

Adaptação: Leandro Lima Rodrigues
Revisão e Edição: Otávio A. Gonçalves
Editoração Eletrônica: Vitor Yamana

HISTÓRIA DA AVENTURA

Os mortos-vivos retornaram ao Vale Cinzento.

Vampiros e outros seres de além do túmulo, primeiramente liderados por Nexull, o Vampiro Mestre, assolam a Floresta Atroz e cabe aos personagens fazer algo a respeito.

Tudo começou com um necromante local, chamado Nexull, e sua busca incessante por poder. Uma tarde, durante uma primavera, há mais de 30 anos, ele fora testemunha de uma performance de um bardo chamado Kallan Lábios de Mel e suas lendas sobre um antigo sepucro dentro da Floresta Atroz que guardava inúmeros segredos. Um deles era o da Imortalidade. Anotando todos os detalhes da história do bardo, Nexull abandonou sua vida como herborista local e se embrenhou na floresta, para nunca mais voltar. Ele buscava um item mágico conhecido como a Jóia de Shatir.

Exatos 15 anos atrás, uma praga de vampiros assolou a região, causando devastação e fazendo com que o Vilarejo de Calionese enviasse pedidos de ajuda para os quatro cantos de Faerûn. Naquela época, seus apelos foram ouvidos por aventureiros de um grupo chamado Ordem do Fogo Sagrado, cujo líder era uma clériga da Deusa Selûne chamada Lillian-na, a Iluminada. De posse de um mapa desenhado por um jovem ferreiro chamado Gustav, os aventureiros adentraram a Floresta Atroz e conseguiram encontrar o covil dos vampiros. Muitos combates depois, os aventureiros conseguiram enfrentar Nexull e o despacharam para sempre com o poder da fé da líder do grupo. Ou assim eles acreditavam.

Nexull, durante suas viagens pela Floresta Atroz, encontrou o local de descanso do antigo arquimago mencionado na lenda do bardo. O que Nexull não sabia na época é que o próprio arquimago havia conseguido preservar sua vida dentro de uma filactéria conhecida como Jóia de Shatir. Ao encontrar a jóia, ele próprio percebeu que ela o mudava pouco a pouco, transformando-o em um vampiro. Atormentado pela situação e ao mesmo tempo enlouquecido pelo poder adquirido, ele decidiu “retornar” ao vilarejo com seus novos amigos mortos-vivos. Ele foi derrotado pelos aventureiros da Ordem do Fogo Sagrado, mas como os aventureiros não encontraram a jóia, Nexull foi lentamente reconstituído. O mesmo acontecerá novamente se a jóia não for encontrada. Ela é uma benção e uma maldição para Nexull, já que ele próprio não pode tocar mais na jóia e não pode abandonar o raio de ação da magia da jóia, ficando para sempre aprisionado na Floresta Atroz.

INTRODUÇÃO PARA O MESTRE

Para todos os efeitos, os personagens ficarão sabendo inicialmente que um grupo de vampiros invadiu e conquistou uma área que compreende a Floresta Atroz e as áreas adjacentes ao vilarejo humano de Calionese. Além das mortes iniciais, existe outro agravante: alguns membros do vilarejo começaram a reverenciar os vampiros e servi-los, atuando como guardiões diurnos e espíões para seus mestres. Mas a maioria dos moradores vive em um estado constante de medo, pois

ainda existem muitas pessoas que testemunharam a primeira praga de vampiros décadas atrás. Após várias tentativas frustradas de resolverem o problema sozinhos, os líderes do vilarejo conseguiram reunir uma quantia considerável de moedas para contratar um bando de aventureiros capazes de destruir o ninho. Tudo o que é passado para os personagens é que um velho morador, um vampiro mestre chamado Nexull, o Necromante, é o vampiro que está atacando o vilarejo e transformando as pessoas em crias vampíricas.

O que ninguém sabe é que os vampiros possuem um novo mestre desta vez. Um necromante poderoso, chamado Borrit Garra de Corvo, também conhecido como o Mestre dos Ossos. Ele utilizou seus poderes sobre o pós-vida e se tornou o líder do ninho de sanguessugas. Ele também soube a respeito da Jóia de Shatir e conseguiu controlá-la.

ENRIQUECENDO O DESAFIO

Para transformar esse desafio em uma aventura completa, introduza uma das idéias a seguir. Ou todas, se preferir.

- ◆ Logo após o por do sol, quando os PdJs estiverem negociando sua participação na missão com o povo do vilarejo, uma horda de quinze crias vampíricas caçadoras de sangue liderada por um vampiro mestre (consulte o encontro 2) ataca o local da reunião. O vampiro mestre foge se ficar sangrando ou se seus lacaios forem derrotados. (Se o vampiro mestre for derrotado, o Mestre pode utilizar um outro vampiro mestre na área 2 ou outro monstro, como um inumano da guerra comandante (*MdM*, pág. 183).
- ◆ Elabore um desafio de perícias que deve ser vencido pelos PdJs para conseguir acesso ao ninho de vampiros, usando Tolerância (para enfrentar o clima severo), Natureza (para evitar obstáculos) e Percepção (para não se perderem no caminho). Um fracasso significa que cada um dos PdJs perde um pulso de cura durante a viagem e todos são surpreendidos por um esquadrão de cinco inumanos de guerra, liderados por um senhor dos crânios (*MdM*, pág. 248) que vigia a floresta por ordens do Mestre dos Ossos.
- ◆ Quando os personagens estiverem a caminho até o ninho de vampiros, um bando de três ursos-coruja (*MdM* pág. 263), liderado por um sátiro flautista (*MdM*, pág. 247) os ataca na floresta. O sátiro acredita que os PdJs são lacaios dos vampiros, mas pode ser convencido do contrário se os personagens conseguirem provar sua inocência.
- ◆ Durante um descanso após a batalha na área 1 ou área 2, o esquadrão de inumanos da guerra e seu comandante senhor dos crânios retorna para relatar o ocorrido ao Mestre dos Ossos. Eles não estão tentando ser furtivos, portanto os personagens os ouvem se aproximarem e podem conseguir surpreendê-los (Dependendo de como os personagens forem lidar com a situação. O Mestre decide se este combate acontece antes ou depois de um descanso breve.)
- ◆ A fissura na área 3 leva a uma rede de cavernas subterrâneas alagadas ocupadas por uma bruxa do brejo (*MdM*, pág. 39) e seus dois chuuls de estimação (*MdM*, pág. 49), um grupo de oito gricks liderados por um grick alfa (*MdM*, pág. 162) e uma naga guardiã (*MdM*, pág. 210) comandando uma dúzia de trogloditas combatentes (*MdM*, pág. 257).

