

HEROICO

1-10

“Esta é uma missão para heróis que tenham mostrado seu valor na defesa de outros. Se a evidência que vocês descobriram é verdadeira, o Cerco à Fortaleza Bordrin era apenas uma demonstração de uma campanha maior, contra a qual Overlook e o Vale Elsir não podem suportar muito tempo. Eu vou falar-lhes sobre o Veio Karak, e de riquezas perdidas com as quais nós devemos defender nossa terra contra a guerra que se aproxima.”



AS MINAS PERDIDAS DE KARAK



Por Greg A. Vaughan
e James Larrison
Ilustração de Wayne Reynolds
Rob Alexander e Ryan Barger

Cartografia de Mike Schley

“As Minas Perdidas de Karak” é uma aventura para cinco personagens de 6º nível. Os personagens devem estar no meio do 7º nível lá pelo fim dessa aventura. Esta aventura é a sequência de “A Fenda Sombria de Umbraforge” e quarta parte da série de aventuras *Escalas da Guerra*. Entretanto, com algumas modificações, ela pode ser jogada como uma aventura única ou integrada em uma campanha em andamento em uma área onde um reino não poderia uma vez ter existido.

HISTÓRICO DA AVENTURA

A cidade de Overlook localiza-se na base das Montanhas Morada do Rochedo na porção leste do Vale Elsir. Este antigo reduto foi o centro de um reino não ancestral que uma vez dominou o vale, mas que caiu na obscuridade gerações atrás.

Entretanto, poucas lembranças existem deste reino perdido ou de seu povo que se aventurava por todas as partes naqueles dias. Um clã não – o Ferrocaído – promoveu expedições à procura de riqueza mineral nos desertos além de Espinho Agreste a sudoeste do Vale Elsir. Lá, eles estabeleceram uma mina que eles chamaram de Veio Karak, depois do primeiro não do Clã Ferrocaído cair em sua defesa.

Durante longos anos, Karak tornou-se uma lendária fonte de riqueza na medida em que sua população descobria depósitos de ouro, prata e outros metais preciosos debaixo das areias do deserto. Um depósito de suprimentos foi estabelecido nas fronteiras do deserto para atender às caravanas que viajavam entre a mina e o Vale Elsir, mas a localização do Veio Karak foi mantida como um segredo bem guardado. Apenas membros do Clã Ferrocaído sob juramento já fizeram a caminhada final da jornada através das areias.

Anões mantêm seus segredos sob grande sigilo, e sua preocupação é redobrada quando se refere às riquezas escondidas. Então foi assim que o segredo de Karak eventualmente se tornou também sua queda. Sob a pressão de monstros saqueadores, famintos e tribos humanas nômades, o reino não do Vale Elsir declinou. Como seus recursos foram taxados passados o ponto de rompimento, as fronteiras do reino começaram a contrair mais e mais, então seu território imediatamente encolheu até que restasse apenas Overlook. Em tempo, tempestades de areia atingiram as regiões agrestes a sudoeste e o armazém militar de Karak foi abandonado. Logo, todos os contatos com a mina foram esquecidos, e o Veio Karak foi consignado à história.

SINOPSE DA AVENTURA

Depois dos sucessos em “Cercos à Fortaleza Bordrin” e “Fenda Sombria de Umbraforge”, os PJs estabeleceram alguma reputação para eles mesmos em Overlook. O grupo é introduzido a um não rico chamado **Bram Ferrocaído**, um membro do Consócio Elsir e descendente do clã Ferrocaído.

Bram confia aos PJs sobre a recente descoberta de um pergaminho conectado ao shadarkai negociante de armas Sarshan. Bram acredita que o pergaminho detalha a localização do Veio Karak – uma mina pertencente ao seu clã e que ficou perdida por gerações. Bram espera que se a mina for encontrada, sua riqueza possa ser usada para defender Overlook e o Vale Elsir contra o iminente conflito que os PJs viram alusão após estarem no Pendor das Sombras.

Seguindo as direções do pergaminho ancestral, o grupo rumo para o sul, passando pelo Oeste Profundo e as terras áridas conhecidas como Espinho Agreste. Lá, eles são atacados pelos anões guerreiros de um clã rival que seguiu os rumores da

descoberta de Bram. Eles também encontram um viajante chamado **Mag Blackthorn** de quem eles podem pedir orientações para atravessar as traiçoeiras regiões agrestes.

Além do Espinho Agreste, os PJs vão para Dunesend – uma pequena aldeia na fronteira do deserto, controlada por um gnoll cruel chamado o Guardiã. Após derrotar o Guardiã e seus aliados, os PJs descobrem que a aldeia é mantida cativa por uma misteriosa déspota do deserto que chama a si mesma de Shephatiah, Rainha das Terras Áridas.

O caminho do Guardiã pelo deserto segue uma trilha esquecida para o lar de Shephatiah em uma mina perdida – o Veio Karak. Entretanto, os PJs

MISSÕES

“As Minas Perdidas de Karak” oferece a oportunidade para os PJs ganharem XP de missão em dois lugares. Fornecida aqui, há uma lista de missões, e suas recompensas, na aventura.

Missão Maior – Karak perdida: Os PJs empreendem uma árdua jornada através das regiões agrestes e do deserto numa tentativa de localizar as minas perdidas do Veio Karak. Eles completam esta missão quando retornarem para Overlook, tendo assegurado as minas contra as depredações da Rainha Shephatiah e seus seguidores.

Recompensa: 1.250 XP.

Missão Menor – Salvando Dunesend: A população da minúscula aldeia de Dunesend tornou-se vassala involuntária da Rainha das Terras Áridas. Através da superação da ameaça imediata do tenente de Shephatiah (o Guardiã) e seu rastreamento até Karak, os PJs libertam a aldeia de ameaças adicionais e ganham a gratidão de seus moradores.

encontram as ruínas anãs ancestrais ocupadas e defendidas por salteadores do deserto e criaturas malignas subterrâneas lideradas por uma dríade maligna. Por mais que os PJs subjuguem rapidamente a rainha e seus seguidores, eles não conseguem encontrar nenhum vestígio das minas.

Enquanto aguardam a passagem de uma tempestade de areia, os PJs encontram-se sob ataque de um bando de estranguladores das cavernas assassinos liderados por um troglodita praguejador. Apenas rastreando os passos desses saqueadores os personagens localizam a antiga entrada escondida para as minas. Lá, a verdadeira Shephatiah mantém a sua corte.

Explorando as antigas cavernas anãs, os PJs enfrentam os seguidores de Shephatiah antes de confrontarem a verdadeira Rainha das Terras Áridas – uma poderosa naga. Tendo descoberto uma fenda que conecta as minas ao Caos Elemental, Shephatiah fez do Veio Karak o seu lar. Entretanto, depois de derrotar a naga e seus servos, os PJs descobrem evidências de que a riqueza de Karak é agora controlada por um desconhecido grupo de outro plano.

Os PJs retornam para Overlook e relatam suas descobertas para Bram Ferrocaído, que diz a eles que irá deixar a mina selada. No entanto, as forças responsáveis por comercializar a riqueza da mina através do Caos Elemental têm uma grande influência e planos sombrios.

PREPARAÇÃO PARA A AVENTURA

“Minas Perdidas de Karak” leva os PJs através das áridas terras estereis conhecidas como Espinho Agreste, e então para os confins do deserto em busca do Veio Karak. Na sua jornada de exploração, os PJs encontram-se sob ataque pelas forças da Rainha Shephatiah acima e abaixo da superfície, culminando em confronto mortífero ao longo de uma fenda que

leva ao Caos Elemental. Se você dispõe de pouco tempo antes de começar a aventura, leia o histórico e a sinopse da aventura, “Parte 1: A Estrada para Karak”, “Pelo Espinho Agreste”, e os primeiros dois encontros. Isso fará com que os PJs sejam envolvidos pela aventura e alcancem a aldeia de Dunesend – uma primeira sessão de jogo com muita ação.

O QUE VOCÊ PRECISA PARA JOGAR

Esta aventura contém tudo que você precisa para jogar, incluindo as informações do histórico, preparação, e encontros (incluindo mapas táticos). Leituras das regras da *4ª Edição* de DUNGEONS & DRAGONS é o seu melhor primeiro passo para entender e preparar-se para conduzir a aventura. Como mencionado acima, leia pelo menos as seções iniciais e encontros iniciais antes de começar. Esta revisão permitirá que você se familiarize com o material e o estilo da apresentação. As seções abaixo descrevem o formato da aventura.

USANDO ENCONTROS TÁTICOS

Cada encontro inclui vários elementos comuns.

NÍVEL DO ENCONTRO

Cada encontro tático assume um grupo de cinco personagens jogadores. Um encontro de dificuldade média é um onde o nível do encontro é igual ao nível do grupo. Encontros que são 1 ou 2 níveis menores que o grupo são encontros fáceis, enquanto encontros que são de nível acima do grupo são encontros difíceis.

Por superar um encontro, um grupo ganha o valor de XP anotado ao lado do nível do encontro. Este total deve ser dividido pelo número de membros no grupo, e um valor igual deve ser distribuído para cada personagem.

PREPARAÇÃO

Esta sessão de um encontro tático fornece os parâmetros básicos de um encontro. Primeiro, ela fornece uma legenda para os monstros no encontro para que você possa localizá-los no mapa tático. A seguir, são fornecidas informações de contexto ou histórico para o encontro. O mapa de cada encontro indica onde os monstros estão localizados quando o encontro começa. A seção de preparação também descreve o que os monstros estão fazendo e como eles reagem quando os PJs chegam.

TEXTO PARA LEITURA EM VOZ ALTA

Textos para leitura em voz alta fornecem a informação que detalha o que os personagens podem ver e estão cientes. Você não tem que ler palavra por palavra, sintá-se a vontade para parafraseá-lo e usar suas próprias palavras quando descrevendo esta informação.

Use os textos para leitura em voz alta com sabedoria. Eles são escritos para a situação de aproximação mais comum e não para uma situação em particular, portanto o que seus jogadores personagens fazem pode requerer com que você altere as informações de inúmeras maneiras.

ESTATÍSTICAS DOS MONSTROS

Encontros incluem blocos de estatísticas para cada tipo de monstro presente no encontro. Se mais do que um monstro de um tipo em particular está no encontro, o bloco de estatísticas indica quantas criaturas podem ser encontradas.

TÁTICAS

Esta entrada descreve ações especiais que os monstros adotam para enfrentar os aventureiros. Às vezes isso significa que o monstro recebe vantagens de características especiais da área ou fazem uso de poderes especiais ou equipamentos.

MAPAS

Cada encontro inclui um mapa legendado com a localização inicial de cada monstro. O mapa também indica a localização de qualquer característica especial da área.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Esta seção descreve características especiais anotadas no mapa. Se a localização possui itens ou áreas de interesse nas quais os personagens possam interagir, essas características encontram-se descritas aqui. Olhe aqui para verificar se uma porta é incomum, se um altar possui um compartimento secreto, ou se a área inclui tesouro.

PARCELAS DE TESOURO

Parcela A _____, Rivais de Clã
 Parcela B _____, O Guardião
 Parcela C _____, O Guardião
 Parcela D _____, Patrulha do Deserto
 Parcela E _____, Pátio
 Parcela F _____, Área 10
 Parcela G _____, Salão da Guarda

PREPARAÇÃO DE TESOURO

Como nas aventuras anteriores da série Escalas da Guerra, esta aventura faz uso do sistema de recompensa de parcela de tesouros descritos no *Guia do Mestre*. Os personagens devem acumular 14 parcelas pelo fim da aventura. Você pode fornecer estes tesouros da maneira que desejar, mas a coluna lateral apresenta as áreas mais prováveis para conter tesouros. Durante sua preparação, atribua parcelas destas que sigam as áreas nos respectivos espaços. Use a lista de desejo dos seus jogadores para inserir itens mágicos para as primeiras seis parcelas.

Parcela H: _____, Grande Salão
 Parcela I: _____, Grande Salão
 Parcela J: _____, Criptas
 Parcela K: _____, Entrada da Mina
 Parcela L: _____, Minas do Caos
 Parcela M: _____, Comitiva da Rainha
 Parcela N: _____, Comitiva da Rainha

Baseado nas orientações contidas no Guia do Mestre, as seguintes parcelas podem ir nos espaços acima. Alterne com a lista de desejos que seus jogadores deram a você para as quatro primeiras parcelas.

Parcela 1:	Item mágico, nível 10
Parcela 2:	Item mágico, nível 9
Parcela 3:	Item mágico, nível 9
Parcela 4:	Item mágico, nível 8
Parcela 5:	Item mágico, nível 7
Parcela 6:	Item mágico, nível 7
Parcela 7:	Dois objetos de arte de 250 po + 500 po
Parcela 8:	900 po
Parcela 9:	Quatro gemas de 100 po + 400 po
Parcela 10:	Um objeto de arte de 250 po + duas poções de cura +250po
Parcela 11:	600 po
Parcela 12:	Três gemas de 100 po
Parcela 13:	Uma poção de cura + duas gemas de 100 po + 50 po
Parcela 14:	Dois poções de cura + 100 po

PARTE 1:

A ESTRADA PARA KARAK

A aventura começa na cidade de Overlook, onde os PJs foram deixados ao fim da “Fenda Sombria de Umbraforge”. Entretanto, se os PJs tiverem viajado para qualquer outro lugar desde o final dessa aventura, a preparação inicial abaixo pode tomar lugar em Brindol ou em qualquer outro assentamento entre Vale Elsir e as montanhas.

TRAMA DE SARSHAN

Como resultado de salvar a cidade não uma, mas duas vezes, os PJs tornaram-se bem conhecidos em Overlook. Esta notoriedade faz com que sejam abordados por **Kalad, o anão paladino**, que eles resgataram em “Cerco à Fortaleza Bordrin”. Em consequência da incursão frustrada, Kalad foi colocado no posto de sargento na fortaleza de Overlook. É assunto oficial que o traz para os PJs, onde ele pede ao grupo para encontrarem-se com um membro do Consórcio Elsir (veja “Cerco à Fortaleza Bordrin”, página 19). Se Kalad não sobreviveu à aventura anterior, algum outro emissário da guarda procura o grupo.

No momento à escolha dos PJs, Kalad os escolta para uma sala privada em uma suntuosa taverna da Cidade Élfica. Lá, ele os apresenta para um anão bem vestido, trajando as ricas batas de um mercador bem sucedido e sua barba dourada trançada com faixas de prata.

“Saudações, Heróis de Overlook. Eu sou Bram Ferrocaído do Clã Ferrocaído e representante do Consórcio Elsir. Sua reputação os precede, e por suas ações, vocês têm meus agradecimentos pessoais somados aos de toda a cidade. Eu tenho uma história que gostaria de partilhar com vocês, regado a um jantar e bebidas, é claro.”



Bram relata a informação encontrada na seção “Histórico da Aventura” que você pode ler ou parafrasear, à sua escolha. Então leia o seguinte.

“A localização do Veio Karak era conhecida por poucos mesmo dentro do clã, e imaginava-se que todos que tiveram esse conhecimento foram perdidos quando as minas foram reclamadas pelo deserto. Mesmo dentro do clã, Karak é tudo menos esquecida. No entanto, eventos recentes podem mudar isso.

A destruição das operações de Sarshan em Overlook examinou os vários armazéns shadar-kai e pontos de transporte descobertos. Em uma destas descobertas, a guarda descobriu documentos conectados às operações de Sarshan, incluindo um antigo fragmento de pergaminho. Nele estava assinalado uma lista de localidades e a preparação

de uma jornada, junto com o nome do clã Ferrocaído. Eu nunca vi esse pergaminho antes. Entretanto, à pedido da guarda, eu me encarreguei de algumas pesquisas rápidas nos arquivos da minha família. Se o que eu descobri carrega a verdade, este pergaminho guarda as direções para o Veio Karak.”

Embora Bram Ferrocaído obviamente tenha fixações pessoais na procura pelas minas perdidas, ele subestima seus próprios interesses. Se a informação que os PJs descobriram na “Fenda Sombria de Umbraforge” não chegou ainda ao conhecimento público em Overlook, Bram já supôs corretamente que o cerco à Fortaleza Bordrin representa uma larga ameaça ao Vale Elsir.

“Descobrimo o que aconteceu à minha família poderia finalizar um triste capítulo na história do Ferrocaído, mas esta não é minha motivação principal ao procurar pela ajuda de vocês. Se o Veio Karak pode ser localizado, sua riqueza oferece os meios para amparar as defesas de Overlook e do Vale Elsir. Entretanto, é de se supor que tipos de criaturas podem habitar o local agora, ou quais defesas o último do clã deixou para guardar as minas. Este não é um trabalho para a guarda da cidade, eu receio.”

Bram oferece 1.000 po (metade em ouro, metade em gemas) como um pagamento inicial pela incumbência de procurar pelo Veio Karak. Em adição, Os PJs podem reclamar qualquer outro tesouro que eles recuperarem ao longo do caminho.

Seguindo as direções para o Veio Karak, os PJs primeiro dirigem-se ao sul através do Espinho Agreste que se expande entre o Vale Elsir e as Montanhas Morada do Rochedo. (No mapa da área em “Resgate em Rivenroar”, o Espinho Agreste é a área diretamente a oeste das Montanhas do Wyvern Vigia. Uma jornada de quatro dias levará os PJs para uma localidade que Bram acredita que uma vez foi o ancestral depósito de suprimentos das minas. De lá, os PJs devem se dirigir para o sul no coração do deserto.

SEGREDO DE BRAM FERROCAÍDO

O pergaminho é genuíno, mas há mais na história de Bram Ferrocaído do que ele revelou. Por mais de um ano, o anão tem sido um dos agentes de Sarshan na cidade, usando sua posição no Consórcio Elsir para ajudar as operações shadar-kai.

A história de Bram sobre como as direções para Karak foram descobertas nos armazéns de Sarshan é a verdade. Entretanto, foi o próprio anão quem originalmente as enviou para Sarshan depois de descobri-las em um esconderijo dos registros da família meses atrás. Bram estava no processo de ajudar o shadar-kai na localização e limpeza da mina. Com as operações de Sarshan paralisadas, o anão agora precisa de um novo arranjo de agentes para descobrir o Veio Karak e superar quaisquer defesas que possam ser encontradas lá.

Os PJs podem fazer testes de Sentir Motivação contra Bram, mas a intenção declarada do anão em usar as riquezas das minas para defender Overlook e o Vale Elsir é inteiramente verdadeira. Se os PJs tiverem previamente ouvido sobre as tramas secretas do consórcio em substituir o conselho governante por um corpo escolhido a dedo, e leal aos próprios interesses dos mercadores, Kalad confirma que Bram é conhecido por ser oposto àquele grupo. (Na realidade, o sagaz anão se opõe a eles, pois ele planeja um dia governar o conselho sozinho).

Kalad é próximo ao clã Ferrocaído e atesta a boa personalidade de Bram. Entretanto, suas responsabilidades junto à fortaleza não o permitem acompanhar o grupo na missão.

Atravessando o Espinho Agreste
Desafio de Perícias**Nível 6**
XP 750

Ao sul do Oeste Profundo, o terreno quebrado do Espinho Agreste estende-se à sua frente. Cumes de pedras afiadas como facas estendem-se tão longe quanto vocês podem ver, entremeados com grandes concentrações de arbustos espinhosos torcidos em crescimento. Sua primeira investigação sobre eles revela que seus espinhos são afiados como ferro, capazes de extrair sangue mesmo através da roupa mais espessa. Não há trilhas ou caminhos levando para o interior da região árida adiante.

Este desafio de perícias permite com que os PJs façam seu próprio caminho pela desolada paisagem do Espinho Agreste, à procura do depósito de suprimentos que marca o início da jornada deles no deserto.

O Espinho Agreste é uma paisagem ressecada de ravinas desbotadas e emaranhada de plantas espinhosas. As direções a partir do pergaminho indicam que uma estrada alguma vez já passou por este caminho, mas já se passou muito tempo desde que ela desapareceu. Embora a área possa parecer inóspita, dúzias de espécies de animais do deserto vivem aqui, caçadas por predadores que incluem leões e javalis selvagens.

Os PJs encontram Mag Blackthorn (veja abaixo) depois de seu segundo sucesso ou primeira falha (o que acontecer primeiro) no desafio de perícias. O primeiro encontro de combate (“Rivais de Clã”, página 17) acontece depois que o grupo alcançar o quarto sucesso ou segunda falha.

Complexidade 3 (requer 8 sucessos antes de 3 falhas)

Perícias Primárias Tolerância, Natureza, Percepção

Outras Perícias Natureza, Percepção

Vitória Se os PJs atingirem 8 sucessos antes de 3 falhas, eles emergem do Espinho Agreste próximos à Dunesend.

Falha Se os PJs atingirem 3 falhas antes de alcançarem 8 sucessos, eles cambaleiam para fora do Espinho Agreste um dia distante de Dunesend. Esse dia extra de viagem custa a cada PJ 1 pulso de cura extra. Adicionalmente, o grupo atrai a atenção de um sátiro libertino que os espreita, e então se junta ao combate do encontro “O Guardião”.

Especial Se os PJs aliam-se à Mag Blackthorn, eles ganham +2 de bônus para futuros testes neste desafio de perícias.

Tolerância (CD 21) Os PJs devem resistir ao ambiente severo e às mortíferas plantas espinhosas do árido Espinho Agreste na medida em que se movem para o sul.

Este é um teste em grupo. Um personagem é o principal, enquanto os outros fazem testes para ajudar este personagem. Cada aliado que obtiver um resultado de 10 ou mais fornece um bônus de +2 para o teste do personagem principal (que conta como um teste para determinar sucesso

ou falha). Uma falha no teste indica que todos os membros do grupo perderam um pulso de cura, em adição contam ainda com uma falha para o desafio.

