

Para 4 a 8 personagens dos níveis 6 a 8



Marco Volo Chegada

Por
Anthony
Pryor





Marco Volo: Chegada

por ANTHONY PRYOR

Aventura para Advanced Dungeons & Dragons

Este material, uma versão do livro *Marco Volo: Arrival*, e o Apêndice I (estatísticas da aventura para D&D 3.5) são apenas uma cortesia de suplementos da Wizards of the Coast concebido pelo site Os Últimos Dias de Glória®, portanto não é autorizado sua comercialização, somente reprodução para uso pessoal. Advanced Dungeons & Dragons, Dungeons & Dragons, D&D, Forgotten Realms e D20 são marcas registradas da Wizards of the Coast assim como personagens, cenários e outras características.

Marco Volo: Arrival foi uma publicação da TSR® ao qual se tornou um material gratuito no site da Wizards of the Coast sendo disponibilizado na seção de downloads <<http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/dnd/downloads>> estando seu conteúdo disponível para republicações segundo o FAQ<<http://www.candlekeep.com/bookshelf/downloads.htm#faq>> destes downloads. O texto apresentado aqui é uma tradução fiel ao original e as estatísticas das regras de AD&D foram padronizadas segundo os três livros básicos lançados pela Editora Abril.

O Apêndice das Estatísticas do *Marco Volo: Chegada* para D&D 3.5 tem conteúdo protegido pela Open Game License ao qual pode ser visto no final deste livro.

9455

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, e FORGOTTEN REALMS são marcas registradas pertencentes à TSR, Inc. O logo da TSR é uma marca registrada pertencente à TSR, Inc. Todos os personagens, nomes de personagens e seus aspectos distintivos são propriedades da TSR, Inc. essa é uma obra de ficção. qualquer semelhança com pessoas reais, vivas ou mortas, é mera coincidência. Random House e suas afiliadas tem os direitos mundiais de distribuição deste livro para a língua inglesa. Distribuído para as casas de livros e de hobbies no Reino Unido pela TSR Ltd. Distribuído para as lojas de brinquedos e livros regionais pelos distribuidores regionais. Este livro é protegido pelas leis de direito autoral dos Estados Unidos da América. qualquer reprodução ou uso não autorizado do material ou arte interna é proibido, sem que haja permissão expressa escrita da TSR, Inc. Copyright ©1994 TSR, Inc. todos os direitos reservados. Impresso nos E.U.A.

ISBN 1-56076-890-8

TSR, Inc.
POB 756
Lake
Geneva,
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End,
Cherry Hinton
Cambridge CB1
3LB
Reino Unido

U.S. CANADA,
ASIA, PACIFIC, &
LATIN AMERICA
Wizards of the
Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-
0707



EUROPEAN
HEADQUARTERS
wizards of the
Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

