHOR DAS SOMBRAS

Mara Ellen explica ao grupo que ela fugiu junto com **Aldoror** para encontrar o grupo enquanto **Gery Arrot** lutava contra o senhor das sombras. Por serem mais fracos, eles sabiam que não poderiam derrotar a criatura e Gery ficou para trás para ganhar tempo.

Por saber que o grupo era uma das últimas esperanças do vale do Arco, Mara e Aldoror fugiram com a espada abençoada de Helm. Entretanto, no caminho eles foram emboscados por uma dríade e dois escorpiões gigantes. Aldoror pereceu em combate e Mara foi capturada em um casulo de teias.

Adentrando nas catacumbas, o grupo enfrentou a dríade e libertou Mara, que então entregou a espada à **Hasgard**. Guiados por ela, o grupo regressa ao salão do senhor das sombras e lá o corpo de Gery jaz pálido no chão.

Uma criatura nefasta com um elmo de morcego e olhos vermelhos está em pé perante o corpo. O senhor das sombras proclama que sua ira logo irá se estender pelo vale do Arco e muito em breve, pelos demais vales. Cabe aos aventureiros pararem a criatura.

Uma estrondosa batalha se inicia onde o senhor das sombras invoca um cão infernal como montaria e, de dois portais para o plano infernal, diabretes e demônios menores são invocados de tempos em tempos. **Hasgard** usa sua fé e bane a criatura de volta aos reinos infernais. Sem sua montaria, o senhor das sombras luta só contra o grupo invocando muralhas de fogo da sua espada flamejante. Pouco a pouco, o grupo começa a se enfraquecer com a aura nefasta que sai da criatura, mas os esforços conjuntos de **Shrek Jr** e **Ellion** também minam as forças vitais do senhor das sombras.

Em uma fúria de golpes, a espada da tempestade de **Ellion** brilha com energia arcana e em um acerto crítico trovões ecoam pelas catacumbas. O senhor das sombras jaz em forma espectral jurando vingança mais uma vez, porém **Hasgard** poem um fim ao seu reino das trevas trespassando o espírito com a espada de Helm.



Senhor das sombras

EPÍLOGO

Com a derrota do senhor das sombras, o grupo escapa das catacumbas e retorna à superfície. Do topo de uma coluna, eles veem o exército orc se preparando para marchar contra a terra dos vales. Porém sem a liderança do necromante ou do senhor das sombras, os clãs orcs estão desorganizados e caos impera entre as tropas.

O motivo para o caos das tropas orcs são os cavaleiros do vale do Arco que, liderados por Richfield, investem em direção as tropas inimigas enquanto bolas, relâmpagos e flechas cobrem os céus. Em uma batalha rápida e sem muitas casualidades, a maioria dos orcs perece e os sobreviventes fogem para as colinas.



Cavaleiros do vale do Arco

O grupo é sagrado como **campeões do vale do Arco**. A espada de Helm é retornada ao seu lugar de origem. **Shrek** procura formas de encantar seu martelo - carinhosamente chamado de princesa - para aventuras futuras. **Ellion** escuta falar de caravanas atacadas por drows entre a cidade do Arco e Lua Alta e parte no encalço das criaturas. **Hasgard** começa a treinar entre os cavaleiros do vale do arco para melhorar suas habilidades marciais. **Osborn** segue sua vida boêmia enquanto procura por mais tesouros e itens mágicos.

Delírio retorna ao candelabro amaldiçoado e a sua vida no submundo. **Mara** segue fazendo missões para os cavaleiros do vale do Arco. **Sr. Galdir** continua sua vida com os ciganos. **Gery** e **Aldoror** são velados nas criptas dos cavaleiros e lendas falam do sacrifício desses nobres cavaleiros.

E assim se encerram as aventuras do grupo no vale do Arco. Novas aventuras os esperam no vale da Cicatriz!



Bardos cantam a empreitada dos campeões



... mas vida segue no vale do Arco e novos perigos aguardam o grupo

REGIÕES E NPCs

CIDADE DA PONTE DO ARCO

Capitão Richfield - Lorde comandante dos cavaleiros da cidade da Ponte do Arco

- Contato com os cavaleiros do vale do arco
- Sabe de ameaças e rumores do vale do arco e talvez de vales vizinhos

Cavaleiros do Arco

- **Mara Ellen** - Meia-elfa ladina
- **Gery Arrot** - Humano paladino de Helm
- **Aldoror** - Elfo-selvagem druída círculo da campina



Capitão Richfield

ESTALAGEM DO CANDELABRO AMALDIÇOADO

Wylls Aber - Dono da estalagem

- Contato com o submundo
- Sabe *até certo ponto* o que guildas de ladrões ou assassinos estão tramando



Mara Ellen



Gery Arrot

ACAMPAMENTO CIGANO

Elyn Hawe - Velha bruxa líder dos ciganos que perambulam pelo vale do arco

- Poderosa maga adivinhadora.
- Não se aventura mais por sua idade
- Treina a sua bela e jovem aprendiz **Adriel**

Adriel - aprendiz de Hawe

- Galdir ficou com os ciganos para tentar conquistar o coração da cigana



Elyn Hawe

CÍRCULO DRUÍDA

Ramuh - um velho druida elfo-selvagem que comanda o círculo da floresta do Arco. Ele não perdoa os humanos que lutaram na guerra do vale de Sessren porque, ao invés de punir apenas os tiranos da região, os humanos destruiram a fauna e flora de um vale que outrora era fértil e cheio de vida.

- A vida de Ramuh foi pouparada por Ellion
- Ramuh é um contato importante para assuntos relacionados à natureza e geografia da terra dos vales



Adriel



Ramuh