Natureza (CD 12) Os PJs fazem um teste de Natureza para ajudar a encontrar um caminho seguro entre as plantas espinhosas, ou encontrar água suficiente para abastecer o grupo.

Percepção (CD 17) Os PJs procuram e encontram um bom ponto de observação no topo de um cume pedregoso, a partir de onde o melhor caminho possa ser avistado pelo cerrado adiante.

Natureza ou Percepção (CD 12) Os PJs notam sinais de bestas predatórias ou encontram os restos ancestrais de uma rota anã através da região agreste. Em um teste bem sucedido, o próximo teste de perícia primária feita no desafio recebe +2 de bônus. O uso destas perícias não conta como um sucesso ou falha para a contagem deste desafio.

MAG BLACKTHORN

Depois do segundo sucesso ou primeira falha no desafio de perícias, os PJs avistam outro andarilho no Espinho Agreste.

À distância, vocês avistam alguma coisa. Deslizando pelos arbustos e plantas espinhosas, é possível avistar um humano em um manto negro esfarrapado e perneiras. Um surrado chapéu de abas largas, é usado sobre a cabeça. Ele carrega uma lança em uma mão, e um livro de couro na outra.

Mag Blackthorn é um patrulheiro e um discípulo de Ghostlord – um lendário lich druida que o disse para subsistir no Espinho Agreste. (O Ghostlord aparece na Aventura da 3ª Edição *Red Hand of Doom*, mas não toma parte nesta aventura.)

Mag apresenta-se aos PJs, declarando-se protetor do Espinho Agreste e reivindicando saber sobre seus negócios. Se os personagens reagirem de maneira tímida indicando que eles estão simplesmente atravessando o lugar, Mag relaxa e torna-se amistoso. Se os PJs reagirem com hostilidade, Mag desafia um deles para um duelo pelo direito de passagem.

Uma vez que o desafio for lançado, um teste de Diplomacia (CD 18) é necessário para devolver a Mag

Mag Blackthorn,		Guerrilheiro de Nível 6
Patrulheiro		
Humanóide natural (Médio), humano		250 XP
Iniciativa +6	Sentidos Percepção +8	
PV 70; Sangrando 35		
CA 20; Fortitude 16, Reflexos 19, Vontade 19		
Deslocamento 6		
⚔ Lança (padrão; sem limite) ♦ Arma +11 vs. CA; 1d8+6 de dano.		
⚔ Arco Curto (padrão; sem limite) ♦ Arma À distância 15/30; +11 vs. CA; 1d8+6 de dano.		
Mobilidade Defensiva		
Mag recebe +2 de bônus na CA contra ataques de oportunidade.		
Presas do Caçador (mínima; sem limite)		
Mag designa o inimigo mais próximo como sua presa. Uma vez por rodada ele causa +1d6 de dano na sua presa. Este efeito permanece ativo até o final do encontro, até a presa ser derrotada ou até ele designar um alvo diferente como sua presa.		
⚔ Golpe Lépidio (padrão; sem limite) ♦ Arma À distância 15/30; +11 vs. CA; 1d8+6 de dano; Mag ajusta um quadrado antes ou depois de realizar esse ataque.		
⚔ Golpe de Distração (interrupção imediata, Mag ou um aliado é atacado por uma criatura; encontro) ♦ Arma À distância 15/30; +11 vs. CA; 1d8+6 de dano. <i>Sucesso:</i> O alvo sofre uma penalidade de -6 na jogada de ataque que desencadeou esse poder.		
⚔ Tiro Estilhaçador (padrão; diário) ♦ Arma À distância 15/30; +11 vs. CA; <i>Sucesso:</i> 3d8+6 de dano e o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do encontro. <i>Fracasso:</i> Metade do dano e o alvo sofre -1 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do encontro.		
Deslocar pela Turba (interrupção imediata, um inimigo fica adjacente ao patrulheiro; encontro) Mag ajusta 3 quadrados.		
Tendência Imparcial	Idiomas Comum, Élfico	
Perícias Natureza +11, Tolerância +10		
For 13 (+4)	Des 16 (+6)	Sab 16 (+6)
Con 14 (+5)	Int 11 (+3)	Car 10 (+3)
Equipamento martelo de guerra, arco curto, aljava com 20 flechas		

seu estilo amistoso. Se o PJ aceitar seu desafio esse CD aumenta para 23. Se Mag é combatido e derrotado num combate individual, ele se torna automaticamente amistoso (encerrando hostilidades) se lhe for concedida a oportunidade de viver.

Mag não conhece nada sobre Karak se for perguntado sobre as minas, embora ele identifique Dunesend com sendo o único assentamento nas redondezas da rota dos PJs.

Ele está disposto a escutar os PJs pelo Espinho Agreste, garantindo um bônus de +2 para os testes subsequentes no desafio de perícias. Uma vez que Dunesend estiver ao alcance das vistas, Mag deseja tudo de bom ao grupo e parte de volta para dentro do cerrado.

REVELAÇÃO EM DUNESSEND

A aldeia de Dunesend marca a fronteira de duas terras igualmente desoladas. Ao norte encontra-se o ameaçador Espinho Agreste, nas quais apenas os mais experientes – ou desesperados – exploram suas ameaças. Ao sul, dunas do deserto sem fim se perdem ao longo do horizonte.

Na medida em que os PJs aproximam-se dos limites da aldeia do norte, eles encontram um dos tenentes da Rainha Shephatiah – um gnoll flagelo demoníaco chamado “O Guardião” – no processo de coleta de tributos da aldeia.

Encontro Tático: O Guardião (página 19).

DUNESSEND

Aldeia, população 183

Dunesend foi construída sobre as ruínas do depósito de suprimentos anão que uma vez serviu as operações escondidas das minas do Clã Ferrocaído no deserto. Tudo que resta do enclave anão original são fundações dispersas e uma torre de observação isolada. Entretanto, os anões cuidadosamente construíram sistemas de poços, fontes e cisternas que ainda funcionam, permitindo àqueles que moram aqui cultivar a terra seca e ampliar sua existência na paisagem severa.

Em anos passados, caravanas de comércio fizeram de Dunesend um ponto de referência ao longo da estrada leste-oeste. Hoje em dia, a estrada é só areia e as caravanas têm tudo menos desaparecido. As poucas famílias remanescentes em Dunesend estão lá apenas porque não têm nenhum outro lugar para ir.

Liderança: Lotho Elberesk, dono do caravancará de Dunesend é um aldeão ancião e o líder de fato do assentamento.

Demografia: A população isolada de Dunesend é toda humana, com a exceção de Bede, o halfling padeiro. Embora haja pouca exposição a não humanos, o povo da aldeia não tem nenhuma malícia ou preconceito contra eles.

1. MURALHA DA SERPENTE

Esta corroída muralha de pedras é formada de blocos muito antigos de basalto e esculpida na forma de uma criatura serpentina com uma crista aparando suas costas. Ela estende-se por quilômetros nas duas direções, marcando o final das dunas móveis do deserto e o início do Espinho Agreste. Um portão com estacas de madeira de construção recente apresenta portais de grandes cabeças de serpentes.

Com um teste de História CD 17, um PJ recorda que o muro da serpente estava aqui muito antes do depósito de suprimentos anão ter se estabelecido. Ele data de milhares de anos atrás quando um reino ancestral de serpentes governou esta região.

2. POÇO PÚBLICO

Este poço de pedra em forma de balde apresenta um teto de madeira apoiado em postes. Ele pode ser baixado durante fortes ventanias para manter a areia dispersa fora do suprimento de água. O poço é parte do antigo sistema hidráulico, e atua como uma inesgotável fonte de água fresca mesmo durante os meses mais frios.

3. FERRARIA

Um humano de idade avançada, chamado **Darkus Comahni**, trabalha a forja aqui, fazendo reparos em ferramentas e utensílios domésticos para os aldeões. Embora ele tenha pouca demanda, ele pode reparar armas e armaduras também.



4. CARAVANÇARÁ DE DUNESSEND

Construído nas fundações de uma antiga hospedaria anão, o caravançaré uma vez serviu aos comerciantes que regularmente atravessavam este distante posto avançado. Uma baixa parede de tijolos de barro cerca um pátio que inclui outro poço, uma construção e um pequeno rebanho de cabras. Nas raras ocasiões em que viajantes param em Dunesend, um piquete adjacente é aberto para seus animais.

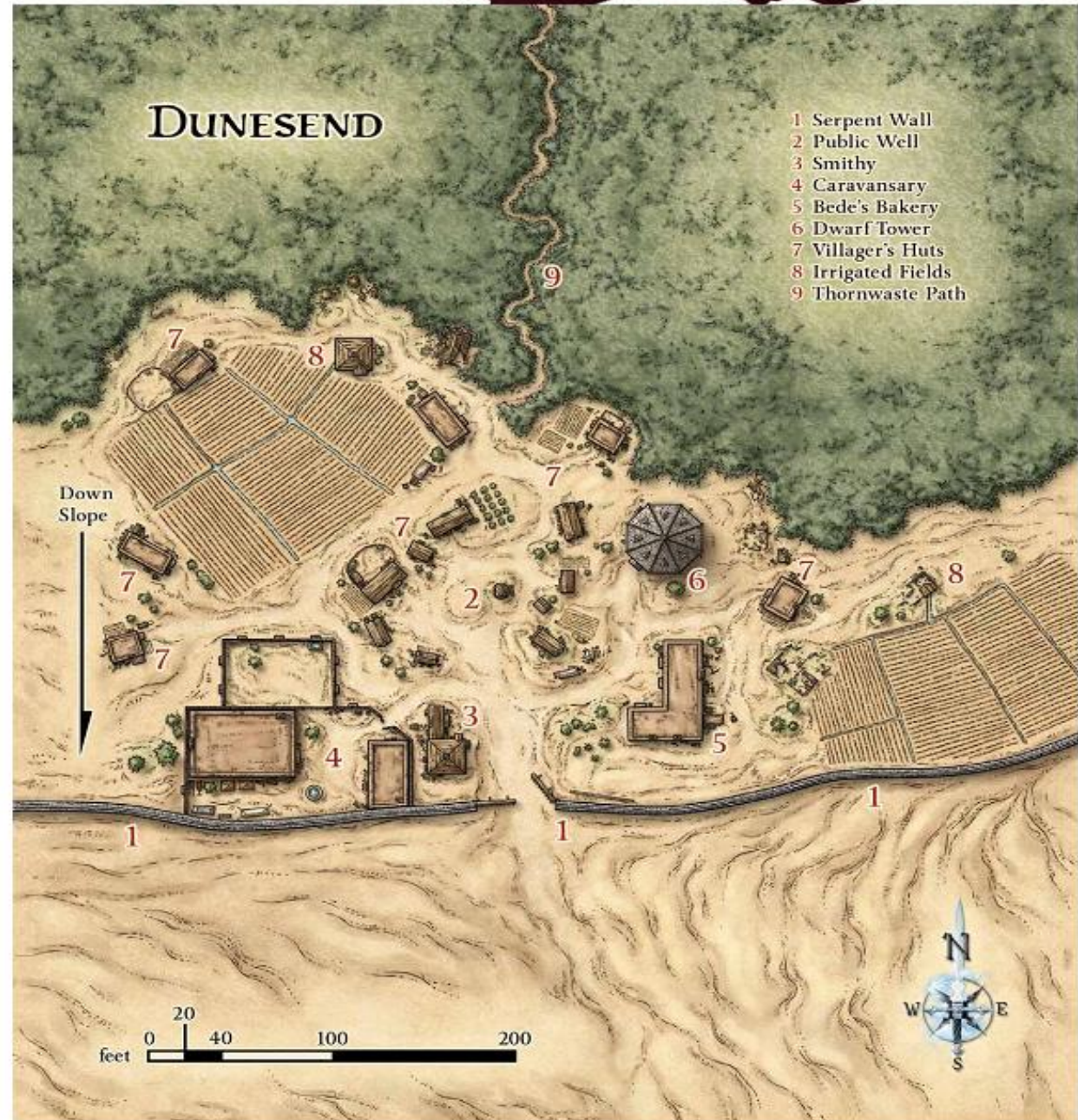
Lotho Elberesk é o proprietário. Ele vive no edifício principal, de onde ele comanda um mal provido posto de comércio. Duas vezes por semana, o pátio do caravançaré se torna um mercado de troca onde os locais negociam colheitas, cabras, cordeiros e javalis selvagens caçados no Espinho Agreste.

5. PADARIA DE BEDE

Um halfling mirrado vindo de uma distante terra a leste comanda uma padaria na qual meia-dúzia de mesas provêm o único ponto de encontro da aldeia. O velho **Bede** normalmente pode ser encontrado no fogareiro, fumando um cachimbo exótico enquanto acaricia seu longo bigode cinza. Ele é uma excelente fonte de informações relativas à aldeia, apesar de seu pesado sotaque. Bede mantém contas para os aldeões que passam a noite aqui, comerciando suas mercadorias por trabalho. PJs podem comprar uma xícara de chá doce e um folhado por 1pc.

6. TORRE ANÃ

Esta guarita robusta é construída de grandes blocos de granito importados das Montanhas do Wyvern Vigia. A única parte remanescente do depósito de suprimentos dos anões, serve como um reduto defensivo de Dunesend e também como um santuário para Melora, a divindade matrona da aldeia. Ela é cuidada pela velha sacerdotisa **Fawma Bruth**, uma clériga que se retirou para a vastidão há muito tempo.



Ela tem o Poder *palavra de cura* (3º nível), o qual ela utiliza para qualquer PJ que se coloque contra o Guardiã.

7. CABANA DOS ALDEÕES

Cada uma dessas estruturas simples de tijolos de barro e madeira suja abriga uma família única de oito aldeões e seus animais

8. CAMPOS DE IRRIGAÇÃO

Estes são apenas dois de uma dúzia de campos de colheitas margeando o Espinho Agreste ao longo da muralha a leste e oeste da vila. Cada um tem uma rude casa de bomba de madeira contendo uma ainda funcional bomba dos anões que traz água de cisternas subterrâneas para a superfície.

A SITUAÇÃO EM DUNESSEND

Na sequência do encontro com o Guardiã, o PJs se encontrarão num complexo dilema. O povo de Dunesend foi salvo das predações do Guardiã e seus aliados, mas eles temem que represálias da Rainha Shephatiah logo se seguirão. Como resultado, a maioria dos aldeões é notoriamente fria com o PJs, não sendo porém hostis.

Se Darkus Comahni for abordado enquanto ele reúne os restos mortais de seu aprendiz para o enterro, um teste bem sucedido de Diplomacia (CD 12) o inspira a falar com o PJs. Igualmente, um teste bem sucedido de Diplomacia (CD 17) inspira Lotho Elberesk ou o halfling Bede a se abrir. Tentativas de comunicação com outros aldeões só resultarão em raiva mal-humorada.

“A fúria da rainha seguramente cairá sobre nós. Onde vocês estrangeiros estarão? Isso eu gostaria de saber.”

Em resposta a perguntas específicas, Elberesk, Darkus ou Bede responderão com o seguinte:

O que está havendo aqui? Quem é aquele gnoll e aquelas outras criaturas?

“Aquela criatura é o Guardiã, um tirano tolo que serve a rainha das Terras Áridas. O verme azul era seu corcel e capanga, e ele matou vários de nós nos últimos meses. Os outros eram criaturas do Espinho Agreste ligados ao Guardiã. São eles que nos impedem de fugir deste lugar ou de buscar ajuda.

*“O Guardiã estava aqui para fazer sua coleta mensal de tributos. O péssimo clima atrasou nossa colheita, mas ele nos acusou de escondê-la. Ele usou o pobre **Vaudnim** como exemplo para todos nós.”*

De onde o Guardiã veio? Porque ele estava coletando tributos? Quem é a rainha das Terras Áridas?

“O Guardiã apareceu pela primeira vez vindo do deserto há um ano atrás, declarando que aquela Rainha Shephatiah veio recuperar seu antigo trono. O nome nada significou para nós, mas o Guardiã matou vários dos nossos mais fortes quando nos levantamos contra ele. Agora ele ordena que nós paguemos tributos em bens e comida ou seu verme azul nos devorará.”

Onde esta Rainha Shephatiah pode ser encontrada? Existem mais seguidores dela?

“Os sátiros vivem dentro do Espinho Agreste ao longo da fronteira com o deserto. Como os salteadores ferais do deserto, eles se empenharam avidamente a serviço do Guardiã. O Guardiã sempre vem do deserto para o sul. Onde sua rainha esta nós não sabemos, mas ele e seus seguidores não levam mais que alguns dias-água para chegar aqui. Alguns de nós tentaram seguir o rastro do Guardiã na primeira vez que ele apareceu,

mas eles nunca voltaram. Tudo que eu posso contar a vocês é que o Guardiã veio uma vez com um feral que falou alto sobre voltar a algum lugar chamado Karak. Ele foi profundamente espancado pelo Guardiã por seu deslize.”

Se o PJs indicarem sua intenção em acabar com a ameaça da Rainha Shephatiah, Lotho lhes oferecerá hospedagem e comida gratuita no caravancará enquanto eles se preparam para a jornada.

JORNADA NO DESERTO

Partindo de Dunesend, os PJs dirigem-se através do deserto. Embora as areias áridas sejam inóspitas, suas duras e compactas dunas tornam o caminho mais fácil do que o do Espinho Agreste.

Conforme vocês viajam, as intermitentes marcas no deserto por onde vocês passam batem perfeitamente com o curso definido pelas direções de Bram. Estes são uma série de pilares de basalto espalhados, as sobras de antigas erupções vulcânicas que agora sobem como sentinelas a partir da areia.

No segundo dia de viagem, os PJs são localizados e atacados por uma patrulha enviada pela Rainha Shephatiah

Encontro Tático: Patrulha do Deserto (página 21).



PARTE 2: FORTALEZA FERROCAÍDO

Profunda no deserto três dias ao sul de Dunesend, uma marca de basalto isolada saindo do solo marca a localização do famoso Veio Karak. Quando os membros do Clã Ferrocaído começaram suas escavações aqui, eles construíram uma fortaleza defensiva para proteger as minas abaixo. Dentro das rochas da escarpa de basalto, eles escavaram um complexo de múltiplos níveis cuja portaria era o único sinal do que havia abaixo. Deste baluarte, os Ferrocaídos controlaram o deserto por 80,5 quilômetros em todas as direções.

Como parte da inigualável segurança do complexo, o acesso da fortaleza para as minas foi cuidadosamente escondido. Apenas através do uso de anéis com sinetes especiais os anões do clã poderiam acessar as minas uma vez que seu portal secreto estivesse selado. No caso da fortaleza cair nas mãos de

invasores, o clã criou falsas trilhas começando no deserto, criando a aparência de que a fortaleza fosse um simples ponto de parada para transportar minério de volta para o depósito de suprimentos.

APROXIMANDO-SE DA FORTALEZA

Os PJs alcançam Karak um dia após o encontro “Patrulha do Deserto”

Cedo naquela manhã, o curso que vocês estavam seguindo se torna um caminho rochoso que leva em direção a outra escarpa de basalto à distância. Entretanto, enquanto o caminho se curva em torno de seu lado sul, vocês vêem duas torres de guarda de pedra talhada fixadas na face da escarpa. Ranhuras entalhadas que podem ser seteiras flanqueiam uma estreita faixa que conduz diretamente para a rocha. Embora desgastadas por longos anos de areia e vento, as torres são claramente construções dos anões, permanecendo tão fortes quanto no dia em que foram construídas.

HISTÓRIA SECRETA

Apesar do que foi dito aos PJs, a história das minas de Karak é mais complicada do que Bram Ferrocaído os fez acreditar. Embora as minas fossem ricas com depósitos de metais preciosos, as cavernas de Karak foram manchadas por veios de energia elemental pura. Estas foram as remanescentes físicas de poderosos experimentos mágicos realizados aqui pelos feiticeiros do reino da serpente que governou esta área há milênios.

Os arcanistas do Clã Ferrocaído determinaram que a energia elemental das minas não apresentavam perigo. Entretanto, embora as minas tenham feito o clã enriquecer, elas também foram a destruição dos anões. Uma fenda ligada diretamente ao Caos Elemental foi descoberta na mais profunda parte de Karak, com sua energia inundando as minas com insanidade. Os anões do Ferrocaído viraram-se uns contra os outros, o povo do depósito de suprimentos aguardando em vão

quando um esperado carregamento de riquezas vindo das minas falha em aparecer. Embora expedições fossem feitas em busca de Karak, ninguém além dos anões residentes de lá conheciam sua localização. Eventualmente, o depósito de suprimentos foi abandonado, e Veio Karak passou a lembranças.

FORA DAS MINAS

A fortaleza que protege o Veio Karak consiste em dois níveis dentro da escarpa de basalto, mais um nível inferior que esconde a entrada secreta para as minas.

A escarpa de basalto tem 15 metros de altura e necessita de um sucesso num teste de Atletismo CD 15 para ser escalada. De seu topo, os PJs têm uma visão do deserto por vários quilômetros em todas as direções. Lareiras e braseiros dentro do complexo são ventilados em chaminés que caminham através de estreitas frestas e fissuras, tornando a entrada por cima impossível. Entretanto, nos longos anos desde que as minas foram perdidas, um desmoronamento acima da escarpa criou uma entrada para a área 9. Há um covil de harpias aqui (veja o encontro tático “Pátio”, pág. 80), mas estas criaturas não dão nenhum alarme com a aproximação dos intrusos. Elas podem ser notadas em cima da escarpa com um sucesso num teste de Percepção (CD 17). Se seus ninhos forem explorados, eles contêm apenas restos sujos de criaturas do deserto das quais as harpias se alimentaram.

A FORTALEZA

Os antigos salões do Veio Karak permanecem essencialmente inalterados desde os dias dos anões.

Iluminação: exceto quando for indicado o contrário, não há iluminação dentro da fortaleza.