CRÉDITOS

EDIÇÃO ORIGINAL

AUTOR

ANTHONY PRYOR

PROJETO ORIGINAL DOS REINOS

ED GREENWOOD

EDIÇÃO

ELIZABETH T. DANFORTH

GERENTE DO GRUPO DE PRODUTO

KAREN BOOMGARDEN

ARTE DA CAPA

JOHN & LAURA LAKEY

ARTE INTERIOR

ELIZABETH T. DANFORTH

CARTOGRAFIA

DAVID SUTHERLAND

LETRAS

NANCY J. KERKSTRA

PRODUÇÃO

PAUL HANCHETTE

EDIÇÃO BRASILEIRA

COPYRIGHT ©

WIZARDS OF THE COAST

TÍTULO ORIGINAL

MARCO VOLO: ARRIVAL

TRADUÇÃO

RICARDO COSTA

REVISÃO

RICARDO COSTA E IVAN LIRA

ARTE INTERIOR E CARTOGRAFIA

CHARLES MICHEL DE OLIVEIRA SANTOS E ENRICO TOMASETTI

EDITORACÃO ELETRÔNICA

IVAN LIRA

Para o mestre usufruir deste livro são necessários o *Livro do Jogador*, *Livro do Mestre* e *Livro dos Monstros* de Advanced Dungeons & Dragons® (versão em português publicada pela Editora Abril). Para o Apêndice 1: Estatísticas para Marco Volo: Chegada é necessário a aquisição do *Livro do Jogador*, *Livro do Mestre* e o *Livro dos Monstros* de DUNGEONS & DRAGONS® Edição 3.5 publicados pela Devir Livraria<www.devir.com.br> e o *Expanded Psionics Handbook* (publicado pelo site nacional Dark Sun Brasil<www.darksun.com.br> sob o nome de *Livro Expandido dos Psiônicos* (srd 3.5)).

Sumário

Nossa História, Até Agora.....	5
Elenco de Personagens.....	6
Capítulo 1.....	13
O Que Há na Floresta?.....	13
Encontros.....	13
Capítulo 2.....	21
Encontrando Volo.....	21
A Fortaleza do Olho.....	22
Capítulo 3.....	26
Epílogo.....	28
O Fim do Assunto.....	29
Apêndice 1: Estatísticas para D&D	
3.5.....	30
Estatísticas.....	30
Novos Itens Mágicos.....	33
Githyanki.....	34
Notas.....	35
Open Game License.....	37

Nossa História, Até Agora

Na qual, felizmente pela última vez, o autor atualiza o leitor nesta trama, que pelas suas próprias características, vai crescendo excessivamente em complexidade.



Mm *Marco Volo: Partida*, os PJs tornaram-se conhecidos de um irritante ladino que se intitula "Marco Volo". Marco, posteriormente, provou-se ser Marcus Wands, o problemático neto de Maskar Wands, patriarca da poderosa família Wands. Preocupado com os problemas do neto, Maskar persuadiu os aventureiros a contratar Marcus como seu guia para o Vale das Sombras, para entregar uma mensagem à Lorde Mourngrym.

Sem que se seu avô ou os personagens saibam, Marcus está fugindo do mago Sabbas, de quem ele roubou um raro artefato chamado o *Olho do Dragão Rei*. Marcus colocou a culpa do crime no mal afamado Volothamp Geddarm, mas ele ainda não está livre, pois o insano Sabbas deduziu que ele (Marcus) é na verdade Volothamp. Os assassinos contratados de Sabbas agora estão em sua espreita.

O chefe destes perseguidores foi o mago-assassino Felibarr Lança Negra, que atacou o grupo assim que ele deixava Águas Profundas. Mais tarde, os PJs enfrentaram mais um dos enviados de Sabbas na Taverna do Caminho, e quase morreram nas mãos dos malignos Monges Negros em Berdusk. Salvos pela intervenção oportuna de Marcus, os PJs deixaram Berdusk e seguiram com Heino e sua Troupe Florestal, um grupo intinerante de artistas.

Um agente de Heino, Philip, o Bardo, descobriu a identidade do nêmesis de Marcus, aconselhando o bando a fugir para Cormyr. E finalmente, Marcus confessa sua verdadeira identidade.

Ao longo da Trilha da Flecha de Pedra, Felibarr e seu bando de seguidores armaram uma cilada para o grupo. Na batalha que se seguiu, Felibarr foi derrotado e seus asseclas fugiram, abrindo o caminho para se chegar ao Vale das Sombras.

O CURSO DESTA AVENTURA

Marco *Volo: Chegada* conclui a trilogia de Marco Volo. A história abre com os PJs chegando ao sul do Vale das Sombras, na companhia de Marcus Wands e da Troupe de Heino.

Aqui, Marcus insistirá em desviar o grupo para a Floresta das Aranhas, onde ele escondeu o *Olho do Dragão Rei*. Os PJs o acompanharão e o grupo poderá incluir alguns PJs do bando de Heino.

O insano Sabbas, a medida que cresce sua frustração, tornou-se mais louco do que no início da história. O mago também entrou na Floresta das Aranhas, esperando interceptar Marcus. Outros com interesses semelhantes fizeram o mesmo, em particular, o próprio ladino Volothamp Geddarm. Após sobreviver a duas tentativas de assassinato, ele está interessado em ter uma "conversinha" com Marcus.

