



NA VASTIDÃO GÉLIDA



*Uma aventura para
personagens 9º nível*

NA VASTIDÃO GÉLIDA

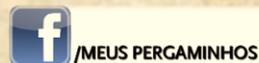
Introdução: Esta aventura gratuita é a tradução para língua portuguesa de uma aventura entre uma série de aventuras curtas disponibilizadas gratuitamente na antiga página da Wizards of the Coast na época da 3ª edição. Além de traduzida, ela foi adaptada para 5ª edição do jogo Dungeons & Dragons.

Traduzido e Adaptado por Rafael Castelo Branco de Oliveira Torres

<https://meuspergaminhos.blogspot.com>

Imagens de uso não comercial da DMGUILD

Capa: Vista Marítima com Icebergs por *William Bradford*



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

NA VASTIDÃO GÉLIDA

Uma aventura de **DUNGEONS & DRAGONS** para quatro personagens de 9º nível – criada por **Eric Cagle**.

INTRODUÇÃO

Na Vastidão Gélida é uma pequena aventura que pode ser incorporada em qualquer tipo de campanha. Como essa aventura acontece em uma região subártica, em meio a águas congeladas e planícies de gelo, é possível que grupos que possuam personagens como guardiões, bárbaros ou druidas, ou qualquer personagem com habilidades ligadas a regiões selvagens, se beneficiem de sua presença.

Esta aventura é projetada para quatro personagens do 9º nível.

PREPARAÇÃO

Como o Mestre, você precisará de uma cópia do *Player's Handbook*, do *Dungeon Master's Guide* e do *Monster Manual* para utilizar este módulo.

Estatísticas de monstros e PdMs relevantes (que estarão em negrito no texto), quando não estiverem disponíveis no *Monster Manual*, serão fornecidas no final da aventura.

Você pode ajustar a dificuldade da aventura alterando o número de criaturas dos encontros (para cima ou para baixo). Para adaptar o encontro a grupos de diferentes níveis, consulte a sessão do DMG sobre montagem de encontros ou o post do blog **Meus Pergaminhos** sobre o tema (<https://meuspergaminhos.com/2019/05/montando-encontros-em-d-5e.html>).

A aventura ocorre em um ambiente de frio intenso, então estar familiarizado com as consequências. As regras para frio intenso e para águas gélidas estão no *Dungeon Master Guide*, na página 110,

bem como regras para superfícies lisas e congeladas e para camadas finas de gelo. Já as regras para combate subaquático estão no Livro do Jogador na página 198.

Mapas importantes para a aventura estarão disponíveis aqui.

HISTÓRIA

Agarathar é um druida conhecido por suas explorações da tundra e fiordes congelados comuns aos climas do norte. Por muitos anos, ele ajudou a mapear caminhos pouco conhecidos nesta terra inóspita, que oferece uma abundância de riqueza em recursos naturais.



Cinco anos atrás, **Agarathar** partiu em outra missão, seguindo uma dica que recebera de alguns dos nômades que vagavam pela tundra. Ele traçou o seu caminho ao longo das linhas costeiras geladas, procurando um velho feiticeiro que diziam morar em uma fortaleza congelada. Sentindo que o tempo iria aguentar, ele partiu em seu pequeno barco de quilha.

Após um mês cansativo de viagem, **Agarathar** conseguiu localizar a casa do feiticeiro, que na verdade era formada por um gigantesco iceberg situado no meio de um lago ártico. O tempo ficou ruim, forçando **Agarathar** a se refugiar no interior da fortaleza do iceberg sem antes investigá-la.

Nesta fortaleza gelada, ele encontrou o lendário feiticeiro, que ficou encantado por ter alguma companhia em seu reino frio e isolado. O feiticeiro, que se chamava **Zilrus**, recebeu seu visitante e o convidou para ficar o tempo que quisesse. De fato, o “feiticeiro” era realmente um ser estranho e enigmático chamado **imótico**, que usava a magia para mascarar sua verdadeira natureza do visitante.

Com o disfarce de um feiticeiro humano idoso, **Zilrus** hospedou o druida por várias semanas, buscando o conhecimento do visitante para todos os tipos de conhecimento, fofocas e história. Em troca dessas informações, **Zilrus** forneceu a **Agarathar** alguns mapas da área local que ele havia elaborado, além de alguns itens mágicos menores. **Zilrus** convidou **Agarathar** a voltar tão frequentemente quanto ele desejasse, sugerindo que quaisquer bens comerciais, itens mágicos menores, e outras pessoas que ele escolhesse para trazer como companhia seriam muito bem-vindas também.

O relacionamento continuou bom por alguns anos, até que **Agarathar** foi convidado por sua ordem a explorar outra região dos blocos de gelo longe do covil de **imótico**. Em sua última viagem à fortaleza de gelo antes de iniciar sua nova missão, **Agarathar** levou sua nova esposa, uma adorável meio-elfa chamada Cilarelis, porque queria que ela conhecesse o ser misterioso sobre quem ele havia falado tanto.

Para grande surpresa de **Agarathar**, a notícia de que ele não seria capaz de visitar **Zilrus** por um longo período de tempo foi recebida com extremo desagrado. O feiticeiro furioso capturou Cilarelis e a prendeu profundamente dentro da fortaleza. Ele então revelou sua verdadeira natureza ao druida e apresentou seus termos: ele libertaria Cilarelis quando **Agarathar** retornasse com um bando de pessoas, certos itens mágicos e uma coleção estranha de itens mundanos. **Zilrus** também alertou o druida para não informar seus companheiros sobre o verdadeiro objetivo da viagem, e deixou claro que qualquer engano ou tentativa de atacá-lo significaria a morte de Cilarelis.

Percebendo que ele poderia fazer pouco para resgatar seu amor, **Agarathar** retornou à pequena cidade portuária de Bethra que estava servindo como sua base de operações. No momento em que a aventura começa, ele já começou a anunciar que procura aventureiros para acompanhá-lo em uma jornada e já fez acordos com vários comerciantes e sábios para adquirir todos os livros, pergaminhos e outros itens que **Zilrus** exigiu. **Agarathar** está desesperado para recuperar sua esposa, então ele tem toda a intenção de atender às exigências de **Zilrus**. Secretamente, porém, ele espera que os aventureiros que consiga contratar o ajudem a matar o "feiticeiro" ganancioso e duas caras, garantindo assim a vingança que ele deseja.

GANCHOS

Como Mestre você sabe a melhor forma de envolver os PJs nesta aventura. Você pode usar uma das sugestões abaixo ou a sua imaginação para modifica-las ou criar algo inteiramente novo que se adapte melhor ao interesse dos personagens.

- Os PJs podem encontrar **Agarathar** enquanto viajam pelos blocos de gelo ou ao entrar em Bethra..).

- Agarathar** enviou várias mensagens, para vários comerciantes, solicitando uma grande quantidade de mercadorias. Os PJs podem fazer parte de uma caravana já indo para Bethra quando souberem da oferta de **Agarathar**.

- Os PJs ouviram falar do "estranho feiticeiro" dos blocos de gelo através dos nômades da região. Os nativos afirmam que esse indivíduo é capaz de fornecer qualquer informação ou ajuda mágica que os personagens possam precisar. Por exemplo, se os PJs souberem que precisam de algumas informações preciosas para, digamos, remover alguma maldição, os nômades os aconselham que o "feiticeiro" pode fornecê-las.

- Um dos personagens pertence à mesma ordem (que pode ser uma guilda de exploradores, sociedade de druidas ou qualquer outro grupo apropriado) que **Agarathar**. A ordem recebe a notícia de que o druida está procurando ajuda e o personagem é solicitado a dar toda a assistência que puder.



COMEÇANDO

Na Vastidão Gélida consiste em cinco encontros programados e a exploração da fortaleza. O primeiro encontro abrange a reunião inicial dos personagens com **Agarathar**. O segundo envolve uma tentativa de destruir o barco do grupo que, se for bem-sucedido, força o grupo a seguir para a fortaleza do **imótico** por terra. Os próximos dois encontros acontecem quando o gatilho de certos eventos ocorrer. O quinto encontro ocorre quando os PJs encontram a fortaleza de gelo do **imótico**, **Zilrus**.

Como existem apenas alguns encontros nessa aventura, o “dia de aventura” pode ser sacrificado, ainda que estes sejam um pouco mais difíceis que o esperado para um grupo deste nível. Você pode querer adicionar encontros extras usando as regras para criação de encontros do *Dungeon Master's Guide*, nas páginas 85-87, as tabelas de encontro no ártico na página 92 do *Xanathar's Guide to Everything* ou seguir a tabela e encontros conforme descritos no próximo tópico.

ENCONTROS ALEATÓRIOS

A cada três horas, o DM pode fazer um teste para ver se haverá algum encontro aleatório. O DM então rola um D20. Caso tire 18 ou mais, um encontro acontece.

Após confirmado o encontro, role 1D4. Num resultado de 1 ou 2, você utiliza a tabela que está no *Xanathar's Guide to Everything*, página 92: *Arctic Encounters (Levels 5-10)*. Caso o resultado seja de 3 ou 4, role a seguinte tabela:

ENCONTROS ALEATÓRIOS

Role 1d100.

