

Um Material Suplementar para o *Oriente Inacessível*
por JOHN TERRA



UM CHAMADO À GUERRA

INTRODUÇÃO

Os cidadãos de Phent, uma grande cidade em Thesk, são um povo orgulhoso, mas ainda assim receptivo. Nos últimos nove anos, eles têm sido os anfitriões de mais de seiscentos orcs, o que certamente é uma anomalia na sociedade Faerûniana. Em 1360 CV, o Forte Zhentil enviou mil orcs para ajudar na batalha contra as hordas Tuiganas do oeste.

Os orcs lutaram bem; bem o bastante para que os habitantes de Thesk lhes dessem boas-vindas como cidadãos quando o Forte Zhentil os abandonou nesta terra em 1363 CV. Porém, uma onda de preocupação ainda vigora. Alguns acreditam que os orcs ainda fazem parte da força de ataque do Forte Zhentil, aguardando o momento quando seus mestres lhes enviarão o sinal para avançar. Uma vez permitido, estes orcs poderão lançar um ataque fulminante de dentro da cidade.

Porém, em nove anos, nenhum sinal lhes foi enviado; pelo menos nenhum que os paranóicos tenham notado. Os orcs são cidadãos entusiasmados e fora alguma violência durante rixas nas minas ou campos, eles nunca feriram ninguém.

E então, um profeta vem, com uma mensagem de guerra...

Em *Um Chamado à Guerra*, os personagens dos jogadores (PJs) terão uma chance de impedir os orcs de se revoltarem contra os habitantes de Thesk. Esta aventura é projetada para quatro personagens de 9º nível de D&D®. Porém, os níveis de

encontros poderão ser ajustados para cima ou para baixo dependendo das necessidades de seu grupo.

PREPARAÇÃO

Você, o Mestre, precisará do *Livro do Jogador*, do *Livro do Mestre* e do *Livro dos Monstros* para usar este material. Você também poderá utilizar uma cópia do *Unapproachable East* [Oriente Inacessível] e *Magia de Faerûn* se os tiver em mãos. Nas caixas de texto que aparecem ao longo desta aventura estão informações para os jogadores que você pode ler em voz alta ou parafrasear quando apropriado. As estatísticas de monstros e PdMs são fornecidas em cada encontro de forma abreviada ou, quando apropriado, com referência ao *Livro dos Monstros*.

NIVELANDO A AVENTURA

Se você precisar nivelar a aventura para seus PJs, você pode achar estas dicas úteis.

PJs de 5º a 7º níveis: Diminua os gigantes e ettins a um quarto e arredonde para baixo. Mude os guerreiros Zhent para 6º nível, e faça Thule adentrar menos em combate; ele pode ser algo mais do tipo “nós nos encontremos novamente”.

PJs de 11º a 14º níveis: Aumente o número de gigantes, ettins e mortos-vivos em um quarto e arredonde para cima. Some mais dois guerreiros Zhent.

CRÉDITOS ADICIONAIS

Design: John Terra

Conselhos: Skip Williams

Edição: Miranda Horner

Cartografia: Dennis Kauth, Rob Lazzaretti

Arquitetura: Nancy Walker

Produção web: Julia Martin

Desenvolvimento web: Marque UM. Jindra

Design gráfico: Robert Campell, Cynthia Fliege, Dee Barnett

Créditos da Edição Nacional

Traduzido por: João Cláudio

Ilustrações por: Charles Michel de Oliveira Santos

Revisado por: Daniel Bartolomei

Editado por: Ivan Lira

Design Gráfico: Ricardo Costa

Baseado nas regras oficiais de *Dungeons & Dragons* criadas por Gary Gigax e Dave Arneson e no Design de jogo do novo

Dungeons & Dragons criado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkinson.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS e FORGOTTEN REALMS são marcas registradas, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. Todos os personagens, nomes e características são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast, Inc. Este produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações, eventos ou pessoas reais é mera coincidência.

Este material é apenas um brinde concebido pelo site Os Últimos Dias de Glória, portanto não é autorizado sua comercialização ou reprodução indevida.

www.wizards.com/forgottenrealms
www.ultimosdias.tk



PJs de 15° ou mais nível: Dobre o número de todos os monstros que não têm níveis de classe e some 2 níveis a mais para todos os PdMs com classe de personagem.

HISTÓRICO DA AVENTURA

Apesar do que alguns podem pensar, o Forte Zhentil não esqueceu de suas tropas de orcs em Phent. Em um discurso público no Forte Zhentil, os líderes dos Zhentilar, a ordem militar do Forte Zhentil, afirmaram confiantemente que os orcs em Thesk são completamente leais ao Forte. Eles confirmam que os orcs estão apenas aguardando a hora e construindo confiança entre os cidadãos, até o momento designado quando a ordem for determinada.

Em privado, estes mesmos líderes estão gravemente preocupados. Os líderes não adquiriram suas posições de comando sendo idiotas e eles sabem que os orcs são bem tratados e bem aceitos em Thesk, o que é uma raridade para eles, tanto com humanos quanto com as outras raças humanoides de Faerûn em geral. O os líderes sabem que muitos dos orcs seriam relutantes em destruir esta fonte desta aceitação.

Mas e se o deus supremo dos orcs, Gruumsh, lhes falasse?

O Zhentilar se reportou à rede negra e apresentou o problema. O Zhents souberam o que fazer. Eles despacharam um poderoso clérigo, mestre de persuasão e da decepção, para se apresentar como um profeta orc de Gruumsh para incitar os orcs em um frenesi destrutivo. Além disso, os Zhentilar organizaram caçadas contra caravanas humanas pelo o que se parece com guerreiros orcs de forma que eles possam começar um sentimento de preconceito anti-orc entre a população de Thesk.

RESUMO DA AVENTURA

A parte principal desta aventura é a investigação do misterioso profeta orc que está localizado nas colinas orientais das Montanhas de Thesk a, aproximadamente, 30 quilômetros a leste de Phent. O grupo precisa fazer alguma investigação ao redor de Phent para coletar alguma informação. Eles têm que ajudar a prevenir esta desnecessária justiça turva impedindo o autoproclamado profeta de Gruumsh antes dos orcs mais eufóricos decidam seguir suas palavras.