Além de tudo isso, o *Olho do Dragão Rei* é um artefato com vontade própria, e que tem planos para Faerûn. Ele criou uma

fortaleza cristalina ao redor de si mesmo e tomou o controle das mais notáveis criaturas da Floresta, e trouxe vários assistentes extra-planares. Neste ponto, a aventura toma um estilo de jogo mais parecido com as explorações de masmorras. Entretanto, a conclusão, com a aparição de alguns deuses importantes e a revelação da linhagem e do destino de Marcus, virá como uma surpresa para os cansados exploradores de masmorras.

Uma vez que os inimigos dos PJs são colocados fora de ação, Marcus aceita que deve encarar o mundo com mais responsabilidade. O grupo viaja para o Vale das Sombras para tomar parte de uma das apresentações da Troupe e assim a aventura termina.

Outros produtos podem ser úteis para jogar *Marco Volo: Chegada*, incluindo o acessório *Terra dos Vales*, o *Livro dos Artefatos* e, é claro, o *Cenário de Campanha de FORGOTTEN REALMS*, especialmente a parte referente ao Vale das Sombras. As obras de ficção anteriormente recomendadas - *Os Três Mosqueteiros*, e os trabalhos de Karl Edward Wagner e Stephen Brust - são adequados para esta aventura. Finalmente, certos filmes como *A Princesa Noiva* (*The Princess Bride*) de Rob Reiner's e *Os Bandidos do Tempo* (*The Time Bandits*) de Terry Gilliam são ideais para entender a atmosfera. O último pode ser especialmente útil para ter idéias para o encontro H no Capítulo 1.

Elenco de Personagens

No qual o autor introduz novos jogadores em nossa trama, e renova o conhecimento dos leitores a respeito dos antigos.

Ds seguintes personagens serão encontrados no curso do jogo. Personagens recorrentes como Heino e Marcus são repetidos por conveniência, mas com uma descrição limitada, enquanto os novos personagens são descritos com mais detalhes.

MARCUS WANDS

(Também conhecido como Marco Volo)

Caótico Neutro (B), hm B6

For 11; Des 16; Con 15; Int 14; Sab 6; Car 17

Classe de Armadura: 7 (-2 ajustado com a destreza)

Movimento: 12

Pontos de Vida: 24

Número de Ataques: 1

Dano: 1d6+2 (rapieira +1)

TACO: 18

Perícias com Armas: rapieira, adaga, besta.

Perícias Comuns: Luta às cegas, dança, jogo, instrumento musical, montaria (cavalo), aptidão como marinheiro, canto.

Línguas: Comum, élfico, anão.

Itens Mágicos: Rapieira +1, botas élficas.

Magias: 1º Nível (3): *alarme*, *misseis mágicos*, *provocação*; 2º Nível (2): *abrir*, *nuvem fétida*.

Habilidades de Ladrão: EM 75; DR 35; FB 30; DL 25

Marcus foi totalmente descrito em *Marco Volo: Jornada*, e o leitor é encorajado a examinar aquele volume se desejar maiores detalhes. O descrito aqui é suficiente para lembrar ao Mestre que Marcus se acha um esperto e belo fora-da-lei, amado pelas mulheres. Na verdade ele é um cabeça dura, como todos os membros da nobre família Wands.

A vida de Marcus torna-se muito mais complicada quando em uma de suas escapadas topa com a residência escondida do louco mago Sabbas. Lá, Marcus rouba um artefato de aparência interessante do estúdio do arcano e escapa. Infelizmente, Sabbas é um mago vingativo. Ele é tão louco quanto persistente e determinado a recuperar seu tesouro.

HEINO

CB gm Ilus 8

For 10; Des 17; Con 12; Int 18; Sab 10; Car 17

Classe de Armadura: 8

Movimento: 6

Pontos de Vida: 20

Número de Ataques: 1

Dano: 1D6 (espada curta)

TACO: 18

Perícias com Armas: Adaga, espada curta.