Paredes, Pisos e Tetos: Os espaços interiores da fortaleza são construídos de pedras estreitamente encaixadas (CD 20 para escalar). Os tetos têm 6 metros de altura, exceto se notificado o contrário.

Portais: Grades de ferro enferrujado barram o caminho dentro da fortaleza. Veja áreas de encontro individuais para informações específicas sobre abaixar e levantar as grades.

Todas as portas dentro do complexo são de madeira forte (Força CD 16 para quebrar se estiver trancada).

Exceto para os portões principais (que são barrados), todas as portas dentro do complexo, assim como as grades, podem ser abertas ou ativadas pelo toque de um anel com o sinete do Ferrocaído (uma ação mínima). O praguejador no encontro “Emboscada Frustrada” (página 31) carrega um anel com o sinete do Ferrocaído, assim como a verdadeira Rainha Shephathiah (o encontro “Comitiva da Rainha”, pág. 37).

Deteriorização e Entulhos: Com a exceção da área 19, grande parte da fortaleza está entregue a sujeira e podridão. Escombros e restos de mobília apodrecida estão espalhados por todo o chão e as paredes estão manchadas de condensação e mofo. Desde o ano em que Karak foi reocupada, os seguidores de Shephathiah têm descartado comida estragada e outras porcarias nas áreas que eles não habitam.

1. TÚNEL DE ENTRADA

Uma grade levadiça enferrujada bloqueia este túnel longo, com outra grade erguida e escondida além dela. A grade levadiça abaixada pode ser levantada apenas desta área, mas não pode ser travada na posição levantada.

Seteiras e buracos assassinos ao longo de todo comprimento do túnel provê aos defensores múltiplos ângulos de ataque. Qualquer um que olhar através das seteiras verá figuras sombrias além delas (veja abaixo o encontro tático)

Encontro tático: Guarita (página 23).

2. GUARITA OESTE

Areia explodindo através das seteiras ao sul se espalha por todo o chão. Bonecos de palha foram erguidos atrás das seteiras para dar a ilusão de um grande número guardas.

Encontro Tático: Guarita.

3. GUARITA LESTE

Prateleiras de armas velhas forram a parede desta câmara. As armas de haste enferrujadas e apodrecidas que eles uma vez empunharam foram utilizadas para armar mais bonecos de palha.

Encontro Tático: Guarita.

4. GUARITA SUPERIOR OESTE

Ossos espalhados em todo chão mostram onde um predador do deserto uma vez repousou nesta câmara.

Encontro Tático: Guarita.

5. GUARITA SUPERIOR LESTE

Uma manivela nesta câmara uma vez controlou a primeira grade levadiça na área 1. Entretanto, ela está enferrujada e quebrada, então a grade levadiça não pode ser levantada por aqui ou travada na posição abaixada.

6. VISTA SUL

Esta câmara permitiu defensores atirarem para baixo através dos buracos assassinos no túnel de entrada ou através das seteiras no pátio abaixo. Uma manivela funcional controla a segunda grade levadiça na área 1.

Encontro Tático: Guarita.

7. CASA DA GUARDA OESTE

Bancos de pedra e um braseiro enferrujado marcam aqui como um local de descanso para os guardas do portão que estão fora de serviço. O acesso para a vista norte (área 19) é bloqueado por uma grade levadiça ao longo da passagem para o norte.

8. CASA DA GUARDA LESTE

Esta câmara é idêntica à área 7. Uma grade levadiça ao longo da passagem para o norte bloqueia o acesso à área 19.

9. PÁTIO

Esta vasta câmara exhibe um teto arqueado suportado por enormes colunas esculpidas. Uma porção do teto desabou, cobrindo o chão aqui com areia soprada pelos ventos e criando uma abertura para o topo da escarpa de basalto.

Encontro Tático: Pátio (página 25).

10. ESTÁBULO E ARMAZEM DE CARROÇA

Ossos empoeirados, madeira apodrecida e bandos de ferro enferrujados estão espalhados por todo o chão aqui. Estes são os restos dos vagões de rodas largas uma vez usados para arrastar carregamentos de minérios pelo deserto e as mulas que os puxaram. Escamas azuis espalhadas mostram onde o behir fez seu covil nesta área.

11. ALOJAMENTO DO MESTRE DO ESTÁBULO

Esta câmara foi tomada pelo Guardiã. Uma cama tosca construída de madeira suja mantém-se contra uma parede, enquanto as imundícies do gnoll e apetrechos malcheirosos estão espalhados por todo o aposento.

12. DEPÓSITO DE MINÉRIO

Minérios das minas eram armazenados aqui e ficavam prontos para o transporte. Embora a área esteja vazia, a poeira no chão mostra onde caixotes foram movimentados recentemente por aqui (Percepção CD 12)

13. CORREDOR DE ENTRADA

Este corredor uma vez guardou a entrada para o grande salão da fortaleza. Pegadas mostram que numerosas criaturas passaram por aqui recentemente.

Encontro Tático: Grande Salão (página 28).



14. POSTO DE GUARDA OESTE

Esta antiga câmara de guarda é o habitat de uma árvore sussur crescendo de uma rachadura do chão de pedra. Veja o encontro tático para uma descrição.

Encontro Tático: Grande Salão.

15. POSTO DE GUARDA LESTE

Como a área 14, esta câmara está vazia exceto por um par de árvores sussur crescendo através da pedra no chão.



16. GRANDE SALÃO

Os anões de Karak uma vez festejaram aqui antes da grande posse de seu mineiro-proprietário. Esta câmara é agora o covil de uma maligna dríade que têm criado um bosque de árvores sussur dentro dela.

Encontro Tático: Grande Salão

17. COZINHA

Esta câmara agora serve como covil de um par de hienas risonhas demoníacas. Um poço aberto dá acesso a uma cisterna cheia de água potável.

Encontro Tático: Grande Salão.

18. DESPENSA

Uma camada de podridão e mofo rodeia as raízes de uma solitária árvore sussur.

Encontro Tático: Grande Salão

19. VISTA NORTE

Esta posição defensiva vigiava o pátio abaixo. Ao longo da parede norte foi o alojamento do mineiro-proprietário, da contabilidade do clã, e do chefe da guarda, bem como uma latrina privada. As câmaras pessoais há muito não são visitadas, desde quando foram retiradas quaisquer preciosidades.

Esta área, além de facilmente defensável, também está livre do fedor e sordidez que preenchem do resto da fortaleza. Isto a torna um bom lugar para o PJs fazerem um descanso prolongado.

Encontro Tático: Emboscada Frustrada.

20. CERVEJARIA

Este depósito contém apenas uns poucos barriletes secos e estilhaçados.

21. FERRARIA

Forjas frias e bigornas empoeiradas mostram onde os ferreiros anões reparavam e criavam as armas e ferramentas das minas.

22. DEPÓSITO DE CARVÃO

Amontoados empoeirados de antracito estão espalhados por todo o chão aqui, um par de pás enferrujadas está fixado contra a parede.

23. SALÃO DA GUARDA

Este amplo salão bloqueia o acesso ao nível inferior da fortaleza com uma grade levadiça controlada do quartel. Os salteadores do deserto que ocupam a fortaleza preencheram esta área com suprimentos tomados das caravanas que eles atacaram. Uma estátua de ferro enferrujado de um mineiro anão ergue-se na escadaria que chega abaixo.

Encontro Tático: Salão da Guarda (página 26).

24. LATRINA

Esta privada não contém nada de interesse ou de utilitário.

Encontro Tático: Salão da Guarda.

25. QUARTEL

Os mineradores, oficiais e sentinelas do Veio Karak viveram nesta área, enquanto a parte menor da câmara abrigava os capitães. Existem seis beliches de pedra aqui, juntamente com mesas, bancos e cadeiras rudimentares feitos de madeira.

Encontro Tático: Salão da Guarda.

26. SALÃO DA GUARDA INFERIOR

Esta porta trancada controla o acesso ao nível inferior da fortaleza.

Encontro Tático: Salão da Guarda.

27. POSTO DE GUARDA INFERIOR

Quando a fortaleza foi ocupada, as sentinelas aqui mantiveram uma vigília através de uma seteira que os permitia observar para fora do salão.

Encontro Tático: Salão da Guarda.

28. PRISÃO

Um pelotão de guardas vigia as celas vazias na área 29 – na verdade vigiam a entrada secreta para as minas abaixo.

29. CALABOUÇO

Quatro celas com portas de grade levadiças estão vazias exceto por camas de pedra e conjuntos de algemas nas paredes. Dentro do chão de uma das celas está a única entrada para o Veio Karak, mas ela não pode ser detectada deste lado enquanto ela estiver fechada. Veja o encontro tático “Emboscada Frustrada” (página 31) para mais informações.



30. DESPENSAS

Essas câmaras uma vez guardavam suprimentos para a manutenção da fortaleza. Uma fina camada de detritos mofados é tudo o que resta.

31. CRIPTAS

Os anões do Ferrocaído enterravam seus mortos aqui. As câmaras mortuárias eram meio lotadas (principalmente com as vítimas dos acidentes de mineração ou de pessoas que morreram no deserto) com o tempo, a mina foi abandonada.

Encontro Tático: Criptas (página 30).

O HOMEM PÁSSARO

Quando os PJs exploram a área 29, eles encontram em uma das celas um prisioneiro capturado recentemente por uma patrulha.

Este calabouço antigo demonstra sinais de uso recente, com marcas de arrastar de pés pelo chão indicando tráfego em ambas as direções. Existem quatro celas grandes no centro da câmara, a entrada de cada uma está bloqueada por grades levadiças que se encontram abaixada, controlada por uma manivela e uma roldana próximas. Da escuridão à frente soa um trino alegre.

A cela sudoeste está ocupada por um humano idoso, seu rosto alinhado conserva uma barba branca como a neve combinando com sua franja de cabelo. Ele veste os trajes de um simples camponês do deserto, e parece que ele não esteve aqui por muito tempo. Sete canários amarelos estão pousados em seus ombros e saltam por esta cela. O Homem Pássaro assobia e chilra para seus pequenos amigos. Caso falem com ele, ele simplesmente acena e sorri.

O prisioneiro não oferece resistência e permite ser levado pelos PJs. Caso qualquer sobrevivente da fortaleza seja questionado, eles afirmam que o Homem Pássaro é um simplório camponês que foi encontrado vagando pelo deserto não muito longe de Dunesend alguns poucos dias atrás. Ele foi capturado e trazido até aqui para alimentar o behir.

O Homem Pássaro vagueia pelas áreas da Fortaleza já exploradas pelos PJs, escondendo-se de qualquer combate que venha a acontecer. Ele aceita comida e água caso sejam oferecidas, sorrindo se falarem com ele, por outro lado ele ignorará o grupo.

O Homem Pássaro terá uma função após o encontro da “Emboscada Frustrada” (página 31).



PARTE 3: AS MINAS PERDIDAS DE KARAK

Além da passagem secreta no calabouço encontra-se o Veio Karak — agora covil e santuário da verdadeira Rainha Shephatiah e seus seguidores. As minas Karak são uma sinuosa série de túneis estendendo-se a fundo no subterrâneo. As passagens abandonadas de Karak não estão mapeadas. Elas não contêm nada de interessante e não tem papel na aventura.

Nas áreas que os PJs exploram, eles notam algumas pedras vermelhas brilhando com uma luz tênue. Um teste de Exploração ou Natureza CD 17 revela que essas pedras não são um fenômeno do Subterrâneo. Um teste de Arcanismo CD 17 identificam tais pedras como veios de energia elemental pura que de algum modo veio para o mundo natural.

1. ENTRADA DA MINA

A passagem secreta no calabouço (área 29 acima) leva para um sistema de elevador que desce por uma passagem de 24 m. Lá embaixo uma última grade levadiça e casa da guarda são defendidas por uma força de trogloditas. Mais além se encontra o acesso as cavernas escuras do Veio Karak.

Encontro Tático: Entrada da mina (página 33).

2. MINAS DO CAOS

No coração de Karak, esta galeria de câmaras abertas conduz para meia dúzia de poços de escavação quando as minas foram perdidas. Um veio de energia elemental atravessa a caverna, abastecendo o barlagra (um devotado servo de Shephatiah) que vigia esta área com a ajuda de um bando de criaturas mortas vivas e monstruosas.

Encontro Tático: Minas do Caos (página 35).

3. COMITIVA DA RAINHA

Esta profunda caverna é o covil de Shephatiah, e o local onde a Rainha das Terras Áridas e seus seguidores fazem um último posto. Uma fenda para o Caos Elemental existe no fundo de um profundo precipício aqui – a fonte da energia mortal que inundou as minas e destruiu o Clã Ferrocaído.

Encontro Tático: Comitiva da Rainha (página 37).

CONCLUSÃO

No encontro “Comitiva da Rainha” os PJs descobrem como Shephatiah reabriu o Veio Karak, e que a naga trabalha para mestres misteriosos para quem a produção da mina esta sendo enviada por meio da fenda elemental.

Caso os PJs retornem para Dunesend, eles serão recepcionados como heróis. O povo do vilarejo fornece comida e suprimentos para a viagem de retorno do grupo para Overlook.

Uma vez que retornem para a cidade nas montanhas, os PJs podem relatar suas descobertas para Bram Ferrocaído. O anão ficará descontente com as novidades e contará aos PJs que ele vai deixar as minas fechadas para prevenir que outros venham a sofrer o destino do povo de seu clã que lá pereceu. Contudo, apesar de Bram prometer selar as minas, as forças que controlavam Shephatiah possuem grande influência e planos sombrios. Apesar de nem o anão e nem os PJs conhecerem essas forças ainda, todos eles estarão dentro de uma conspiração sombria cujo âmbito total ainda será revelado.

RIVAIS DE CLÃ

Encontro de Nível 6 (1.250 XP)

PREPARAÇÃO

3 anões marteladores (D)
2 anões besteiros (B)
1 sabujo infernal (H)

Conforme o PJs seguem seu caminho através do Espinho Agreste, eles descobrem que os anões do clã rival Punho de Martelo ouviram rumores de sua expedição e buscam roubar as direções secretas das minas perdidas.

Esta emboscada ocorre após o quarto sucesso do grupo ou na segunda falha no desafio de perícias "Atravessando o Espinho Agreste" (página 6). A área na qual os PJs atravessam é cheia de arbustos espinhosos e guarnecida com afloramentos de rochas. Os anões atacam ao amanhecer ou ao anoitecer, dependendo se os PJs estiverem viajando de dia ou à noite.

Os PJs iniciam o encontro com suas miniaturas posicionadas na parte norte do mapa tático. Os dois anões marteladores estão escondidos nos arbustos com camuflagem total, enquanto as demais criaturas no encontro estão atrás das pedras e fora da linha de visão.

Caso os PJs notem os anões marteladores, leia:

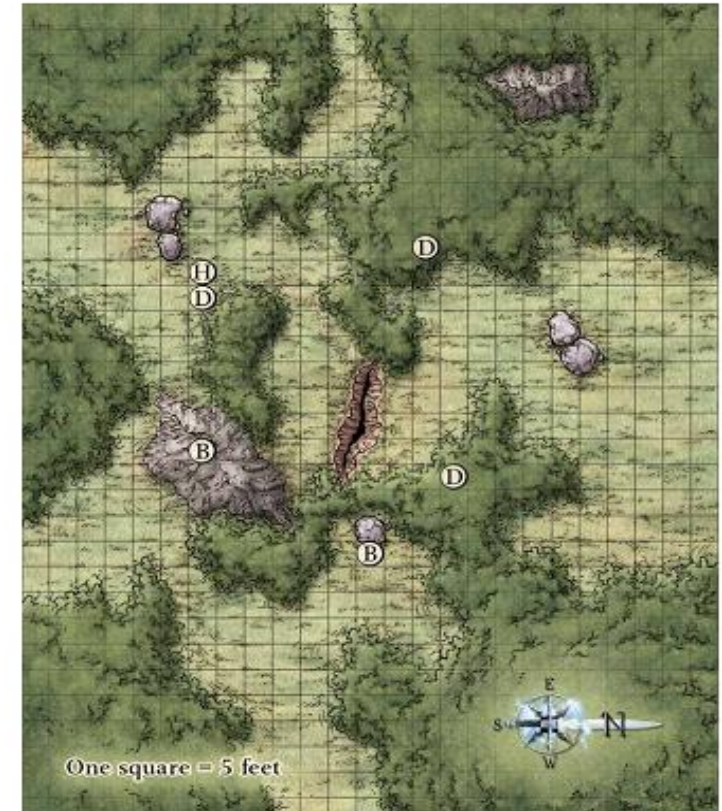
Escondidos dentro dos arbustos, dois anões permanecem aguardando, ambos seguram martelos de batalha nas mãos.

Caso os besteiros sejam notados, ou quando os PJs se aproximam da ravina, leia:

Sobre o topo de uma grande pedra, além de uma ravina à frente, um besteiro aparece, treinado em seu grupo. Um barulho ao leste revela outro anão besteiro erguendo-se atrás de uma divisa de arbustos grossos.

Mostre os anões besteiros quando eles aparecerem, mas não coloque as miniaturas dos marteladores e do sabujo infernal a menos que eles sejam notados ou até ataquem.

3 Anões Marteladores		Soldado de Nível 5
Humanóide natural (Médio)		200 XP cada
Iniciativa +4	Sentidos Percepção +4; visão na penumbra	
PV 64; Sangrando 32		
CA 23; Fortitude 18, Reflexos 15, Vontade 17		
Testes de Resistência +5 contra efeitos venenosos		
Deslocamento 5		
⚔ Martelo de Guerra (padrão; sem limite) ♦ Arma		
+11 vs. CA; 1d10+3 de dano.		
⬇ Choque com Escudo (mínima; recarrega ☞☞)		
+9 vs. Fortitude; 2d6+3 de dano e o alvo fica derrubado ou é empurrado 1 quadrado (à escolha do anão).		
➤ Martelo de Arremesso (padrão; sem limite) ♦ Arma		
À distância 5/10; +10 vs. CA; 1d6+3 de dano.		
Teimosia (interrupção imediata, quando um inimigo tenta empurrar ou derrubar o anão; sem limite)		
O anão martelador realiza um ataque básico corpo a corpo contra o inimigo em questão.		
Firmar-se ao Solo		
Quando um efeito força um anão a se mover – por meio das manobras puxar, empurrar ou conduzir – ele se desloca 1 quadrado a menos do que o valor indicado. Quando um ataque deixa o anão derrubado, ele pode realizar um teste de resistência para não ficar derrubado.		
Tendência Imparcial		Idiomas Anão, Comum
Perícias Exploração +10, Tolerância +7		
For 14 (+4)	Des 16 (+5)	Sab 12 (+3)
Con 16 (+5)	Int 11 (+2)	Car 10 (+2)
Equipamento armadura de placas, escudo pesado, martelo de guerra, 3 martelos de arremesso		



2 Anões Besteiros		Artilheiro de Nível 4
Humanóide natural (Médio)		175 XP cada
Iniciativa +5	Sentidos Percepção +8; visão na penumbra	
PV 46; Sangrando 23		
CA 17; Fortitude 16, Reflexos 16, Vontade 14		
Testes de Resistência +5 contra efeitos venenosos		
Deslocamento 5		
Ⓢ Martelo de Guerra (padrão; sem limite) ♦ Arma +8 vs. CA; 1d10+2 de dano.		
➤ Besta (padrão; sem limite) ♦ Arma À distância 15/30; +10 vs. CA; 1d8+3 de dano.		
Tiro Calculado O anão besteiro recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque e causa 1d6 de dano adicional nos ataques à distância contra criaturas sem cobertura.		
Firmar-se ao Solo Quando um efeito força um anão a se mover – por meio das manobras puxar, empurrar ou conduzir – ele se desloca 1 quadrado a menos do que o valor indicado. Quando um ataque deixa o anão derrubado, ele pode realizar um teste de resistência para não ficar derrubado.		
Tendência Imparcial	Idiomas Anão, Comum	
Perícias Exploração +10, Tolerância +7		
For 14 (+4)	Des 16 (+5)	Sab 12 (+3)
Con 16 (+5)	Int 11 (+2)	Car 10 (+2)
Equipamento cota de malha, martelo de guerra, besta com 20 virotes		

Sabujo Infernal		Bruto de Nível 7
Animal elemental (Médio – Fogo)		300 XP
Iniciativa +5	Sentidos Percepção +11	
Escudo de Fogo (Flamejante) aura 1; qualquer criatura que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 1d6 de dano flamejante.		
PV 96; Sangrando 48		
CA 20; Fortitude 18, Reflexos 17, Vontade 18		
Resistências 20 vs. flamejante		
Deslocamento 7		
Ⓢ Mordida (padrão; sem limite) ♦ Flamejante +10 vs. CA; 1d8+2 de dano mais 1d8 de dano flamejante.		
↖ Sopro Ígneo (padrão, recarrega ☐ ☐ ☐) ♦ Flamejante Rajada contígua 3; +9 vs. Reflexos; 2d6+3 de dano flamejante.		
Tendência Imparcial	Idiomas -	
For 6 (+0)	Des 19 (+6)	Sab 12 (+3)
Con 12 (+3)	Int 2 (-2)	Car 7 (+0)

TÁTICAS

Os besteiros disparam enquanto os marteladores investem na tentativa de forçar os PJs para dentro da ravina. Caso os PJs tentem cruzar a ravina, o terceiro martelador libertará o sabujo infernal para investir sobre eles, então avançará logo atrás.

O sabujo infernal tentará apanhar os PJs na ravina com seu *sopro ígneo* enquanto os marteladores atacam aqueles que tentarão escalar para fora.

Os anões estão seguros de sua superioridade em combate. Eles e seu sabujo infernal lutarão até a morte.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Penumbra.

Arbustos Espinhosos: Esses densos arbustos espinhosos crescem até uma altura de 2,40m de altura e são terrenos acidentados. Dentro dos arbustos, as criaturas adjacentes possuem ocultação, enquanto as criaturas não adjacentes possuem ocultação total.