GANCHOS PARA PERSONAGENS

Os heróis podem ser envolvidos nesta aventura de várias formas, a melhor forma inclui um encontro que acontece a aproximadamente 15 quilômetros a nordeste de Phent, ao longo do Caminho Dourado. Aqui estão alguns ganchos para os aventureiros entrarem nesta região:

- Um novo enclave de Thay poderia ser possivelmente aberto em Phent. Faça com que certos indivíduos queiram a confirmação sobre isto, alguns dizem que o proprietário planeja ter uma “venda de abertura” com algumas pechinchas fantásticas.
- Reporte que o aumento de bandidos no Caminho Dourado entre Phent e Pshant incitaram vários conselhos a enviar aventureiros ao longo daquela rota para investigar. Idealmente, se estes grupos encontrassem rastros dos bandidos, os rastrearão até sua toca e eliminarão o problema.

- Um comerciante e seu filho contratam o grupo para os escoltar de Telflamm a Tammar. Se este gancho for usado, tenha em mente que o grupo precisa propor algum modo de ser desobrigado de seu serviço de forma que eles possam tratar do sério assunto.

ENCONTROS

Os encontros seguintes começam em uma progressão um pouco linear, mas uma vez que os heróis comecem se ocupar da aventura, eles devem ter algumas opções sobre quais cursos seguir. No fim, eles devem descobrir o profeta, mas se eles não o fizerem, algumas consequências podem ser usadas em sua campanha.

A INVESTIDA (ND 10)

Os heróis encontram um ataque brutal a uma caravana a, aproximadamente, dezesseis quilômetros nordeste de Phent. Mesmo que o ataque pareça como se realizado pela população local de orcs, os executantes formam uma esquadra de elite Zhent de guerreiros meio-orcs que foram sutilmente “retocados” para se parecerem orcs puros.

Uma vez que os PJs se aproximem a 250 m da linha de fumaça, eles podem fazer testes de Observar (CD 13) para ver os combatentes Zhents e seus inimigos. O Zhents e seus inimigos podem observar os PJs se aproximando à mesma distância se eles fizerem o mesmo teste (CD 20). Se os PJs tentarem se aproximar furtivamente, a CD do teste de Observar é 25 + o pior modificador da perícia Esconder-se do grupo; porém, os PJs também recebem uma penalidade de -2 para seus próprios testes de Observar. Qualquer grupo que falhe no teste de Observar automaticamente vê seus inimigos quando eles se aproximarem a 125 m.

Como os “orcs” e suas vítimas estão muito distraídos, ambos os grupos recebem uma penalidade de -5 em qualquer teste de Ouvir que eventualmente poderiam fazer para notar os PJs. Leia em voz alta o texto seguinte e ajuste como for necessário, quando os PJs verem o combate adiante:

Qualquer um que possa entender o idioma Orc, ouvirá as frases “Não mais paz!” e “Todos os humanos têm que morrer!”

Os “orcs”, na verdade, são meio-orcs disfarçados. Se os PJs chegarem a olhar bem pra eles (lutando ou tentando algum diálogo), eles podem fazer um teste de Observar (CD 25) para notar o disfarce.

Criaturas: Os “orcs” guerreiros estão montados a cavalo e os utilizam para obter vantagem em combate.

• **“Orcs” (8):** Guerreiro 4; ND 4; humanoíde Médio (meio-orcs e meia-orcs); 4d10+12 DV (34 PV); Inic. +2; Desl.: 6 m; CA 16 (toque 12, surpresa 14); BBA +4; Agr +8; Atq Total corpo a corpo: cimitarra +1 +9 (dano: 1d6+7, 18-20); QE visão no escuro 18 m; Tend. LM; TR Fort +7, Ref +3, Von +2; For 18, Des 14, Con 16, Int 10, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Cavalgar (cavalo) +7, Escalar +4, Intimidação +1, Observar +2; Ataque Poderoso, Combate Montado, Esquiva, Investida Montada, Trespasar.

Pertences: Brunea obra-prima, cimitarra +1, 6 azagaia, poção de curar ferimentos leves (3), poção de curar ferimentos moderados,

50 PO, cavalo de guerra leve.

➤ **Cavalo de Guerra Leve (8):** ND 1; animal Grande; 3d8+9 DV (22 PV); Inic. +1; Desl.: 18 m; CA 14 (toque 10, surpresa 13); BBA +2; Agr +9; Atq corpo a corpo: 2 cascos +4 (dano: 1d4+3); Atq total corpo a corpo: 2 cascos +4 (dano: 1d4+3) e mordida -1 (dano: 1d3+1); QE faro, visão na penumbra; Tend. n; TR Fort +6, Ref +4, Von +2; For 16, Des 13, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 6.

Perícias e Talentos: Esconder-se -3, Observar +7, Ouvir +7.

Faro (Ext): Um cavalo de guerra leve pode detectar a aproximação de inimigos, farejar inimigos escondidos e rastrear através do cheiro.

➤ **Guardas de Caravana (6):** Humano Combatente 3; 18 PV; ver *Livro do Mestre*.

Táticas: Os orcs procuram eliminar a guarda da caravana primeiro, a menos que eles tenham evidências de que o grupo seja bastante forte; conjuradores são particularmente notados. Se o grupo de orcs perder metade de seu número, os membros restantes fazem uma retirada para as colinas, mas eles não regressam ao profeta. Eles tentam avançar pelas montanhas na esperança invalidar a perseguição.

Continuidade: O comerciante se chama Boren (NB humano Esp5), e seu filho é Baderan (NG humano Esp2). Eles pretendem chegar a Phent com intenções de alcançar Tammar. Se os PJs os salvarem, eles mostrarão sua gratidão de modo entusiasmado e prometem ao grupo algumas excelentes barganhas quando eles estiverem em Phent.

Se todos os guardas de caravana forem mortos, Boren pede aos heróis que eles o escoltem e a seu filho até Tammar, ele oferece 3 PO por dia de viagem (mais comida e bebida) para cada aventureiro por seus serviços de guarda. Se o grupo aceitar, jogue as chances normais de encontros durante a viagem.

Em todo caso, Boren dá para ao grupo uma informação crucial: Rumores dizem que a população de orcs em Phent vem agindo de forma inquieta e alguns sempre estão na Estalagem Santuário do Descanso, em Phent, discutindo política orc. Boren acredita que a inquietude tem feito os orcs de Phent recorrer a banditismo como se têm visto, entretanto, ele se confrontou pelo fato de que os "orcs" são meio-orcs. Ele está confuso e deseja saber se algo ocorre com o povo de Phent a ponto de eles estarem irritando os orcs.