Perícias Comuns: Lidar com animais, talento artístico, preparar bebidas, cozinhar, cavalgar (cavalo), cantar, história antiga, herbalismo, ler/escrever, religião, conhecimento arcano.

Idiomas: Comum, gnomo, élfico, anão, orc.

Itens Mágicos: Varinha da ilusão, carrilhão da abertura.

Magias: 1º Nível (5): *truque*, *transformação momentânea*, *leque cromático*, *aura esotérica de Nystul*, *força fantasmagórica*; 2º Nível (4): *borrar a visão*, *ouro dos tolos*, *criação fantasmagórica*, *invisibilidade*; 3º Nível (4): *clarividência*, *invisibilidade 3m*, *força espectral*, *forma ectoplásmica*; 4º Nível (3): *medo*, *parede ilusória*, *padrão prismático*.

Heino é cordial e, às vezes, excessivamente brincalhão. Ele considera a si mesmo como um samaritano, ajudando todos aqueles que tem dificuldades e procurando o bem estar de seus protegidos como um pai amoroso. Ele também pode ser bem sério, e não hesitará em usar quaisquer meios necessários para ajudar seus artistas e companheiros se eles estiverem em problemas.

Heino originalmente era um artista viajante, que se apresentava com seus dois irmãos. Resolveu, há cinco anos atrás, seguir por conta própria, liderando um pequeno grupo de acrobatas e mágicos gnomos. Seu bando cresceu em influência desde então, e a sua reputação como um mestre dos espetáculos se espalhou. Ele foi contactado pelos Harpistas há dois anos atrás, e trabalhou para eles na ocasião. Entretanto, ele sente que se juntar a ordem poderá limitar sua liberdade, algo que ele preza muito.

O Mestre pode permitir que Heino ou outro membro da sua troupe acompanhe o grupo na Floresta das Aranhas. Como a floresta esconde aranhas gigantes, ettercarps e outras criaturas perigosas, Heino poderá vasculhar em seu depósito de poções e tesouros mágicos para encontrar itens úteis como *poções de vitalidade*, pergaminhos contendo *neutralizar veneno* ou encantos similares, ou um *talismã de proteção contra veneno* para neutralizar o efeito de ataques tóxicos. Poções não usadas e itens mágicos permanentes devem ser devolvidos à Heino depois da aventura, se os PJs ainda o quis-



Marcus Wands

erem como amigo.

SABBAS

Caótico Mau, hm M17

For 9; Des 13; Con 5; Int 19; Sab 12; Car 3

Classe de Armadura: 0 (*Braçadeiras de Defesa*)

Movimento: 12

Pontos de Vida: 30

Número de Ataques: 1

Dano: 1d4 + veneno (adaga envenenada)

TAC0: 15

Perícias com Armas: Adaga.

Perícias Comuns: Talento artístico, etiqueta, cavalgar (cavalo), astrologia, ler/escrever, religião, conhecimento místico.

Línguas: Comum, élfico, orc, tanar'ri, yuggloth.

Itens Mágicos: *Braçadeiras de defesa* (CA 0), *robe das estrelas*, *cajado do poder*, *amuleto dos planos*.

Magias: 1º Nível (5): *Queda suave*, *mísseis mágicos* (x3), *sono*; 2º Nível (5): *escuridão* 4,5 m, *PES*, *esfera flamejante*, *névoa*, *raio de enfraquecimento*; 3º Nível (5): *dissipar magia*, *bola de fogo* (x2), *velocidade*, *imobilizar pessoas*; 4º Nível (5): *confusão*, *medo*, *tempestade glacial*, *metamorfose*, *muralha de fogo*; 5º Nível (5): *animar os mortos*, *névoa mortal*, *cone glacial*, *conjurar elemental do fogo*, *enfraquecer o intelecto*; 6º Nível (3): *concha antimagia*, *neblina mortal*, *pedra em carne*; 7º Nível (3): *dedo da morte*, *palavra de poder* (atordoar), *rajada prismática*; 8º Nível (2): *clone*, *nuvem incendiária*.