INTRODUÇÃO PARA OS JOGADORES

Leia ou parafraseie o texto a seguir para os jogadores:

Cansados de se aventurar pela região da Floresta Alta, vocês decidiram seguir para o sul, pela Estrada Delimbiyr. Durante o caminho, vocês passaram por muitos vilarejos. A situação era sempre a mesma: casas abandonadas às pressas, nenhum habitante foi encontrado. Até os animais de rebanho foram levados. Sinais indicam que todos fugiram ao mesmo tempo, levando o que puderam.

Ao anoitecer, vocês acampam perto da entrada de mais um dos vilarejos abandonados e percebem que uma tempestade se avizinha. Com a linha do horizonte ficando cada vez mais negra e com os ventos açoitando com força demais, seria uma boa idéia procurarem abrigo coberto.

Preparados para tudo, vocês avançam além da paliçada do vilarejo chamado Dunaram. É possível perceber que o prédio mais seguro é o do constabulário local, uma pequena delegacia, com janelas amadeiradas e grades de metal.

Vocês entram na delegacia no momento exato em que a chuva começa, com granizo e relâmpagos, é possível perceber que o local foi totalmente revirado, como se alguém tivesse saído também às pressas. Talvez uma investigação geral, pelo menos enquanto a tempestade durar, possa dar uma luz a este mistério.

DESAFIO DE PERÍCIA DE NÍVEL 12, COMPLEXIDADE 2

PREPARAÇÃO

Número de Sucessos: 6

Número de Fracassos: 3

Neste encontro, os PdJs devem investigar o prédio da delegacia do vilarejo abandonado, em busca de pistas que revelem o porquê do abandono deste e dos outros vilarejos ao longo da Estrada de Delimbiyr. Para isso, o grupo deve averiguar todas as salas do ambiente (divididas em uma cena para cada aposento) durante a chuva. Se os personagens fracassarem em três testes antes de acumularem seis sucessos, a tempestade arranca o telhado da delegacia e a chuva torrencial estraga as pistas, alagando as salas e obrigando os personagens a continuarem sua viagem mesmo sob chuva forte. O ambiente se encontra num estado de caos completo, pois além de ter sido abandonado às pressas, animais já invadiram e saíram do espaço inúmeras vezes, piorando a situação.

CENA 1: A RECEPÇÃO

Perícia Primária: Arcanismo

Perícias Secundárias: História, Intuição, Natureza, Percepção

A entrada da delegacia parece ter sido atingida por um tufão: papéis revirados pelo chão, prateleiras tombadas, livros de anotação espalhados por todos os cantos. Até mesmo as plantas foram tombadas, talvez pelo vento forte que invade pela porta arrebentada.

Arcanismo ou Religião (CD 18): Em meio à bagunça, é possível perceber que alguém tentou realizar um ritual de proteção dentro deste recinto. Marcas no chão, quase apagadas, podem ser vistas criando um grande círculo. Se o personagem também tiver a perícia Arcanismo ou Religião, ele perceberá que o ritual foi escrito em élfico, indicando ser um ritual de consagração de uma área, mas ele se encontra incompleto, sendo esta a primeira parte. No chão há também um pergaminho contendo o nome de uma clériga de Selúne chamada Lillianna e como “ela poderia ter deixado escrito sobre como terminar esse ritual”.

História (CD 16): Livros antigos de História informam que essa região já foi palco de uma invasão de mortos-vivos. Os livros espalhados no chão revelam a mesma informação, exceto que de maneira mais genérica. Um fracasso nesse teste indica que o personagem sabe a informação resumida, que fala somente de uma praga antiga que fez a população dos vilarejos migrarem para o sul e norte, sem mencionar mortos-vivos. Além disso, o personagem encontra pergaminhos de estudo sobre um item chamado Jóia de Shatir, mas sua finalidade não é conhecida e nem informada pelos pergaminhos.

Percepção (CD 16): Analisando o estado da sala, é possível perceber que a pessoa ou pessoas que estavam na sala saíram com muita pressa, tendo remexido e revirado o local em busca do essencial, derrubando gavetas e tudo o mais no processo.

Natureza (CD 14): Animais pequenos devem ter invadido o local, usando-o como covil. Ainda é possível sentir um cheiro fraco de dejetos e alguns livros tiveram suas folhas roídas por algum tipo de roedor pequeno.

Os PdJs só podem obter 2 sucessos na observação desta cena. Sucessos adicionais revelam mais informações, mas não contam para o desafio de perícias. Uma porta à direita leva para um depósito na Cena 2 e uma porta a frente leva para a Cena 3.

CENA 2: O DEPÓSITO

Perícia Primária: Religião

Perícias Secundárias: Arcanismo, Cura, Percepção

O depósito foi totalmente revirado. Parece que a pessoa ou pessoas estavam procurando algo e com muita pressa. Todas as gavetas foram esvaziadas no centro da sala. O cofre embutido na parede encontra-se aberto e não é possível o paradeiro do conteúdo só pode ser adivinhado. Essa sala deve ter sido usada também como ninho de alguma criatura rastejante, como ratos. Muitas goteiras indicam que o local não guardará seus segredos por muito tempo, pois a água que entra ameaça lavar e estragar qualquer pista possível. O chão, os livros e uma das prateleiras estão todos recobertos de uma substância amarronzada e pegajosa.

Religião (CD 18): No centro da sala, é possível perceber que todo o material feito de papel parece ter sido disposto em um semicírculo, numa tentativa de criar uma área consagrada como a anterior, mas a pessoa que tentou deve ter desistido no meio ou foi interrompida. Parece que esse ritual é uma segunda parte do primeiro, encontrado na recepção.

Arcanismo (CD 16): Os itens que estavam nas gavetas foram jogados no chão do depósito. Um saco contendo um pó prateado indica que o ritualista tentava proteger o ambiente contra mortos-vivos. Um rastro desse pó leva para o porão, onde ficam as celas dos prisioneiros.

Cura (CD 16): As manchas amarronzadas no chão e nos livros é sangue. Muito sangue. Alguma criatura de tamanho Médio deve ter sido atacada no local. Muito possivelmente o ritualista.

Percepção (CD 14): Em meio ao tumulto de papel no chão do depósito, é possível notar um pergaminho ainda com parte do selo de cera pendurado. Se lido, ele apresenta informações sobre o vilarejo de Calionese e seu pedido de ajuda contra um ninho de vampiros. O pergaminho apresenta direções para se chegar ao vilarejo.

Os PdJs só podem obter 3 sucessos na observação desta cena. Sucessos adicionais revelam mais informações, mas não contam para o desafio de perícias.