Se os PJs decidirem ir a Phent para descobrir mais sobre estes rumores, eles têm que cobrir 16 km do Caminho Dourado para chegar até a Estalagem Santuário do Descanso, uma das maiores pousadas do Caminho Dourado em Phent. Mestres podem jogar encontros aleatórios com a entrada dos PJs na área de Phent.

NA ESTALAGEM SANTUÁRIO DO DESCANSO

A Estalagem Santuário do Descanso é um das maiores pousadas que o PJs vêem quando chegam na cidade pelo Caminho Dourado. O grupo pode ter alguma idéia sobre o que está acontecendo em Phent. Este é um lugar excelente para se ouvir rumores.

A Estalagem tem quartos agradáveis por 2 PO por noite, porém existem alguns mais simples por 5 PP por noite. O lugar

é vigiado por Golvas Santuário Invernal (NB humano Gue5/Esp2), um homem enorme com uma estrondosa risada característica.

Algumas horas de bebidas e conversação com os habitantes locais permitem aos PJs realizarem um teste de Obter Informações. A tabela abaixo apresenta as informações colhidas pelos jogadores caso obtenham sucesso no teste. No caso do sucesso no teste superar várias CDs, os PJs saberão também a informação da CD anterior. Mestres podem fornecer um pouco mais de informação dependendo de quanto foi o sucesso no teste de um jogador. Se um bardo estiver no grupo e tocando com sucesso para os clientes (tendo um desempenho "agradável" ou melhor, como listado na perícia Atuação do Livro do Jogador), diminua a CD listada abaixo em 5. Adicionalmente, cada informação pode ser verdade ou não.

O orc que está observando o grupo é o Sargento Kraansh, líder dos vigias da cidade. Se os PJs mostrarem um forte interesse sobre a invasão de bandidos, ele se aproximará dos PJs e lhes perguntará seus motivos, de forma totalmente educada, é claro. Se perguntado pelos assaltos orcs, ele fica sério e demonstra preocupação. O sargento faz seu melhor para manter os orcs fora de desordens, e, de fato, ele tem um dilema.

De acordo com o bom sargento, acontecem reuniões quase toda noite nas colinas fora da cidade. Orcs locais freqüentam estas reuniões e alguns dizem que um profeta veio de terras selvagens; um profeta de Gruumsh, falando insanidades. O próprio Kraansh se nega a ir, mas se o grupo estiver interessado no que está ocorrendo lá em cima e se isso tem algo a ver com os assaltos, então Kraansh pode contar ao grupo onde as reuniões acontecem. Entretanto, ele aconselha que o grupo vá disfarçado de alguma maneira ou invisível (se o grupo não tiver nenhuma maneira de permanecer escondido ou invisível, ele poderá ter algumas poções disponíveis, mas vai ser preciso que seja usado sabiamente, ele certamente venderá para eles; elas não são de graça, mas possivelmente haverá um desconto se usadas para a reunião).

Kraansh fala para os heróis interessados que as reuniões normalmente ocorrem uma hora depois da meia-noite em um pequeno desfiladeiro nas colinas ao sudeste, distantes uma hora a pé ou meia hora a cavalo. Ele lhes aconselha a ter cuidado e a não repetir nada disto a qualquer um outro. Se os PJs decidirem ver o que ocorre nesta reunião, o encontro chamado Uma Reunião Noturna cobre os eventos desta reunião.

➤ **Sargento Kraansh:** Guerreiro 9; ND 9; humanóide Médio (orc); 9d10+45 DV (94 PV); Inic. +6; Desl.: 9 m; CA 18 (toque 12, surpresa 16); BBA +9/+4; Agr +14; Atq corpo a corpo: *maça estrela* +2 +16 (dano: 1d8+9); Atq total corpo a corpo: *maça estrela* +2 +16/+11 (dano: 1d8+9); QE sensibilidade a luz, visão no escuro 18 m; Tend. N; TR Fort +11, Ref +5, Von +5; For 20, Des 14, Con 20, Int 15, Sab 14, Car 17. Altura 1,78 m.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +13, Cavalgar (cavalo) +14, Escalar +6, Natação +7, Observar +5, Saltar +10, Sentir Motivação +5, Sobrevivência +5; Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Rastrear, Traspasar Maior, Traspasar.

Pertences: *camisão de cota de malha* +2, *maça estrela* +2, bolsa com 5 PPL, 20 PO, 22 PP

Kraansh é um velho grisalho veterano que lutou contra as

hordas Tuigan como parte do contingente enviada pelo Forte Zhentil. Ele é um orc áustero e sério, que tem um carinho por um "assento favorito" no Santuário do Descanso. Kraansh tem 50 anos e mantém seu cabelo avermelhado aparado extremamente rente.

UM ESPIÃO ENTRE NÓS

Os Zhentarim têm um agente em Thesk: um jovem de olhar saudável que se comporta decentemente como um trabalhador. Boridin, o agente, mantém um contato próximo com o forte Zhentil e os repassa informações a cada dezena.

Boridin faz biscates por toda parte de Thesk, mas ele passa a maior parte de seu tempo na Estalagem Santuário do Descanso. Ele mantém um olho no bom sargento, sendo ele de grande influência sobre os orcs. Se de alguma forma ele se sentir intrigado com o PJs, ele será extremamente cuidadoso para não se entregar.

➤ **Boridin, Agente Zhent:** Clérigo 5 de Bane/Ladino 8; ND 13; humanoíde Médio (humano); 5d8+20 mais 8d6+32 DV (102 PV); Inic. +10; Desl.: 9 m; CA 17 (toque 15, surpresa 17); BBA +9/+4; Agr +13; Atq corpo a corpo: *maça estrela* +3 +16 (dano: 1d8+9) ou *adaga* +1 +14 (dano: 1d4+5, 19-20); Atq total corpo a corpo: *maça estrela* +3 +16/+11 (dano: 1d8+9), *adaga* +1 +14/+9 (dano: 1d4+5, 19-20) ou *adaga* +1 +10 (dano: 1d8+9) e *adaga* +1 +10 (dano: 1d4+5, 19-20); AE ataque furtivo +4d6, fascinar mortos-vivos 4/dia; QE encontrar armadilhas, esquivar sobrenatural aprimorada, evasão, sentir armadilhas +2; Tend. LM; TR Fort +10, Ref +11, Von +9; For 19, Des 19, Con 19, Int 12, Sab 16, Car 13.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +10, Acrobacia +14, Blefar +14, Concentração +7, Conhecimento (religião) +5, Cura +6, Diplomacia +9, Disfarce +5, Equilíbrio +6, Esconder-se +10, Furtividade +10, Identificar Magia +5, Intimidar +5, Observar +12, Obter Informações +14, Ouvir +12, Prestidigitação +10, Procurar +5, Saltar +6, Sentir Motivação +7; Brutamontes, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Lutar Com Duas Armas, Manha, Reflexos em Combate.