Sabbas é um mal afamado viajante dos planos, que desapareceu há alguns anos atrás. Há muito dado como morto, retornou para Faerûn depois de suas extensas viagens para dimensões alternativas, que o tornaram caótico e mau, e o levaram a completa loucura. Em suas viagens, ele obteve um importante artefato conhecido como o *Olho do Dragão Rei*. Depois de seu retorno, ele se estabeleceu na Sembia e preparava-se para usar o Olho para seus propósitos, quando foi roubado por um ladrão sortudo. O ladrão foi Marco Volo (Marcus Wands), mas Sabbas acabou convencido que o verdadeiro culpado é Volothamp Geddarm. Infelizmente para Marcus, Sabbas também se convenceu de que Marco Volo e Volothamp Geddarm são a mesma pessoa.

Sabbas ofereceu uma recompensa substancial pela captura de "Volo". Se vivo ou morto, pouco importa para Sabbas - ele pode facilmente usar o encanto *falar com os mortos* para arrancar do cadáver a informação de onde o artefato está escondido.

VOLOTHAMP GEDDARM

Caótico Bom hm M5

For 12; Des 15; Con 15; Int 17; Sab 11; Car 16

Classe de Armadura: 8

Movimento: 12

Pontos de Vida: 16

Número de Ataques: 1

Dano: 1d6 + 1 (rapieira)

TAC0: 19

Perícias com Armas: Rapieira.

Perícias Comuns: Talento artístico, preparar bebidas, dança, etiqueta, heráldica, cavalgar (cavalo), cantar, tecelagem, história antiga, ler/escrever, conhecimento místico.

Línguas: Comum, élfico, anão, halfling.

Itens Mágicos: *Broche para falar com animais* (permite comunicar-se com animais; ver suplemento *Elfos de Encontro Eterno*),

anel de resistência contra necromancia (ver suplemento *Tomo de Magias*), *botas élficas*, *bastão da detecção de inimigos*.

Magias: 1º Nível (5): *Truque*, *transformação momentânea*, *leque cromático*, *aura esotérica de Nystul*, *força fantasmagórica*; 2º Nível (4): *borrar a visão*, *ouro dos tolos*, *criação fantasmagórica*, *invisibilidade*; 3º Nível (4): *clarividência*, *invisibilidade 3m*, *força espectral*, *forma ectoplásmica*.

Um mago ladino, reconhecido por sua barba bem feita, sua boina estilosa e sua língua ácida, Volo é uma personalidade conhecida por todos os Reinos. Para fazer um breve resumo, sua tendência em revelar os segredos profissionais o coloca sempre em confusão com mercadores, magos e com os guardas. Ele escreveu uma série de obras, incluindo a popular série de guias para várias cidades e o *Guia de Volo para Todas as Coisas Mágicas*, um trabalho para levar o conhecimento sobre magia para "as pessoas comuns". A publicação deste livro foi impedida por poderosos magos, que não queriam partilhar seus segredos.