Pedras: Essas pedras altas de 1,5m de altura fornecem cobertura. Uma rocha pode ser escalada com um teste de Atletismo CD 10. Uma criatura no topo de uma rocha reduz a ocultação das criaturas nos arbustos a até 4 quadrados dela, de ocultação total para ocultação ou de ocultação para nenhuma ocultação.

Afloramento de Rochas: Esses afloramentos de basalto medem 6m de altura e podem ser escalados com um teste de Atletismo CD 15. As criaturas no topo de um afloramento possuem cobertura superior contra as criaturas abaixo.

Ravina: Esta ravina possui 3m de profundidade com bordas íngremes e desagregadas. Uma criatura na ravina possui cobertura contra todas as criaturas não adjacentes à beirada. Escalar a ravina exige um teste de Atletismo CD 15.

Tesouro: Além de qualquer tesouro que você distribuir aqui (veja “Parcelas de Tesouros,” página 59), um dos anões utilizava um símbolo de um punho e um martelo no lado de seu martelo de batalha. Um teste de História CD 15 (CD 10 para um habitante do Vale Elsir) permite reconhecer o símbolo como o símbolo do Punho de Martelo, um clã de anões locais que há muito tempo é rival dos Ferrocaídos. Um dos anões também carregava um diário que conta sobre o desejo de seu clã em reivindicar o perdido Veio Karak em desafio ao clã Ferrocaído. Este diário possui notas sobre uma “rota secreta para a mina” que foi descoberta meses atrás, porém não menciona quem escreveu tais notas.

O GUARDIÃO

Encontro de Nível 8 (1.750 XP)

PREPARAÇÃO

0 Guardiã, gnoll flagelo demoníaco (G)
1 behir (B)
3 sátiros libertinos (R)
12 aldeões (V)

A chegada dos PJs em Dunesend acontece em um momento crítico. Acreditando que os aldeões estão resistindo a pagar tributos em forma de colheita e de animais à Rainha Shephathiah, o Guardiã decidiu ensiná-los uma lição mortal. Além de seu behir, o Guardiã possui um trio de sátiros libertinos patrulhando o perímetro da vila. Os sátiros estarão escondidos quando os PJs se aproximam.

Teste de Percepção

CD 12: Um ruído nas samambaias espinhosas revela a presença de uma criatura à frente.

CD 17: Você observa rapidamente um rosto barbado, sua testa possui chifres de carneiro. Ele rosna enquanto se vira e foge para o sul, rapidamente desaparecendo entre os arbustos.

Assim que os PJs entrarem em Dunesend, leia:

Vocês sobem um pequeno morro para ver que a expansão de espinheiros acaba repentinamente, um grande mar de areia existe mais além. Na transição do Espinho Agreste para o deserto, existe uma vila decrépita, suas cabanas e campos se alastram para todos os lados de uma antiga torre de pedra. Um grito repentino de dor é trazido até vocês pelo vento.

Assim que os PJs se aproximarem, leia:

No centro do povoado, os aldeões humanos queimados pelo sol observam em raiva silenciosa enquanto um gigantesco gnoll ergue um mangual manchado de sangue sobre suas cabeças. Em seus pés encontra-se um homem morto. Atrás do gnoll encontra-se uma criatura semelhante a uma serpente com brilhantes escamas azuladas e uma dúzia de patas. Ela observa faminta os aldeões.

Os sátiros permanecem escondidos nos arbustos fora do mapa até que os PJs façam algum movimento (os sátiros são leais à Shephathiah, mas não ansiosos para entrar no caminho do Guardiã). Não posicione suas miniaturas a menos que eles sejam avistados ou quando atacarem.

Gnoll Flagelo Demoníaco		Bruto de Nível 8 (Líder)	
Humanóide natural (Médio)		350 XP	
Iniciativa +6	Sentidos Percepção +7; visão na penumbra		
Líder de Matilha aura 5; os aliados dentro da aura recebem +1 de bônus (+2 enquanto estiver sangrando) nas jogadas de ataque.			
PV 106; Sangrando 53			
CA 20; Fortitude 21, Reflexos 18, Vontade 18			
Deslocamento 5			
⊕ Mangual Pesado (padrão; sem limite) ♦ Arma			
+13 vs. CA; 2d6+5 de dano (2d6+7 enquanto estiver sangrando) e se o alvo estiver sangrando, ele fica derrubado; veja também <i>ataque em matilha</i> .			
Sede de Sangue			
Se o gnoll flagelo demoníaco fizer um inimigo sangrar com um ataque corpo a corpo, um aliado adjacente a esse adversário pode realizar um ataque corpo a corpo contra ele usando uma reação imediata.			
Ataque Avassalador (livre; encontro)			
O gnoll flagelo demoníaco usa o poder <i>sede de sangue</i> em dois aliados, em vez de apenas um.			
Ataque em Matilha			
O flagelo demoníaco causa 5 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e à distância contra um inimigo que estiver adjacente a dois ou mais dos aliados do gnoll.			
Tendência Caótico e Maligno		Idiomas Abissal, Comum	
Perícias Intimidação +13, Intuição +10, Religião +10			
For 20 (+9)	Des 14 (+6)	Sab 12 (+5)	
Con 16 (+7)	Int 13 (+5)	Car 15 (+6)	
Equipamento gibão de peles, mangual pesado			

Jovem Behir		Artilheiro de Nível 10	
Lança Trovão		500 XP	
Animal Natural (Grande)			
Iniciativa +6	Sentidos Percepção +7, visão no escuro		
PV 87; Sangrando 43			
CA 22; Fortitude 24, Reflexos 22, Vontade 22			
Resistência 15 vs. elétrico			
Deslocamento 8, escalar 4			
⊕ Mordida (padrão; sem limite)			
+17 vs. CA; 1d8+5 de dano			
↘ Baforada Elétrica (padrão; recarrega ☐ ☐ ☐ ☐) ♦ Elétrico			
Explosão contígua 1 a até 10 quadrados; +15 vs. Reflexos; 3d6+5 de dano elétrico, todas as criaturas adjacentes ao alvo recebem 5 de dano elétrico. Fracasso: Metade do dano.			
↘ Lança Trovão (padrão; encontro) ♦ Elétrico			
O Behir Lança Trovão emite uma lança de eletricidade trovejante da sua boca. O Behir Lança Trovão ataca dois alvos com sua lança trovão; o primeiro alvo precisa estar a 10 quadrados do Behir, o segundo alvo precisa estar a 10 quadrados do primeiro; +15 vs. Reflexos; 3d8+5 de dano elétrico e o alvo é empurrado 2 quadrados e fica derrubado.			
⊕ Devorar (padrão; sustentação mínima; recarrega quando nenhuma criatura está afetada por este poder)			
+19 vs. Reflexos; 2d8+4 de dano e o alvo está agarrado (até escapar). Enquanto estiver agarrado, o alvo é puxado até o espaço do Behir, está Impedido, e só pode atacar o Behir. O Behir Lança Trovão pode sustentar o poder como uma ação mínima, causando 10 de dano e mantendo o agarrar. Depois de escapar o alvo está em qualquer espaço adjacente ao Behir.			
Tendência Imparcial		Idioma Comum	
Perícias Atletismo +14			
For 19 (+9)	Des 13 (+6)	Sab 14 (+7)	
Con 21 (+10)	Int 7 (+3)	Car 12 (+6)	

3 Sátiros Libertinos		Guerrilheiro de Nível 7
Humanóide feérico (Médio)		300 XP cada
Iniciativa +9	Sentidos Percepção +9; visão na penumbra	
PV 80; Sangrando 40		
CA 21; Fortitude 18, Reflexos 19, Vontade 19		
Deslocamento 6		
⚔ Espada Curta (padrão; sem limite) ♦ Arma		
+12 vs. CA; 1d6+4 de dano.		
🏹 Arco Curto (padrão; sem limite) ♦ Arma		
À distância 15/30; +12 vs. CA; 1d8+4 de dano.		
✚ Finta (movimento; sem limite)		
+10 vs. Reflexos; o sátiro libertino obtém vantagem de combate contra o alvo (veja adiante).		
⚔ Ataque Arrasador (padrão; recarrega 🎲 🎲) ♦ Arma		
O sátiro libertino realiza um ataque básico, ajusta 3 quadrados e desfere outro ataque básico.		
Vantagem de Combate		
O sátiro libertino causa 2d6 de dano adicional contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate		
Tendência Imparcial	Idiomas Élfico	
Perícias Blefe +12, Furtividade +12, Natureza +9		
For 12 (+4)	Des 18 (+7)	Sab 12 (+4)
Con 16 (+6)	Int 10 (+3)	Car 18 (+7)
Equipamento corselete de couro, espada curta, arco curto, aljava com 30 flechas		

TÁTICAS

O Guardião e o behir focam sua atenção nos PJs assim que eles são avistados. Os habitantes da vila fogem procurando refúgio e não retornam até a batalha ter terminado.

O Guardião avança para o combate corpo-a-corpo com seu mangual pesado contra os combatentes que parecem ser mais poderosos. Uma vez que o bansrae e os sátiros cheguem, ele fica perto deles para maximizar o efeito dos seus poderes *sede de sangue* e *ataque em matilha*.

O behir fica no canto do combate para fazer ataques com sua arma de sopro contra os conjuradores de magia e os combatentes à distância. Enquanto espera por sua arma de sopro recarregar, ele faz ataques de mordida contra os inimigos mais próximos.

Os sátiros realizam seus primeiros ataques com cobertura superior das casas mais ao norte. Eles realizam ataques com seus arcos curtos contra PJs com armaduras mais leves até que sejam pressionados ao combate. Então sacam suas espadas curtas, lutando perto do guardião para obter vantagem de seus poderes *sede de sangue* e *ataque em matilha*.

O guardião e seu behir lutam até a morte. Os sátiros foram estritamente contratados para ajudar e fogem se ambos o Guardião e o behir forem mortos.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Luz intensa (luz do sol pelo dia; lanternas penduradas nas casas mais próximas pela noite)

Cabanas de madeira: As cabanas dos habitantes da vila são construídas rusticamente de barro e cobertas com madeira de arbustos. Uma cabana pode ser escalada com um teste de Atletismo CD 10. Uma criatura no topo de uma cabana tem cobertura contra as criaturas no solo. A parede de uma cabana pode ser quebrada com um teste de Força CD 13. Uma cabana fornece cobertura superior para as criaturas dentro dela.

Torre de Pedra: As paredes dessa torre de três andares construída por anões ainda permanecem fortes, embora seu chão interior de madeira já tenha apodrecido há muito tempo. Ela não possui portas, mas criaturas dentro do seu portal de entrada ganham cobertura contra as que estão fora dela.

Poço Coberto: O baixo muro de pedra que cerca esse poço fornece cobertura para qualquer um atrás dele. Seu telhado de madeira é suportado por pilares a 2,5 metros do chão. O poço tem 18 metros de profundidade e armazena 3 metros de água limpa e fresca.



PATRULHA DO DESERTO

Encontro de Nível 6 (1.200 XP)

PREPARAÇÃO

- 1 bruxa uivadora (H)
- 3 garras-navalhas perseguidores (R)

Conforme se dirigem através do deserto, os PJs são importunados por uma das patrulhas da Rainha Shephathiah. Conforme os PJs se aproximam do norte, os garras-navalhas perseguidores avistam seus rastros de poeira por detrás da cobertura da crista de uma duna.

Os garras-navalhas se cobrem com capas e uma camada de areia que os garantem cobertura total. Não posicione suas miniaturas a não ser que sejam avistados ou até os PJs ataquem. A miniatura da bruxa uivadora deve refletir sua forma humana.

Assim que os PJs entrarem na área, leia:

Adiante, uma figura emerge de uma nuvem de areia soprada pelo vento. A forma magra de uma mulher humana anciã se arrasta até vocês de joelhos, sua face marcada e queimada pelo sol por debaixo do capuz de sua capa esfarrapada. Sua voz realçada contra o vento, ela grita: "Dêem meia volta! Nada além da morte vos espera no coração do deserto!"

Teste de Percepção

CD 22: *Uma forma encapuzada repousa no solo a uma curta distância detrás da velha mulher, embora invisível sob uma fina camada de areia.*

Os PJs têm uma chance de avistarem o garra-navalha perseguidor mais próximo, porém o resto está fora da linha de visão do outro lado da crista da duna.

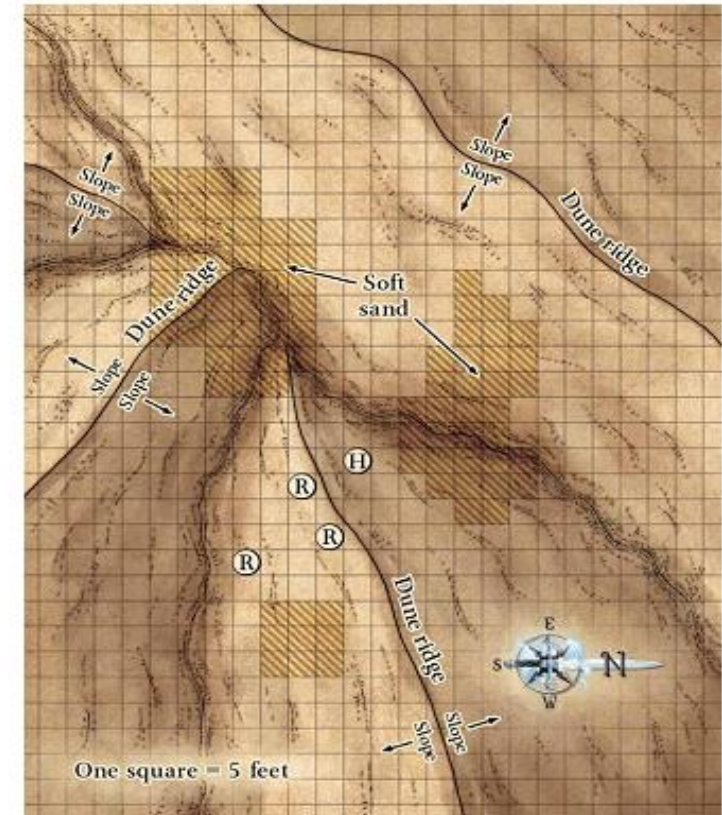
Quando os PJs avistarem pela primeira vez o perseguidor de garra afiada, leia:

Um humanóide bestial ergue-se repentinamente do solo, a camada de areia que o escondia escorre pela sua capa marrom mosqueado. Ele empunha uma espada curta afiada, rosando conforme avança para atacar.

Quando os PJs verem a bruxa em sua verdadeira forma, leia:

A forma da velha mulher tremula como uma nuvem de calor. Em seu lugar está uma bruxa encarquilhada, com dentes afiados arreganhados num sorriso medonho enquanto ela ri.

Bruxa Uivadora		Controlador de Nível 7	
Humanóide feérico (Médio)		300 XP	
Iniciativa +7	Sentidos Percepção +10; visão na penumbra		
Sussurros Perniciosos (Psíquico) aura 5; qualquer inimigo que terminar seu turno dentro da aura sofre 1d6 de dano psíquico.			
PV 83; Sangrando 41; veja também <i>grito de dor</i>			
CA 21; Fortitude 20, Reflexos 19, Vontade 18			
Resistências 10 vs. trovejante			
Deslocamento 6; veja também <i>passo feérico</i>			
⊕ Bordão (padrão; sem limite) ♦ Arma			
+9 vs. CA; 1d8+4 de dano.			
← Uivo (padrão; sem limite) ♦ Trojejante			
Rajada contígua 5; +10 vs. Fortitude; 1d6+4 de dano trovejante e o alvo é empurrado 3 quadrados.			
← Grito de Dor (padrão; recarrega quando sangrar pela primeira vez) ♦ Trojejante			
Rajada contígua 5; +8 vs. Fortitude; 3d6+4 de dano trovejante (3d6+9 enquanto estiver sangrando). <i>Fracasso:</i> Metade do dano.			
Alterar Forma (mínima; sem limite) ♦ Metamorfose			
A bruxa uivadora é capaz de alterar sua forma física para assumir o aspecto de uma velha decrépita de qualquer raça humanoide Média (consulte <i>Alterar Forma</i> , pág.280; MM1)			
Passo Feérico (movimento; encontro) ♦ Teleporte			
A bruxa uivadora se teleporta 10 quadrados.			
Tendência Maligno		Idiomas Comum, Élfico	
Perícias Biefe +11, Intimidação +11, Intuição +10, Natureza +10			
For 18 (+7)	Des 18 (+7)	Sab 15 (+5)	
Con 19 (+7)	Int 12 (+4)	Car 16 (+6)	
Equipamento bordão			



3 Garras-Navalhas Guerrilheiro de Nível 7 Perseguidores

Humanóide natural (Médio), feral 300 XP cada

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +9; visão na penumbra
PV 79; **Sangrando** 39

CA 21; **Fortitude** 20, **Reflexos** 20, **Vontade** 18, veja também *mutação do garra-navalha*

Deslocamento 6; veja também *mutação do garra-navalha*

⊕ **Espada Curta** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**
+13 vs. CA; 1d6+4 de dano; veja também *escaramuça*.

‡ **Resposta com Espada Curta** (livre, quando sofre um ataque de oportunidade; sem limite) ♦ **Arma**

O garra-navalha perseguidor desfere um ataque com sua espada curta contra o inimigo em questão.

Escaramuça +1d6

Se, no seu turno, o garra-navalha perseguidor encerrar seu deslocamento a pelo menos 4 quadrados de distância do seu ponto de origem, ele causa 1d6 de dano adicional nos seus ataques corpo a corpo até o começo do seu próximo turno.

Mutação do Garra-Navalha (mínima, somente enquanto estiver sangrando; encontro)

Até o final do encontro ou até ficar inconsciente, o garra-navalha perseguidor recebe +2 de deslocamento e +1 de bônus na CA e na defesa de Reflexos.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum

Perícias Acrobacia +12, Furtividade +12, Manha +8

For 18 (+7) **Des** 14 (+5) **Sab** 13 (+4)

Con 15 (+5) **Int** 12 (+4) **Car** 11 (+3)

Equipamento corselete de couro, espada curta

TÁTICAS

A bruxa uivadora em sua forma de mulher idosa tenta atrair os PJs para ela através da areia movediça. Com um teste bem sucedido de Intuição resistido contra o teste de Blefe (+11) dela, os PJs sentem que nem tudo é como parece. Assim que um ou mais PJs se aproximam a 5 quadrados ou menos dela (ou se ela for atacada de uma vez) ela libera seu *grito de dor* e usa o *passo feérico* para se teletransportar para o lado sul da crista da duna. Ela então assume sua forma verdadeira, usando seu *uivo* para empurrar os PJs para áreas de areia movediça e ficando fora do combate com seu *passo feérico*.

Os garras-navalhas perseguidores permanecem em suas posições até que os PJs atravessem a crista da duna em perseguição à bruxa uivadora. Eles então se desfazem do disfarce e atacam. Eles permanecem em movimento constante para fazer uso de seu poder *escaramuça* enquanto confiam na sua *resposta com espada curta* para desferir ataques de oportunidade contra seus inimigos.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Luz intensa de dia; penumbra de noite.

Dunas de Areia: Os sólidos bancos de areia dessa área se erguem e caem em dunas extensas. A direção do declive de cada duna é indicada no mapa. A parte de cima do declive de uma duna é um terreno acidentado, porém se movimentar pela parte de baixo do declive não acarreta penalidades. Criaturas de um lado do declive recebem cobertura contra as criaturas do outro lado, e vice-versa.

Areia Movediça: Esses trechos de areia movediça são terrenos acidentados. Adicionalmente, a locomoção através da areia movediça requer um teste de Acrobacia ou Atletismo com CD 17. Em caso de uma falha no teste, a criatura fica impedida e conforme seu movimento para ela afunda até os joelhos.

Com um teste de Natureza CD 20, a criatura reconhece todos os quadrados de areia movediça adjacentes. (Ver uma criatura afundar na areia avisa automaticamente as outras criaturas do efeito daquele quadrado). Os garras-navalhas perseguidores e a bruxa uivadora sabem a localização de todos os bancos de areia movediça na área.

GUARITA

Encontro de Nível 7 (1.450 XP)

PREPARAÇÃO

- 1 troglodita praguejador (C)
- 2 trogloditas empaladores (I)
- 2 trogloditas espancadores (M)

Esse encontro toma lugar nas áreas 1, 2, 3, 4, 5 e 6 do mapa da fortaleza.