Evasão (Ext): Se exposto a qualquer efeito que normalmente permita a Boridin fazer um teste de resistência de Reflexos para metade do dano, ele não recebe nenhum dano se for bem sucedido no mesmo.

Magias de Clérigo Preparadas: (5/5/4/3; CD Base = 13 + nível da magia): 0 – *detectar magia*, *detectar veneno*, *ler magia*, *luz*, *resistência*; 1º – *auxílio divino*, *causar medo*, *comando**, *curar ferimentos leves*, *santuário*; 2º – *aura contra o fogo***, *cativar**, *escudo de magia***, *maldição do revês***; 3º – *chicote místico***, *dissipar magia*, *rogar maldição**.

*Magia de Domínio. Domínios Ódio (bônus profano de +2 nas jogadas de ataque, testes de resistência e CA durante 1 minuto contra o oponente escolhido, 1/dia), Tirania (bônus de +2 nos testes de resistência contra magias de compulsão).

**Magia encontrada no *Magia de Faerûn*.

Pertences: *maça estrela* +3, um par de *adagas* +1, *braçadeiras da armadura* +2, *anel de proteção* +1, sacola prestativa de Heward, ferramentas de ladino obra-prima, *poção de curar ferimentos moderados* (2), bolsa com 100 PO, 100 PP e seis topázios pequenos valendo 50 PO cada, símbolo sagrado de Bane, 4 frascos de água profana, cavalo leve de guerra.

Boridin está na casa dos vinte anos, com um rosto sincero e bem receptivo. Ele possui bagunçados cabelos castanhos, sardas e brilhantes olhos azuis. Boridin age como um rapaz saudável e trabalhador. Secretamente, ele é um rancoroso e odioso devoto de Bane e dos Zhentarim. Ele freqüentemente trabalha na Estalagem Santuário do Descanso, onde mantém os olhos em aventureiros e informa as atividades deles à Rede Negra.

MISSÕES PARALELAS

Alguns dos rumores apresentados na estalagem podem fazer com que os PJs encontrem um pouco de diversão não relacionada diretamente à aventura. Aqui estão alguns encontros curtos que cobrem os falsos rumores, assim como rumores que não são totalmente pertinentes (isto também pode ser usado como parte de uma tabela de encontros maior em Phent. Neste formato, faça com que cada míni-encontro tenha uma chance de 20% de acontecer).

Os Lâminas Manchadas (ND 9): Os bandidos têm um casal de membros ansiosos por saber informações sobre caravanas partindo da cidade (de forma que eles possam assaltá-las antes dos orcs o fazerem) e extremamente interessados em descobrir onde os bandidos orcs estão se escondendo (para que possam "barganhar" com o orcs da sua própria maneira). Aquele que normalmente vigia ao redor da estalagem arranja para alguns de seus colegas se encontrarem com os PJs em um local apropriado (se os PJs continuarem a procurar por informações sobre os bandidos na cidade, eles chamarão a atenção do segundo bandido, sendo assim, gerando o mesmo resultado). O casal prefere ruelas escuras ou áreas selvagens, mas eles não são contrários a levar os PJs para algum local remoto com algum subterfúgio. Por exemplo, Stace (a mulher do casal responsável por buscar por informações) freqüentemente usa a estratégia de dizer que sua irmã foi espancada por um orc bruto (ou outra criatura) fora de cidade e ela não pode se mover devido suas feridas a menos que ela tenha ajuda, ou seja, que seja curada antes. Se os PJs caírem neste blefe, eles acabam encontrando com um bando de oito integrantes dos Lâminas Manchadas. Mestres deveriam notar que os PJs podem querer forjar uma aliança temporária com o bando em troca de informação sobre os problemas com os orcs. Permita a interação que os PJs desejam; a líder dos Lâminas Manchadas fará qualquer trato, contanto que beneficie o seu grupo de alguma forma. Este aspecto da aventura é deixado a cargo do Mestre, mas pode ajudar caso os PJs percam totalmente o rastro das reuniões dos orcs.

➤ **Bandidos (8):** Ladino 1/Guerreiro 2; ND 3; humanoíde Médio (humanos e humanas); 1d6+1 mais 2d10+2 DV (17 PV); Inic. +2; Desl.: 9 m; CA 16 (toque 12, surpresa 14); BBA +2; Agr +4; Atq corpo a corpo: *cimitarra obra-prima* +5 (dano: 1d6+2, 18-20) ou *espada curta obra-prima* +6 (dano: 1d6+2, 19-20) ou à distância: *chicote* +5 (dano: 1d2); AE ataque furtivo +1d6; QE encontrar armadilhas; Tend. N; TR Fort +4, Ref +4, Von -1; For 14, Des 15, Con 12, Int 10, Sab 8, Car 13.

Perícias e Talentos: Acrobacia +5, Blefar +5, Cavalgar (cavalo) +3, Diplomacia +3, Equilíbrio +5, Escalar +5, Furtividade +5, Natação +7, Observar +1, Prestidigitação +2, Procurar +2, Saltar +5, Usar Cordas +6; Esquiva, Foco em Arma (chicote), Foco em Arma (cimitarra), Lutar com Duas Armas, Usar

Armas Exóticas (chicote).

Pertences: camisa de cota de malha obra-prima, cimitarra obra-prima, espada curta obra-prima, poção de curar ferimentos leves (4).