Heino

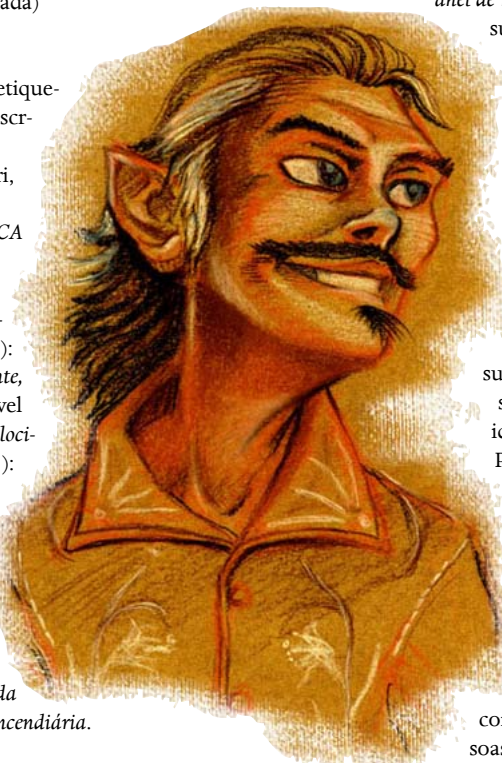
Volo permaneceu invisível no cenário de nossa história até agora. No entanto, ele sobreviveu a vários atentados à sua vida por conta do contrato de Sabbas, e sabia que não deveria ser ele o verdadeiro alvo. Ele está empenhado em resolver este mistério. Após uma extensa investigação, ele descobriu a verdadeira identidade de "Marco Volo" e resolveu discutir o assunto com Maskar Wands. Maskar, a despeito da antipatia que sente por Geddarm, está mais preocupado com a segurança do neto do que inquirir o polêmico autor sobre seus escritos e resolve explicar toda a situação.

Volothamp então usa sua rede de contatos para seguir a trilha de destruição deixada pelo grupo. Ele irá encontrá-lo na Floresta das Aranhas. Nesta aventura, Volo dará aos PJs informações vitais sobre a verdadeira descendência de Marcus Wands e alguns segredos sobre o *Olho do Dragão Rei*. E a critério do Mestre, ele acompanhará o grupo como um PNJ.

OS CAVALEIROS DA JUSTIÇA INESCAPÁVEL

Os paladinos são conhecidos por Faerûn como campeões da bondade e da justiça. Infelizmente, eles também são

Ilustração por Charles MOS



conhecidos por seguirem tão a risca os seus preceitos que nunca deixam ninguém se divertir. Os paladinos dos Vales conhecidos como os Cavaleiros da Justiça inescapável são tipicamente deste estereótipo.

Alertado pelo crescimento do mal na Floresta das Aranhas, Sir Talvis, que é o líder dos Cavaleiros, e um grupo de seus seguidores resolvem investigar. Os PJs os encontram na floresta, e eles podem esperar: os Cavaleiros farão a vida dos aventureiros mais infeliz. Eles deverão aparecer mais próximo do fim da aventura para ajudar (sem querer), mas presença deles tem o objetivo principal de enlouquecer os PJs.

SIR TALVIS

LB hm P10

For 18; Des 13; Con 15; Int 12; Sab 16;

Car 18

Classe de Armadura: 0 (-2 devido a armadura mágica)

Movimento: 12

Pontos de Vida: 60

Número de Ataques: 3/2

Dano: 1d8 + 9 (*espada larga* +5, *vingadora sagrada*, +4 pela força)

TAC0: 11 (+5 devido a arma mágica e +2 devido a força)

Perícias com Armas: Espada larga (especialista), adaga, lança de cavalaria pesada, alabarda, bordão, martelo de combate.

Perícias Comuns: Lidar com animais, forjaria, etiqueta, heráldica, cavalgar (cavalo), história antiga, ler/escrever, fazer armaduras, forjar armas.

Línguas: Comum, élfico.

Itens Mágicos: Armadura de batalha +2, *espada larga* +5 (*vingadora sagrada*).

Magias: 1º Nível (2): *Curar ferimentos leves* (x 2).

Sir Talvis é um homem incomum. Nascido na distante Chult, ele viajou por Faerûn por muitos caminhos, aprendendo diferentes estilos de lutas ao longo da jornada. De uma cultura altamente ordeira, Talvis escolheu o caminho do paladino depois de ajudar a resgatar um bando de viajantes de um ataque drow na Costa da Espada. Ele se estabeleceu nas Terras dos Vales e reuniu um grupo de paladinos e guerreiros bons e leais. Seu símbolo, uma espada sobre um fundo dourado e estrelado e sua arma, a *vingadora sagrada Lâmina Solar*, são famosos através destas regiões.