CENA 3: AS CELAS ABANDONADAS

Descendo pelas escadas, elas terminam num corredor em um porão de pedra. O cheio de umidade é bem forte e é possível ouvir uma cascata de água escorrendo pelas paredes. Parece que a água pretende eliminar quaisquer vestígios de informação para revelar mais detalhes sobre este mistério.

Perícia Principal: Cura

Perícias Secundárias: Arcanismo, Religião, Natureza

Arcanismo (CD 16): O ritualista tentou novamente criar uma área de proteção contra mortos-vivos no local, mas parece que algo interrompeu sua concentração, pois o círculo feito de pó prateado não está fechado. É possível recuperar mais uma parte desse ritual.

Cura (CD 18): Há sangue por toda a parte, nitidamente de alguma criatura tamanho Médio. Existem várias marcas de mãos com sangue pelo chão, indicando que a pessoa atacada tentou fugir se arrastando pelo chão. A trilha de mãos termina em uma grande mancha de sangue no chão, já sendo lavada pela água que vaza do teto.

Natureza (CD 16): O porão foi palco de uma batalha entre uma criatura sedenta de sangue e possivelmente um humano. Pegadas no chão indicam que o humano estava usando botas pesadas, mas o corpo não está em parte alguma.

Religião (CD 16): As paredes foram marcadas por símbolos e runas divinas, nitidamente indicando que o ritualista era um servo do deus Amaunathor, tradicionalmente o Deus associado ao sol, a luz e a proteção. No chão, quase que enterrado no sangue pisado, há um símbolo sagrado de Amaunathor, partido ao meio.

Os PdJs só podem obter mais 3 sucessos na observação desta cena, acumulando um total possível de 8 sucessos no desafio de perícia. Sucessos adicionais revelam mais informações, mas não contam para o desafio de perícias.

Sucesso: Os personagens desvendam os diversos estágios da criação do ritual de proteção contra mortos vivos e poderão usá-lo dentro do ninho de vampiros.

Esse ritual de nível 10 leva 10 minutos para ser realizado, tem um custo dos componentes rituais de 200 PO, mais um foco no valor de 1.000 PO. Ele tem uma duração de 6 horas e cria uma área de proteção contra mortos-vivos onde todos os mortos vivos sofrem -2 de penalidade em todas as defesas e nas jogadas de ataque. Além disso, o ritual pode ser adaptado para criar uma poeira que pode ser lançada sobre o corpo de até 6 pessoas. Essa poeira também persiste no usuário por 6 horas e afasta os mortos-vivos, concedendo a eles -1 de penalidade em todas as jogadas de ataque contra a criatura protegida.

Fracasso: Os personagens não adquirem todos os detalhes sobre a cena e a criação do ritual e não serão capazes de reproduzi-lo, mesmo que tenham entendido de forma geral o que aconteceu ali.

TERMINANDO O ENCONTRO

Independente do sucesso ou fracasso dos personagens, eles devem sair às pressas do local, pois a tempestade arranca o teto da delegacia. É certo que os personagens sigam o mapa encontrado na Cena 2 até o vilarejo de Calionese.

INFORMAÇÕES SOBRE CALIONESE

Calionese é um vilarejo agrícola que sofre com os ataques dos vampiros. Seu líder ancião, um ferreiro brutamontes chamado Gustav, desapareceu há três dias, quando saiu em busca desenfreada por sua filha, que havia desaparecido há cinco dias antes.

Na estrada, os personagens são avistados por dois soldados montados em cavalos de guerra leve. Os soldados escoltam os PdJs até a taverna, onde Darnun, o taverneiro e grande amigo de Gustav, os coloca a par da situação. (Se desejar aumentar a história, os personagens poderiam ser atacados neste momento pelas crias vampíricas – consulte a seção Enriquecendo o Desafio, anteriormente).

ENCONTRO 1 — VILAREJO DE CALIONESE

PREPARAÇÃO

PdMs IMPORTANTES:

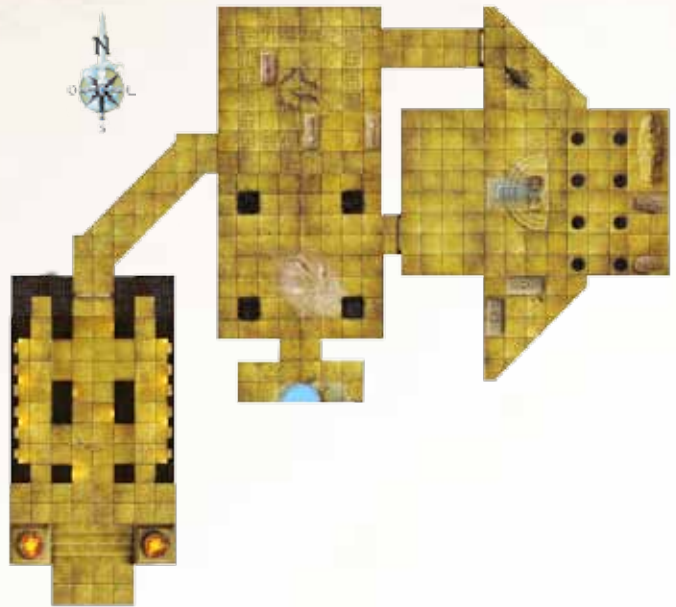
- ◆ **Darnun, taverneiro local** (humano aldeão)
- ◆ **Mestre Talanis** (humana clériga de Amaunathor)

Os personagens foram levados pelos cavaleiros até a taverna. Lá dentro, eles são apresentados para Darnun, o taverneiro, que os informa sobre a situação. Ele reafirma as informações obtidas pelos personagens sobre o abandono dos vilarejos locais por causa dos vampiros.

A taverna para onde vocês foram levados cheira a medo. O próprio ar parece estar mais pesado, frio e triste. Muitos moradores parecem estar vivendo dentro da taverna. O taverneiro gesticula para que vocês se aproximem. Ao lado dele, há uma bela jovem de peitoral de aço, ostentando um símbolo dourado como seus cabelos. Seu deus é Amaunathor.

Tanto Darnun quanto a Mestra Talanis informam aos personagens que foram membros da cidade e da igreja que foram enviados para vasculhar o vilarejo local em busca de alimentos e mantimentos, mas nenhum deles voltaram. Nem mesmo os dois clérigos, companheiros de Talanis, deram sinal de vida. Eles podem informar a localização exata do ninho de vampiros e contam aos personagens a história do primeiro ataque ao vilarejo, incluindo sobre os primeiros aventureiros que decidiram ajudar. Eles também informam que alguns moradores dos vilarejos decidiram cultuar o vampiro, na tentativa inicial de serem poupados do massacre.