O Enclave de Thay: Se os PJs decidirem que precisam conferir o rumor sobre um novo enclave, eles verificam que este rumor é verdadeiro. Buscar por contato de alguns representantes de Thay é mais fácil do que os PJs poderiam esperar, mas isso se deve ao fato de que as coisas não estão finalizadas ainda. Estes representantes ainda estão cuidando de alguns assuntos (nem todos os representantes estão aqui em Phent devido a várias negociações em que se encontram). Se os PJs procurarem uma audiência com os Thayanos, eles descobrem que o enclave só se pronunciará depois que forem revistos vários assuntos (ninguém deseja falar sobre estes assuntos antes disso). Porém, os PJs também podem procurar por alguma busca para os Thayanos, se eles desejarem. Esta busca está por conta do Mestre, mas pode incluir a entrega de uma mensagem para outro enclave existente, assegurando que o local escolhido para o enclave é livre de qualquer perigo oculto ou algo semelhante (Mestres também poderiam usar isto como um meio de dar acesso a algumas *poções de invisibilidade* aos PJs de forma que eles possam se mover furtivamente quando necessário).

Reuniões à Noite (ND 7): Se os PJs decidirem buscar por mais informações de reuniões noturnas entre os orcs, eles acabam lidando com alguns orcs desordeiros durante sua investigação. Os orcs notam o interesse deles em algum momento apropriado, e agora eles querem ter certeza que nenhum humano atrapalhará com seu negócio. Use as estatísticas abaixo, mas esteja pronto para ter o sargento e sua tropa vindo para a batalha por volta da terceira rodada de combate (a menos que esta aconteça fora de cidade). Isto dará ao Mestre outra oportunidade para apresentar o sargento e enviar os PJs para a seção chamada A Reunião Noturna.

➤ **Guerreiros Orc (4):** Guerreiro 7; ND 7; humanóide Médio (orcs machos e fêmeas); 7d10+21 DV (59 PV); Inic. +2; Desl.: 6 m; CA 18 (toque 12, surpresa 16); BBA +7/+2; Agr +10; Atq corpo a corpo: *cimitarra* +1 +12 (dano: 1d6+5, 18-20) ou à distância: *azagaia* +9 (dano: 1d6+3); Atq Total corpo a corpo: *cimitarra* +1 +12/+7 (dano: 1d6+5, 18-20) ou à distância: *azagaia* +9/+4 (dano: 1d6+3); QE sensibilidade a luz, visão no escuro 18 m; Tend. LM; TR Fort +8, Ref +4, Von +3; For 16, Des 14, Con 16, Int 12, Sab 12, Car 10.

Perícias e Talentos: Cavalgar (cavalo) +7, Intimidar +3, Escalar +5, Observar +5, Ouvir +3; Ataque Poderoso, Esquiva, Foco em Arma (*cimitarra*), Prontidão, Reflexos em Combate, Trespasar, Trespasar Maior.

O Templo de Mask: Assim como com o bandido, o interesse mostrado pelos PJs em qualquer coisa ligada a Mask será logo recompensado com uma confrontação com alguns de seus seguidores, mas apenas se os PJs persistirem nesta busca por mais de uma noite. Se os PJs obtiverem um sucesso (CD 20) em Obter Informações na primeira noite, eles descobrem que o templo de Mask foi um rumor iniciado por Fiskus Evanson (meio-orc CN Com3), que estava totalmente bêbado durante a noite (ele estava propondo que o problema com assaltos foi trabalho dos seguidores de Mask e que ele não se

surpreenderia se um templo fosse visto em algum lugar próximo. Outros ouviram errado e tomaram sua palavra como verdadeira). Se os PJs falharem no teste, eles não obtêm esta informação. Mais adiante, esta investigação pode os conduzir a alguns problemas interessantes (opção para o Mestre).

Seguidores de Cyric em Phent: Se os PJs passarem algum tempo pesquisando sobre o rumor de existência de seguidores de Cyric, eles podem tomar conhecimento, com um teste de Obter Informações (CD 20), que o rumor que eles haviam escutado é completamente falso. Desta vez, este rumor vem da especulação da filha de um comerciante local cujo pai há pouco havia sido assassinado. Enquanto alguns acreditam que um comerciante sem escrúpulos de outra cidade foi o autor deste assassinato, para a filha Lesta Fording (CB humana Esp3) é certo que foi um seguidor do templo de Cyric que o cometeu, já que ela sabia que seu pai e o comerciante adversário possuíam alguns acordos em comum. Se os PJs seguirem com esta demanda, eles podem falar com a filha e descobrir que este acordo incluiu o seu casamento com o filho do comerciante “inimigo”, e que esta união reuniria suas duas famílias. Até certo ponto isso permitiria uma adicional expansão mercantil. Ela acredita que viu alguém vestindo algo púrpura e prata deixando o quarto de seu pai logo antes dele ter sido descoberto morto por envenenamento. Ela também acredita que observou rapidamente um símbolo de um crânio com um raio solar. Se questionada, ela revelará que não está tão segura sobre o símbolo. Mestres podem permitir que os PJs possam investigar esta morte, entretanto esta investigação vai além da extensão desta aventura. Sugestões para o assassino incluem o filho do comerciante inimigo (que ama outra apesar de ter aceitado a união perante Lesta e seu pai), o comerciante “inimigo” (que decidiu que preferiria absorver completamente o comércio do pai de Lesta em vez de compartilhar com a família Fording, que é recentemente chegada neste local) ou talvez até mesmo um inimigo atual dentre os inimigos que os PJs já fizeram que pode ter motivos para romper esta aliança de comércio. Se os PJs falharem em seus testes de Obter Informação, eles podem apenas terminar por gastar muito de seu tempo tentando rastrear os seguidores inexistentes de Cyric (claro que outra opção é ter este rumor como verdade, integrando esta aventura com um culto de Cyric, criando um gancho em sua campanha).

A REUNIÃO NOTURNA

A reunião noturna é o encontro onde o profeta desce das colinas e prega para a assembléia de orcs. Deixe os PJs encontrarem seu próprio caminho para a reunião lendo o seguinte texto em voz alta, ajustando o que for necessário:

Se um dos PJs conhecer o idioma Orc, ele ouvirá o seguinte (ajuste, se necessário):

Eventualmente, a assembléia começa a deixar a área, a maioria deles em grupos pequenos, falando sobre o que ouviram. Meia hora depois que o clérigo desaparece, a área está calada e vazia.