Ainda que seja admirável de muitas formas, Talvis tipifica o paladino rigoroso e inflexível. Ele não admite nenhum comportamento desleal, insiste sempre que aos inimigos deve ser dada uma chance para se render, luta "limpo" mesmo que os seus adversários batalhem desonradamente, e parece desaproveitar luxúrias ou prazeres desnecessários por parte de seus companheiros. Estes prazeres "desnecessários" incluem beber qualquer coisa que não seja água, dormir em camas, comer qualquer coisa a mais do que a ração básica, usar jóias ou roupas vistosas, cantar, dançar etc.

Sir Talvis e seus seguidores entraram na Floresta das Aranhas para tentar exterminar o mal que agora assola a região, resultado da influência maligna do Olho do Dragão Rei (ver abaixo). Os Cavaleiros irão cruzar o caminho dos PJs em várias ocasiões e, mesmo sendo uns "malas", poderão ajudar os PJs se os aventureiros estiverem em perigo e a ponto de serem subjugados.

Talvis é acompanhado por uma dúzia de paladinos e guerreiros leais, dos quais são típicas as seguintes estatísticas:

Cavaleiros da Justiça Inescapável (Guerreiros de 5º Nível):
Int Média, Tend. LB; CA 2 (Armaduras simples e Escudo),
PV 25; TAC0 16; AT# 1; Dano 1d8 (*espada longa*); TM Mu;
MO 15.



Sir Talvis

OS DRAGÕES DO VALE DA PENA

Nem todo bando de aventureiros é feito de guerreiros veteranos durões, magos experimentados, ladrões habilidosos e por assim vai. Alguns são menos impressionantes - todo mundo tem que começar de algum lugar, não é mesmo? Os Dragões do Vale da Pena são o exemplo deste último tipo, um grupo de esforçados, mas inexperientes jovens das fazendas procurando por aventuras. Eles servem para dois propósitos em *Marco Volo: Chegada* expor e irritar os PJs com suas sinceras tentativas de serem "verdadeiros" aventureiros e, mas seriamente, ser levados ao desastre e forçar aos PJs a resgatá-los. O grupo poderá ir muito longe em sua tentativa de dissuadir os

Dragões do Vale da Pena de continuar perseguindo sua profissão dos sonhos.

THERUVAN CAMPOBRANCO

LB hm G2

For 17; Des 11; Con 15; Int 10; Sab 4; Car 12

Classe de Armadura: 2

Movimento: 12

Pontos de Vida: 12

Número de Ataques: 1

Dano: 1d8 (*espada larga*)

TAC0: 19

Perícias com Armas: Machado de combate, espada larga, arco longo, faca.

Perícias Comuns: Agricultura, cavalgar (cavalo), caça.

Línguas: Comum.

Theruvan é o filho de um próspero fazendeiro do Vale da Pena. Alguns meses atrás, ele decidiu que a vida na fazenda era muito maçante, e reuniu um grupo de amigos em sua própria versão de um bando de aventureiros. Chamando a si mesmos



Ilustração por Charles MOS

de os Dragões do Vale da Pena, eles deixaram as Terras dos Vales à procura de emoção, tesouros e batalhas gloriosas. Desde então adquiriram um falso "mapa do tesouro" de um "homem de confiança", ficaram perdidos em Floresta de Velar e quase se afogaram tentando descer as corredeiras próximas as Cachoeiras da Pena.

Theruvan é um homem alto e jovem, com uma expressão vaga e um profundo desejo por romance, emoção e aventura. Infelizmente, tudo que ele conhece destas coisas vem da leitura de livros e de ouvir as lendas de bardos errantes. Ele tem pouco conhecimento real sobre onde encontrar estas coisas - ou como lhe dar com elas, quando as encontrar.