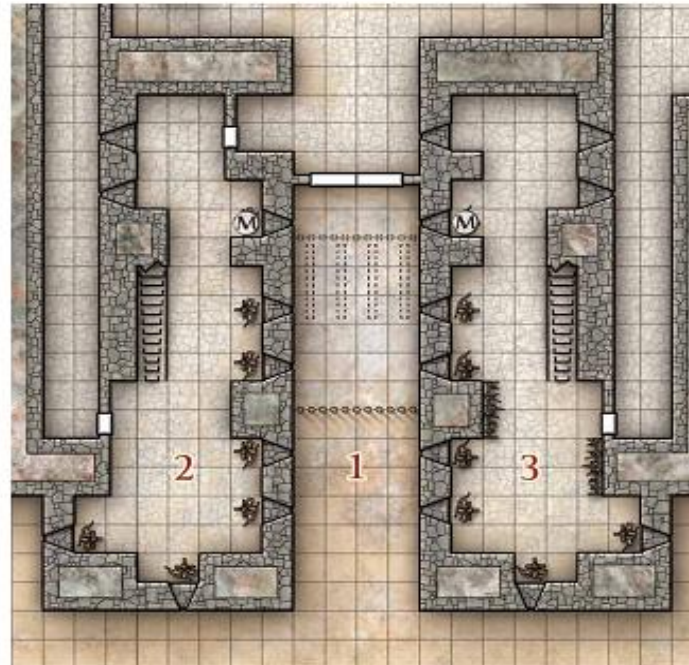
Troglodita Controlador de Nível 8 (Líder) Praguejador	
Humanóide natural (Médio – Réptil)	350 XP
Iniciativa +5	Sentidos Percepção +13; visão no escuro
Fedor do Troglodita aura 1; os inimigos vivos dentro da aura sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque.	
PV 93; Sangrando 46	
CA 23; Fortitude 22, Reflexos 17, Vontade 22	
Deslocamento 5	
Ⓛ Bordão (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+12 vs. CA; 1d8+2 de dano.	
Ⓛ Garra (padrão; sem limite)	
+10 vs. CA; 1d4+2 de dano.	
➤ Raio Venenoso (padrão; sem limite) ♦ Venenoso	
À distância 10; +11 vs. Fortitude; 1d6+5 de dano venenoso e o alvo fica enfraquecido (TR encerra).	
➤ Maldição da Caverna (padrão; recarrega ☐ ☐ ☐ ☐) ♦ Necrótico	
À distância 5; +11 vs. Fortitude; o alvo sofre 5 de dano necrótico contínuo e fica lento (TR encerra ambos).	
⬅ Graça do Túnel (mínima 1/rodada; recarrega ☐ ☐ ☐ ☐)	
Explosão contígua 10; todos os aliados dentro da explosão recebem +5 de deslocamento até o final do próximo turno do troglodita praguejador.	
⬅ Canto da Renovação (padrão; encontro) ♦ Cura	
Explosão contígua 5; os aliados que estiverem sangrando dentro da área recuperam 15 pontos de vida.	
Tendência Caótico e Maligno	Idiomas Dracônico
Perícias Exploração +13, Religião +9, Tolerância +12	
For 15 (+6)	Des 12 (+5) Sab 18 (+8)
Con 21 (+9)	Int 10 (+4) Car 14 (+6)
Equipamento robe, bordão, máscara de crânio	

A Rainha Shephatiah posicionou um grupo de trogloditas de guarda na entrada da fortaleza. Após vários meses sem nenhum sinal de que alguém sequer se aproximara de Karak (quanto mais atacar), a atenção deles ao serviço afrouxou.

Os trogloditas posicionaram bonecos de palha em frente das seteiras olhando para o corredor de entrada, esperando criar a aparência de que a fortaleza é bem guardada ou assombrada. Essa fachada também foi desenhada para distrair a atenção de intrusos das armadilhas nas grades levadiças que os trogloditas prepararam.

Quando os PJs entrarem nesta área, leia:

O escuro corredor de entrada se estende para o interior entre fileiras de seteiras. Distante, no final, um portão de pedra maciço reforçado com proteção de ferro permanece fechado. Na metade do corredor uma



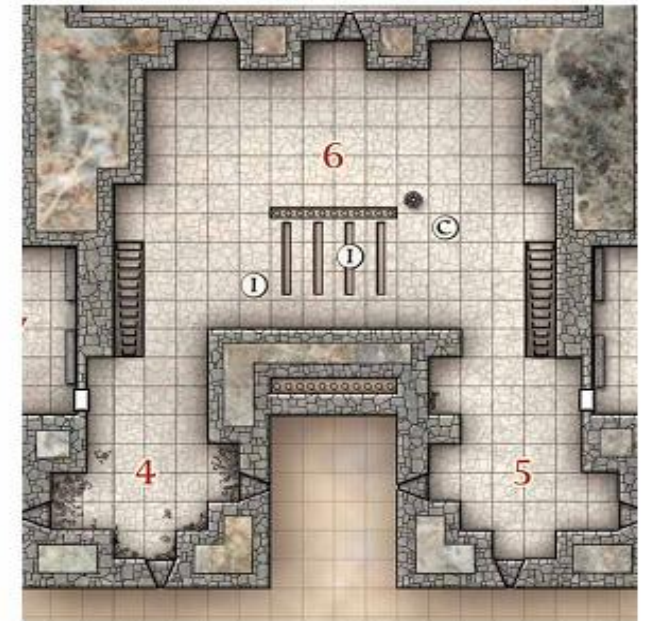
grade levadiça enferrujada bloqueia a passagem. A areia que foi arrastada pelo vento e cobre o chão do corredor está bem marcada por pegadas recentes e sinais de pesados objetos sendo arrastados.





Teste de Percepção

CD 7: *Figuras escuras espreitam do outro lado das seteiras mais próximas, observando vocês silenciosamente. Um desagradável odor vem do outro lado.*

CD 12 (automático se uma fonte de luz é introduzida nas seteiras): *As figuras estáticas são bonecos de palha porcamente feitos, um velho elmo anão em sua cabeça e uma antiga arma de haste amarrada a ele com uma corda.*

CD 17: *As sombras do teto do corredor escondem uma profunda rachadura 3 metros antes do portão de pedra. Espigões podem ser vistos dentro dela, outra grade levadiça lá, pronta para ser abaixada.*



2 Trogloditas Empaladores		Artilheiro de Nível 7	
Humanóide natural (Médio – Réptil)		300 XP cada	
Iniciativa +5		Sentidos Percepção +9; visão no escuro	
Fedor do Troglodita aura 1; os inimigos vivos dentro da aura sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque.			
PV 69; Sangrando 34			
CA 22; Fortitude 22, Reflexos 19, Vontade 18			
Deslocamento 5			
⊕ Lança (padrão; sem limite) ♦ Arma			
+11 vs. CA; 1d8+4 de dano.			
⊕ Garra (padrão; sem limite)			
+9 vs. CA; 1d4+4 de dano.			
⊗ Azagaia (padrão; sem limite) ♦ Arma			
À distância 10/20; +12 vs. CA; 1d6+4 de dano.			
↘ Tiro Empalador (padrão; recarrega    ) ♦ Arma			
Requer azagaia; à distância 10; +12 vs. CA; 2d6+4 de dano e o troglodita empalador realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. <i>Ataque Secundário:</i> +10 vs. Fortitude; o alvo fica impedido (TR encerra).			
Tendência Caótico e Maligno		Idiomas Dracônico	
Perícias Atletismo +12, Tolerância +13			
For 19 (+7)	Des 14 (+5)	Sab 13 (+4)	
Con 21 (+8)	Int 7 (+1)	Car 9 (+2)	
Equipamento lança, aljava com 6 azagaias			

TÁTICAS

Com tanto que os trogloditas permaneçam atrás das seteiras e dos buracos assassinos, os PJs não são afetados por seu fedor.

Se possível, os trogloditas esperam até que dois ou mais PJs tenham alcançado o portão antes de lançá-los sua armadilha. Nesse ponto o praguejador libera a grade levadiça do norte com uma ação mínima, travando-a no lugar. Ele então ataca os PJs ao sul da ponte com seu *raio venenoso* e *maldição da caverna*, mirando-os através de um dos buracos assassinos no chão.

Os trogloditas empaladores arremessam azagaias pelos buracos assassinos contra os alvos ao sul da grade levadiça, usando seu tiro empalador tão frequentemente quanto possível.

2 Trogloditas Espancadores		Soldado de Nível 6	
Humanóide natural (Médio – Réptil)		250 XP cada	
Iniciativa +6		Sentidos Percepção +5; visão no escuro	
Fedor do Troglodita aura 1; os inimigos vivos dentro da aura sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque.			
PV 74; Sangrando 37			
CA 22; Fortitude 21, Reflexos 18, Vontade 19			
Deslocamento 5			
⊕ Clava Grande (padrão; sem limite) ♦ Arma			
+12 vs. CA; 2d4+4 de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do troglodita espancador.			
⊕ Garra (padrão; sem limite)			
+10 vs. CA; 1d4+4 de dano.			
↓ Mordida (mínima 1/rodada; sem limite)			
Requer vantagem de combate; +10 vs. Fortitude; 1d6+4 de dano e até o final do próximo turno do troglodita espancador, as curas aplicadas sobre o alvo recuperam apenas metade do valor total.			
↘ Azagaia (padrão; sem limite) ♦ Arma			
À distância 10/20; +12 vs. CA; 1d6+4 de dano.			
Tendência Caótico e Maligno		Idiomas Dracônico	
Perícias Atletismo +12, Tolerância +12			
For 18 (+7)	Des 12 (+4)	Sab 15 (+5)	
Con 18 (+7)	Int 6 (+1)	Car 8 (+2)	
Equipamento clava grande, 2 azagaias			

Os trogloditas espancadores miram nos PJs presos ao norte da grade levadiça, arremessando azagaias pelas ranhuras de flechas.

Todas as criaturas aqui estão dispostas a alvejar os PJs por detrás da cobertura. Caso os PJs passem pelos portões, todos os trogloditas correm para o primeiro nível. Eles tentam manter os PJs no corredor enquanto lutam até a morte.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Durante o dia, o corredor de entrada é repleto de luz intensa por 10 quadrados, enquanto a luz do sol que passa através das seteiras ao sul preenche a portaria com penumbra. O resto desta área é escura.

Teto: 6 metros de altura.

Portões de Pedra: Os portões de pedra estão fechados e barrados por dentro com vigas de madeira (Força CD 18 para quebrar).

Grades Levadiças Enferrujadas: A grade levadiça ao sul está abaixada, mas sua manivela (no segundo andar dessa área) está danificada. Ela não pode ser travada no lugar (para cima ou para baixo), e pode ser erguida com um teste de Força CD 15.

Se a grade levadiça do norte for baixada pelos trogloditas empaladores, ela pode ser travada no lugar, requerendo um teste de Força CD 23 para levantar ou quebrá-la a força.

Um personagem na manivela no segundo andar pode baixar a grade levadiça com uma ação mínima ou pode levantar ela com duas ações de movimento e um teste de Força CD 10. A grade levadiça também pode ser levantada ou abaixada em uma rodada por qualquer um portando um anel com o sinete do Ferrocaído que é tocado nas barras ou na manivela (uma ação mínima).

Seteiras e Buracos Assassinos: Essas aberturas fornecem cobertura superior a criaturas em qualquer um dos lados. Entretanto, elas permitem realizar ataques apenas a dois quadrados adjacentes a elas. Uma criatura parada num quadrado adjacente a parede a 1,5 metros de uma seteira não pode ser vista por ninguém do outro lado. Criaturas no segundo nível a mais de 1,5 metros de um buraco assassino não podem ser vistas pelas criaturas abaixo.

PÁTIO

Encontro de Nível 6 (1.300 XP)

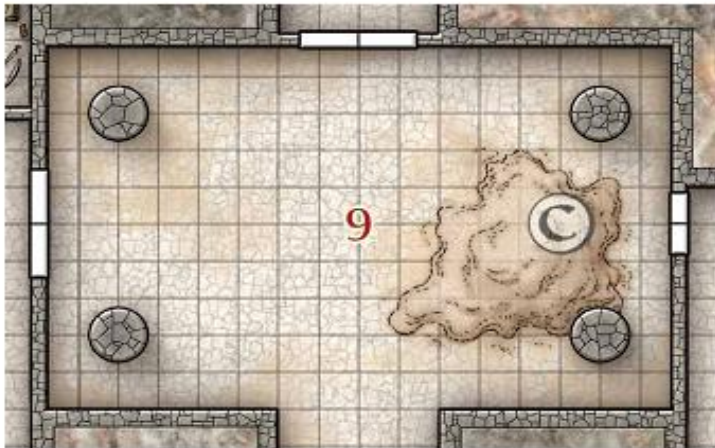
PREPARAÇÃO

- 1 rastejador de carniça (C)
- 4 harpias

O rastejador de carniça repousa fora de vista debaixo da grande pilha de areia que se acumulou logo abaixo do buraco do teto. As harpias começam o encontro em seus lares numa íngreme inclinação acima do buraco, fora da linha de visão lá de baixo. Não posicione as miniaturas dos monstros até que sejam vistos ou ataquem.

Quando os PJs puderem ver dentro dessa área, leia:

O teto dessa enorme câmara sustentado por pilares desabou, uma grande pilha de areia se acumulou perto da parede leste. Três pares de portas saem dessa área, seteiras revestem as paredes até o alto.



Rastejador de Carniça		Controlador de Nível 7
Humanóide aberrante (Grande)		300 XP
Iniciativa +6	Sentidos Percepção +5; visão no escuro	
PV 81; Sangrando 40		
CA 20; Fortitude 19, Reflexos 18, Vontade 17		
Deslocamento 6; escalar 6 (patas de aranha)		
⊕ Tentáculos (padrão; sem limite) ♦ Venenoso		
Alcance 2; +10 vs. Fortitude; 1d4+5 de dano e o alvo sofre 5 de dano venenoso contínuo e fica lento (TR encerra ambos). <i>Fracasso no primeiro TR:</i> O alvo fica imobilizado em vez de lento (TR encerra ambos). <i>Fracasso no segundo TR:</i> O alvo fica atordoado em vez de imobilizado		
↓ Mordida (padrão; sem limite)		
+12 vs. CA; 1d10+5 de dano.		
Tendência Imparcial		Idiomas -
For 20 (+8)	Des 16 (+6)	Sab 14 (+5)
Con 17 (+6)	Int 2 (-1)	Car 16 (+6)

Teste de Percepção

CD 25: *Dentro da pilha de areia, alguma coisa está se mexendo.*

O rastejador de carniça irrompe da pilha de areia quando o primeiro PJ passar do meio da sala.

TÁTICAS

O rastejador de carniça realiza ataques com seus tentáculos contra PJs dentro do alcance, se concentrando em alvos anteriormente imobilizados ou atordoados.

As harpias voam para baixo na segunda rodada, usando sua *canção tentadora* para puxar os PJs para o combate corpo a corpo com o rastejador de carniça. O rastejador ganhou imunidade contra a *canção tentadora* das harpias, mas ainda recebe dano de seu *silvo mortífero*.

Se duas harpias forem mortas, as sobreviventes fogem pelo buraco no teto assim que as duas ficarem sangrando. O rastejador de carniça luta até a morte.

4 Harpias		Controlador de Nível 6
Humanóide feérico (Médio)		250 XP cada
Iniciativa +5	Sentidos Percepção +5	
PV 71; Sangrando 35		
CA 20; Fortitude 17, Reflexos 17, Vontade 19		
Resistências 10 vs. trovejante		
Deslocamento 6; voo 8 (desajeitado)		
⊕ Garra (padrão; sem limite)		
+11 vs. CA; 1d8+2 de dano.		
← Canção Tentadora (padrão; sustentação mínima; sem limite) ♦ Encanto		
Explosão contígua 10; criaturas surdas são imunes; +12 vs. Vontade; o alvo é puxado 3 quadrados e fica imobilizado (TR encerra). Quando a harpia sustenta o poder, qualquer alvo que ainda não tenha obtido sucesso no teste de resistência contra o efeito é puxado 3 quadrados e fica imobilizado (TR encerra).		
← Silvo Mortífero (padrão; recarrega ☞ ☞) ♦ Trovejante		
Explosão contígua 4; +12 vs. Fortitude; 1d6+4 de dano trovejante e o alvo fica pasmo (TR encerra).		
Tendência Maligno		Idiomas Comum
Perícias Furtividade +10		
For 15 (+5)	Des 15 (+5)	Sab 14 (+5)
Con 15 (+5)	Int 10 (+3)	Car 19 (+7)

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Penumbra de dia; escuro de noite.

Teto: 12 metros de altura. O buraco atravessa 3 metros de pedras até o topo da íngreme inclinação da escarpa.

Pilares: Eles concedem cobertura e podem ser escalados com um teste de Atletismo CD 15.

Pilha de Areia: Esta pilha de areia carregada pelo vento se ergue a 3 metros de altura e é um terreno acidentado. É necessário um teste de Acrobacia ou Atletismo CD 12 para se mover através dela.

SALÃO DA GUARDA

Encontro de Nível 5 (1.125 XP)

PREPARAÇÃO

- 2 dentes-alongados caçadores (L)
- 1 cobra de ferro (I)
- 5 humanos asseclas (H)

Este encontro acontece nas áreas 23, 24, 25, 26 e 27 do mapa da fortaleza.

Os guardas posicionados aqui são encarregados de prevenir o acesso ao nível inferior. A grade levadiça está sempre abaixada e trancada. Um humano assecla fica de vigia no corredor enquanto os outros comem ou dormem nos alojamentos. Os dentes-alongados caçadores mantêm um posto embaixo. Não coloque os outros humanos asseclas, os dentes-alongados caçadores, ou a cobra de ferro ao menos que eles sejam vistos ou até eles atacarem.

Quando os PJs puderem ver a primeira seção do corredor, leia:

No corredor adiante tem vários caixotes, barris e caixas empilhados. Atrás deles, uma grade levadiça bloqueia o acesso para uma ampla escadaria que leva pra baixo. Um único homem, com sua face e capa bronzeadas pelo sol, faz guarda aqui.

Quando os PJs tiverem uma boa visão da escadaria, leia:

No meio das escadas tem uma plataforma onde está uma estátua enferrujada de um anão, levantando uma picareta com uma mão e um martelo de ferreiro na outra. Em volta da sua cintura tem um cinto reluzente de aço.

2 Dentes-Alongados Caçadores		Soldado de Nível 6
Humanóide natural (Médio), feral		250 XP cada
Iniciativa +7	Sentidos Percepção +9; visão na penumbra	
PV 71; Sangrando 35		
CA 22; Fortitude 20, Reflexos 17, Vontade 16		
Deslocamento 5		
⊕ Espada Longa (padrão; sem limite) ♦ Arma		
+12 vs. CA; 1d8+5 de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do dente-alongado caçador.		
↓ Cortar o Tendão (padrão; encontro) ♦ Arma		
O dente-alongado caçador desfere um ataque com sua espada longa. Se obtiver sucesso, ele realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. <i>Ataque Secundário:</i> +9 vs. Reflexos; o alvo fica lento (TR encerra).		
Seguir a Presa (reação imediata, quando um inimigo adjacente ajusta; sem limite)		
O dente-alongado caçador ajusta na direção do inimigo em questão.		
Mutação do Dente-Alongado (mínima, somente enquanto estiver sangrando; encontro) ♦ Cura		
Até o final do encontro ou até ficar inconsciente, o dente-alongado caçador recebe +2 de bônus nas jogadas de dano. Além disso, ele adquire regeneração 2 enquanto estiver sangrando.		
Tendência Qualquer uma	Idiomas Comum	
Perícias Acrobacia +14, Furtividade +9, Tolerância +11		
For 20 (+8)	Des 14 (+5)	Sab 13 (+4)
Con 15 (+5)	Int 10 (+3)	Car 9 (+2)
Equipamento cota de malha, escudo leve, espada longa		

O cinto ornamentado de aço da estátua na verdade é uma cobra de ferro encarregada de proteger esta área.

Teste de Percepção

CD 17: *O que parecia ser um cinto de aço é um tipo de criatura ou constructo, movendo lentamente enquanto você se aproxima.*

A cobra de ferro mantém a posição como parte da estátua até os PJs entrarem na sua área protegida.

TÁTICAS

O humano assecla que vigia grita assim que ele vê os PJs. Os outros surgem dos alojamentos

Cobra de Ferro		Guerrilheiro de Nível 6
Autômato natural (Médio – Construto, Homúnculo)		250 XP
Iniciativa +7	Sentidos Percepção +9; visão no escuro	
PV 75; Sangrando 37		
CA 20; Fortitude 20, Reflexos 18, Vontade 17		
Imunidades doenças, venenoso		
Deslocamento 7; veja também <i>ajuste rastejante</i>		
⊕ Mordida (padrão; sem limite) ♦ Venenoso		
+11 vs. CA; 1d8+3 de dano e 5 de dano contínuo (TR encerra).		
➤ Envenenar a Mente (padrão; recarrega [] [] [] []) ♦ Psíquico		
À distância 10; contra um alvo que esteja sofrendo dano venenoso contínuo; +8 vs. Vontade; O alvo fica pasmo e lento (TR encerra ambos); veja também <i>defender área</i> .		
Defender Área		
Uma cobra de ferro pode usar o poder <i>envenenar a mente</i> contra qualquer criatura dentro da área que estiver guardando (consulte a caixa de texto “Defender”), mesmo que o poder ainda não esteja recarregado e o alvo não esteja sofrendo dano venenoso contínuo.		
Ajuste Rastejante (movimento; sem limite)		
A cobra de ferro ajusta 3 quadrados usando uma ação de movimento.		
Tendência Imparcial	Idiomas -	
Perícias Furtividade +10		
For 17 (+6)	Des 15 (+5)	Sab 13 (+4)
Con 19 (+7)	Int 5 (+0)	Car 12 (+4)

5 Humanos Asseclas		Lacaio de Nível 7
Humanóide natural (Médio)		75 XP cada
Iniciativa +3	Sentidos Percepção +4	
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacão.		
CA 19; Fortitude 17, Reflexos 14, Vontade 15; veja também <i>domínio da turba</i>		
Deslocamento 6		
⊕ Clava (padrão; sem limite) ♦ Arma		
+12 vs. CA; 6 de dano.		
Domínio da Turba		
O humano assecla recebe +2 de bônus de poder em todas as defesas enquanto houver pelo menos dois outros humanos asseclas a até 5 quadrados dele.		
Tendência Qualquer uma	Idiomas Comum	
For 16 (+6)	Des 11 (+3)	Sab 12 (+4)
Con 14 (+5)	Int 10 (+3)	Car 13 (+4)
Equipamento corselete de couro, clava		

1 rodada depois (ou 1 rodada depois deles ouvirem qualquer barulho de combate no corredor). Os asseclas ficam próximos um dos outros para ganhar vantagem pelo *domínio da turba*, flanqueando para ter vantagem de combate se possível.

Com qualquer barulho de combate acima, os dentes-longados caçadores deslocam-se para as escadas e esperam os PJs virem através da grade levadiça. Eles iniciam o combate usando *cortar o tendão*, e depois flanqueiam usando suas espadas longas. Quando ficarem sangrando usam *mutação do dente-longado* para continuar na batalha.