Se os PJs não fizeram um bom uso de suas poções de invisibilidade e escondendo-se, é possível que eles tenham que lidar com uma situação sórdida com os orcs. Em primeiro lugar, nenhum dos orcs se importa com o fato dos PJs estarem os

espiando, pois orcs o suficiente estão do lado dos que não querem ver isto terminar em uma briga, podendo acalmarem os ânimos uns dos outros. Como há muitos orcs, não faz sentido nenhum dos PJs tentar defrontar todos, inclusive sendo difícil para o Mestre rolar tantos dados (se lembre, centenas de monstros não são uma briga justa contra quatro PJs). Como um modificador de situação, vários dos orcs não ficarão impressionados com as palavras do sacerdote e podem ter visto os PJs na cidade com o sargento, desta forma eles podem se tornar facilmente olheiros para os PJs ajudando a gerar algumas das conclusões seguintes. Mestres devem usar a tabela de atitudes de PdMs do *Livro do Jogador*; inicialmente os orcs se encontram de hostis a pouco amistosos:

- PJs são escoltados até o sargento e deixados sobre sua custódia, com várias reclamações sobre sua presença na reunião.
- PJs tem que cumprir alguma tarefa para algum dos orcs para pacificá-los e ajudar a tranquilizar os mais bravos. Esta tarefa pôde incluir executar os trabalhos de algum dos presentes por alguns dias, que invariavelmente envolveria a mineração de ferro.

Se o PJs tiverem tempo para investigar o local da reunião, eles podem obter as seguintes informações:

- Um teste de Sobrevivência (CD 12) revela que realmente havia alguém onde o sacerdote estava de pé; não era uma imagem ou uma ilusão. O objeto que o clérigo deixou cair era um símbolo sagrado de Gruumsh e aparentemente os orcs não o apanharam.
- Um teste de Sobrevivência (CD 15) ao redor (20 m) da área onde o sacerdote se encontrava revela que ele foi para uma direção que nenhum dos outros orcs foi. Seus rastros seguem na direção das colinas.
- Qualquer conjurador que fizer um teste de Identificar Magia (CD 20) pode se arriscar uma suposição que o desaparecimento era na realidade um efeito da magia *forma gasosa*.

Se os PJs desejarem, eles podem tentar seguir os rastros. Se eles não conseguirem esta informação, eles podem precisar vir à outra reunião e tentar novamente (vá para a sessão No Rastro Certo, caso eles obtenham sucesso). Se os PJs encontrarem estes rastros depois, ajuste a CD do teste de Sobrevivência adequadamente (veja Rastrear no Capítulo 5 do *Livro do Jogador*).

NO RASTRO CERTO

Os rastros seguem em direção leste através das colinas e põe os PJs numa linha direta com as Montanhas Thesk. A trilha requer 5 horas de viagem, com um teste de Sobrevivência (CD 15) a cada hora. Cada uma das primeiras 3 horas apresenta um problema diferente, como mostrado abaixo:

PRIMEIRA HORA: DUAS CABEÇAS PENSAM MELHOR QUE UMA (ND 10)

O sacerdote orc, sabendo que poderia ser seguido, estabeleceu alguns guardas. Estes guardas consistem em seres obrigados ou persuadidos por ele para ajudá-lo em sua causa. O primeiro é um grupo de ettins. Leia o que segue, ajustando o

que for necessário:

Aproximadamente 30 minutos de caminhada depois do local da reunião, seis ettins espreitam. Eles se esconderam em sua caverna fora da trilha, que está à direita a aproximadamente 12 m dos PJs. A caverna possui uma linha de visão livre até a trilha (se o encontro for na distância dos 12 m). Porém, as condições da noite permitem aos ettins uma chance de ouvir os PJs antes de eles estarem dentro da linha de visão, sendo assim, os ettins podem fazer um teste de Ouvir antes que os PJs cheguem a distância inicial do encontro. Depois disso, use as regras como apresentadas no *Livro do Mestre* para determinar como o encontro prossegue. A noite está iluminada pelas estrelas e sem lua, os ettins tendem a permanecerem parados até que ouçam os PJs (se eles os ouvirem). Se os PJs não rastream o sacerdote imediatamente depois da cerimônia, ajuste as condições visuais como necessário. Também há 10% de chance de um dos ettins estar fora da caverna e próximo à trilha.

Os ettins sucumbiram ao fanatismo do clérigo e vigiarão a passagem com suas próprias vidas. A grande caverna serve como seu ponto de descanso, e os ossos de muitos orcs cobrem o chão da caverna. Estes são os restos de orcs curiosos que tentaram seguir o clérigo.

➤ **Ettins (6):** 70 PV; veja *Livro dos Monstros* página 120.

Táticas: Os ettins não são bastante enfáticos em sua tática de não permitir que ninguém fuja e eles especialmente não querem que ninguém venha a seguir seu amigo clérigo novamente. Como resultado, eles lutam até a morte.

Tesouro: O clérigo não permite que os ettins mantenham muitas coisas. Qualquer coisa verdadeiramente preciosa vai para o clérigo e sua causa, ao menos. Porém, sob uma pedra na caverna existem 1.000 PO, uma gratificação dada pelo clérigo. Também há um excepcional machado grande preso a parede. De fato, a arma é um *machado grande anti-criatura (elfo) +1*.

SEGUNDA HORA: PROBLEMAS MAIORES (ND 9)

Com os rastros seguindo para o leste, o terreno fica mais rochoso e a caminhada mais difícil. A segunda guarda, um pequeno grupo de gigantes da colina é designado para ter sucesso onde o primeiro grupo falhou. Novamente, os gigantes têm vantagem em termos de saber quando o PJs estarão vindo se eles começaram a seguir o clérigo logo após a reunião. Eles não apenas estão em um patamar mais alto (e em uma melhor linha de visão), como estão atentos a seguidores pela noite (eles se divertiram muito com orcs durante as últimas noites). Leia o seguinte em voz alta, ajustando o que for necessário:

Se os PJs vierem em outra hora, os gigantes provavelmente estarão dormindo em sua própria habitação que é outra caverna localizada atrás do rochedo onde eles normalmente armam emboscadas. Às vezes, um deles sai para caçar (10% de chance disto acontecer quando os PJs estiverem perto de sua área nesta segunda hora de busca). Eles o fazem, porém, sempre mantendo um deles de vigia.

Fora escalar ou utilizar magia, não há nenhum meio fácil

para subir o rochedo. Se os PJs forem na direção oposta, eles encontrarão uma pequena trilha a 5 minutos de distância que leva ao topo do rochedo por um outro caminho. Eles podem descobrir esta trilha antes do encontro com os gigantes com um teste de Sobrevivência (CD 15). Qualquer um que tentar escalar o rochedo deve fazer um teste de Escalar (CD 12); a superfície é excelente para se escalar.