Darnun e Talanis conseguiram reunir algumas peças de ouro (1.000PO) para que os personagens os ajudem a se livrar de uma vez por todas de Nexull, o Vampiro Mestre.



Se os personagens decidirem ajudar o vilarejo, eles recebem direções até o ninho dos vampiros, um antigo mausoléu localizado no centro da Floresta Atroz. Os personagens devem se apressar, pois a noite cairá a qualquer momento.

Missão Principal (2.500 XP)

Destruir Nexull – Os personagens devem destruir definitivamente o Vampiro Mestre Nexull, o morto-vivo que assola o vilarejo de Calionese e as áreas vizinhas. Eles recebem indicações do caminho até o ninho dos vampiros.

ENCONTRO 2 PRESENTE VENENOSO DE BOAS VINDAS

Encontro de Nível 11 (3.250 XP)

- 3 serpentes de cobalto (S)
- 10 humanos cultistas do sangue (H)
- 1 esqueleto guardião da tumba (E)

PREPARAÇÃO

Um bando de vampiros cultistas guarda a entrada do ninho (quando não estão em missões de espionagem nos vilarejos). Três serpentes de cobalto, controladas pelo Mestre dos Ossos, estão com eles.

Camadas de grossas folhagens ocultam uma escadaria de pedra que desce para a primeira sala. Os PdJs começam o encontro na extremidade do corredor logo acima das catacumbas.

Quando os personagens estiverem na área inicial ao sul, leia:

Dois grandes piras cerimoniais e várias tochas iluminam uma catacumba labiríntica diante de vocês. Muitos aldeões espalhados pela sala estão armados com clavas e olham para vocês de maneira ameaçadora. No fundo da sala, cobras de um azul metálico se aproximam, seus olhos brilhando com a luz do fogo.

TÁTICAS

As serpentes de cobalto foram instruídas a proteger o corredor central de 2 quadrados de largura que começa nas portas duplas e vai até a base da escadaria ao sul. Assim, elas focalizam seus ataques em inimigos nesta área (mas perseguem personagens por toda a catacumba até a área inicial.

Deseperados para provar seu valor, os lacaios fanáticos se aglomeram contra os oponentes, atacando com bastante agressividade. Eles tentam se posicionar de forma a conceder vantagem de combate para as serpentes de cobalto sempre que possível.

As serpentes e os cultistas lutam até a morte.

3 Serpentes de Cobalto (S) Guerrilheiro de Nível 10		
Autômato natural (Médio – Construto, Homúnculo) 500 XP cada		
Iniciativa +11 Sentidos Percepção +12; visão no escuro		
PV 109; Sangrando 54		
CA 24; Fortitude 23, Reflexos 22, Vontade 20		
Imunidades doenças, venenoso		
Deslocamento 7; veja também <i>ajuste elusivo</i>		
⬇ Mordida (padrão; sem limite) ⬆ Venenoso		
+15 vs. CA; 1d8+5 de dano e 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra).		
☞ Envenenar a Mente (padrão; sem limite)		
À distância 10; contra um alvo que esteja sofrendo dano venenoso contínuo; +13 vs. Vontade ; o alvo fica cego e lento (TR encerra ambos); veja também <i>defender área</i> .		
Vantagem de Combate		
A serpente de cobalto causa 1d6 de dano adicional nos ataques contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.		
Ajuste Elusivo (movimento; sem limite)		
A serpente de cobalto ajusta 2 quadrados. Os inimigos perdem a vantagem de combate contra ela e não podem obter vantagem de combate contra ela novamente até o começo do próximo turno da serpente.		
Proteger Área		
A serpente de cobalto pode usar o poder <i>envenenar a mente</i> contra qualquer criatura dentro da área que estiver guardando, mesmo se o alvo não estiver sofrendo dano venenoso contínuo.		
Tendência Imparcial Idiomas –		
Perícias Furtividade +14		
For 17 (+8)	Des 18 (+9)	Sab 15 (+7)
Con 21 (+10)	Int 5 (+2)	Car 12 (+6)

10 Humanos Cultistas do Sangue (H) Lacaio de Nível 10		
Humanoide natural (Médio) 125 XP cada		
Iniciativa +5 Sentidos Percepção +6		
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.		
CA 22; Fortitude 20, Reflexos 17, Vontade 18; veja também <i>proteção da turba</i>		
Deslocamento 6		
⬇ Clava (padrão; sem limite) ⬆ Arma		
+15 vs. CA; 8 de dano.		
Domínio da Turba		
O humano cultista do sangue recebe +2 de bônus de poder em todas as defesas enquanto houver pelo menos dois outros humanos cultistas do sangue a até 5 quadrados dele.		
Tendência Maligno Idiomas Comum		
For 16 (+8)	Des 11 (+5)	Sab 12 (+6)
Con 14 (+7)	Int 10 (+5)	Car 13 (+6)
Equipamento corselete de couro, clava		

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

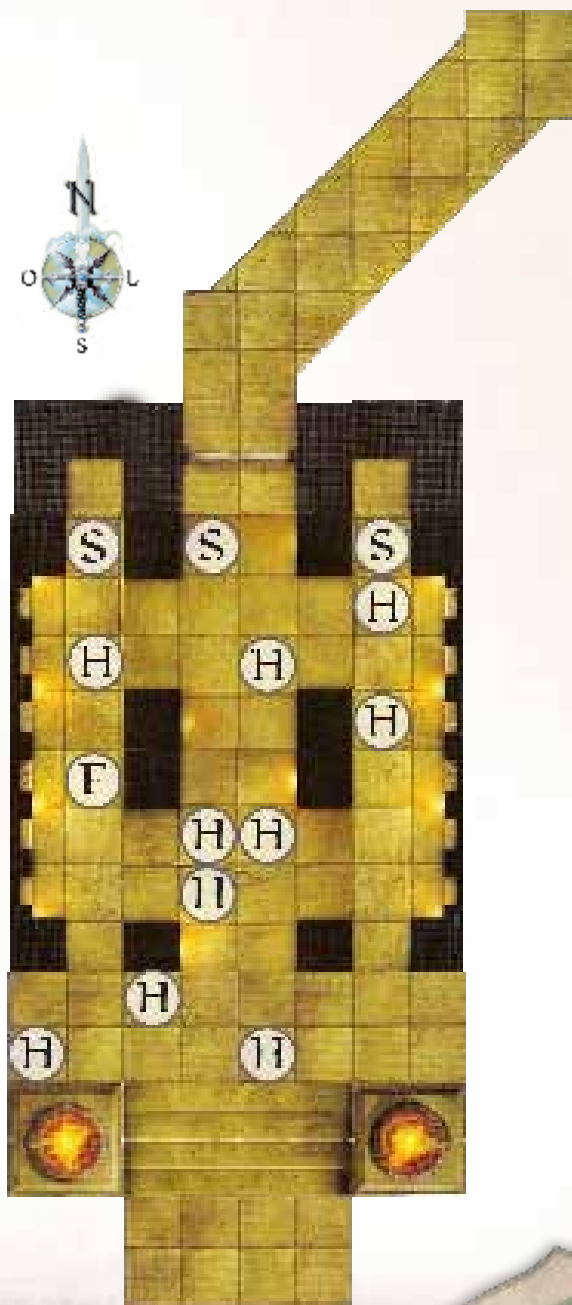
Iluminação: As piras e tochas projetam luz plena por toda a catacumba.