A cobra de ferro ataca qualquer PJ que entrar na sua área protegida, usando *envenenar a mente* sempre que possível.

DESENVOLVIMENTO

Se algum desses guardas for capturado e interrogado, ele revela o que sabe sobre o lugar em troca de sua liberdade. Entretanto, o conhecimento deles é limitado. Eles acreditam que a Rainha Shephatiah é uma eladrin que se esconde no salão principal, e eles não sabem nada sobre as minas abaixo da fortaleza. Veja área 16 (página 13) e o encontro do “Salão Principal” (página 28) para mais informações.

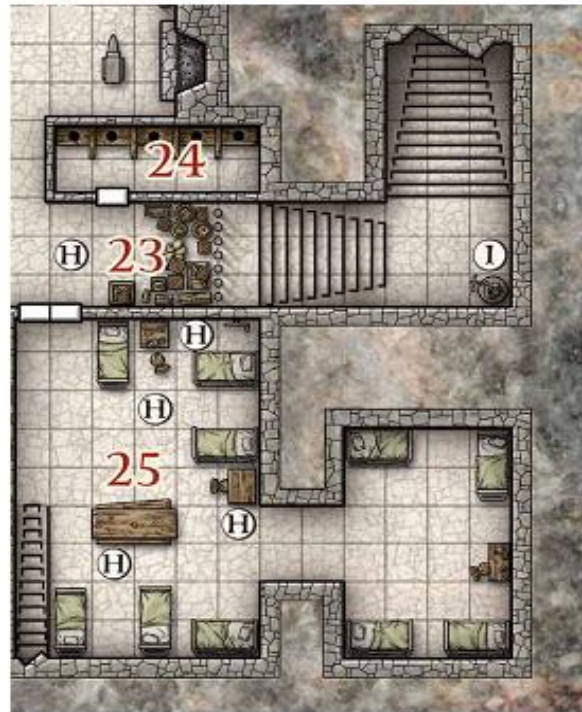
CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Lanternas iluminam com luz intensa os alojamentos, o corredor superior, e o posto de guarda inferior. Penumbra nas escadas e na plataforma.

Teto: 6 metros de altura.

Caixotes e Caixas: Essas pilhas de caixas e caixotes fornecem cobertura e são terreno acidentado. Elas têm alimentos roubados de Dunesend e das caravanas atacadas pelos assaltantes da Rainha Shephatiah.

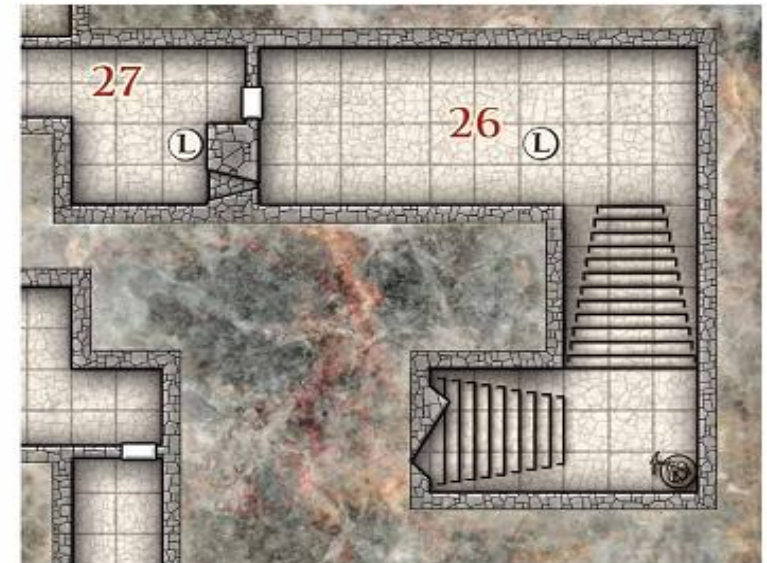
Grade Levadiça Enferrujada: A grade levadiça está fechada e precisa de um teste de Força CD 23 para ser levantada ou quebrada. Um personagem usando a manivela dos alojamentos pode levantar a



grade levadiça usando 2 ações de movimento com um teste de Força CD 10, ou abaixar com uma ação mínima. A grade levadiça também pode ser levantada ou abaixada em 1 rodada por qualquer um usando um anel com o sinete do Ferrocaído ao tocar as barras ou a manivela.

Alojamentos: Os mineradores, artesões e guardas do Veio Karak viveram nesta área, enquanto a parte menor da câmara abrigava os capitães. As escadas que sobem levam para outro alojamento que não faz parte dessa área de encontro.

Beliches: Estes beliches de pedra de três andares são presos no teto e no chão. Algumas estão em uso pelos guardas, e estão cobertas com colchões ásperos e cobertores surrados. A câmara lateral tem mais dois desses beliches de construção similar, porém esses permanecem em desuso.



Mesas e bancos: Uma mesa longa com bancos foi casualmente construída a partir de caixas velhas. Uma mesa velha e um conjunto de cadeiras para anões ocupam a sala ao lado, porém estão tão podres, que irão se desfazer em pedaços e pó se usados.

Sala de Guarda Inferior: Um beliche e uma mesa com duas cadeiras ocupam essa pequena câmara. Através de uma seteira, pode ser observado o corredor além da sala. A porta está fechada (cada dente-longado caçador tem uma chave).

Estátua de Ferro: A estátua na plataforma tem 3 metros de altura e reproduz um anão minerador do Clã Ferrocaído.

SALÃO PRINCIPAL

Encontro de Nível 8 (1.625 XP)

PREPARAÇÃO

- 1 dríade (D)
- 5 humanos asseclas (H)
- 1 dente-longado caçador (L)
- 2 hienas risonhas demoníacas (C)

Este encontro acontece nas áreas 13, 14, 15, 16, 17 e 18 do mapa da fortaleza.

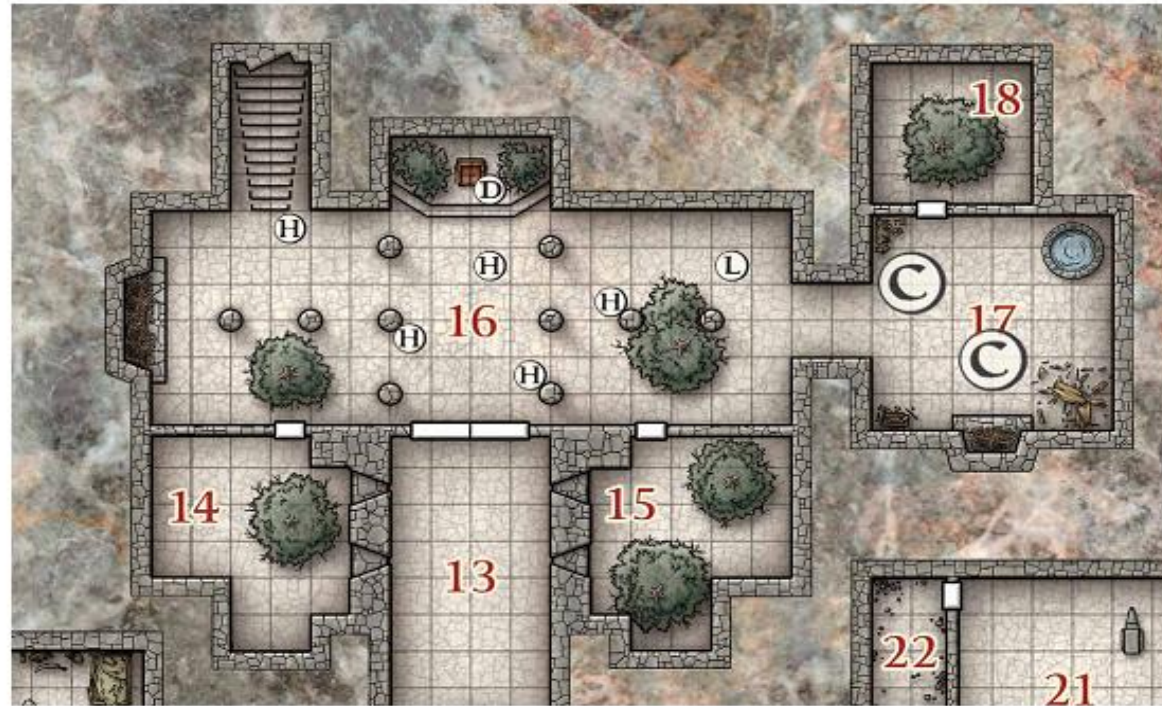
Rainha Shephatiah posicionou uma seguidora dríade leal no comando da fortaleza, criando um engodo eficiente no caso de os intrusos tentarem se esgueirar pelos defensores dos andares superiores. O disfarce da dríade é tão real que todos os servos da rainha na fortaleza acreditam que essa dríade é sua verdadeira líder. A dríade se disfarça na forma de uma mulher eladrin.

Quando os PJs entrarem nessa área, leia:

O cheiro de podridão é forte aqui. Árvores estranhas com uma casca cinza-prateada e galhos torcidos crescem quase até o teto, com suas raízes grossas penetrando dentro do chão de pedra. Em cima de uma plataforma ao norte, uma eladrin senta em um trono ornamentado. Cinco humanos bandidos e um feral combatente estão de pé entre vocês e o trono, movendo-se para atacar.

Se algum PJ passar no teste de Intuição contra o teste de Blear da dríade, leia:

Como se um véu tivesse sido levantado, você vê através do disfarce corpóreo da rainha eladrin, revelando por trás dele um humanoíde vegetal abominável.



Dríade		Guerrilheiro de Nível 9	
Humanóide feérico (Médio – Planta)		400 XP	
Iniciativa +9	Sentidos Percepção +12		
PV 92; Sangrando 46			
CA 23; Fortitude 22, Reflexos 21, Vontade 21			
Deslocamento 8 (caminhar na floresta)			
⚡ Garras (padrão; sem limite)			
+14 vs. CA; 1d8+4 de dano (1d8+9 se o alvo for o único inimigo adjacente à dríade).			
Véu da Enganação (mínima; sem limite) ♦ Ilusão			
A dríade é capaz de se disfarçar para parecer-se com um humanoíde Médio, geralmente uma bela elfa ou eladrin. Um teste de intuição (resistido pelo teste de Blear da dríade) consegue penetrar o disfarce.			
Andar nas Árvores (movimento; sem limite) ♦ Teleporte			
A dríade se teleporta 8 quadrados, contanto que comece e encerre sua trajetória numa posição adjacente a uma árvore, ente ou planta de tamanho Grande ou maior.			
Tendência Imparcial		Idiomas Élfico	
Perícias Blear +10, Furtividade +12, Intuição +12			
For 19 (+8)	Des 17 (+7)	Sab 17 (+7)	
Con 12 (+5)	Int 10 (+4)	Car 13 (+5)	

5 Humanos Asseclas		Lacaio de Nível 7	
Humanóide natural (Médio)		75 XP cada	
Iniciativa +3	Sentidos Percepção +4		
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.			
CA 19; Fortitude 17, Reflexos 14, Vontade 15; veja também domínio da turba			
Deslocamento 6			
⚡ Clava (padrão; sem limite) ♦ Arma			
+12 vs. CA; 6 de dano.			
Domínio da Turba			
O humano assecla recebe +2 de bônus de poder em todas as defesas enquanto houver pelo menos dois outros humanos asseclas a até 5 quadrados dele.			
Tendência Qualquer uma		Idiomas Comum	
For 16 (+6)	Des 11 (+3)	Sab 12 (+4)	
Con 14 (+5)	Int 10 (+3)	Car 13 (+4)	
Equipamento corselete de couro, clava			

Dente-Alongado		Soldado de Nível 6
Caçadores		
Humanóide natural (Médio), feral		250 XP
Iniciativa +7	Sentidos Percepção +9; visão na penumbra	
PV 71; Sangrando 35		
CA 22; Fortitude 20, Reflexos 17, Vontade 16		
Deslocamento 5		
Ⓢ Espada Longa (padrão; sem limite) ♦ Arma		
+12 vs. CA; 1d8+5 de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do dente-alongado caçador.		
↓ Cortar o Tendão (padrão; encontro) ♦ Arma		
O dente-alongado caçador desfere um ataque com sua espada longa. Se obtiver sucesso, ele realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. <i>Ataque Secundário:</i> +9 vs. Reflexos; o alvo fica lento (TR encerra).		
Seguir a Presa (reação imediata, quando um inimigo adjacente ajusta; sem limite)		
O dente-alongado caçador ajusta na direção do inimigo em questão.		
Mutação do Dente-Alongado (mínima, somente enquanto estiver sangrando; encontro) ♦ Cura		
Até o final do encontro ou até ficar inconsciente, o dente-alongado caçador recebe +2 de bônus nas jogadas de dano. Além disso, ele adquire regeneração 2 enquanto estiver sangrando.		
Tendência Qualquer uma	Idiomas Comum	
Perícias Acrobacia +14, Furtividade +9, Tolerância +11		
For 20 (+8)	Des 14 (+5)	Sab 13 (+4)
Con 15 (+5)	Int 10 (+3)	Car 9 (+2)
Equipamento cota de malha, escudo leve, espada longa		

TÁTICAS

Os humanos asseclas ficam juntos para ganhar vantagem pelo *domínio da turba*, impedindo qualquer um de chegar à rainha deles.

O dente-alongado caçador escolhe um alvo com pouca armadura para seu primeiro ataque usando *cortar o tendão*. Ele fica em combate corpo a corpo, flanqueando com os humanos asseclas ou as hienas risonha demoníaca se possível.

As hienas risonhas demoníaca entram na batalha na segunda rodada, usando *risada demoníaca* para atormentar os inimigos e em seguida atacando com mordidas.

A dríade fica fora de combate o maior tempo possível, adiando sua ação e usando *andar nas árvores*

2 Hienas		Bruto de Nível 7
Risonhas Demoníacas		
Humanóide natural (Grande)		300 XP cada
Iniciativa +5	Sentidos Percepção +11; visão na penumbra	
PV 96; Sangrando 48; veja também <i>jato de sangue ácido</i>		
CA 19; Fortitude 20, Reflexos 17, Vontade 18		
Resistências 20 vs. ácido		
Deslocamento 8		
Ⓢ Mordida (padrão; sem limite) ♦ Ácido		
+10 vs. CA; 1d6+5 de dano e 5 de dano ácido contínuo (TR encerra); veja também <i>ataque em matilha</i> .		
Ⓢ Risada Demoníaca (mínima; recarrega ☞ ☞) ♦ Medo		
Explosão contígua 3; criaturas surdas são imunes; contra inimigos; +8 vs. Vontade; o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno da hiena risonha demoníaca.		
☞ Jato de Sangue Ácido (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ♦ Ácido		
Explosão contígua 1; sucesso automático; 2d8 de dano ácido e 5 de dano ácido contínuo (TR encerra).		
Ataque em Matilha		
Uma hiena risonha demoníaca causa 1d6 de dano adicional contra um inimigo adjacente a dois ou mais de seus aliados.		
Acuar		
Se uma hiena risonha demoníaca estiver adjacente a um inimigo todas as demais criaturas obtêm vantagem de combate contra este inimigo ao realizar ataques corpo a corpo.		
Tendência Caótico e Maligno	Idiomas Abissal, Comum	
For 20 (+8)	Des 14 (+5)	Sab 14 (+5)
Con 16 (+6)	Int 6 (+1)	Car 10 (+3)

para teletransportar atrás de alguma árvore sussur se algum PJ subir no balcão ou acertá-la com um ataque a distância. Ela fica na beira do combate, esperando para atacar algum PJ sozinho causando dano extra com seus ataques de garras.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Lâmpioes colocados no alto dos pilares fornecem penumbra na área.

Teto: 12 metros de altura.

Pilares: Estes pilares fornecem cobertura e podem ser escalados com um teste de Atletismo CD 15.

Balcão e Trono: Essa plataforma de pedra fica a 60 centímetros do chão. Em cima dela tem um trono de

mármore esculpido em baixo relevo com imagens de mineradores anões trabalhando. O trono fornece cobertura superior para qualquer um que se espremer atrás dele.

Árvores sussur: O poder da dríade fez com que nascessem árvores sussur através dos blocos de pedra do chão, com seus galhos mais altos tocando o teto. Também conhecidas como árvores de raízes profundas, árvores sussur só crescem nas cavernas do Subterrâneo. Seus galhos torcidos têm poucas folhas mas apresentam aglomerados de raízes aéreas crescendo. Com um teste de Natureza CD 17, um PJ determina que essas árvores de alguma forma estão se alimentando das energias de dentro do chão (as emanações sutis de energia das minas abaixo). Os troncos dessas árvores podem ser escalados com um teste de Atletismo CD 17. Os poucos galhos de uma árvore (acima de 3 metros) fornecem ocultação para quem estiver dentre eles.

Cozinha: A cozinha principal da fortaleza encontra-se ao lado do salão principal. Tem uma despensa lateral, que está vazia, exceto por uma única árvore sussur.

Mesas: Estas mesas de pedra são grandes o suficiente para criaturas Pequenas poderem mover-se embaixo delas e ganhar cobertura. Para subir na mesa, se gasta 2 quadrados de movimento. Um personagem pode fazer um teste de Força para tombar uma mesa, que então fornecerá cobertura superior.

Cisterna: Um poço desce 6 metros para uma cisterna de água cristalina e limpa. Um balde de aço e uma corrente estão presos na parede próxima.

Aldeão Morto: Um corpo em decomposição de um aldeão de Dunesend está no chão perto do trono. Se os PJs enxergarem através do *véu da enganação* da dríade antes dela entrar em combate, eles vêem os pés dela tornando-se raízes entrando profundamente no corpo.

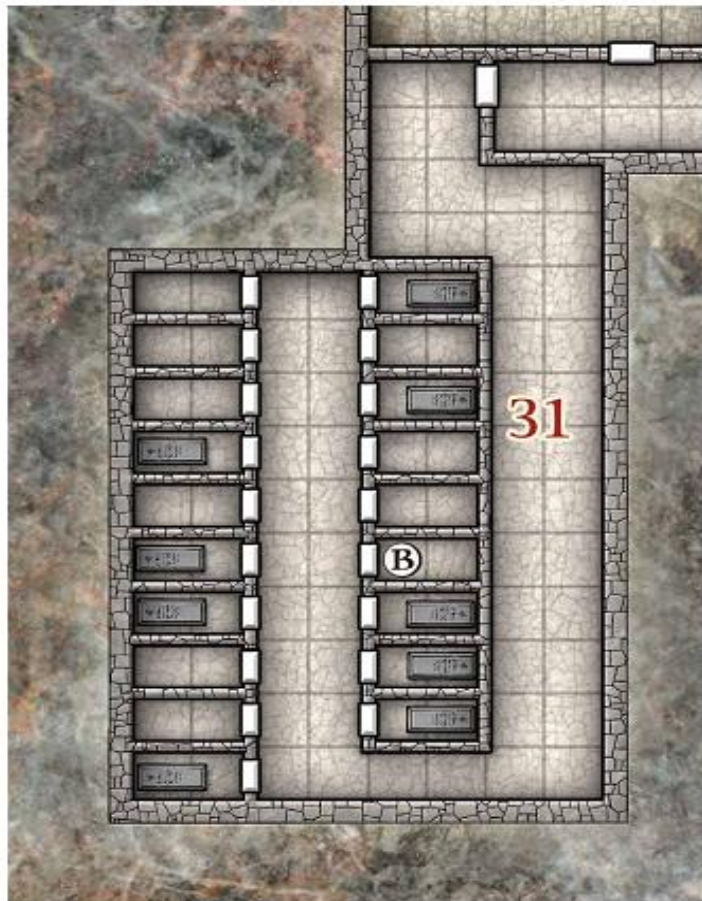
CRIPTAS

Encontro de Nível 7 (1.500 XP)

PREPARAÇÃO

1 berbalang menor (B)

Os anões de Karak enterravam seus mortos aqui. Um berbalang fez seu covil no meio desses corpos antigos.



Quando os PJs entrarem nessa área, leia:

Quando esse longo corredor se volta para si mesmo, em ambos os lados das paredes tem várias portas de ferro gravadas com brilhante runas Anãs.

Quando o berbalang aparecer, leia:

Uma das portas se abre com um barulho. Dentro dela tem uma horrenda criatura com asas de morcego e garras ferais, guinchando enquanto ataca.

TÁTICAS

O berbalang *invoca* uma duplicata a cada rodada num quadrado adjacente. As criaturas focam em um ou dois

Berbalang Guerrilheiro Solitário de Nível 7 Menor
Humanóide imortal (Médio) XP 1,500

Iniciativa +13 **Sentidos Percepção** +6
PV 312; **Sangrando** 156
CA 22; **Fortitude** 19, **Reflexos** 22, **Vontade** 18; veja também *deflexão psíquica*
Testes de Resistência +5
Deslocamento 6, voo 8
Pontos de Ação 2

④ **Garra** (padrão; sem limite)
+11 vs. CA; 1d8+5 de dano.

Invocar Duplicata (mínima, somente enquanto não estiver sangrando; sem limite) ◆ **Conjuração, Psíquico**
O berbalang manifesta uma duplicata exata de si mesmo num quadrado adjacente desocupado. Ele não pode manter mais do que 4 duplicatas simultaneamente e as duplicatas não são capazes de invocar outras duplicatas. Quando uma duplicata aparece, ela faz um teste de iniciativa e entra no combate no momento apropriado. Todo dano causado por uma duplicata é considerado dano psíquico. Uma duplicata tem as mesmas estatísticas que o berbalang, exceto pelos pontos de vida. Quando o berbalang manifesta uma duplicata, ele perde um quarto dos seus pontos de vida atuais e a duplicata surge com essa quantidade de pontos de vida. O máximo de pontos de vida do berbalang permanece o mesmo. As duplicatas persistem até que o berbalang atinja 0 ponto de vida, as absorva ou utilize sacrifício. Uma duplicata precisa sempre estar a 10 quadrados do berbalang ou desaparecerá.