Uma caverna em cima do rochedo está cheia de pedregulhos e também serve como abrigo para os gigantes. Sobre uma estante de pedra de 6 m de altura há um grande saco com 600 PO, que é o pagamento do clérigo pela lealdade dos gigantes. Não há restos de orcs por aqui, mas os PJs podem encontrar alguns atrás da caverna se eles se preocuparem em olhar (teste de Procurar CD 15).

➤ **Gigantes da Colina:** 90 PV; veja *Livro dos Monstros* página 139.

Táticas: Os gigantes atiram pedregulhos entusiasmadamente nos personagens, incluindo nos que tentarem escalar o rochedo. Se eles acreditarem que estão em vantagem ou se os heróis estiverem se retirando, os gigantes usam sua perícia Saltar para saltar rochedo abaixo e perseguir as vítimas, engajando-se em combate corporal.

TERCEIRA HORA: A VERDADE VEM A TONA (ND 11)

O terceiro desafio deve dar aos aventureiros uma idéia sobre qual a verdadeira natureza da ameaça. Leia o seguinte em voz alta, ajustando como necessário:

O clérigo pôs uma mistura de mortos de bane e guardas de bane como guardas atrás de numerosas rochas e pilhas de pedras. A base temporária do clérigo está a aproximadamente 2 horas de viagem adiante (se os PJs estiverem preparados e forem de um nível superior ao 9º, você pode por estes mortos-vivos a 180 m do próximo encontro chamado O Clérigo "Orc", permitindo a este ser um sistema de advertência para o clérigo).

➤ **Mortos de Bane (8):** ND 3; morto-vivo Médio; 6d12 DV (40 PV); Inic. +4; Desl.: 9 m; CA 16 (toque 10, surpresa 16); BBA +3; Agr +4; Atq corpo a corpo: 2 garras +5 (dano: 1d4+1 mais 1 ponto de dano na Des); Atq Total corpo a corpo: 2 garras +5 (dano: 1d4+1 mais 1 ponto de dano na Des) e mordida +2 (1d6); AE dano na Destreza; QE características de morto-vivo, redução de dano 15/+1; Tend. LM; TR Fort +2, Ref +2, Von +6; For 13, Des 10, Con -, Int 10, Sab 12, Car 15.

Perícias e Talentos: Conhecimento (religião) +3, Esconder-se +8, Furtividade +8, Observar +9, Ouvir +9, Procurar +5; Ataques Múltiplos, Foco em Arma (garra), Iniciativa Aprimorada.

Características de Morto-Vivo: O morto de bane é imune a ataques de efeito mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doença, efeitos de morte, efeitos necromânticos e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que funcione em objetos, ou será inofensiva. Ele não está sujeito a acertos críticos, dano por contusão, dano de habilidade, dreno de energia ou morte por dano maciço. Um morto de bane não pode ser revivido e a *ressurreição* somente

funciona com seu consentimento. A criatura possui visão no escuro com alcance de 18 m.

➤ **Guarda de Bane (10):** ND 2; morto-vivo Médio; 4d12 DV (25 PV); Inic. +0; Desl.: 9 m; CA 13 (toque 10, surpresa 13); BBA +2; Agr +3; Atq corpo a corpo: espada longa +3 (dano: 1d8+1) ou 2 garras +3 (dano: 1d4+1); AE mísseis mágicos; QE características de morto-vivo, imunidades (frio, metade do dano de armas perfurantes e cortantes), piscar; Tend. NM; TR Fort +1, Ref +1, Von +5; For 12, Des 11, Con -, Int 9, Sab 12, Car 13.

Perícias e Talentos: Esconder-se +7, Furtividade +7, Observar +8, Ouvir +8, Procurar +4; Lutar às Cegas, Prontidão.

Características de Morto-Vivo: O guarda de bane é imune a ataques de efeito mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doença, efeitos de morte, efeitos necromânticos e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que funcione em objetos, ou será inofensiva. Ele não está sujeito a acertos críticos, dano por contusão, dano de habilidade, dreno de energia ou morte por dano maciço. Um guarda de bane não pode ser revivido e a *ressurreição* somente funciona com seu consentimento. A criatura possui visão no escuro com alcance de 18 m.

Imunidades: Guardas de bane são imunes ao frio. Eles recebem apenas metade do dano de armas perfurantes e cortantes.

Mísseis Mágicos (Esp): Uma vez a cada 3 rodadas, um guarda de bane pode usar *mísseis mágicos* (4º nível de conjurador). Cada uso cria dois mísseis que causam 1d4+1 de dano cada.

Piscar (Esp): Uma vez a cada 10 minutos, um guarda de bane pode usar a magia *piscar* (4º nível de conjurador; 4 rodadas de duração).

Táticas: Os guardas de bane disparam *mísseis mágicos* no grupo, então partem para o ataque corpo a corpo, enquanto os mortos de bane simplesmente investem contra os heróis.

O CLÉRIGO "ORC" (ND 11)

O grupo vê contra o que eles realmente estão lidando. Se o encontro anterior despertou sua suspeita, essa suspeita será confirmada aqui.

Se os PJs permitirem que o clérigo fale, eles entendem ou vêem o que está descrito no texto abaixo. Você também pode permitir alguma interação com o clérigo, mas esta é a ordem de como devem ocorrer:

- "Vocês não deveriam ter vindo", diz ele, e sua voz, surpreendentemente, não possui um timbre orc. Na realidade, é uma voz bastante culta. "Isto não tem nada a ver com seus encargos. Vocês deveriam ter partido e deveriam estar felizes em apenas vigiar caravanas, explorar velhas ruínas ou então beber cerveja". Ele suspira e balança negativamente sua cabeça. "Agora é muito tarde. Não posso lhes permitir retornar. Vocês não podem contar a todos o que viram. Não posso permitir que vocês interfiram com os planos do forte Zhentil".

- O clérigo orc toca em um adorno em sua cabeça e sua feição muda para a de um homem. Sua roupa muda para uma armadura com um símbolo sagrado de Bane exibido abertamente.

• Uma vez que o clérigo se revela, quatro homens de armaduras saem de trás dos escombros, com arcos empunhados e disparando flechas.