01-08 – (1) Gigante do Gelo + (1d4) Lobos Invernal

09-11 – Sapos Gigantes do Gelo (1d4+2) (TfYP p. 235)
 12-15 – Elemental do Ar (1d2)
 16-20 – (1) Megera Bheur + (1d2) Megeras do Mar
 21-24 – Basiliscos (1d6)
 25-30 – (1) Flind + (1d3) Gnolls
 31-33 – Mephits do Gelo (3d4)
 34-35 – Sapos do Gelo (2d4) (RoT)
 36-44 – Caçadores Invisíveis (1d3)
 45-48 – Mamutes (1d2)
 49-52 – Ursos Polares (2d4)
 53-57 – Remorhaz (1)
 58-64 – (1) Bruxo do Grande Antigo (VGtM) + (2d4)
Cultistas
 65-74 – 1d4 horas de frio intenso (Cap 5 do DMG)
 75-80 – Elemental da Água (1d2)
 81-84 – Yetis (1d4)
 85-90 – Banshee (1) + (1d6) Espectros
 91-94 – Inumanos (1d6)
 98-99 – Wyvern (2)
 100 – Jovem Dragão Branco (1)

Se estiver em navegando em alto mar ou na costa, use a tabela de encontros no mar na página 118 do *Dungeon Master's Guide* para os resultados 1 e 2 e a tabela *Open Water Encounters (levels 5- 10)* na página 208 da aventura *Ghosts of Saltmarsh*. Além disso, se o DM tirar 20, surge em conjunto uma Névoa Arcana, conforme descrita no livro *Ghosts of Saltmarsh*, página 204. O DM é encorajado também a usar qualquer regra da aventura citada, em especial as regras para climas e ambientes especiais citados a partir da página 202 daquele livro.



ENCONTROS PROGRAMADOS

ENCONTRO 1 – O ATAQUE E A REUNIÃO

Os personagens chegam em Bethra, uma cidade pequena, mas próspera, que é uma das últimas paradas no caminho para o deserto ártico. Leia ou parafraseie o seguinte para os jogadores:

Vocês estão viajando pelas austeras colinas há vários dias. A viagem foi tranquila, embora às vezes vocês ouvissem um rosnado ao longe e pensassem ter visto figuras vagas espreitando entre as rochas irregulares e cheias de neves ao seu redor. Ao entardecer, vocês avistam algo à distância: civilização.

Bethra é uma cidade rústica, mas movimentada, aninhada entre uma pequena montanha e o mar de aparência cinzenta. Atrás de cada casa há um pequeno curral de gado, ovelhas e animais de carga de aparência exótica. Os habitantes da cidade estão perambulando pelas tarefas da noite, aparentemente alheios ao frio do inverno. A cidade parece ter uma frota considerável de barcos de pesca, a maioria dos quais agora estão atracados à noite.

Sua chegada chama muita atenção, mas é óbvio que aventureiros não são uma visão incomum para essas pessoas. Ao entrar na cidade, vocês percebem vários cartazes colados nas laterais dos edifícios. Todos dizem o seguinte:

"PRECISA-SE DE COMPANHIA CONFIÁVEL!

Indivíduos de habilidade excepcional necessários para ajudar no transporte de mercadorias. Experiência na vastidão gélida é crucial! Pagamento extremamente generoso!

Informe-se na Taberna da Orca."

Alguns momentos depois, vocês ouvem gritos de pânico vindos da área pela qual entraram. Vocês têm um vislumbre formas caninas de grande porte correndo pela escuridão, atacando as pessoas próximas.

Criaturas: Os personagens foram seguidos por um bando composto por 5 **lobos invernais**.

Táticas: Os lobos invernais estão desesperadamente famintos devido à falta de caça nesta época do ano. Eles se tornaram ousados o suficiente para entrar na cidade, e um grupo deles agora está atacando alguns habitantes da cidade, que tentam se defender como podem. Os lobos atacam primeiro as pessoas mais fracas, mas rapidamente voltam sua atenção para quem as ataca. Eles estão com muita fome para desistir da luta, então continuam atacando até serem mortos.

Se as coisas começam a dar errado para os PJs, ainda que seja bastante improvável, ou se os PJs não interferem, os habitantes da cidade rapidamente reúnem um pequeno contingente para tentar matar os lobos. Se os PJs não foram em auxílio das vítimas, cada lobo mata uma pessoa e arrasta o cadáver para comer fora da cidade.

Desenvolvimento: Quando o último dos lobos é morto, o povo da cidade oferece a todos os PJs que ajudaram profundamente. **Agarathar (druida)**, tendo ouvido a comoção, saiu do pub durante a luta para ver o que estava acontecendo. Ele ficou tão surpreso com o surgimento dos lobos quanto qualquer um. Depois que viu os aventureiros cuidando das bestas, se eles interferiram, ele decidiu sentar e observar como eles lidavam com a situação. Leia o seguinte em voz alta se o grupo acabar com os lobos, com ou sem ajuda da população:

Um homem alto e castigado pelo tempo emerge da multidão que aplaude e agradece. Ele está vestido com roupas simples e robustas. Cabelos brancos e compridos emolduram seu rosto bronzeado, que traz um sorriso radiante.

"Parabéns! Muito bem!" Ele diz. "Devo dizer que essa foi a exibição mais impressionante que eu vejo em tempos. As caravanas que chegam à cidade têm sido atormentadas por essas bestas sujas durante a maior parte da estação." O homem empurra a carcaça de um dos lobos terríveis com o pé, revelando o quão magra era. "A comida é escassa aqui nesta época do ano, como você pode imaginar. Mas é a primeira vez que ousam entrar em Bethra."

"Meu nome é **Agarathar**. Vocês devem ter notado alguns dos pôsteres que coloquei na cidade. Vocês definitivamente se encaixam no tipo de acompanhante que estou procurando. Diga-me, vocês estão interessados em um emprego?"

Independentemente da resposta dos personagens, **Agarathar** pede que eles se juntem a ele na Taverna da Orca e se oferece para pagar por suas acomodações, refeições e bebidas. Se eles concordarem, ele os deixa se acomodarem na taverna e depois começa a tentar convencê-los a trabalhar para ele.

Agarathar afirma que está procurando pessoas saudáveis para acompanhá-lo pelos fiordes. Sua missão é entregar alguns suprimentos desesperadamente necessários a um velho que mora sozinho na tundra. **Agarathar** é muito franco quanto à dificuldade da jornada, explicando que o grupo estará longe de qualquer cidade ou ajuda. Ele oferece 500 PO por personagem, mais 1.000 PO por personagem após o retorno do grupo a Bethra. Se perguntado por que ele é tão generoso, **Agarathar** explica que ele está ganhando muito dinheiro com essa viagem e está disposto a pagar o que for necessário para levar sua carga ao seu destino com segurança. Ele é evasivo ao descrever seu cliente, no entanto, afirmando apenas que ele é um "feiticeiro sábio, mas idoso", que ele conhece há muitos anos. Se os personagens ainda são reticentes, **Agarathar** acrescenta que o feiticeiro talvez esteja disposto a contribuir com algum dinheiro extra e talvez esteja disposto a negociar algum tipo de item mais raro a entregar os suprimentos, se é que eles entendem (ele se refere a algum tipo de item mágico).

Se os personagens concordarem em ajudá-lo, **Agarathar** ficará muito feliz - de fato, seu entusiasmo pode causar estranheza a algumas pessoas. Um teste de Sabedoria (Intuição) CD 15 revela que **Agarathar** parece um pouco sincero demais em seu entusiasmo, mas os personagens podem atribuir esse fato ao seu desejo óbvio de garantir que ele chegue ao seu destino com toda a sua carga intacta. Ele quer sair o mais rápido possível, mas está disposto a esperar até que os personagens sejam totalmente curados de quaisquer feridas que possam ter sofrido durante a luta com os lobos.



BERTHA

Bertha é uma aldeia fronteiriça e, portanto, não possui muitos luxos típicos da civilização. Ela é lar de cerca de 1000 adultos, sendo 960 humanos, 20 pequeninos, 10 elfos e o restante pertencentes a outras raças. A aldeia não possui templos, apenas pequenos altares e capelas sem sacerdotes. Sua infraestrutura é toda voltada para caça e pesca, com pouco mais que algumas tavernas, um cais eficiente, uma área com galpões de depósito, um edifício maior servindo como prefeitura, dois ferreiros e um mercado central com diversos itens a venda. Nada com custo superior a 800 peças de ouro pode ser encontrado a venda na aldeia.

ENCONTRO 2 – A VIAGEM

Ao entrarem na pequena embarcação de **Agarathar**, os personagens descobrem que precisam se apertar e amontoar seus equipamentos ao lado dos vários caixotes e baús que lotam toda a área disponível. O druida também trouxe a bordo três mulas, que foram especialmente treinadas para não entrar em pânico em um barco, mesmo que ele encontre um mar um pouco revoltoso.

O grupo parte ao amanhecer. **Agarathar** faz a grande maioria da navegação, mas aprecia qualquer ajuda que os personagens desejem fornecer, como assumir o comando por um curto período de tempo e ajudar na manutenção do barco (nenhum teste é necessário).

Se sua carga estiver em perigo, **Agarathar** fica extremamente agitado e grosseiro, gritando com quem estiver por perto e mostrando um lado muito mais sombrio de si. Uma vez que o perigo diminuiu, ele pede mil desculpas por seu comportamento, mas fica de mau humor por muitas horas depois disso.

Se você estiver usando as regras contidas na aventura *Ghosts of Saltmarsh*, considere o barco de **Agarathar** um veleiro (sem armas) bastante pequeno, quase entre um veleiro e um barco a remos.

Leia ou parafraseie o seguinte para os jogadores:

Nos primeiros dias, a viagem transcorre sem problemas. As águas estão relativamente calmas e um vento constante empurra o barco ao longo da costa. **Agarathar** viaja junto à costa, já que a névoa ocasional do mar facilitaria um desvio do curso. O litoral é bonito, de uma maneira áspera e dura, e o druida fala sem parar sobre vários pássaros, formações rochosas e outros detalhes da paisagem..