PJs com pouca armadura, flanqueando para usar o *ataque furtivo do berbalang*. Quando uma duplicata é reduzida a 20 pontos de vida ou menos, o berbalang vai para perto dela para usar o poder *sacrifício*. Se for reduzido a 50 pontos de vida ou menos, o berbalang foge da cripta e da fortaleza.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: As runas brilhantes nas portas dos jazigos fornecem penumbra na área.

Teto: 6 metros de altura

Catacumbas: As portas de ferro dos jazigos têm escritas com runas brilhantes que listam os nomes dos que estão enterrados dentro. A maior parte dos restos que estavam aqui, foi consumida pelo berbalang.

Absorver Duplicata (padrão; sem limite) ◆ Cura

O berbalang absorve uma duplicata adjacente e recupera 30 pontos de vida.

Ataque Furtivo do Berbalang

O berbalang ou uma duplicata que estiver flanqueando um inimigo com uma outra duplicata causa 1d8 de dano adicional nos ataques corpo a corpo contra esse inimigo.

✦ Sacrifício (padrão; sem limite) ◆ Psíquico

Explosão de Área 1 centralizada numa duplicata; O berbalang faz com que uma duplicata exploda num jorro de gosma psíquica; +8 vs. Fortitude; 2d8 + 5 dano psíquico, e o alvo fica pasmo (TR encerra). *Fracasso:* Nenhum dano, mas o alvo fica pasmo (TR encerra). *Efeito:* o berbalang sofre 25 de dano.

Deflexão Psíquica (reação imediata, quando sofre dano de um ataque; sem limite) ◆ **Psíquico**

O berbalang pode defletir o dano recebido de um ataque para uma de suas duplicatas. Quaisquer efeitos ou ataques secundários incluídos no ataque também serão defletidos para a duplicata. Este dano causada à duplicata é considerado psíquico.

Tendência Maligno

Idiomas Supernal

For 16 (+8) **Des** 22 (+11) **Sab** 13 (+6)
Con 14 (+7) **Int** 14 (+7) **Car** 15 (+7)

EMBOSCADA FRUSTRADA

Encontro de Nível 6 (1.225 XP)

PREPARAÇÃO

- 1 troglodita praguejador (T)**
5 estranguladores da caverna (C)

Este encontro ocorre apenas depois do grupo ter terminado de explorar os níveis superiores. Antes que os PJs possam fazer mais planos, uma tempestade de areia cai com força na área, forçando-os a permanecer na fortaleza.

Quando os PJs retornam ao túnel de entrada, leia:

O caminho que vocês seguiram em torno da escarpa se foi, engolido por uma tempestade de areia furiosa. Não se sabe por quanto tempo a tempestade vai perdurar, mas a fortaleza vazia oferece abrigo. Porém, no chão sujo de areia atrás da grade levadiça, vocês notam algo. Pegadas humanóides foram deixadas por pés descalços, uma pena amarela reveladora se encontra pisada mais abaixo. Parece que o Homem Pássaro deixou a fortaleza, em meio à tempestade mortífera.

Se os PJs estiverem inclinados a ir atrás do Homem Pássaro, eles podem desbravar a tempestade por apenas alguns minutos até serem forçados a voltar para o abrigo. Nenhum sinal do Homem Pássaro pode ser encontrado.

A Rainha Shephatiah fica a par da infiltração dos PJs quando a dríade não comparece na área 29 com seu relatório diário. O troglodita praguejador é o encarregado de manter contato com a dríade, então ele abre o túnel secreto das minas com o seu anel com o sinete do Ferrocaído. Quando a dríade falhou com seu relato e o troglodita praguejador viu a cela do Homem Pássaro vazia, ele avisou Shephatiah e levou um grupo de estranguladores para investigar.

Troglodita Controlador de Nível 8 (Líder)	
Humanóide natural (Médio – Réptil)	350 XP
Iniciativa +5	Sentidos Percepção +13; visão no escuro
Fedor do Troglodita aura 1; os inimigos vivos dentro da aura sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque.	
PV 93; Sangrando 46	
CA 23; Fortitude 22, Reflexos 17, Vontade 22	
Deslocamento 5	
⊕ Bordão (padrão; sem limite) ♦ Arma	+12 vs. CA; 1d8+2 de dano.
⊕ Garra (padrão; sem limite)	+10 vs. CA; 1d4+2 de dano.
➤ Raio Venenoso (padrão; sem limite) ♦ Venenoso	À distância 10; +11 vs. Fortitude; 1d6+5 de dano venenoso e o alvo fica enfraquecido (TR encerra).
➤ Maldição da Caverna (padrão; recarrega ☐ ☐ ☐ ☐) ♦ Necrótico	À distância 5; +11 vs. Fortitude; o alvo sofre 5 de dano necrótico contínuo e fica lento (TR encerra ambos).
⬅ Graça do Túnel (mínima 1/rodada; recarrega ☐ ☐ ☐ ☐)	Explosão contígua 10; todos os aliados dentro da explosão recebem +5 de deslocamento até o final do próximo turno do troglodita praguejador.
⬅ Canto da Renovação (padrão; encontro) ♦ Cura	Explosão contígua 5; os aliados que estiverem sangrando dentro da área recuperam 15 pontos de vida.
Tendência Caótico e Maligno	Idiomas Dracônico
Perícias Exploração +13, Religião +9, Tolerância +12	
For 15 (+6)	Des 12 (+5)
Con 21 (+9)	Int 10 (+4)
	Car 14 (+6)
Equipamento robe, bordão, máscara de crânio	

Este encontro assume que os PJs montam acampamento na vista norte (área 19 do mapa da fortaleza). Esta área é a menos saqueada e mais defensável do complexo. Se os PJs decidirem descansar em outro local, reestruture o encontro se necessário.

Este encontro ocorre 4 horas depois de os PJs pararem de explorar. Isto interrompe qualquer tentativa de descanso prolongado. Se algum dos PJs indicar estar dormindo, anote quais personagens estão acordados e quais estão em guarda.

O troglodita praguejador e um estrangulador da caverna sobem pela área 25. Outros 4 estranguladores da caverna se aproximam pelo pátio e pelo corredor

5 Estranguladores		Espreitor de Nível 4	
Humanóide natural (Pequeno)		175 XP cada	
Iniciativa +9	Sentidos Percepção +3; visão no escuro		
PV 42; Sangrando 21			
CA 17 (veja também <i>pele de camaleão</i>); Fortitude 15, Reflexos 15, Vontade 13			
Deslocamento 6, escalar 6 (patas de aranha)			
⊕ Garra Tentacular (padrão; sem limite)	Alcance 2; +9 vs. CA; 1d8+3 de dano e o alvo é agarrado (até escapar). O alvo sofre -4 de penalidade nos testes para tentar escapar.		
⊕ Estrangular (padrão; sem limite)	Contra um alvo agarrado pelo estrangulador das cavernas; +9 vs. Fortitude; 1d8+3 de dano.		
Escudo Vivo (interrupção imediata, quando é alvo de um ataque corpo a corpo ou à distância contra a CA ou a defesa de Reflexos; recarrega quando obtém sucesso num ataque com <i>garra tentacular</i> ou <i>estrangular</i>)			
O estrangulador das cavernas faz com que sua vítima agarrada seja o alvo do ataque em seu lugar. Ele não consegue usar esse poder para redirecionar os ataques realizados por uma criatura que estiver agarrando.			
Pele de Camaleão (mínima; sem limite)			
O estrangulador das cavernas adquire ocultação até o começo do seu próximo turno. Ele não pode usar esse poder enquanto estiver agarrando ou sendo agarrado por uma criatura.			
Tendência Imparcial	Idiomas Comum		
Perícias Furtividade +10			
For 17 (+5)	Des 17 (+5)	Sab 13 (+3)	
Con 12 (+3)	Int 6 (+0)	Car 6 (+0)	

para o oeste depois de se esgueirarem pelo nível inferior da fortaleza. O troglodita praguejador usou o anel com o sinete do Ferrocaído para abrir quaisquer portas fechadas e levantar a grade levadiça.

Teste de Percepção

CD 17 (se os PJs deixaram a grade levadiça abaixada):

Detrás da porta leste, vocês ouvem o chacoalhar de uma grade levadiça sendo erguida.

Logo antes do ataque, os PJs recebem um aviso misterioso:

De repente, o silêncio é quebrado por um trinar frenético. Os canários do Homem Pássaro não podem ser vistos, apesar de seus guinchos estridentes ecoarem nas pedras.

Quando os estranguladores atacarem, leia:

Vocês vêem movimentos repentinos pelas ranhuras de flecha na parede sul. Três criaturas de pele cinzenta com braços longos e finos se esgueiram pelos buracos estreitos.

Se os PJs barraram a porta ao leste, o troglodita demora 1d4 rodadas para transpô-la.

Quando o troglodita entrar, leia:

Um troglodita grande e tosco, usando uma máscara de caveira e cajado, arrebenta pela porta ao leste, com outro estrangulador de pele cinzenta atrás dele.

TÁTICAS

Os estranguladores fazem ataques com sua garra tentacular contra PJs com pouca armadura, agarrando-os para lhes *estrangular*. Eles se mantêm no grosso da batalha com os inimigos agarrados, confiando em seu *escudo vivo* para desviar ataques.

O troglodita praguejador atinge os estranguladores com *graça do túnel* em cada rodada, usando a *maldição da caverna* contra o combatente de corpo-a-corpo com aparência de mais forte. Ele usa *raio venenoso* contra PJs na extremidade do combate.

Todas essas criaturas lutam até a morte pela Rainha das Terras Áridas.

DESENVOLVIMENTO

Qualquer procura no troglodita praguejador revela o anel com o sinete do Ferrocaído que carrega.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Qualquer uma que os PJs usem.

Teto: 6m de altura

Grades Levadiças Enferrujadas: As grades levadiças estão fechadas no local, sendo necessário um teste de Força CD 23 para levantá-las ou quebrá-las. Um personagem pode girar uma manivela próxima de uma seteira para elevar uma grade levadiça com duas



ações de movimento e um teste de Força CD 10, ou pode abaixá-la com uma ação mínima. Uma grade levadiça pode também ser elevada ou abaixada em uma rodada por qualquer portador de um anel com o sinete do Ferrocaído tocando as barras ou a manivela (ação mínima).

Seteiras: Estas aberturas garantem cobertura superior para criaturas em ambos os lados. Porém, elas apenas permitem ataques feitos nos dois quadrados adjacentes. Uma criatura posicionada em um quadrado adjacente à parede 1,5 metros ou mais distante de uma seteira, não podem ser vistas por ninguém do outro lado.

Os ossos flexíveis dos estranguladores permitem-lhes se esgueirar por essas aberturas estreitas com metade de sua velocidade.

RETORNO ÀS CELAS

Na seqüência do combate, qualquer teste de Percepção nota penas amarelas espalhadas perto da passagem para a área 16. Testes subseqüentes revelam mais penas no corredor na área 23 e fora da área 29. Se os PJs entrarem na área das celas, eles vêem o seguinte:

O chão sólido da cela a sudeste agora contém um buraco perfeitamente redondo que dá em um poço de paredes lisas. Abaixo do chão, um sistema de polias velho descende para a escuridão. As polias levantam e descem um elevador de madeira de 2,3 metros de largura que está agora a poucos metros abaixo do buraco. A plataforma surrada é adornada com um brasão desbotado do Clã Ferrocaído.

Tocar um anel com o sinete do Ferrocaído no chão da cela faz com que o portal mágico se abra ou feche. Do misterioso Homem Pássaro, não há sinal.

O CAMINHO PARA BAIXO

O guindaste antigo mostra sinais de reparo e muito uso. A não ser que os PJs decidam descer de outra maneira (é preciso um teste de Atletismo CD 25 para escalar as paredes lisas), até 6 personagens podem descer pelo elevador. É preciso um teste de Força CD 10 para descender a plataforma e um teste de Força CD 15 para erguê-la. Até dois outros personagens podem auxiliar o personagem fazendo o teste.

ENTRADA DA MINA

Encontro de Nível 8 (1.625 XP)

PREPARAÇÃO

- 3 trogloditas combatentes de lança (W)
- 1 troglodita espancador (M)
- 2 trogloditas empaladores (I)

A entrada para as minas da Rainha Shephathia são guardadas por forças de trogloditas e a antiga armadilha anã que eles restauraram. Os trogloditas estão em alerta e esperando o retorno do grupo de batedores do troglodita praguejador. O mapa tático mostra suas posições se os PJs se aproximam sem serem vistos ou ouvidos (por exemplo, mandando um batedor antes para reconhecer o terreno). Se as criaturas estiverem cientes da aproximação dos PJs, veja abaixo.

Quando os PJs puderem ver além da grade levadiça, leia:

A passagem à frente é bloqueada por uma grade levadiça, com um par de trogloditas além dele. Detrás, vem o som de vozes conversando em tom de cochicho.

Os trogloditas acionam um alarme assim que vêem os PJs, ou se o troglodita praguejador e seu grupo não reaparecem imediatamente após o elevador descer. Se os PJs demorarem mais de uma rodada para decidir como atacar, todos os trogloditas se posicionam defensivamente no corredor.

TÁTICAS

Os trogloditas inicialmente se mantêm atrás da grade levadiça, tentando fazer com que os PJs se aproximem e engatilhem a armadilha da parede de dardos envenenados. Uma vez que a armadilha é ativada ou ultrapassada, eles se aproximam. (a armadilha atira só ao sul da grade levadiça).

3 Trogloditas Combatentes de Lança		Lacaio de Nível 12
Humanóide natural (Médio – Réptil)		175 XP cada
Iniciativa +6	Sentidos Percepção +5; visão no escuro	
Fedor do Troglodita aura 1; os inimigos vivos dentro da aura sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque.		
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.		
CA 25; Fortitude 25, Reflexos 22, Vontade 21		
Deslocamento 5		
Ⓢ Lança Longa (padrão; sem limite) ♦ Arma		
+15 vs. CA; 7 de dano.		
Tendência Caótico e Maligno		Idiomas Dracônico
Perícias Atletismo +14, Tolerância +13		
For 18 (+9)	Des 12 (+6)	Sab 11 (+5)
Con 16 (+8)	Int 6 (+3)	Car 8 (+4)
Equipamento escudo leve, lança longa		

2 Trogloditas Espancadores		Soldado de Nível 6
Humanóide natural (Médio – Réptil)		250 XP cada
Iniciativa +6	Sentidos Percepção +5; visão no escuro	
Fedor do Troglodita aura 1; os inimigos vivos dentro da aura sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque.		
PV 74; Sangrando 37		
CA 22; Fortitude 21, Reflexos 18, Vontade 19		
Deslocamento 5		
Ⓢ Clava Grande (padrão; sem limite) ♦ Arma		
+12 vs. CA; 2d4+4 de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do troglodita espancador.		
Ⓢ Garra (padrão; sem limite)		
+10 vs. CA; 1d4+4 de dano.		
Ⓢ Mordida (mínima 1/rodada; sem limite)		
Requer vantagem de combate; +10 vs. Fortitude; 1d6+4 de dano e até o final do próximo turno do troglodita espancador, as curas aplicadas sobre o alvo recuperam apenas metade do valor total.		
Ⓢ Azagaia (padrão; sem limite) ♦ Arma		
À distância 10/20; +12 vs. CA; 1d6+4 de dano.		
Tendência Caótico e Maligno		Idiomas Dracônico
Perícias Atletismo +12, Tolerância +12		
For 18 (+7)	Des 12 (+4)	Sab 15 (+5)
Con 18 (+7)	Int 6 (+1)	Car 8 (+2)
Equipamento clava grande, 2 azagaias		

Até os PJs levantarem a grade levadiça, os trogloditas combatentes os atormentam com ataques de lança a 2 quadrados de distância. Uma vez que a grade levadiça estiver içada, os combatentes formam

Troglodita Empalador		Artilheiro de Nível 7
Humanóide natural (Médio – Réptil)		300 XP
Iniciativa +5	Sentidos Percepção +9; visão no escuro	
Fedor do Troglodita aura 1; os inimigos vivos dentro da aura sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque.		
PV 69; Sangrando 34		
CA 22; Fortitude 22, Reflexos 19, Vontade 18		
Deslocamento 5		
Ⓢ Lança (padrão; sem limite) ♦ Arma		
+11 vs. CA; 1d8+4 de dano.		
Ⓢ Garra (padrão; sem limite)		
+9 vs. CA; 1d4+4 de dano.		
Ⓢ Azagaia (padrão; sem limite) ♦ Arma		
À distância 10/20; +12 vs. CA; 1d6+4 de dano.		
Ⓢ Tiro Empalador (padrão; recarrega ☐ ☐ ☐ ☐) ♦ Arma		
Requer azagaia; à distância 10; +12 vs. CA; 2d6+4 de dano e o troglodita empalador realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. <i>Ataque Secundário</i> : +10 vs. Fortitude; o alvo fica impedido (TR encerra).		
Tendência Caótico e Maligno		Idiomas Dracônico
Perícias Atletismo +12, Tolerância +13		
For 19 (+7)	Des 14 (+5)	Sab 13 (+4)
Con 21 (+8)	Int 7 (+1)	Car 9 (+2)
Equipamento lança, aljava com 6 azagaias		

uma linha defensiva, segurando os PJs no lugar enquanto os outros trogloditas fazem ataques à distância de trás.

Os trogloditas empaladores disparam ataques com azagaias contra PJs com armaduras leves e qualquer um que esteja fazendo ataques à distância, usando *tiro empalador* sempre que possível. Quando os PJs passarem pelos combatentes, eles continuam a fazer ataques à distância enquanto for possível, recuando para a câmara ao norte. Um empalador faz ataques com lança se cercados, mas aproveita qualquer oportunidade para voltar para o alcance das azagaias.

O troglodita espancador se aproxima de seus aliados combatentes para lutar na primeira fila quando os PJs erguem a grade levadiça. Ele se foca no combatente corpo-a-corpo com aparência de mais forte, na primeira fila dos PJs, marcando o inimigo com ataques de clava grande.

Todas estas criaturas lutam até a morte.

JAZIDA DO CAOS

Dentro da mina um túnel irregular segue para o norte, os PJs capturam sua primeira vista dos misteriosos veios de uma pedra vermelha revestindo as paredes da mina.

Dentro da úmida caverna as paredes de pedra cinzenta têm uns fracos pulsos luminosos. Em um exame próximo, você vê veios de um vermelho e preto, entrelaçados através da pedra das paredes e do teto, incandescendo com um brilho tênue.

Um teste de Exploração ou Natureza CD 17 revela que este não é um fenômeno conhecido no Subterrâneo. Um teste de Arcanismo CD 17 identifica essa coisa como veios de energia elemental pura que de algum jeito infiltrou-se no mundo natural.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Nenhuma.

Teto: 3 metros de altura

Entrada do Poço: O Poço desce 25 metros a partir da cela acima para a mina abaixo. Suas paredes podem ser escaladas com um teste de Atletismo CD 25.

Plataforma de Elevação: Uma plataforma de elevação com 2,5 metros de largura pode transportar até seis criaturas de tamanho Médio ou pequenas. Requer um teste de Força CD 10 para baixar a plataforma e um teste de Força CD 15 para levantá-la. Até dois outros personagens podem ajudar no teste.

Entrada da Mina: Basta seguir o túnel de entrada, ele termina em uma câmara de pedra com pilhas altas de minério em carrinhos, silos de armazenagem, toras de madeira e de peças sobressalentes para o sistema do elevador.

Casa da Guarda: A casa da guarda contém mesas e cadeiras mal acabadas, bem como a manivela que controla a grade levadiça.

Cadeiras: São terreno acidentado.

Parede de Dardos Envenenados

Rajada de Nível 6

Armadilha

250 XP

Dardos são atirados a partir da parede, impedindo os personagens de avançar ao longo do corredor.

Armadilha: A cada rodada, em sua iniciativa, a armadilha atira um bombardeio de dardos venenosos que aleatoriamente atacam 2d4 alvos em toda área ao sul da grade levadiça.

Percepção

- ◆ CD 17: O personagem percebe pequenos buracos nas paredes.
- ◆ CD 21: O personagem percebe o gatilho, um pequeno fio próximo ao solo.

Iniciativa +7

Gatilho

Quando um personagem atravessa o fio ao sul da grade levadiça, a armadilha rola iniciativa.

Ataque

Ação Padrão À distância 20

Alvos: 2d4 Criaturas no alcance

Ataque: +11 vs. CA

Acerto: 1d8+2 de dano e 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Contra-medidas

- ◆ Um personagem adjacente pode desativar o fio com um teste de Ladinagem CD 17.
- ◆ Um personagem que não se mova mais que 1 quadrado em seu turno ganha um bônus de +5 na CA contra o ataque dos dardos.

Mesas: As mesas são altas o suficiente para que uma criatura Pequena possa mover-se sob ela e ganhar cobertura. Custa 2 quadrados de movimento subir em uma das mesas. Um personagem pode fazer um teste de Força CD 10 para tombar uma mesa, o que concede cobertura superior.

Grade Levadiça Enferrujada: A grade levadiça está fechada, exigindo um teste de Força CD 23 para levantá-la ou quebrá-la. Um personagem pode levantar a ponte levadiça com duas ações de movimento e um teste de Força CD 10, ou pode baixá-la como uma ação mínima. A ponte levadiça também pode ser levantada ou baixada em 1 rodada por alguém que ostente um anel com o sinete do Ferrocado tocando as barras ou a manivela (uma ação mínima).



Túneis: Além da casa da guarda, os túneis e a câmara da mina são de pedras mal cortadas e irregulares sustentadas por vigas de madeira antiga.

Escombros: Estas seções de pedra soltas e irregulares são terreno acidentado.