➔ **Thule Orveth:** Clérigo 10 de Bane; ND 10; humanoíde Médio (humano); 10d8+30 DV (75 PV); Inic. +2; Desl.: 6 m; CA 19 (toque 12, surpresa 17); BBA +7/+2; Agr +10; Atq corpo a corpo: *maça estrela* +2 +12 (dano: 1d8+5); Atq Total corpo a corpo: *maça estrela* +2 +12/+7 (dano: 1d8+5); AE fascinar mortos-vivos 11x/dia; Tend. LM; TR Fort +10, Ref +5, Von +12; For 14, Des 17, Con 17, Int 15, Sab 20, Car 18.

Perícias e Talentos: Blear +11, Cavalgar (cavalo) +3, Concentração +13, Conhecimento (arcano) +13, Conhecimento (religião) +13, Cura +6, Diplomacia +8, Identificar Magia +12, Intimidar +6, Obter Informação +6, Sentir Motivação +10; Ataque Poderoso, Expulsão Adicional, Liderança, Manha, Trespasar.

Magias de Clérigo Preparadas: (6/7/6/5/5/4; CD Base = 15 + nível da magia): 0 – ler magia (2), luz (2), purificar alimentos (2); 1º – causar medo, comando* (2), invocar criaturas I (2), maldição menor, névoa obscurecente; 2º – cativar* (2), escuridão, força do touro, imobilizar pessoas, invocar criaturas II; 3º – círculo mágico contra o caos*, falar com os mortos, invocar criaturas III, proteção contra energia negativa, remover doença; 4º – aliado extra-planar menor, discernir mentiras*, expulsão, invocar criaturas IV, restauração; 5º – cone de chamas (2), dissipar o caos*, matar.

* Magias de domínio. Domínios: Lei (conjura magias de lei com +1 no nível do conjurador), Tirania (bônus de +2 nos testes de resistência contra magias de compulsão).

Pertences: peitoral de aço +2, maça estrela +2, poção de forma gasosa, chapéu do disfarce, pergaminho de palavra de recordação, símbolo profano de Bane, 3 frascos de água profana, bolsa com 10 PP e 25 PO.

Thule é um clérigo de Bane de 45 anos de idade, e faz parte do contingente do Forte Zhentil. Ele é inteligente, vistoso, cortês e imperturbável. Ele se diverte vestindo-se como um clérigo orc e interpretar este papel, sabendo que suas tentativas podem criar um exército instantâneo para o Forte.

➔ **Guerreiros Zhentarim (2):** Guerreiro 7; ND 7; humanoíde Médio (humanos e humanas); 7d10+28 DV (66 PV); Inic. +6; Desl.: 6 m; CA 19 (toque 12, surpresa 17); BBA +7/+2; Agr +11; Atq corpo a corpo: *espada longa* +1 +13 (dano: 1d8+7/19-20) ou à distância: arco curto composto [+2 For] +9 (dano: 1d6+3); Atq Total corpo a corpo: *espada longa* +1 +13/+8 (1d8+7/19-20) ou à distância: arco curto composto [+2 For] +9/+4 (1d6+3); Tend. N; TR Fort +9, Ref +4, Von +3; For 18, Des 14, Con 18, Int 12, Sab 12, Car 12.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +7, Cavalgar (cavalo)

+9, Intimidar +5, Natação +14, Saltar +7, Sobrevivência +5; Ataque Poderoso, Combate Montado, Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Investida Montada, Renegado, Saque Rápido, Trespasar.

Pertences: cota de malha +2, espada longa +1, arco curto composto [+2 For], poção de curar ferimentos moderados, símbolo profano de Bane, cavalo leve de guerra, bolsa com 50 PP.

Táticas: Os guerreiros acertam o grupo com flechas. Entretanto, eles primeiro atacarão os clérigos e conjuradores. Os feitiços de Thule são principalmente usados para eliminar cada um dos heróis individualmente, antes de partir para atingir o próximo.

Se a batalha for mal, os guerreiros fazem o melhor para cobrir a fuga de Thule. O clérigo é um bom vilão recorrente e pode usar seu pergaminho de *palavra de recordação* para retornar ao Forte Zhentil.

CONCLUINDO A AVENTURA

Embora o grupo possa ter interrompido os planos de Thule por enquanto, os Zhents não encerrarão seus esforços para trazer os orcs novamente de volta para sua causa. A Rede Negra tem agentes por toda Thesk e eles aguardarão uma outra chance de atacar. Por enquanto, se os PJs tiveram sucesso impedindo Thule, a comunidade orc não será afetada pelos eventos. Na realidade, se o ocorrido for informado ao sargento, isto fortalecerá em muito a intenção dos orcs de viver em paz com as outras raças de Phent.

Se os PJs não pararem o falso profeta, aqui estão algumas sugestões para o que acontece a seguir:

- A cidade de Phent se torna uma cidade dividida. Os orcs da região se sentem na necessidade de lutar. Alguns dos orcs mais jovens querem seguir o caminho apontado pelas reivindicações do falso profeta e eles começarão a fazê-lo roubando coisas de

CharlesMOS povo das redondezas, causando brigas onde quer que eles passem e fazendo seus próprios assaltos a caravanas. Aqueles que desejam viver pacificamente com o povo de Phent serão forçados a levantar armas contra sua própria espécie. Ao mesmo tempo, os humanos e outros povos que já estão paranóicos sobre as invasões e roubos, convocam todos “às armas” contra estes jovens orcs que causam problemas na cidade, fazendo da difícil situação algo ainda pior.

- Os Lâminas Manchadas estão com novos recrutas: humanos que querem acabar com os orcs e ganhar um pouco de dinheiro extra ao mesmo tempo. Estes bandidos aumentam



Thule Orveth

seus ataques a caravanas enquanto começam a atacar os orcs mineiros, reivindicando que esta matança de orcs prevenirá um confronto futuro, diminuindo as forças de apoio que os orcs podem chamar (eles também se apropriam dos pertences de suas vítimas). O líder d'Os Lâminas Manchadas, enfurecido com os bandidos orcs que têm tomado as caravanas que seriam suas, também vê nisto uma oportunidade de fortalecimento de sua organização.

Claro que outras conseqüências podem resultar dependendo do foco dentro da campanha do Mestre.

SOBRE O AUTOR

John Terra tem jogado D&D desde 1978 e escrevendo jogos independentes desde 1986. Ele mora no New Hampshire com sua graciosa esposa, quatro filhos e um gato. Quando não esta escrevendo, John joga D&D, visitas assombrosos cemitérios e trabalha em seus romances.