Na noite do segundo dia, o tempo começa a ficar fechado e frio. Ondas cheias de espumas começam a surgir, dificultando guiar o barco. Depois de várias horas, **Agarathar** pede a um dos PJs para assumir

o comando, para que ele descansa um pouco, alegando que está completamente exausto.

Se um PJ concorda em dirigir o barco, **Agarathar** adormece imediatamente. Manter o barco no rumo é bastante difícil, exigindo um teste de Inteligência (veículos aquáticos) (CD 15) a cada 10 minutos. Falha indica que o barco está se aproximando da costa rochosa.

Enquanto o vento forte e a corrente contribuem para o problema da direção, há mais na situação do que aparenta. Um bando de sahuagins segue o barco desde o início da tempestade. Essas criaturas extremamente territoriais ficaram furiosas porque um barco se atreveu a navegar tão perto de sua casa. Um deles deslizou silenciosamente uma corda sobre a proa do barco e usou um elemental de água convocado para rebocar o navio em direção à costa, na esperança de jogá-lo nas rochas. Os sahuagins também convocaram três mephits da gelo para viajar com eles em caso tenham problemas.

Cada personagem que estiver acordado pode fazer um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15. Quem tiver sucesso percebe a corda que sai da água escura e gelada.

Se os personagens dispararem um alarme ou cortarem a corda (CA 11, PV 4), os sahuagins atacam.



Criaturas: O barco está sendo atacado por cinco **sahuagins**, um **barão sahuagin**, um **elemental da água** e quatro **mephits do gelo**. Além disso, os sahuagins contam com a ajuda de dois **tubarões brancos**, caso algum personagem caia na água.

Táticas: Dois dos **sahuagins**, ficando longe o suficiente do barco para que a água e a escuridão (leia as regras de iluminação no Livro do Jogador, página 183) os mantenham ocultos, atiram nos personagens com azagaias (usar os mesmos modificadores da lança, exceto pela distância, que aumenta para 9/36). Os quatro **mephits do gelo** saltam a bordo pela popa e atacam os personagens. Os outros três **sahuagins** e o **barão sahuagin** sobem no barco pela proa e começam a atacar o próprio barco com seus tridentes (eles carregam tridentes ao invés de lanças, mas as estatísticas das armas permanecem inalteradas), tentando causar danos suficientes ao casco para afundar o barco. Se o barco ficar bastante avariado (ficar com menos metade dos pontos de vida, causando desvantagem nos testes de guiar a embarcação), os **sahuagins** recuam, deixando os **mephits** para continuar atacando os personagens. Se o **elemental da água** for avistado (Sabedoria (Percepção) CD 17) de noite em meio ao mar revolto e for atacado, ele para de tentar puxar o barco e sobe no navio para atacar os personagens. Por causa do mar bravio e dos ventos fortes, todo o barco é considerado terreno difícil e se movimentar mais de 3 metros no mesmo turno ou sofrer mais de 5 pontos de dano em um ataque exige sucesso em um teste de

Destreza (Acrobacia) CD 10 para evitar cair. Um personagem que esteja a 1,5 metros da beira do barco e caia também deve fazer um novo teste de Destreza (Acrobacia) CD 15 ou será derrubado no mar. A água tem apenas 10 metros de profundidade, mas um personagem que cair nela deve seguir as regras de águas geladas contidas na página 110 do *Dungeon Master's Guide*, além de ter sucesso em um teste de Força (atletismo) CD 10 no final do seu turno para evitar afogamento, CD 15 se estiver com uma armadura pesada. Falha neste teste faz com que a criatura afunde 1d4 x 1,5 metros por rodada. Uma criatura pode prender a respiração por um número de minutos igual a 1 + seu modificador de Constituição (mínimo 30 segundos), conforme consta no Livro do Jogador, página 183. É bom lembrar que 1 minuto corresponde a 10 rodadas em termos de jogo. Os dois **tubarões brancos** atacarão qualquer personagem que caia na água.



O BARCO

0 3 6 9 12
ESCALA EM METROS



O Cilarelis (Veleiro de pequeno porte): Veículo Colossal (4,5 m por 15 m). Capacidade (tripulação) – 1-2 tripulantes e 5-10 passageiros. Capacidade (Carga) 40 toneladas. Deslocamento 8 quilômetros por hora (190 quilômetros por dia). Força 20 (+5), Destreza 7 (-2) e Constituição 17 (+3). Imunidades a Dano: Veneno e Psíquico. Imunidades a Condições: cego, Surdo, Enfeitiçado, Amedrontado, Exausto, Incapacitado, Paralisado, Petrificado, Envenenado, Caído, Atordoado e Inconsciente. Ações: O veleiro pode ter uma ou duas ações, conforme o número de tripulantes, um ou dois, fique por conta dele e não faça mais nada em seus turnos. Essas ações são de usar o leme para conduzir o navio a se movimentar conforme o estado de suas velas.

Casco do Veleiro: AC 15, 150 pontos de vida, limite de dano 5.

Leme: AC 18, 25 pontos de vida.

Velas: AC 12, 50 pontos de vida; -1,5 metros para cada 10 pontos de dano sofridos. Velocidade 13,5 metros, 4,5 metros contra o vento, 18 metros a favor do vento.

Com a ameaça dos sahuagins, **Agarathar** inspeciona os danos ao casco. "Eles fizeram um grande estrago", ele grita com o vento forte e as ondas fortes. "Está entrando muita água." Ele aponta para vários rombos no casco, onde a água está entrando. "Vou nos levar para a costa. Segure-se em algo - isso pode ser difícil".

Para chegar até a costa serão necessários 6 sucessos em testes de Inteligência (Veículos Aquáticos) CD 10 + 2 para cada 10 pontos de dano sofridos pelo veleiro, para uma CD máxima de 30. Personagens proficientes em veículos aquáticos podem ajudar nos testes, concedendo vantagem para quem assumir o leme. A cada falha, o casco sofre 20 pontos de dano ao colidir com recifes, rochas ou danos causados pelas próprias ondas, fazendo com que a situação fique mais crítica. Se apenas o druida estiver fazendo os testes, considere que ele levará 9 testes para levar a embarcação até a costa, mais 1 teste para cada 30 pontos de dano sofridos pelo veleiro. Intercale da forma que quiser os sucessos e falhas, mas começando e terminando com um sucesso. Caso o barco sofra mais dano do que é capaz de aguentar, haverá um naufrágio.

Para sorte dos personagens, é possível levar a embarcação até uma caverna natural na costa próximo de onde eles estão, permitindo que a embarcação fique protegida e que possa ser reparada. Durante a madrugada a tempestade se dissipa e é possível ver as estrelas. Eles podem então ficar na caverna para se recuperarem e curarem seus ferimentos, mas cada hora parados deixa **Agarathar** mais impaciente para seguirem viagem.

DE VOLTA A COSTA

Ainda que os personagens deem conta dos invasores, eles não estão completamente fora de perigo se o veleiro sofreu mais de 20 pontos de dano. Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta



ENCONTRO 3 – ENTRE OS BLOCOS DE GELO

Leia ou parafraseie o seguinte para os jogadores:

De manhã, **Agarathar** passa algum tempo inspecionando o casco quebrado antes de voltar. "Bem, ela sofreu alguns danos sérios. Nós poderíamos consertá-la... Eu acho ", ele relata. "Mas isso pode levar semanas e simplesmente não temos tempo. Teremos que terminar a jornada a pé".

Supondo que os personagens concordem com essa mudança de plano, leia o seguinte:

Vocês terminam de carregar o maior número possível de mercadorias e suprimentos nas mulas de **Agarathar**, mas algumas caixas precisam ser deixadas para trás. Essa situação incomoda bastante o druida, mas é óbvio que não há como vocês levarem tudo junto. Vocês seguem para o nordeste, seguindo **Agarathar** pelas colinas congeladas. Ele permanece quieto enquanto vocês caminham, mencionando apenas que levará apenas alguns dias para caminharem até a casa do feiticeiro.

A caminhada durante o dia é longa, fria e difícil. Os PJs devem viajar através de tundra pontilhada de lagos congelados que estão escondidos sob as margens de neve. A cada três horas de viagem, verifique o clima, rolando na Tabela de clima aleatório na página 109 do *Dungeon Master's Guide*. Além disso, role 1d6 a cada hora - em um resultado de 5 ou 6, os personagens encontram manchas de gelo ou fendas ocasionais. Quando isso ocorre, cada personagem deve fazer um teste de Destreza (Acrobacia) CD 15 ou escorregará no gelo (ou cair em um buraco no gelo, se o perigo for uma fenda), sofrendo 1d6 pontos de dano contundente. Não se esqueça de verificar as regras para frio intenso na página 110 do *DMG*.

Se você considerar que as coisas estão monótonas ou que você precisa de mais emoção, use alguns encontros aleatórios ou salte diretamente para o encontro de número 4.

ENCONTRO 4 – UM ATAQUE SOB SEUS PÉS!

Se os personagens estão viajando pelo gelo, eles perturbam um predador polar no segundo dia. Leia o seguinte em voz alta:

Vocês caminham pelo terreno congelado por quase dois dias. Os blocos de gelo começam a se suavizar, embora vocês ainda tomem o cuidado para evitar manchas ocasionais de gelo fino e as fendas que pontilham a paisagem. Está mortalmente quieto, exceto pelo uivo do vento onipresente. Quase imperceptivelmente, um barulho estranho interrompe o vento - um leve som de assobio que é impossível identificar. Antes que vocês possam descobrir o que é, o chão se abre diante de vocês em um assobio de vapor e gelo derretido. **Agarathar** cai no buraco recém-formado com um grito de surpresa. Entre o gelo e a neve caindo, vocês podem ver uma criatura semelhante a um inseto arranhando seu caminho até a superfície.