Brazeiros: Grandes brazeiros ardem com fogo abastecido por lenha e carvão. Qualquer criatura que ingressar ou começar seu turno num dos 4 quadrados com um brazeiro sofre 1d6 de dano flamejante.

Porta Dupla: São portas pesadas, fechadas, mas não trancadas, que impedem que o som do combate se propague para a área 2.

Teto: O teto nesta área está a 4,5 metros do chão.

Esqueleto Guardião da Tumba (E) Bruto de Nível 10		
Autômato natural (Médio - Morto-vivo) 500 XP		
Iniciativa +10 Sentidos Percepção +12; visão no escuro		
PV 126; Sangrando 63		
CA 23; Fortitude 22, Reflexos 23, Vontade 20		
Imunidades doenças, venenoso; Resistências 10 vs. necrótico; Vulnerabilidades 5 vs. radiante		
Deslocamento 8		
⬇ Golpe das Cimitarras Gêmeas (padrão; sem limite) ⬆ Arma		
O esqueleto guardião da tumba desfere dois ataques com sua cimitarra contra o mesmo alvo: +13 vs. CA; 1d8+4 de dano (dec. 1d8+12). O mesmo efeito se aplica aos ataques de oportunidade.		
⬇ Cascata de Aço (padrão; sem limite) ⬆ Arma		
O esqueleto guardião da tumba desfere dois <i>golpes das cimitarras gêmeas</i> (totalizando quatro ataques de cimitarra).		
⬇ Golpe Súbito (reação imediata, quando um inimigo adjacente ajusta; sem limite) ⬆ Arma		
O esqueleto guardião da tumba realiza um ataque básico corpo a corpo contra o inimigo em questão.		
Tendência Imparcial Idiomas –		
For 18 (+9)	Des 20 (+10)	Sab 14 (+7)
Con 16 (+8)	Int 3 (+1)	Car 3 (+1)
Equipamento 4 cimitarras		



ENCONTRO 3 — O TENENTE AMBICIOSO

Encontro de Nível 12 (3.400 XP)

Nexull, vampiro mestre (N)
8 crias vampíricas caçadoras de sangue (V)
2 zumbis brutamontes (ZB)
2 zumbis criogênicos (ZC)

PREPARAÇÃO

Outrora o mestre do ninho de vampiros, Nexull, o vampiro mestre foi reduzido ao papel de segundo em comando. Apesar de ser incapaz de desafiar o Mestre dos Ossos diretamente, o vampiro ainda é respeitado por muitos habitantes do ninho e se consola com suas maquinacões sem fim.

Se os personagens conseguirem vislumbrar uma parte da sala, leia:

É uma sala empoeirada, contendo um sarcófago de pedra e um antigo altar. Um zumbi enorme pode ser visto em meio às sombras e alguns humanos com presas a mostra rosnam ferozmente.

Se os personagens conseguirem visualizar a sala inteira, leia:

Mais para o fundo da sala há um segundo caixão de pedra, um outro zumbi, grande como o primeiro e muitas outras criaturas ferozes. No fundo da sala é possível ver um passagem em arco para uma antecâmara recoberta de teias de aranha.

TÁTICAS

Nexull, o vampiro mestre, ordenou que seus seguidores permitissem a entrada de alguns inimigos para que sejam derrotados rapidamente por seu grande exército. Assim que pelo menos dois PdJs entrarem, as crias e os zumbis brutamontes os atacam em combate corpo a corpo.

Nexull usa sua Furtividade enquanto estiver na antecâmara, permanecendo escondido e se movendo de pilar em pilar até que esteja a 5 quadrados de um alvo adequado para seu *olhar dominador*. Imediatamente, ele usa seu novo aliado para atacar o personagem que considerar mais vulnerável.

O vampiro mestre é um excelente combatente corpo a corpo, mas prefere atacar inimigos sem armadura ou com armadura leve. Ele usa suas crias vampíricas e os zumbis brutamontes para obter vantagem de combate sempre que tiver a oportunidade.

Ele não consegue enfrentar pessoalmente o Mestre dos Ossos, mas pode fornecer assistência indireta aos invasores. Se um ou os dois zumbis forem derrotados e Nexull estiver sangrando, ele usa sua *forma de névoa* para fugir em direção a área 3. Lá, ele não voltará ao combate e passa a atrair seus atacantes até o Mestre dos Ossos na esperança de que eles façam o trabalho sujo para ele.

O som do combate nesta sala é audível para quem estiver na sala 3. Mesmo assim, Borrit Garra de Corvo, o Mestre dos Ossos, sabe que seu controle sobre o ninho é temporário e ele já espera uma traição por parte de Nexull desde o início. Assim, ele ficará muito feliz em abandonar o vampiro e seus servos à própria sorte, não lhes fornecendo ajuda alguma.

2 Zumbis Criogênicos (ZC)		Soldado de Nível 6
Autômato natural (Médio - Morto-vivo)		250 XP cada
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 ponto 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 Zumbis Brutamontes (ZB)		Bruto de Nível 8
Autômato natural (Grande - Morto-vivo)		350 XP cada
Iniciativa +2	Sentidos Percepção +3; visão no escuro	
PV 88; Sangrando 44; veja também <i>reerguer-se</i>		
CA 20; Fortitude 23, Reflexos 17, Vontade 18		
Imunidades doenças, venenoso; Resistências 10 vs. necrótico; Vulnerabilidades 10 vs. radiante		
Deslocamento 4		
⊕ Pancada (padrão; sem limite)		
Alcance 2; +12 vs. CA; 2d8+5 de dano.		
↓ Soco do Zumbi (padrão; recarrega ⅓)		
Alcance 2; contra uma criatura Média ou menor; +12 vs. CA; 4d8+5 de dano e o alvo fica derrubado.		
Reerguer-se (quando é reduzido a 0 ponto de vida pela primeira vez)		
Faça um novo teste de iniciativa para o zumbi brutamontes. No seu próximo turno, ele se ergue (usando uma ação de movimento) com 44 pontos de vida.		
Tendência Imparcial		Idiomas –
For 21 (+9)	Des 6 (+2)	Sab 8 (+3)
Con 18 (+8)	Int 1 (-1)	Car 3 (+0)