MINAS DO CAOS

Encontro de Nível 7 (1.500 XP)

PREPARAÇÃO

- 1 **exame de aranhas teia sangrenta** (M)
- 1 **barlgura** (B)
- 1 **zumbi criogênico** (Z)
- 2 **rastejadores de carniça** (C)

Enquanto os PJs abrem caminho pela mina, eles vêem sinais de antigas batalhas e de que atividades mineradoras foram renovadas.

Rastros recentes ao longo da passagem principal os conduzem à frente. As cavernas centrais pelas quais vocês passam mostram sinais recentes de atividade mineradora, apesar de ser em bem menor escala do que as operações anãs da antiguidade.

Aqui e ali, esqueletos anões estão espalhados pelo chão rochoso, armas enferrujadas caídas perto. Os anões de Karak parecem ter matado uns aos outros no final. Porém, estranhamente, muitos dos esqueletos aparentam estar sem seus crânios.

Os rastros que os PJs seguem os levam para a antiga caverna principal, que agora guarda acesso ao lar da Rainha Shephatiah. Um de seus tenentes demoníacos ficou encarregado de liderar os predadores naturais que fazem seus lares aqui. Enquanto os PJs se aproximam do sudeste, o Barlgura observa da cobertura do peitoril.

Quando os PJs entrarem nesta área leia:

Uma vasta galeria se abre aqui, onde os anões do Ferrocado uma vez trabalharam. Seus corpos a muito apodrecidos agora estão espalhados diante de vocês. Os restos fraturados de antigas escadas e carros de mina estão dispersos pela caverna. Um veio proeminente da estranha pedra vermelha incandescente atravessa o piso desta câmara e sobe por suas paredes, sua luz fraca pulsando em brilho.

Teste de Percepção

CD 7: Assim como nas câmaras acima, mais da metade dos corpos anões daqui estão sem crânio.

CD 12: De um canto de um afloramento rochoso, a cabeça desgrenhada de uma enorme besta te observa.

CD 17: Os sons de pedras deslizando ecoa suavemente adiante da câmara, uma criatura ainda não vista se movendo ali.

O zumbi criogênico se levanta assim que um PJ passe através de qualquer quadrado de energia elemental adjacente a ele.

Quando o zumbi criogênico se levantar, leia:

Um tremor nos entulhos revela uma mão de pele acinzentada agarrando o ar. Uma face barbada vem em seguida: o cadáver animado de um anão morto a muito tentando se colocar em pé. Uma névoa gélida emana de seus dentes negros.

Exame de Aranhas Teia Sangrenta		Soldado de Nível 7	
Animal natural (Médio – Aranha, Exame)		300 XP	
Iniciativa +12	Sentidos Percepção +6; sentido sísmico 5		
Ataque em Exame aura 1; usando uma ação livre, o exame de aranhas teia sangrenta realiza um ataque básico contra qualquer inimigo que começar seu turno dentro da aura. Além disso, qualquer inimigo que ingressar ou começar seu turno dentro da aura fica lento (TR encerra) devido aos filamentos de teias escarlates.			
PV 80; Sangrando 40			
CA 21; Fortitude 16, Reflexos 20, Vontade 16			
Resistências metade do dano de ataques corpo a corpo ou à distância;			
Vulnerabilidades 10 a ataques contíguos ou de área			
Deslocamento 4, escalar 4 (patas de aranha)			
⊕ Exame de Presas (padrão; sem limite) ⊕ Veneno			
+10 vs. Reflexos; 2d6+2 de dano e 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra).			
Tendência Imparcial	Idiomas –		
Perícias Furtividade +15			
For 14 (+5)	Des 24 (+10)	Sab 16 (+6)	
Con 16 (+6)	Int 1 (-2)	Car 8 (+2)	

Barlgura		Bruto de Nível 8	
Animal elemental (Grande – Demônio)		350 XP	
Iniciativa +7	Sentidos Percepção +12; visão na penumbra		
PV 108; Sangrando 54; veja também <i>uivo selvagem</i>			
CA 19; Fortitude 20, Reflexos 17, Vontade 17			
Resistências 10 vs. variável (1/encontro; MM pág. 282)			
Deslocamento 8, escalar 8			
⊕ Pancada (padrão; sem limite)			
Alcance 2; +10 vs. CA; 1d8+6 de dano (2d8+6 enquanto estiver sangrando).			
↓ Ataque Duplo (padrão; sem limite)			
O barlgura desfere duas pancadas.			
Uivo Selvagem (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro)			
O barlgura e todos os aliados a até 5 quadrados de distância recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do barlgura.			
Tendência Caótico e Maligno		Idiomas Abissal	
Perícias Atletismo +15			
For 22 (+10)	Des 16 (+7)	Sab 16 (+7)	
Con 18 (+8)	Int 6 (+2)	Car 12 (+5)	

Zumbi Criogênico		Soldado de Nível 6	
Autômato natural (Médio – Morto-vivo)		250 XP	
Iniciativa +5	Sentidos Percepção +3; visão no escuro		
Aura Criogênica (Congelante) aura 2; qualquer criatura que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 5 de dano congelante. Múltiplas auras criogênicas provocam dano cumulativo.			
PV 71; Sangrando 35; veja também <i>explosão mortuosa</i>			
CA 22; Fortitude 20, Reflexos 16, Vontade 16			
Imunidades doenças, venenoso; Resistências 10 vs. congelante, 10 vs. necrótico;			
Vulnerabilidades 5 vs. flamejante, 5 vs. radiante			
Deslocamento 4			
⊕ Pancada (padrão; sem limite) ⊕ Congelante			
+11 vs. CA; 1d6+4 de dano e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do zumbi criogênico e sofre 5 de dano congelante contínuo (TR encerra); veja também <i>ceifador de gelo</i> .			
↔ Explosão Mortuosa (quando reduzido a 0 pontos de vida) ⊕ Congelante			
O zumbi criogênico explode. Explosão contígua 1; +9 vs. Fortitude; 2d6+2 de dano congelante e o alvo fica lento (TR encerra).			
Ceifador de Gelo ⊕ Congelante			
O zumbi criogênico causa 5 de dano adicional contra criaturas imobilizadas.			
Tendência Imparcial		Idiomas –	
For 19 (+7)	Des 10 (+3)	Sab 10 (+3)	
Con 15 (+5)	Int 2 (-1)	Car 6 (+1)	

2 Rastejadores de Carniça Controlador de Nível 7

Humanóide aberrante (Grande) 300 XP cada

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +5; visão no escuro

PV 81; **Sangrando** 40

CA 20; **Fortitude** 19, **Reflexos** 18, **Vontade** 17

Deslocamento 6; escalar 6 (patas de aranha)

Ⓢ **Tentáculos** (padrão; sem limite) ♦ **Venoso**

Alcance 2; +10 vs. Fortitude; 1d4+5 de dano e o alvo sofre 5 de dano venenoso contínuo e fica lento (TR encerra ambos). *Fracasso no primeiro TR*: O alvo fica imobilizado em vez de lento (TR encerra ambos). *Fracasso no segundo TR*: O alvo fica atordoado em vez de imobilizado

‡ **Mordida** (padrão; sem limite)

+12 vs. CA; 1d10+5 de dano.

Tendência Imparcial

Idiomas -

For 20 (+8)

Des 16 (+6)

Sab 14 (+5)

Con 17 (+6)

Int 2 (-1)

Car 16 (+6)

TÁTICAS

O zumbi criogênico investe contra o maior grupo de PJs com seus ataques de pancada, mirando as criaturas imobilizadas para causar o dano extra do poder *ceifador de gelo*.

Os rastejadores de carniça se juntam à batalha assim que o zumbi se levanta, focando seus ataques em PJs específicos, repetidas vezes na esperança de matá-los rápido.

O enxame de aranhas teia sangrenta permanece no centro da batalha para maximizar os efeitos de sua aura *ataque em enxame*, atrasando os PJs para que eles sejam alvos mais fáceis para os rastejadores de carniça.

Se não for avistado, o barlgura espera até os PJs engajarem em combate contra o zumbi criogênico ou o enxame de aranhas teia sangrenta antes de atacar. Uma vez no corpo a corpo, ele faz *ataques duplos*, ficando perto de seus servos para maximizar o efeito do *uivo selvagem*. Ele permanece próximo dos veios elementais sempre que possível, na espera de que o efeito da área atrapalhe algum PJ fazendo ataques corporais contra ele.

DESENVOLVIMENTO

O zumbi criogênico já fora o mineiro-proprietário de Karak, morto com o resto de seu povo e erguido como morto-vivo pelos resquícios de poder da energia elemental desta área. Qualquer teste de percepção feito para revistar o corpo mostra que o dedo anelar de sua mão direita foi recentemente arrancado (quando Shephathiah encontrou e tomou o anel com o sinete do Ferrocáido).

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: O veio de energia elemental preenche a sala com penumbra.

Teto: 18 metros de altura.

Peitoril: O peitoril do barlgura tem 6 metros de altura. Ele pode ser escalado com um teste de Atletismo CD 20.

Entulhos: Estas seções de pedregulhos e destroços são terreno acidentado.

Caos Elemental: Um veio de pedra vermelho incandescente maculado por energia elemental atravessa o chão da caverna e sobe as paredes. Criaturas caóticas e malignas que ficarem em quadrados com o caos elemental ganham um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano. Criaturas de qualquer outro alinhamento que ficam no quadrado com o caos elemental tomam -2 de penalidade nas rolagens de ataque e dano.

Ovos: Este ninho de uma dúzia de esferas ovoídes verdes de 30 cm de diâmetro são ovos de rastejadores de carniça. Se algum PJ chegar a 10 quadrados de distância de um desses ovos durante o combate, o rastejador de carniça ganha um bônus de +2 no ataque contra aquela personagem.



COMITIVA DA RAINHA

Encontro de Nível 10 (2.600 XP)

PREPARAÇÃO

Shephathiah, naga guardiã (N)
2 mezzodemônios menores (M)
1 açoitador de fogo (F)

Esta caverna profunda foi a ruína do Clã Ferrocaído. Quando os anões adentraram esta área eles descobriram uma fenda levando direto ao Caos Elemental. O desastre abateu-se quando a fenda se abriu, sua terrível energia se espalhando pelos veios

Shephathiah, Artilheiro de Elite de Nível 12 Naga Guardiã

Animal mágico imortal (Grande – Réptil) 1.400 XP

Iniciativa +10 **Sentidos** Percepção +13; visão no escuro

PV 186; **Sangrando** 93

CA 25; **Fortitude** 23, **Reflexos** 24, **Vontade** 22

Teste de Resistência +2

Deslocamento 6

Pontos de Ação 1

Ⓣ **Bofetada com a Cauda** (padrão; sem limite)

Alcance 2; +16 vs. CA; 1d8+3 de dano e o alvo é empurrado 2 quadrados.

↗ **Palavra da Dor** (padrão; sem limite) ♦ **Psíquico**

À distância 20; +17 vs. Vontade; 2d8+4 de dano psíquico e o alvo fica imobilizado (TR encerra).

↶ **Cuspir Veneno** (padrão; recarrega ☞ ☞) ♦ **Venoso**

Rajada contígua 3; +15 vs. Fortitude; 1d8+2 de dano venenoso e o alvo sofre 5 de dano venenoso contínuo, -2 de penalidade na defesa de Fortitude e -2 de penalidade nos testes de resistência (TR encerra tudo).

☼ **Golpe do Trovão** (padrão; recarrega ☞ ☞) ♦ **Trovejante**

Explosão de área 1 a até 20 quadrados; +16 vs. Fortitude; 2d10+4 de dano trovejante e o alvo fica pasmo (TR encerra).
Fracasso: Metade do dano e o alvo não fica pasmo.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum, Dracônico, Supernal

Perícias Arcanismo +15, História +15, Intuição +13

For 16 (+9) **Des** 18 (+10) **Sab** 14 (+8)

Con 15 (+8) **Int** 18 (+10) **Car** 12 (+7)

2 Mezzodemônios Menores Soldado de Nível 7

Humanoide elemental (Grande – Demônio) 300 XP cada

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +13, visão no escuro

PV 113; **Sangrando** 56

CA 23; **Fortitude** 21, **Reflexos** 18, **Vontade** 19

Resistências 20 vs. venenoso, 10 vs. variável (2/encontro; MM pág.282)

Deslocamento 6

Ⓣ **Tridente** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**

Alcance 2; +14 vs. CA; 1d8+4 de dano.

Ⓣ **Garfo Empalador** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**

Requer Tridente; alcance 2; +14 vs. CA; 1d8+4 de dano, 5 de dano contínuo e a alvo fica impedido (TR encerra ambos). Enquanto o alvo estiver impedido, o mezzodemônio não pode atacar com o tridente.

↶ **Sopro Venenoso** (padrão; recarrega ☞ ☞) ♦ **Venoso**

Rajada contígua 3; contra inimigos; +12 vs. Fortitude; 2d6+2 de dano venenoso e 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal

Perícias Intimidação +11

For 20 (+10) **Des** 51 (+7) **Sab** 16 (+8)

Con 17 (+8) **Int** 10 (+5) **Car** 13 (+6)

Equipamento tridente

de pedras do caos por todas as cavernas de Karak. Os anões do Clã Ferrocaído viraram-se uns contra os outros loucamente e foram mortos até o último. Quando aqueles da fortaleza acima desceram para procurar seus parentes, eles também foram perdidos.

A naga guardiã Rainha Shephathiah encontrou o caminho do Caos Elemental até esta caverna, descobrindo e aprendendo como controlar a fenda. (Shephathiah é tratada como uma criatura Elemental em virtude do *anel primordial* que ela usa. Veja a entrada de tesouros em “Características da Área.”)

Quando os PJs conseguirem ver esta área leia:

Uma caverna circular diante de vocês mostra sinais de escavação na parte mais distante. Entretanto, o caminho a frente está bloqueado por uma fissura que pulsa com um brilho vermelho incandescente. Nas sombras desta luz estão dois demônios de pele



vermelha, cortando o ar com suas garras triplas. Atrás deles estão empilhadas centenas de crânios de anões, um adorno fúnebre no qual se enrola uma criatura em forma de serpente com face humanoide.

TÁTICAS

Rainha Shephathiah e seus defensores permanecem em seu lado da fenda, com intuito de forçar os PJs a vir até eles.

Os mezzodemônios se movem até a beira da fenda e usam o *sopro venenoso* contra os alvos no alcance. Eles fazem ataques de tridente contra PJs dentro do

Açoitador de Fogo			Guerrilheiro de Nível 11		
Animal mágico elemental (Grande – Ar, Fogo)			600 XP		
Iniciativa +12			Sentidos Percepção +5		
PV 108; Sangrando 54					
CA 25; Fortitude 21, Reflexos 25, Vontade 20					
Imunidades doenças, venenoso; Resistências 25 vs. flamejante					
Deslocamento voo 8 (pairar)					
⬇ Açoite de Fogo (padrão; sem limite) ⬆ Flamejante					
Alcance 2; +14 vs. Reflexos; 2d8+5 de dano flamejante.					
⬅ Ciclone de Fogo Selvagem (padrão; recarrega ☞ ☞) ⬆ Flamejante					
Explosão contígua 2; +14 vs. Reflexos; 2d6+5 de dano flamejante e o alvo é empurrado 1 quadrado e fica derrubado. Fracasso: Metade do dano e o alvo não é empurrado nem derrubado.					
Ofensiva em Turbilhão (padrão; recarrega ☞ ☞) ⬆ Flamejante					
O açoitador do fogo percorre o dobro do seu deslocamento. Ele pode atravessar espaços ocupados por outras criaturas sem provocar ataques de oportunidade. Ele deve encerrar seu deslocamento em um espaço desocupado. Qualquer criatura por cujo espaço o açoitador passar sofre 10 de dano flamejante.					
Forma Mutável					
O açoitador do fogo pode se espremer por espaços apertados como se fosse uma criatura Média.					
Tendência Imparcial		Idiomas Primordial			
For 11 (+5)	Des 21 (+10)	Sab 11 (+5)			
Con 12 (+6)	Int 7 (+3)	Car 8 (+4)			

alcance na parte distante da fenda, ou contra aqueles que tentarem atravessá-la. Uma vez em combate corpo a corpo eles usam ataques *garfo empalador*. Shephatiah usa *palavra da dor* e *golpe do trovão* contra alvos no lado distante da fenda, focando os que combatem à distância ou PJs que não estejam enfrentando os mezzodemônios.

Se os PJs atravessarem a fenda, ela se move para trás da pilha de crânios e continua a atacar à distância, usando ataques *palavra da dor*.

O açoitador de fogo espreita dentro da fenda, emergindo na segunda rodada. Ele se move pelos PJs com sua *ofensiva em turbilhão*, fazendo ataques *ciclone de fogo selvagem* na tentativa de empurrar os alvos dentro da fenda.

Se Shephatiah for morta ou desmaiada o açoitador de fogo e os mezzodemônios fogem pela fenda e

desaparecem dentro do Caos Elemental. A pretensiosa Rainha das Terras Áridas luta até o fim.

CONCLUSÃO

Espalhados pelos destroços e lixo do lar de Shephatiah os PJs encontram pistas que explicam como a naga reabriu as minas – e dicas de futuros conflitos.

Um teste de Procurar CD 17 dentro da câmara revela um conjunto de pergaminhos contendo correspondências escritas e transportadas pelos tenentes mezzodemônios da naga. Os conteúdos estão em Dialeto Subterrâneo e necessitam de um teste de Inteligência CD 17 para serem traduzidos.

Os pergaminhos detalham como Shephatiah descobriu o portal que levava ao Veio Karak em uma estadia no Caos Elemental. Eles também fazem referência a reabertura das minas, financiada por um grupo cujo nome não consta no documento. Esses mestres desconhecidos tomaram as riquezas do Veio Karak para si, e estão enviando estas riquezas para eles pela fenda elemental. Enquanto os pergaminhos indicam que este grupo quer aumentar a produção das minas em resposta a um aumento na demanda de minerais, as notas ocultas indicam que a própria Shephatiah não sabe a identidade daqueles para os quais trabalha.

(Se Rainha Shephatiah for mantida viva para questionamento, não permita que o grupo encontre os pergaminhos. Ao invés disso, faça a naga negociar amargamente sua liberdade, oferecendo as informações acima aos PJs caso eles permitam que ela fuja)

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: A fenda preenche a área com penumbra.

Teto: 6 metros de altura.

Cama de Crânios: O ninho da Rainha Shephatiah é composto de centenas de crânios anões arrancados dos corpos que estão nas minas. A pilha fornece cobertura e é terreno acidentado para qualquer criatura menor do que Grande.

Fenda do Caos Elemental: Um abismo de 6 metros de profundidade atravessa o chão de pedra da caverna, preenchido no fundo pelo que aparenta ser magma borbulhante colorido com manchas vibrantes de roxo e azul. Esta barreira de energia Elemental é um portal para o Caos Elemental. As paredes podem ser escaladas com um teste de Atletismo CD 20. Criaturas elementais podem pular na fenda para passar ao Caos Elemental (uma ação de movimento que não causa dano). Todas outras criaturas pulando ou caindo dentro da fenda tomam 2d10 de dano por queda. Criaturas não elementais que atinjam o fundo do abismo se encontram afundadas até a cintura em um campo de pura energia elemental. Este terreno acidentado causa 3d6 de dano por rodada a criaturas não elementais dentro dele.

Tesouro: Além de qualquer outro tesouro que você coloque aqui, a rainha Shephatiah usa um anel primordial na ponta de sua cauda e tem um anel com o sinete do Ferrocaído escondido atrás de sua cama de crânios. (Percepção CD 17)

Anel Primordial

Nível 14

Este anel consiste em tiras retorcidas de metal cujas cores mudam diante de seus olhos.

Posição do Item: Anel 21.000 po

Propriedade: Você é tratado como uma criatura elemental (MM 281) enquanto você usar o anel;

Poder (Diário): Ação Mínima: Ganhe resistência variável 10 (MM 282) até o fim do encontro ou durante 5 minutos. Você não pode usar este poder para resistir a um tipo de dano ao qual você tenha vulnerabilidade.

Se você tiver alcançado ao menos um marco hoje, sua resistência variável 10 se torna (2/encontro)

Sobre o Autor

Greg é um jogador de longa data que tem escrito aventuras nos últimos seis anos. Ele recebeu seu primeiro prêmio ENnie este ano deixando apenas o troféu Heisman e o Prêmio Nobel em sua lista de objetivos de vida. Ele se considera bem adiantado em sua agenda.

Sobre a tradução:

A realização deste trabalho foi possível graças ao esforço conjunto e a colaboração de jogadores de RPG que abnegaram de seu tempo esforçando-se em prol deste magnífico trabalho.

Título Original	The Lost Mine of Karak (Scales of War)
Tradução	Gustavo Colucci Medonho "Nossa Angelo" Sakuya Daniel Diogo Xirô Stultus Brodi
Revisão	Sérgio "Nauta" Souza
Editores Gráficos	Marcelo "Warden" Lima

Agradecimentos especiais para Warlord Tático I.R., o Bardo da Comunidade, pelo apoio e incentivo constante.

1ª edição – disponibilizada em 09/2009

Material disponibilizado pela Comunidade do Orkut –
D&D 4th – D&D 4ª edição

<http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=37989596>

**Proibida a reprodução parcial ou total deste material,
sob a pena de colaboração efetiva na próxima
aventura a ser traduzida.**

Próxima tradução – O Covil do Destruidor

ERRATAS

(pág. 5) Teste de Sentir Motivação deve querer dizer teste de Intuição.

(pág. 14) A descrição da área 28 e 29 citam as celas como estando vazias, quando um bloco de texto na página seguinte fala sobre o Homem Pássaro que é encontrado numa cela da área 29.

(pág. 20) Na parte de táticas é citado que um banshrae estaria junto dos sátiros, mas nenhuma outra evidência de sua existência pode ser encontrada, já que não aparece na lista de monstros do encontro e nem nos blocos de estatísticas.