Criaturas: o grupo está sob o ataque de um **remorhaz!**

Taticas: O **remorhaz** rompe uma fina camada de gelo, criando um poço de 6 metros de largura por 9 metros de comprimento por 3 metros de profundidade. Cada um dos personagens deve fazer uma Salvaguarda de Destreza (CD 15) ou cai no poço, sofrendo 1d6 pontos de dano contundente. O **remorhaz** ataca qualquer um que caia dentro do poço, começando por **Agarathar**. Assim que alguém atacar o **remorhaz**, ele passa a lidar com esta nova ameaça.

Desenvolvimento: Se os personagens conseguirem matar ou expulsar o **remorhaz** e **Agarathar** ainda estiver vivo, ele ficará muito agradecido aos PJs por sua ajuda. Sentindo-se culpado por atraí-los para a fortaleza de gelo sob falsos pretextos, ele conta parte da verdade.

Leia ou parafraseie o seguinte para os jogadores:

Quando a batalha termina, **Agarathar** sorri cansado. "Vocês são realmente companheiros leais. Eu devo a vocês a minha vida." Ele olha para as mãos por um momento e depois continua. "Devo confessar que não fui completamente honesto com vocês. Eu estava indo me encontrar com **Zilrus** com nossa carga como resgate. Ele está mantendo minha esposa presa lá e não a libertará, a menos que consiga o que quer. Ele olha para cima como se implorasse por compreensão. "Se algo acontecer comigo, prometam que vocês completarão a jornada para mim e resgatarão a minha esposa. Ela é meu mundo. Para alcançarem a fortaleza, vocês só precisam seguir nesta direção e procurar por fumaça. Quando vocês o encontrarem", ele implora, "dê a ele o que ele quiser para que ele a liberte. Mas tenham cuidado ... ele é um mentiroso ... Ele não é o que parece ser."

Agarathar não revela mais sobre **Zilrus** em resposta às perguntas dos PJs, alegando que ele já falou demais e pode ter colocado sua esposa em mais perigo. Se os PJs empregarem magias em **Agarathar** para obter mais informações sobre este novo inimigo, ele poderá revelar apenas que **Zilrus** é um monstro das terras nevadas, disfarçado com

ilusões. (**Zilrus** é o primeiro **imótico** que o druida já viu, então ele não está familiarizado com os poderes específicos, ou mesmo o nome, de tal criatura.)

Se **Agarathar** estiver morto, os personagens poderão encontrar seu diário em seus pertences com uma teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15 e poderão obter as informações acima. Novamente, o livro não menciona que **Zilrus** é um **imótico**, embora diga que ele é um monstro se passando por um homem.

Neste ponto, os personagens têm várias opções. Eles poderiam seguir para o covil de **Zilrus**, que fica a apenas algumas horas de distância. Eles também podem voltar, mas há uma enorme nevasca vinda dessa direção. Se eles voltarem por onde vieram, poderão viajar apenas 2 horas antes de procurarem cobertura da tempestade, que dura 20 horas. Depois disso, se voltarem para o barco, deverão consertá-lo ou abandoná-lo. Tornar o barco em condições de navegar novamente requer alguns testes de Ferramentas (Carpintaria). Voltar caminhando é uma opção, mas é uma jornada de uma semana a pé até Bethra a partir daí, com a possibilidade de mais mau tempo e ataques de monstros aleatórios.

Se os PJs optarem por abandonar a missão, a aventura termina aqui. **Agarathar** morre na tentativa de completar a missão sozinho, e sua esposa também morre.

ENCONTRO 5 – A FONTE DE ÁGUAS QUENTES

Se os personagens continuarem em direção ao covil de **Zilrus**, eles poderão encontrar sua fortaleza no iceberg sem dificuldade. Leia ou parafraseie o seguinte aos jogadores::

À distância, vocês veem um grande monte de gelo se projeta para cima da planície que, fora essa elevação, é razoavelmente plana. Uma nuvem de vapor gira em torno do monte de gelo. Ao se aproximarem, vocês podem ver que o monte é realmente um enorme iceberg situado no meio de um pequeno lago. Esse pequeno corpo de água está envolto em vapor e a superfície o tempo todo borbulha.

O lago é o resultado de uma fonte termal natural que derreteu o gelo ao redor do iceberg. O borbulhar da superfície do lago é causado por águas muito quentes da fonte emergindo de rachaduras na rocha abaixo.

No lado oposto do lago, a partir do ponto de chegada do grupo, há uma ponte de gelo que liga a beira do lago ao iceberg. Um teste de Sabedoria (Percepção) CD 20 bem-sucedido revela que há uma abertura semelhante a uma caverna saindo das águas daquele lado. Se **Agarathar** estiver presente, ele direciona seus companheiros para a ponte. Caso contrário, eles podem consultar seu diário para obter instruções sobre a ponte, ou eles podem usar meios próprios para atravessar.

Qualquer que seja o método que os personagens decidam usar para atravessar as águas, leia o seguinte em voz alta:

À medida que vocês se movem atravessando lago, o vapor fica mais denso, dificultando enxergar a distância. Quando vocês estão na metade do caminho, vocês veem muitos vultos tremulando dentro do vapor. O ar então fica cheio de gargalhadas estridentes, e vários seres pequenos e alados voam em direção a vocês parecendo agressivos. Em meio a eles, uma figura reptiliana e vermelha um pouco maior surge: um dragão vermelho bastante jovem.

Criaturas: Um grupo de 12 **mephits do vapor** possuía uma esfera que consideravam um tesouro. Ao chegarem nessa fonte, a esfera eclodiu e um **dragão vermelho bebê** saiu de lá. O **Imótico** sabe da existência dos mephits e inclusive deu a eles pequenos braceletes de platina (no valor de 15 peças de ouro cada) em troca de seus “serviços como guardiões da ponte”, mas não do dragão. Esse dragão infante tem achado interessante viver entre os mephits e é incerto por quanto tempo essa situação permanecerá. O grupo todo atacará os invasores de seu território.

Táticas e Desenvolvimento: O grupo de mephits e o dragão tentarão sempre terminar sua movimentação ficando sobre as águas, se aproveitando da fumaça de vapor para não serem alvos fáceis. Para os pequenos mephits e sua

camuflagem natural, essa fumaça faz com que estejam em uma área totalmente obscurecida para observadores externos e internos a mais de 1,5 metros. Para o dragão vermelho, porém, a área é apenas parcialmente obscurecida para estes mesmos observadores. Devido a sua natureza e hábito, eles não têm dificuldade em ver através do vapor.

Os mephits já começarão o combate sob o efeito da magia turvar e, sempre que possível, escolherão usar o ataque de sopro para permanecerem a distância.

O vapor só sobe até 3 metros de altura acima da água, não permitindo que eles voem para o alto sem perder a cortina de vapor. O lago tem profundidade de 5 metros e as águas são quentes, mas não escaldantes, e não causam qualquer tipo de dano aos personagens que por ventura caírem nelas.

A ponte é considerada terreno difícil e lutar sobre ela, seja conjurando magias ou fazendo ataques, exige um teste de Destreza (Acrobacia) CD 10 bem-sucedido (não é necessário gastar ação) ou o personagem cai nas águas do lago.



A FORTALEZA ICEBERG

PONTO DE CHEGADA X



0 120 270 420

ESCALA EM METROS

A FORTALEZA DE GELO

Se os personagens sobreviveram ao encontro com os mephits e com o dragão, eles então podem terminar de atravessar a ponte (ou usar outro método de travessia). Leia ou parafraseie o seguinte para os jogadores:

O iceberg parecia um iceberg comum à distância, mas uma inspeção mais detalhada revela que partes dele foram esculpidas e modeladas de alguma maneira. Em diversas partes existem esculturas de gelo nas formas dos ursos polares, focas e figuras humanoides em posição artística. A maioria está parcialmente derretida pelo vapor sempre presente, mas algumas parecem recém-criadas.

Se os personagens não tiveram a informação de outra forma, eles podem passar cerca de 10 minutos procurando pela entrada da fortaleza. A entrada é parcialmente submersa.

1 – A ENTRADA

A entrada é grande o suficiente para permitir que o grupo todo entre de uma só vez, embora o piso esteja a um metro e meio de profundidade da água do lago. Dentro, há uma caverna escura e silenciosa, feita de gelo não trabalhado, com um piso de gelo polido. A água que enche pela metade a entrada torna-se mais rasa à medida que os personagens avançam para dentro da fortaleza. A caverna não chama a atenção, exceto pelas várias outras esculturas de gelo, como as do lado de fora. Aqui, no entanto, o vapor sempre presente degradou seriamente as formas antes impressionantes dessas estátuas.

A área da entrada está sob efeito da magia alarme que avisa **Zirus** silenciosamente assim que alguém entra na caverna. Ele estará esperando na caverna principal (área 2) quando os personagens chegarem lá.