8 Crias Vampíricas Caçadoras de Sangue (V)		Lacaio de Nível 10
Humanoide natural (Médio - Morto-vivo)		125 XP cada
Iniciativa +8	Sentidos Percepção +6; visão no escuro	
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.		
CA 25; Fortitude 22, Reflexos 23, Vontade 22		
Imunidades doenças, venenoso; Resistências 10 vs. necrótico		
Deslocamento 7, escalar 4 (patas de aranha)		
⊕ Garras (padrão; sem limite) ♦ Necrótico		
+16 vs. CA; 6 de dano necrótico (8 contra um alvo sangrando).		
Destruído pela Luz Solar		
Uma cria vampírica que começar seu turno sob luz solar direta só pode realizar uma única ação de movimento. Se terminar seu turno sob luz solar direta, ela queima até ser reduzida a cinzas, sendo destruída.		
Tendência Maligno		Idiomas Comum
For 14 (+7)	Des 16 (+8)	Sab 12 (+6)
Con 14 (+7)	Int 10 (+5)	Car 14 (+7)

Nexull, vampiro mestre (N) Espreitador de Elite de Nível 11
Humanoide natural (Médio - Morto-vivo) 1.200 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +10; visão no escuro
PV 186; **Sangrando** 93
Regeneração 10 (enquanto o vampiro mestre estiver exposto à luz direta do sol, sua regeneração não funciona)
CA 29; **Fortitude** 30, **Reflexos** 27, **Vontade** 25
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 10 vs. radiante

Testes de Resistência +2

Deslocamento 8, escalar 4 (patas de aranha)

Pontos de Ação 1

⬇ **Espada Curta** (padrão; sem limite) ⬆ **Arma**
+13 vs. CA; 1d6+8 de dano.

⬇ **Corrente com Cravos** (padrão; sem limite) ⬆ **Arma**
+13 vs. CA; 2d4+8 de dano.

⬇ **Golpe Decidido** (padrão; sem limite) ⬆ **Arma**
O vampiro mestre se desloca 2 quadrados e realiza um ataque básico corpo a corpo com +2 de bônus.

⬇ **Golpe Nocivo** (padrão; encontro)
+15 vs. Fortitude; 1d6+10 de dano e o alvo sofre -3 de penalidade na CA e na defesa de Reflexos até o final do próximo turno do vampiro mestre.

⬇ **Drenar Sangue** (padrão; recarrega quando uma criatura adjacente fica sangrando) ⬆ **Cura**
Requer vantagem de combate; +13 vs. Fortitude; 2d12+8 de dano, o alvo fica enfraquecido (TR encerra) e o vampiro mestre recupera 46 pontos de vida; veja também *vantagem de combate*.

⚡ **Olhar Dominador** (mínima; recarrega ☹) ⬆ **Encanto**
À distância 5; +13 vs. Vontade; o alvo fica dominado (TR encerra, com -2 de penalidade na jogada). *Efeito Posterior*: O alvo fica pasmo (TR encerra). O vampiro mestre só pode dominar uma criatura por vez.

Vantagem de Combate

O vampiro mestre causa 3d6 de dano adicional contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.

Forma de Névoa (padrão; encontro) ⬆ **Metamorfose**

O vampiro mestre torna-se incorpóreo e adquire um deslocamento de voo 12, mas não pode realizar ataques. O vampiro mestre consegue permanecer em forma de névoa por até 1 hora ou encerrar o efeito usando uma ação mínima.

Retomar o Fôlego (padrão; encontro) ⬆ **Cura**

O vampiro mestre gasta um pulso de cura e recupera 46 pontos de vida. Ele recebe +2 de bônus em todas as defesas até o começo do seu próximo turno.

Tendência Maligno

Idiomas Comum

Perícias Acrobacia +15, Atletismo +18, Blefe +13, Furtividade +15, Intimidação +13, Ladinagem +15

For 26 (+13) **Des** 20 (+10) **Sab** 11 (+5)

Con 13 (+6) **Int** 12 (+6) **Car** 16 (+8)

Equipamento corselete de couro, espada curta



CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Escuridão.

Teto: O teto desta área está a 4,5 metros do chão.

Altar: Era usado antigamente para criar novos vampiros mestres. É um altar de 1,20 m de altura e não é usado desde que o Mestre dos Ossos usurpou o controle do ninho. Ele concede cobertura.

Bacia D'Água: Um item mágico de nível 13 está enrolado em peles curtidas e foi escondido no fundo da bacia, localizada ao longo da parede sul da alcova.

Sarcófagos: Abrir um dos caixões de pedra de 90 cm de altura requer um sucesso num teste de Força (CD 21); até 3 PdJs podem ajudar. Um dos sarcófagos é o descanso atual de Nexull, mas todos estão vazios – o único tesouro da sala está escondido na bacia d'água. Os sarcófagos são altos o bastante para fornecerem cobertura a criaturas Pequenas.

Teias: Os quadrados com teias de aranha concedem ocultação para as criaturas dentro deles. Contudo, qualquer dano flamejante causado em um quadrado de teias de aranha (ou em uma criatura no quadrado) queima as teias instantaneamente.

ENCONTRO 4 — O NOVO MESTRE

Encontro de Nível 13 (4.675 XP)

Borrit Garra de Corvo (B)
3 inumanos de guerra (G)
1 cadáver marionete (M)
1 múmia guardiã (MG)

PREPARAÇÃO

A sala final é onde o Mestre dos Ossos, um humano chamado Borrit Garra de Corvo, aguarda. Um mestre das artes necromânticas, Borrit chegou recentemente ao ninho com seus inumanos e desafiou Nexul, o vampiro mestre. Graças ao seu grande poder e poderosos aliados, Borrit assumiu o controle facilmente, pois conseguiu roubar a Jóia de Shatir de Nexull.

Partindo da ideia de que é quase impossível os PdJs terem passado pela área 2 sem serem notados ou até mesmo tendo sido derrotados, Borrit e seus aliados já estão preparados e aguardam a chegada dos personagens.

Use a mesma miniatura usada para Nexul para representar o cadáver marionete, pois Borrit o vestiu de acordo, para irritar o vampiro mestre.

Ele inicia o encontro dentro do grande sarcófago, escondido de todos. Posicione somente os inumanos da guerra, as únicas criaturas vistas pelos PdJs quando entrarem na sala.