2 – CAVERNA PRINCIPAL

Leia ou parafraseie o seguinte quando os personagens entrarem essa área:

A passagem estreita se abre para uma caverna muito maior - com 30 metros de comprimento e 20 metros de largura - que parece ter sido esculpida no coração do iceberg. O gelo termina em uma grande poça congelada, e uma superfície rochosa completa o chão além da área do gelo. Três estalagmites de gelo emitem uma luz azul clara que ilumina toda a caverna. A partir daqui, quatro passagens, contando a que vocês utilizaram, conduzem a outras áreas do iceberg. Uma delas é adjacente à poça.

De pé na beira do gelo está um homem alto e magro, com um bigode branco. Ele está vestindo roupas finas que parecem um pouco esfarrapadas com a idade, e seus olhos azuis cintilantes brilham com inteligência: "Eu estava imaginando quanto tempo levaria para vocês chegarem aqui", diz ele. "Eu estava esperando vocês. Eu sou **Zirus** e esta é minha casa. Vocês trouxeram os itens que eu pedi?".

Em circunstâncias normais, **Zirus** é amigável, curioso e gentil com aqueles que entram em sua casa. No entanto, ele está sem "comida" (a força vital de seres sencientes) há muito tempo e sua fome o venceu. No momento, ele está à beira da loucura.

Se **Agarathar** estiver presente, ele mostra as caixas para **Zirus**. Caso contrário, os personagens podem fazê-lo, se desejarem. Ao ver as caixas, **Zirus** parece satisfeito, mas não faz ofertas de pagamento ou hospitalidade. Se questionado sobre as criaturas do lado de fora, o destino da esposa de **Agarathar**, ou qualquer coisa semelhante, **Zirus** interrompe o questionamento. Leia o seguinte em voz alta:

"O que vocês dizem não tem importância agora, meus amigos", diz ele em um tom sinistro. "Vocês trouxeram os itens que eu solicitei. Vocês também se trouxeram, o que foi outra parte da barganha que fiz com o druida. Veja bem, eu não como há muito tempo, e vocês serão o meu próximo banquete. É difícil conseguir uma refeição decente aqui, como vocês podem imaginar. Normalmente eu conheceria meus convidados primeiro, descobriria o que está acontecendo no mundo e tudo o mais... mas vocês demoraram muito mais do que eu esperava. Ele sorri cruelmente e estala os dedos. Um rugido terrível soa de uma das câmaras adjacentes, e duas feras semelhantes a lagartos enormes e de cor roxo-azulada surgem velozmente, rosnando e rangendo os dentes.

Criaturas: Duas **salamandras do gelo** surgem vindas da área 4. Elas aguardavam o comando do **Imótico**. **Agarathar** ficará ao lado dos jogadores, pois a esta altura percebe que **Zilrus** nunca cumprirá sua palavra, e tentará usar magias de cura para apoiar seus aliados.

Táticas e Desenvolvimento: **Zilrus** tentará ficar fora do alcance corpo a corpo o quanto puder, deixando as salamandras do gelo enfraquecerem os PJs. Ele pretende deixar as criaturas comerem o suficiente dos que morrerem para deleitar-se com os sobreviventes. Supondo que ele foi alertado sobre a presença dos personagens pelo efeito do alarme na Área 1, **Zilrus** teve tempo de conjurar magias defensivas sobre si mesmo. Ele usou sua habilidade de mudança de forma para se disfarçar como um homem idoso de aparência normal, e manterá esse disfarce até ser morto.

Em combate, **Zilrus** usará Cone de Frio, Confusão e Tempestade Glacial para obter melhor vantagem. Se os personagens apresentarem uma forte resistência no começo, ele usará o teleporte para chegar à área 8, a Sala dos Troféus.

A partir daí, **Zilrus** jogará um jogo de gato e rato com os personagens, usando sua habilidade de andar no gelo para se arrastar pelos tetos e conjurar magias em qualquer oportunidade. Ele tentará prender qualquer personagem pegado em corredores sem saída usando muralha de gelo,

para dividir seus oponentes e poder lidar com cada grupo de uma vez.



3 – ARMAZEM

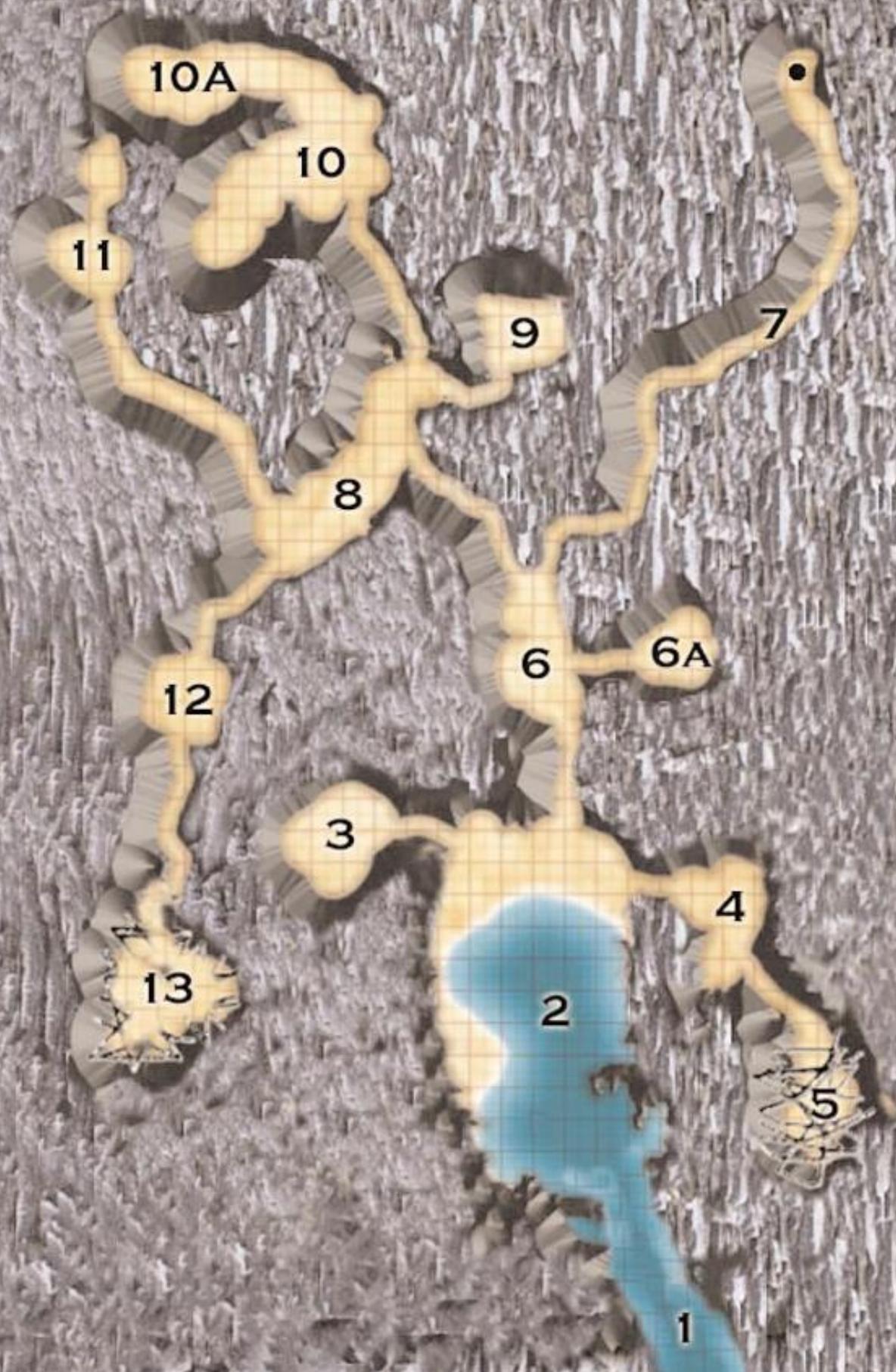
Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens entrarem nesta área:

As paredes desta caverna são lisas e o chão de pedra está livre de gelo ou de água. Várias caixas estão empilhadas umas sobre as outras perto das paredes, e alguns rolos de corda estão espalhados pelo chão. Ao lado de outra parede, há um pequeno barco a remo coberto com uma lona. Tudo é coberto com uma camada de gelo e não parece ter sido tocado por um longo tempo.

Nesta caverna é onde **Zilrus** armazena alguns dos itens que ele usa com pouca frequência. Ele também usa essa área para armazenar bens grandes e volumosos de qualquer hóspede que ele não pretenda matar imediatamente.

As caixas não estão trancadas, mas estão pregadas, exigindo um teste de Força CD 20 para abrí-las. Dentro delas há uma variedade de equipamentos de exploração ártica - botas forradas, casacos, lanternas, 30 metros de corda de cânhamo, uma barraca e quatro pares de óculos de neve. O barco a remo está em excelente estado e inclui remos.

O INTERIOR DA FORTALEZA



4 – TOCA DAS SALAMANDRAS

Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens entrarem nesta área:

Esta câmara está gelada e tem um cheiro horrível. Está cheia de ossos de todos os tipos de animais, muitos dos quais foram completamente roídos.

Esta caverna é onde as salamandras normalmente ficam. **Zilrus** mantém as criaturas bem alimentadas, mantendo assim a lealdade delas.

Tesouro: Existem poucos itens valiosos nesta sala – pertencentes a vítimas anteriores das salamandras do gelo. Procurar em meio aos ossos, gelo, lixo e fezes das criaturas pode trazer ser "gratificante". Após procurar ativamente em meio a todo lixo fétido por 10 minutos, com sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 10, o "escavador" consegue localizar algumas moedas de diversos tipos (em um valor total de 55 peças de ouro), uma adaga de prata e um arco curto mágico +1.

5 – O FRIGORÍFICO

Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens entrarem nesta área:

Este quarto escuro foi criado no interior do iceberg. Pilastras de gelo bizarras fundem-se ao chão e ao teto. Na penumbra, vocês conseguem ver figuras humanoides congeladas dentro de algumas delas. Todas parecem mutiladas e têm expressões de horror no rosto.

Zilrus mantém um depósito de corpos aqui para alimentar as salamandras de gelo quando não há mais nada. O **imótico** usou seu **bastão da prisão congelante** para prender os corpos, impedindo que as salamandras de gelo possam arrancá-los quando estiverem com fome. Dentro dessas pilastras de gelo estão os corpos de dois homens, uma mulher, um anão e um draconato.

Os corpos podem ser libertados derretendo ou estilhaçando o gelo.

Tumbas de Gelo: AC 17; 30 pv. Para quebrar é preciso sucesso em um teste de Força CD 30.

Tesouro: Os corpos foram completamente despidos, exceto por um colar de ouro com o símbolo do deus do sol (no valor de 200 PO) ao redor do pescoço de um dos homens.

6 – A CAVERNA

Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens entrarem nesta área:

Essa grande caverna parece conter apenas rochas e pedaços de gelo. Uma passagem para a direita desce em direção a uma área escura.

Há um gatilho de proximidade na região diretamente em frente à entrada da área 6A. Chegar a 3 metros deste ponto, por qualquer meio, libera uma imensa esfera de gelo que rola da área 6A para esta câmara.

ARMADILHA

Uma esfera de gelo imensa, com cerca de 3 metros de diâmetro, rola em direção a esta entrada, vinda da sala 6A, seguida por 4 **mephits do gelo**.

Armadilha da Esfera de Gelo: armadilha simples (nível 5-10, risco moderado), mecânica e mágica, gatilho: proximidade. Alvo: área: três metros de diâmetro. Se um humanoide entrar na área em frente a passagem para a área 6A, a armadilha é ativada. Para perceber a esfera é preciso ser capaz de enxergar através da escuridão da área 6A e ter sucesso em um teste de Sabedoria (percepção) CD 15. Após avistar a esfera, sucesso em um teste de Inteligência (Investigação) CD 10 permite compreender o mecanismo. Para encontrar o gatilho, que é uma runa mágica de aproximação, é necessário estar atento ao teto e ter sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 23. Para desarmar o gatilho, é necessário chegar ao teto

(escalar as paredes exige um teste de atletismo CD 17) e ter sucesso em um teste de Inteligência (Arcana) de CD 20, desativando a Runa. É possível desativá-la também com o uso da magia Dissipar Magia, com uma CD 15. Falhar por mais de 5 nos testes para desativar a runa ativa a esfera, que desce velozmente, atingindo tudo numa área de 3 metros de diâmetro. Se a armadilha for ativada, seja por proximidade, seja por tentar desativá-la, a esfera atinge todos nesta área causando 22 (4d10) de dano contundente em cada um e 22 (4d10) de dano gélido em cada um. Sucesso em uma Salvaguarda de Destreza CD 17 reduz o dano pela metade. Os **mephits de gelo** seguem a esfera e atacam os personagens assim que a armadilha é ativada.

ÁREA 6A

Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens entrarem nesta área:

Esta câmara é muito escura. Três enormes esferas de gelo estão alinhadas aqui, uma atrás da outra. A esfera em frente fica em uma leve depressão, da qual um sulco no chão desce pelo túnel.

As esferas de gelo estão posicionadas de modo que, quando uma rola pelo túnel, outra rola na depressão, reativando a armadilha. Com um teste de Força bem-sucedido (CD 20), um personagem pode rolar uma esfera de gelo para fora da depressão e descer a passagem para a sala abaixo, imitando o efeito de armadilha descrito acima.

Criaturas: Dois **mephits de gelo** permanecem na sala após a primeira ativação da armadilha. Se alguém que não o **Imótico** entrar na sala após a armadilha ser ativada, eles usar a ativação mecânica para fazer mais um ataque com a armadilha, fazendo com que outra esfera de gelo ataca os personagens.

7 – O TUNEL DE AR

Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens entrarem nesta área:

Um buraco na parede superior desta caverna com paredes de gelo revela a abertura de um túnel que parece subir. Uma brisa fria vem do túnel, emitindo um som assustador.

Este túnel de 100 metros de comprimento sobe e leva para fora do iceberg. A entrada fica a 3 metros de altura do chão e para escalar e chegar a ela é necessário um teste de Força (atletismo) CD 18 feito por um personagem equipado com equipamento de escalada. Subir através do túnel exige sucesso em um teste de Força (Atletismo) CD 22 a cada 20 metros, além de trechos estreitos que exigem testes de Força (Atletismo) CD 25 para criaturas de tamanho médio. Criaturas grandes ou maiores não conseguem entrar no túnel.

Criaturas: para desencorajar invasores, **Zirus** mantém mais alguns **mephits de gelo** a usar o túnel como sua casa, num total de 7 mephits.

Tática: os mephits (ou qualquer um) não podem voar no túnel devido a forte corrente de ar, mas podem rastejar por ele com facilidade. Se alguém começar a escalar o túnel, os mephits o atacam. As criaturas esgotam primeiro todos os seus ataques à distância antes de se aproximarem para um combate corpo a corpo. Criaturas de tamanho médio tem desvantagem em todos os ataques no túnel e os atacantes têm vantagem contra elas.



8 – A SALA DOS TROFÉUS

Esta sala tem os troféus que **Zilrus** colecionou durante sua estadia na fortaleza. Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens entrarem nesta área:

Esta câmara tem 20 metros de comprimento e 7 metros de largura. O chão parece ser composto inteiramente de lajes de pedra talhada, embora as paredes tenham sido cortadas do gelo como o resto do covil.

Ao longo das paredes, estão penduradas várias cabeças de diversas criaturas árticas, incluindo caribus, iaques e morsas. Algumas cabeças são de criaturas ainda mais estranhas - uma é certamente a de um ogro, e a outra parece ser a de um **yeti**. Todas as cabeças foram bem preservadas no ar frio e seco do iceberg.

Duas armaduras surradas pendem de correntes pregadas no teto. Uma delas, um gibão de peles, está completamente destruída, mas a outra, uma cota de malha parcial, parece estar quase em perfeitas condições. Uma grande mesa feita de uma única laje de xisto domina o meio da sala. Ela está cercada por cadeiras rústicas do mesmo material.

Se os personagens se moverem silenciosamente para esta sala, eles poderão evitar chamar a atenção dos **yetis** na área 9. Para isso eles devem ter sucesso em um Teste de Destreza (Furtividade) CD 15.

A remoção de qualquer um dos itens na parede faz barulho suficiente para alertar os **yetis** se ainda não descobriram a invasão. Tentar retirar qualquer das armaduras das correntes ativa a armadilha descrita abaixo.

ARMADILHA

Pedaços de gelo caem do teto quando alguém mexe em uma das correntes em uma área de 5 metros de raio com centro na armadura, atingindo quem está próximo a ela (dentro da distância).

Armadilha dos Pedacos de Gelo: armadilha simples (nível 5-10, risco moderado), mecânica, gatilho: mexer em qualquer das correntes que prendem as armaduras. Alvo: área: cinco metros de diâmetro. Se um humanoide estiver na área quando o gatilho é disparado, ele é alvo da armadilha. Para perceber o risco é preciso examinar a corrente até o teto e ter sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 20. Não são necessários outros testes. Uma vez percebido que o teto não é seguro é fácil de entender o funcionamento. Para determinar a área da armadilha, porém, é necessário um teste de Inteligência (Investigação) CD 10. Não há como pegar as armaduras sem ativar as armadilhas, porém, personagens engenhosos podem bolar uma forma de ativar a armadilha sem estar na área. A armadilha não se reativa sozinha.

A armadura em bom estado na verdade está em perfeitas condições e é mágica. Ela é uma Cota de Malhas Élfica (*Elven Chain*).



9 – A TOCA DOS YETIS

Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens entrarem nesta área:

Esta câmara é rudemente atapetada com peles de ursos polares e outros animais. Ossos e tigelas rústicas cheios de pedaços de carne estão espalhados pelo chão. O odor de carne podre se mistura com um aroma pungente e almiscarado.

Se os personagens se moveram silenciosamente até a sala 8, os **Yetis** estão todos aqui.

Criaturas: Neste covil há dois casais de **Yetis**, além de um **abominável yeti** que lidera o clã.

Tática: os cinco **Yetis** simplesmente atacam os invasores para defender seu território, com os dois machos atacando corpo a corpo e as duas fêmeas usando o olhar gélido, enquanto o abominável usa seu ataque de sopro e depois usando seu ataque de olhar gélido.

10 – APOSENTOS

Este é o aposento de **Zilrus** e onde ele normalmente vive. Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens entrarem nesta área:

Essa caverna parece ser o quarto do feiticeiro. É mobiliado com uma combinação estranha de móveis, além de mesas, cadeiras e outros acessórios de gelo entalhado. No meio da caverna, fica uma mesa enorme e desgastada, coberta de livros, pergaminhos e mapas. Pinturas, tapeçarias e outros objetos de arte aleatórios são afixados diretamente nas paredes de gelo.

Na parte da câmara à esquerda da mesa grande há algumas estantes de livros (feitas de pedra) e outros móveis criando uma biblioteca funcional. Existem também inúmeras placas de xisto, nas

quais pilhas de livros, pergaminhos, mapas e outros itens podem ficar sobre o gelo.