Se os personagens abrirem a porta principal, leia:

As portas se abrem para um sala do trono bem iluminada. Alcovas sombrias podem ser vistas nas laterais e a parte de trás do salão está repleto de pilares também está escura. Um busto real feito de pura prata pode ser visto entre sua posição e um par de tronos ornados sobre uma pequena plataforma. Duas figuras trajando armaduras estão próximas.

Se os personagens entrarem pela porta lateral ao norte, leia:

As portas se abrem para um alcova sombria que se liga a uma sala de trono bem iluminada. Vários caixões podem ser vistos nos cantos escuros da sala. Uma figura de armadura está próxima da porta.

Independente de por onde os personagens entrarem, leia a seguir:

Um morto-vivo hediondo, vestido com um manto de peles humanas está sentado no trono, sua cabeça pendendo para um dos lados quando ele vocifera: “Espero que não tenham perdido muito sangue para chegar até aqui. Estou morrendo de sede!”

Borrit Garra de Corvo (B) Controlador Solitário de Nível 11
Humanóide natural (Médio), humano 3.000 XP

Iniciativa +6 Sentidos Percepção +8

Almas Aprisionadas (Necrótico, Radiante) aura 3; qualquer inimigo que começar seu turno dentro da aura sofre 10 de dano radiante e necrótico e fica lento até o começo do seu próximo turno.

PV 560; Sangrando 280

CA 27; Fortitude 21, Reflexos 27, Vontade 25

Testes de Resistência +5

Deslocamento 6

Pontos de Ação 2

⊕ **Garras-Foice** (padrão; sem limite)

+16 vs. CA; 1d8+5 de dano e o alvo fica pasmo (TR encerra).

↗ **Aperto da Morte** (padrão; sem limite) ⊕ **Necrótico**

À distância 10; +15 vs. Fortitude; 2d8+10 de dano necrótico e o alvo fica imobilizado (TR encerra).

↖ **Vislumbre da Tumba** (mínima 1/rodada; recarrega ☒ ☒) ⊕ **Medo**

Rajada contígua 3; +13 vs. Vontade; 3d8+5 de dano psíquico e o alvo fica pasmo e imobilizado (TR encerra ambos).

Chamado do Túmulo (padrão; recarrega quando o último laçai criado por este poder é destruído)

Cinco crias vampíricas caçadoras de sangue surgem em espaços desocupados a até 10 quadrados de Borrit. Esses laçaios mortos-vivos agem imediatamente após o Mestre dos Ossos. No final do encontro, ou depois de 1 hora, os laçaios viram pó.

Tendência Maligno

Idiomas Comum

Perícias Arcanismo +15, Religião +15

For 13 (+6)

Des 12 (+6)

Sab 16 (+8)

Con 16 (+8)

Int 21 (+10)

Car 18 (+9)

Equipamento Jóia de Shatir (este item deve ser destruído pelos personagens ou Nexull e Borrit voltarão para assolar o vilarejo depois de muitos anos).

3 Inumanos da Guerra (G)

Soldado de Nível 9

Humanóide natural (Médio - Morto-vivo)

400 XP cada

Iniciativa +7

Sentidos Percepção +3; visão no escuro

PV 98; Sangrando 49

CA 25; Fortitude 22, Reflexos 18, Vontade 22

Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico;

Vulnerabilidades 5 vs. radiante

Deslocamento 5

⊕ **Espada Longa de Drenar Almas** (padrão; sem limite) ⊕ **Arma, Necrótico**

+15 vs. CA; 1d8+5 de dano e o alvo perde 1 pulso de cura e fica imobilizado (TR encerra).

↗ **Ceifar Alma** (padrão; recarrega ☒ ☒) ⊕ **Cura, Necrótico**

À distância 5; contra um alvo imobilizado; +12 vs. Fortitude; 2d8+5 de dano necrótico e o inumano da guerra recupera 10 pontos de vida.

Tendência Maligno

Idiomas Comum

Perícias Intimidação +14

For 20 (+9)

Des 13 (+5)

Sab 9 (+3)

Con 18 (+8)

Int 12 (+5)

Car 20 (+9)

Equipamento armadura de placas, escudo pesado, espada longa

Cadáver Marionete (M) **Lacaio de Nível 10**
 Humanoide natural (Médio - Morto-vivo) 125 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +6; visão no escuro
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um laçao.
CA 25; **Fortitude** 22, **Reflexos** 23, **Vontade** 22
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico
Deslocamento 7, escalar 4 (patas de aranha)
 ⊕ **Garras** (padrão; sem limite) ⊕ **Necrótico**
 +16 vs. CA; 6 de dano necrótico (8 contra um alvo sangrando).
Destruído pela Luz Solar
 Uma cria vampírica que começar seu turno sob luz solar direta só pode realizar uma única ação de movimento. Se terminar seu turno sob luz solar direta, ela queima até ser reduzida a cinzas, sendo destruída.
Tendência Maligno **Idiomas** Comum
For 14 (+7) **Des** 16 (+8) **Sab** 12 (+6)
Con 14 (+7) **Int** 10 (+5) **Car** 14 (+7)