Zilrus mantém seus livros, mapas e outros itens de interesse aqui. A maioria dos livros trata de tópicos triviais, como estudos de animais do Ártico. A leitura de todos os livros concede vantagem nos testes de natureza e sobrevivência nesta região congelada. Existem também vários mapas mostrando a área circundante com detalhes surpreendentes, incluindo caminhos que levam de volta a Bethra.

Tesouro: Entre tantos livros, mapas e pergaminhos, há um porta-pergaminhos escondido em um livro falso, com um pergaminho mágico com a magia *Línguas*, outro com a magia *Arma Mágica* e um terceiro com a magia *Proteção Contra Veneno* e um *Anel de Proteção*. Encontrá-los em meio a estes livros exige que o personagem esteja procurando, no entanto, por cerca de uma hora e ter sucesso em um teste de Inteligência (Investigação) CD 18.

ÁREA 10A

O fundo da caverna é onde **Zilrus** dorme. Esta seção apresenta uma placa de gelo em forma de cama. Uma pele de urso polar está desarrumada em cima dela. Perto da cabeceira da cama, há uma pequena mesa.

Um personagem que procure por algo na parede de gelo atrás da cama pode fazer um teste de Sabedoria (Percepção) CD 25 e, se tiver sucesso, descobre que há dentro da parede (20 centímetros de profundidade) uma pequena caixa escondida. Quebrar a parede com ferramentas apropriadas (como de escalada ou qualquer outro incluindo um martelo e pinos ou algo semelhante) exige um teste de Força (ferramentas) CD 12 ou, sem o uso de ferramentas adequadas, a CD aumenta para 18 e é feito o teste com desvantagem. A caixa contém quatro diamantes no valor de 500 peças de ouro cada.

Tesouro: Cinco tapeçarias (no valor de 100 PO, 300 PO, 500 PO e 750 PO, respectivamente) adornam as paredes. Na mesa há uma poção de resistência ao frio, além de um pergaminho com a magia *círculo mágico* e outro com a magia *tempestade glacial*.

11 – QUARTO DE VISITAS

Este é o aposento que **Zilrus** usa para receber seus raros hóspedes. Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens entrarem nesta área:

Um longo túnel com quase 70 metros de comprimento se abre para uma câmara de 10 metros de comprimento por 10 metros de largura. Uma pequena antecâmara é visível na parte traseira, iluminada por tochas que não emitem calor nem fumaça. Ao lado de uma parede, fica uma cama de madeira pesada, coberta com uma espessa camada de peles. No seu pé há um grande baú. Um braseiro pequeno fica perto da cama junto com uma pilha de turfa não utilizada. O quarto parece não estar sendo usada há algum tempo, e tudo se encontra coberto por uma camada de gelo.

Cinco tochas sob o efeito da magia chama contínua iluminam a sala. Se um personagem decidir vasculhar embaixo da cama, um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15 revela uma pequena caixa contendo vários pedaços de pergaminho, escondida. Em cada folha há uma representação realista de **Zilrus**, obviamente esboçada sem o seu conhecimento.

A folha final mostra um gigante enorme feito de gelo translúcido, completo com garras geladas, uma cauda e uma barba como pingentes de gelo. Abaixo está escrito “**Zilrus** como eu o vi ontem à noite!” Se os personagens se moverem para a pequena antecâmara atrás, leia o seguinte em voz alta:

Este quarto contém uma banheira de aparência convidativa, feita de pedra. Um pouco de vapor sobe da superfície da água. Uma pequena mesa ao lado da banheira está coberta com toalhas, pincéis e outros acessórios de banheiro congelados.

A piscina é alimentada pelas fontes termais que criaram a ilha para que a água esteja

confortavelmente quente. Não há mais nada de valor ou interesse nesta sala.

12 – ANTICÂMARA

Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens entrarem nesta área:

As paredes desta sala são completamente lisas. Em frente à entrada há outra passagem, mas parece estar completamente bloqueada por uma espessa camada de gelo transparente.

A entrada para esta área é guardada por um glifo de proteção, lançado pelo clérigo cujo corpo estava envolto em gelo na área 5. A porta de gelo é sólida e não há trava - **Zilrus** derruba e recria a porta toda vez que ele entra aqui.



ARMADILHA

O glifo explode quando um humanoide se aproxima a 1,5 metros da parede de gelo causando dano tropejante a todos que estiverem a 6 metros dele.

Glifo: armadilha mágica (nível 5-10, risco leve), mecânica, gatilho de aproximação: humanoide a 1,5 metros. Alvo: área: seis metros de raio. Se um humanoide se aproximar a 1,5 metros da parede de gelo, o glifo explode. O glifo é o mesmo da magia Glifo de Proteção, na opção “runas explosivas”. A opção de dano é de 6d8 de dano tropejante. A CD da magia é 14. Assim, para encontrar o glifo a CD é 14 em um teste de Inteligência (Investigação) para quem procurar dentro da parede de gelo. Devido a natureza da própria parede, é necessário estar junto a ela para procurar o glifo. Sucesso em uma Salvaguarda de Destreza reduz o dano pela metade. Desativar o Glifo segue as regras para

dissipar magia, ou seja, usar a magia dissipar magia e ter sucesso em um teste de CD 14, pois o glifo foi conjurado como uma magia de nível 4.

Quebrar a parede de gelo tem a mesma dificuldade de quebrar as tumbas de gelo presentes no frigorífico, ou seja, com um improvável sucesso em um teste de força ou causando dano na parede: AC 17; 30 pv. Para quebrar é preciso sucesso em um teste de força CD 30.

13 – AS TUMBAS DE GELO

Zilrus mantém alguns corpos a mais em tumbas aqui. Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens entrarem nesta área:

Depois de passarem por uma passagem sinuosa, vocês se encontram em uma caverna. Parece estar mais frio do que deveria e a área é pouco iluminada com luz que parece não vir de nenhuma fonte.

Seis pedaços de gelo parecidos com caixões, cada um contendo uma figura humanoide, se projetam do chão. Gavinhas estranhas de gelo saem das paredes e do teto, às vezes se fundindo com as lajes no chão.

Envolvidos no gelo, há dois humanos, uma orc, uma ogra, um anão e uma meio-elfa. As estatísticas das tumbas são as mesmas encontradas no Frigorífico. A meio-elfa está viva e em transe, mas isso só poderá ser descoberto com o uso de algum meio mágico, como detectar pensamentos. Ela é **Cilarelis**, a esposa de **Agarathar**, e também uma **druida**. Se for libertada, no entanto, ela dificilmente será de alguma ajuda pois estará sob a condição *Atordoada* por alguns dias. Se algum personagem por acaso morreu antes desse ponto (ou um novo jogador chegou neste momento), o DM pode ter preparado algum personagem sobressalente e permitir que algum dos outros corpos esteja vivo e a disposição deste jogador.

Tesouro. Um dos humanos possui um anel de prata (no valor de 100 po), o anão possui um amuleto de ouro com o símbolo de Moradin (no

valor de 500 po), que está por baixo de sua camisa e a orc possui um estranho colar de penas que na verdade é mágico e tem as mesmas propriedades de um Diadema da Destruição (*Circlet of Blasting*).



CONCLUINDO A AVENTURA

Se os heróis conseguirem derrotar **Zilrus**, eles ainda deverão enfrentar qualquer criatura que permaneça dentro da fortaleza-iceberg. Se eles ainda não descobriram Cilarelis, ainda existe a oportunidade de localizar sua forma congelada na área 13.

Uma vez libertada de sua prisão gelada, Cilarelis levará muitos dias para se recuperar. Ela é muito grata aos personagens por libertá-la, e se **Agarathar** estiver vivo, os dois terão uma reunião comovente. Se o druida estiver morto, Cilarelis é tomada pelo pesar pelo marido perdido.

Se os personagens perguntam a Cilarelis sobre **Zilrus**, ela explica que ele era um **imótico**, um ser de gelo com um desejo estranho e compulsivo de aprender tudo sobre o mundo. No entanto, ele também era egoísta, mau e traiçoeiro. Por anos incontáveis, **Zilrus** atraiu exploradores e aventureiros para seu covil, arrancando todas as informações que pudesse. Ele mantinha um ar amigável, oferecendo comida e hospitalidade, e pedindo ao povo enganado que voltasse. Depois de alguns anos, **Zilrus** concluiria inevitavelmente que

não havia mais nada a aprender do indivíduo e o atacava - esgotando sua vítima de sua força vital. **Agarathar** seria uma de suas próximas vítimas.

Ela fica confusa com os itens aparentemente mundanos que **Zilrus** pediu para o resgate e especula que o **imótico** estava fazendo o possível para tornar o iceberg mais "hospitaleiro" para os convidados que ele atraía para dentro.

Se solicitado, Cilarelis concorda em ajudar a guiar os personagens de volta a Bethra. Se os personagens localizarem os mapas na área 10, eles poderão voltar sem se perder em duas semanas. Sem o mapa, pode levar até quatro semanas, mesmo com ela levando-os de volta.

FUTURAS AVENTURAS

Se os personagens conseguirem derrotar **Zilrus** e salvar Cilarelis, eles ainda terão que voltar para a civilização. Como alternativa, eles poderiam manter a fortaleza para si, convertendo-a em uma base de operações para novas explorações na vastidão gélida. Os vários mapas e textos que o **imótico** havia guardado sugerem tesouros e perigos ocultos que aguardam aqueles ousados o suficiente para entrar na tundra e reivindicá-los.

CONSIDERAÇÕES E AJUSTES

Esta aventura de Eric Cagle é uma aventura facilmente transformável em uma Hexcrawl ou em uma Dungeon Crawl, conforme o estilo de jogo do grupo. Se quiser criar um mapa no estilo Hexcrawl para seu grupo, use como base o mapa da aventura **IMPACTO AMBIENTAL**, adaptada no site www.meuspergaminhos.com.

Os encontros nesta aventura tendem a ser difíceis o suficiente (ou mesmo mortais) para um grupo de nono nível com 4 personagens (ou mesmo com 5). Se o grupo possuir mais personagens, ou se seu grupo tem uma boa quantidade de itens mágicos, considere usar mais algumas criaturas na fortaleza, como adicionar ursos polares com os **yetis**, um dragão de gelo jovem na área do Tunel de Ar ou algum elemental de água ou ar junto de algum grupo de mephits. Por outro lado, se o seu grupo não parecer forte o suficiente, considere usar apenas uma **salamandra de gelo** ou diminuir o número de **yetis**.

A presença de Agarathar pode ajudar o grupo em caso de necessidade. Faça com que ele tenha algumas poções de cura (umas duas é o suficiente) e também algumas magias de cura disponíveis.



ITENS E CRIATURAS

Bastão da Prisão Congelante

Bastão, raro (exige sintonia)

Este bastão, todo feito magicamente de gelo mas que nunca congela ou é incômodo ao toque exceto por uma leve sensação de frio, pode ser usado em combate como uma clava e é considerada mágica.

Este bastão possui 7 cargas. Ele recupera um total de 1d6+1 cargas a cada amanhecer, se estiver sob uma temperatura abaixo de 0° Célsius.

1 Carga – Um alvo atingido pelo bastão sofre mais 1d6 de dano gélido.

3 Cargas – Com uma ação, o usuário do bastão pode conjurar a magia Orbe Cromático em sua versão que causa dano gélido. A magia é conjurada como se fosse uma magia de 3º círculo, causando 5d8 de dano se atingir o alvo com um ataque mágico com +6 de bônus.

5 Cargas – Com uma ação, o usuário pode conjurar a magia *Tempestade Gélida* com CD 14.

7 Cargas – Um alvo atingido pelo bastão sofre 5d6 de dano gélido e deve fazer uma Salvaguarda de Constituição CD 14 ou sente seus membros ficarem mais rígidos, ficando sob a condição "Contido". Uma vez que tenha falhado nesta Salvaguarda, o alvo precisa ter sucesso em 3 Salvaguardas para deixar essa condição. Caso ele falhe 3 vezes, após a primeira falha, ele ficará aprisionado em uma Tumba de Gelo (conforme descrito na aventura) e sob a condição "Petrificado" até que a Tumba seja desfeita.



É proibida a venda deste livro.

Salamandra de Gelo

Elemental Enorme, sem alinhamento

Classe de armadura 17 (natural)

Pontos de Vida 168(16d12+64)

Deslocamento 18m, escalada 12m, escavando 12m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	7 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Salvaguardas Con +8, Sab +4

Perícias Percepção +4

Vulnerabilidade a Dano Igneo

Imunidade a Dano Gélido

Sentidos Visão no Escuro 18m, Sentido Sísmico 18m

Percepção Passiva 14

Idiomas Primordial

Desafio 9 (5000 XP)

Fúria Ardente. Quando a Salamandra sofre dano ígneo, ela automaticamente recarrega seu Sopro Congelante.

Ações

Ataques Múltiplos. Esta criatura faz cinco ataques: um com a mordida e quatro com as garras.

Garras. Arma de Combate Corpo a Corpo: +9 para acertar, alcance 3 m, um alvo. Dano: 8 (1d6+5) pontos de dano perfurante.

Mordida. Arma de Combate Corpo a Corpo: +9 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. Dano: 9 (1d8+5) pontos de dano perfurante mais 5 (1d10) de dano gélido.

Sopro Congelante (Recarga 6). A salamandra exala um vento congelante em um cone de 18 metros. Cada criatura na área deve fazer uma Salvaguarda de Constituição CD 17, sofrendo 44 (8d10) de dano gélido em caso de falha ou metade em caso de sucesso.

Imótico (Zilrus)

Elemental Grande, neutro e mau

Classe de armadura 20 (natural)

Pontos de Vida 114 (12d10+48)

Deslocamento 9 m, Natação 9m, Voo 9m (planar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	21 (+5)

Salvaguardas Constituição +9, Sabedoria +6, Carisma +10

Perícias Atletismo +9, Furtividade +8, Percepção +6

Imunidade a Dano veneno, gélido

Resistência a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos.

Imunidade a Condição exaustão, envenenado, atordoado e paralisado.

Sentidos Visão no escuro 18m, Percepção passiva 15

Idiomas Comum, Primordial, Auran, Aquan

Desafio 14 (11,500 XP)

Caminhar no Gelo. O imótico é capaz de caminhar em superfícies congeladas como se estivesse sob o efeito de a magia *escalada de aranha*.

Resistência à Magia. O imótico tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Resistência Lendária (3/dia). Se o imótico falhar em uma Salvaguarda, ele pode escolher obter sucesso no lugar da falha.

Conjuração. O imótico é um conjurador de 12º nível. A habilidade de conjuração é Carisma (CD 18 para evitar magia, +10 para acertar com ataques mágicos). O imótico pode "disfarçar-se" como a magia a vontade, conseguindo parecer-se como um humanoide de tamanho grande, médio ou pequeno.

Truques (à vontade): Ilusão Menor, Raio de Gelo, Reparar, Mensagem, Mãos Mágicas, Prestidigitação, Resistência, Toque Necrótico.

1º Círculo (4 espaços): Alarme, Misseis Mágicos, Escudo, Detectar Magia, Névoa Obscurecente.

2º Círculo (3 espaços): Alterar-se, Invisibilidade, Ver o Invisível, Chama Contínua, Lufada de Vento.

3º Círculo (3 espaços): Proteção Contra Energia, Dissipar Magia, Contramagia, Forma Gasosa, Nevasca.

4º Círculo (3 espaços): Confusão, Tempestade Glacial, Controlar Água, Porta Dimensional.

5º Círculo (2 espaços): Cone de Frio, Invocar Elemental.

6º Círculo (1 espaço): Muralha de Gelo, Esfera Congelante de Otiluke

Ações

Ataques Múltiplos: Esta criatura faz quatro ataques: um com o bastão, um com a cauda e dois com as garras.

Bastão da Prisão Congelante. Arma de Combate Corpo a Corpo: +9 para acertar, alcance 3 m, um alvo. Dano: 7 (1d6+4) pontos de dano contundente. (Ele pode escolher, se acertar, uma das ações especiais do bastão listadas acima).

Garras. Arma de Combate Corpo a Corpo: +9 para acertar, alcance 3 m, um alvo. Dano: 7 (1d6+4) pontos de dano cortante mais 7 (2d6) de dano gélido.

Cauda. Arma de Combate Corpo a Corpo: +9 para acertar, alcance 3 m, um alvo. Dano: 8 (1d8+4) pontos de dano contundente mais 7 (2d6) de dano gélido mais 14 (4d6) de dano venenoso e o alvo deve ter sucesso em uma Salvaguarda de Constituição CD 17 ou fica envenenado durante 1 hora. Se a salvaguarda falhar por 5 ou mais, o alvo fica inconsciente, por igual período, até sofrer dano ou outra criatura usar uma ação para sacudi-lo até acordá-lo.

Ações Lendárias

Zilrus pode realizar até 3 ações lendárias escolhidas entre as ações abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser realizada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Ele recupera suas ações lendárias no começo de seu turno.

Bastão da Prisão Congelante (Custa duas Ações). Zilrus pode atacar com o bastão ou usar um de seus poderes.

Truque. Zilrus conjura um truque.

Movimento. Zilrus se move usando até o máximo de seu deslocamento sem provocar ataques de oportunidade.

Runas Gélidas (Custa três Ações). Zilrus conjura uma das seguintes magias que estão inscritas em runas que ele carrega consigo, sem gastar seus espaços de magia, e somente ele consegue utilizar: Cone de Gelo, Misseis Mágicos, Invisibilidade, Esfera Congelante de Otiluke, Nevasca, Muralha de Gelo. Ele só pode conjurar uma vez cada runa por descanso longo.

Ações de Covil

Na iniciativa 20 (perdendo empates), Ziron pode usar uma ação de covil para causar um dos seguintes efeitos. Ela não pode usar o mesmo efeito duas vezes seguidas.

Convocar Mephits. O imótico faz com que 4 mephits surjam em algum lugar desocupado de seu covil.

Incitar Aliados. O imótico faz com que até 4 criaturas amigáveis a ele gastem suas reações para se moverem e fazerem um ataque com arma.

Moldar o Gelo. O imótico molda uma porção de gelo ou neve como se estivesse usando a magia “*moldar rochas*”, mas tendo o gelo como alvo da magia.

Efeitos Regionais

A região a 1,5 quilômetro do covil do imótico é envolvida por sua magia, criando um ou mais dos seguintes efeitos (que podem ser dispensados pelo imótico):

- As criaturas a até 1,5 quilômetro do covil do imótico às vezes sentem um vento gélido a subir-lhes a espinha, ainda que não esteja ventando.
- Elementais e criaturas do ártico e da tundra se sentem atraídos e dispostos a defender o território do covil com sua própria vida.
- Se uma criatura não natural do ártico ou da tundra, ou que não tenha resistência a dano gélido, passar pelo menos uma hora dentro de 1,5 quilômetros do covil, sofrerá todos os efeitos de estar em uma região de frio extremo (como descrito no *Dungeon Master Guide*, página 110).