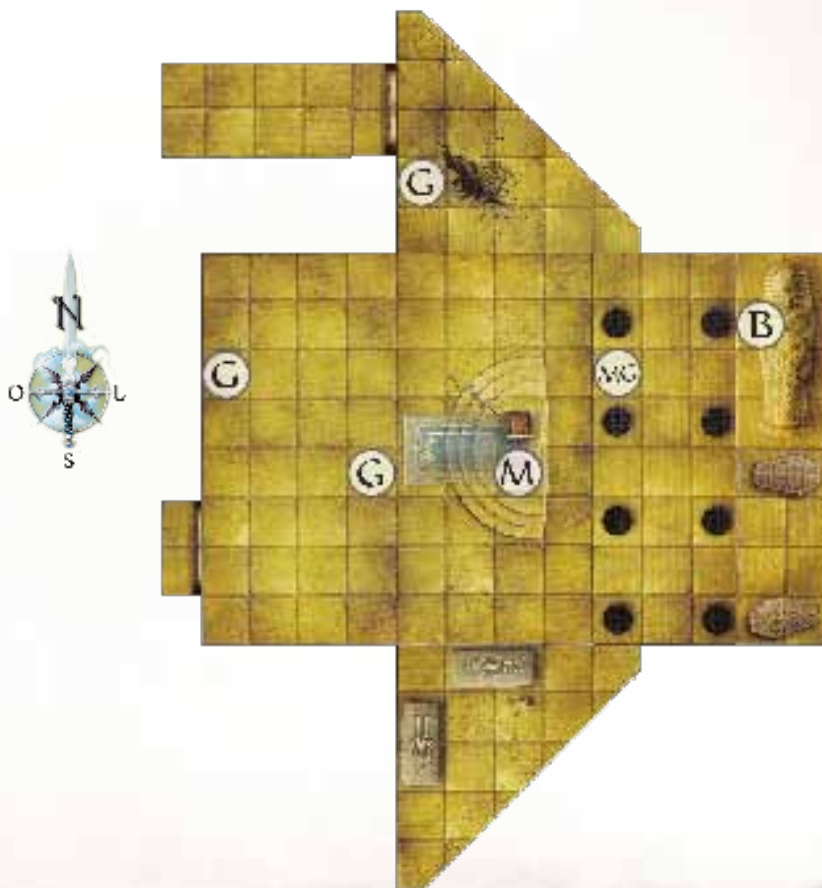
Múmia Guardiã (MG) **Bruto de Nível 8**
 Humanoide natural (Médio - Morto-vivo) 350 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +10; visão no escuro
Desespero (Medo) aura 5; os inimigos dentro da aura sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque contra a múmia guardiã.
PV 108; **Sangrando** 54
Regeneração 10 (se sofrer dano radiante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)
CA 20; **Fortitude** 18, **Reflexos** 16, **Vontade** 17; veja também *desespero*, acima
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 5 vs. necrótico;
Vulnerabilidades 5 vs. flamejante
Deslocamento 5
 ⊕ **Pancada Pútrida** (padrão; sem limite) ⊕ **Doença, Necrótico**
 +11 vs. CA; 2d8+3 de dano necrótico e o alvo contrai podridão da múmia nível 8 (veja abaixo).
Tendência Imparcial **Idiomas** Comum
For 16 (+7) **Des** 14 (+6) **Sab** 12 (+5)
Con 18 (+8) **Int** 6 (+2) **Car** 16 (+7)

TÁTICAS

Dois inumanos da guerra se movimentam para interceptar os personagens no momento em que entram na sala, enquanto o terceiro sai pela porta não utilizada para surgir por trás dos personagens. Eles utilizam *ceifar alma* sempre que possível (desde que possam se beneficiar do efeito de cura completamente).

Borrit usa seus turnos iniciais para provocar os personagens usando seu cadáver marionete, na esperança de atrair alguns ataques e acionar a explosão do cadáver. Assim que a distração provar sua utilidade, ele abre o sarcófago e usa *chamado do túmulo* para convocar um grupo de crias vampíricas caçadoras de sangue para a sala (ocupando posições com vantagem tática). Durante o resto do combate, ele usa *aperto da morte* para imobilizar os inimigos e facilitar o trabalho dos inumanos da guerra, convocando novos lacaios sempre que o grupo mais recente tiver sido destruído. A todo momento ele tenta proteger a jóia em seu pescoço e um sucesso num teste de Percepção (CD 16) indica que essa jóia é muito importante para ele.



CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: A área central da sala, da primeira fileira de pilares até a porta dupla, tem iluminação plena proveniente de tochas nas paredes do lado noroeste e sudoeste. As alcovas laterais triangulares e a área além da primeira fileira de pilares estão encobertas por sombras e penumbra.

Teto: O teto desta área está a 4,5 metros do chão.

Pilares: Os pilares ocupam 1 quadrado cada e concedem cobertura.

Tronos: Essas cadeiras ornadas foram colocadas sobre pequenas plataformas. Um trono concede cobertura para uma criatura no quadrado atrás dele.

Cadáver Marionete: Essa é uma criação da magia nefasta de Borrit. Ela não age sozinha, mas o Mestre dos Ossos pode comandá-la mentalmente para realizar uma ação de movimento (usando uma de suas próprias ações de movimento sua isso) e pode falar através do cadáver usando uma ação livre. Considere as estatísticas do cadáver marionete como sendo iguais às de uma cria vampírica caçadora de sangue, mas suas únicas ações possíveis são de movimento e proferir as palavras de Borrit. Se o cadáver marionete for destruído, ele explode: explosão contígua 6; contra inimigos; +13 vs. Reflexos; 3d8+5 de dano.

Busto de Prata: Um busto sólido de prata, representando um rei ou imperador há muito falecido foi colocado sobre um pedestal próximo do canto noroeste da câmara principal. O busto intacto vale 2.500 PO. Qualquer criatura num quadrado atrás do busto adquire cobertura; contudo, sempre que um ataque fracassar contra uma criatura que estiver atrás do busto, há 2 chances em 6 de atingir o busto, destruindo parte dele (e reduzindo o valor do busto para míseras 25 PO).

Sarcófagos: Abrir um destes quatro sarcófagos de pedra com 90 cm de altura requer um sucesso num teste de Força (CD 23); até três personagens podem ajudar. Todos estão vazios. Os sarcófagos são altos o bastante para fornecerem cobertura a criaturas Pequenas.

Sarcófago Grande: Outrora o local principal de descanso de Nexull, este caixão de 1,2 m de altura, feito de pedra, foi entalhado na forma do próprio vampiro mestre. Dois rubis, no valor de 1.000 PO cada, foram colocados nas órbitas da figura. Apesar da dificuldade em abrir os outros sarcófagos, este pode ser aberto facilmente e seu interior é confortável e requintado. Dentro do caixão, há uma caixa de mármore com uma placa de bronze, onde pode ser lido o nome gravado “Shatir”. Um sucesso num teste de Arcanismo (CD 18), Religião (CD 18) ou História (CD 18) revela que Shatir é o nome da filactéria de ressurreição, conforme indicado no Encontro Zero, Cena 1.

Jóia de Shatir

Item Mágico

É uma jóia de almas aprisionadas, que revela sua verdadeira natureza quando tocada. Ela faz promessas de vida eterna para os incautos.

A Jóia de Shatir não possui poderes, exceto pelo fato de que o indivíduo de posse dela se transforma lentamente num vampiro mestre ao longo de 2d10+5 anos.

A jóia também inibe o envelhecimento.

Uma criatura que estiver de posse da Jóia e tiver sido transformada por ela, fica permanentemente ligada a ela. Se a Jóia de Shatir for destruída, a criatura morre instantaneamente.

TERMINANDO O ENCONTRO

Os personagens, tendo derrotado o Mestre dos Ossos, retornam ao vilarejo para levar as boas novas. Se eles destruíram Nexull no processo, mas não a jóia, o vampiro retorna em 2d10+5 anos. A jóia não pode ser retirada de dentro do ninho dos vampiros. Um personagem que deseja ficar com a jóia deve abandonar sua vida de aventureiro e morar no local para sempre. Durante esse processo ele será lentamente transformado num vampiro.