Ele poderia ser um companheiro agradável, mas Theruvan possui uma falha de caráter que reside em sua exagerada auto-suficiência e a falta de habilidade em acatar os conselhos dos outros. Apesar disto, nenhum de seus amigos foi morto por causa desta intransigência, mas isso pode ser apenas uma questão de tempo até que a inexperiência de Theruvan os leve ao desastre. Se eles desejam continuar em seus esforços para se tornarem um genuíno bando de aventureiros, Theruvan e seus seguidores precisarão de educação, monitores competentes e uma grande dose de paciência. É claro que Theruvan não admite nenhuma destas necessidades. O exemplo dado pelos PJs deve levar Theruvan a repensar sua performance como aventureiro, mas ele será muito difícil de ser persuadido. Ou

pior, ele poderá interpretar os conselhos amigos como um "ato invejoso" ou a tentativa de um dos PJ em eliminar um potencial "aventureiro rival" de sucesso.

SYDALA RIO ENSOLARADO

CB hf M1

Amada de Theruvan, Sydala aprendeu alguns encantos de sua avó, uma herbalista e sábia que vivia próximo ao Vale da Pena. Sydala é leal a Theruvan e seus companheiros aconteça o que acontecer. Ultimamente, no entanto, ela começou a nutrir algumas dúvidas a respeito de Theruvan e suas práticas. Sempre que questiona as decisões tomadas por Theruvan, ele fica enraivecido ou então muda de assunto.

DARIAL PIKE

NB hm C1

Darial aprendeu o mínimo sobre cura dos padres locais de Chauntea, e algum dia espera juntar-se a ordem desta Deusa. Enquanto isto não acontece, ele atua como um clérigo de 1º nível e em suas mãos está a responsabilidade de curar os machucados que o entusiasmo de Theruvan traz. Como Sydala, Darial começa a duvidar da competência de seu líder.

DRUVUS

N hm G1

Druvus era o melhor amigo de Theruvan na fazenda, e o seguiu a procura de aventura. Ele não é muito brilhante (de fato é um estúpido - Int 4) e defende Theruvan de todas as críticas. Ele, em sua lealdade cega, irá ameaçar bater em qualquer um que discordar de seu líder.

RYNDA SOMBRA SORRATEIRA

CN mef L1

Filha de uma família de meio-elfos, ela é a batedora e "ladina" do grupo. Ela é provavelmente a mais pragmática e inteligente membro dos Dragões do Vale da Pena, e está completamente contra Theruvan. Rynda permanece com o grupo por preocupar-se com Sydala, uma de suas melhores amigas.

A critério do Mestre, alguns outros jovens garotos das fazendas podem ser adicionados aos Dragões de Vale da Pena. A maioria deve ser de humanos de nível 0 ou guerreiros de 1º nível, apesar de outras classes também serem possíveis.

TUREKANA

Esta mulher-urso foi designada como "guardiã" da Floresta das Aranhas por Lorde Mourngrym. Ela é altamente dedicada a manter a paz na floresta, mesmo sendo um lugar perigoso e geralmente considerado como um covil de forças malignas.

Tukerana (mulher-urso): Int Excepcional; Tend. CB; CA 2; MV 9; DV 7+3, PV 45; TAC0 13; AT# 3; Dano 1d3/1d3/2d8; AE: abraço de urso de dano 2d8; DE: atingida somente com armas de prata ou armas mágicas +1 ou melhores; TM G; MO 14.

O OLHO DO DRAGÃO REI

Por fim, o maior jogador de nossa trama é na verdade um indivíduo incomum. O *Olho do Dragão Rei* é um artefato inteligente, retirado do seu plano natal por Sabbas e roubado por Marcus Wands. O seguinte trecho, escrito pelo notório mago Elminster, discute o que se conhece sobre o Olho e sua natureza:

"O *Olho do Dragão Rei* é conhecido em muitas esferas cristalinas e com muitos nomes: o Olho do Destino, o Olho do Caos, o Olho da Angústia, o Olho da Mágua, o Olho do Demônio, o Olho do Mal, o Olho das Trevas, o Olho da Noite, etc. O fato é que em parte alguma ele é conhecido como 'Olho da Felicidade' ou 'Olho da Alegria' e isso pode dizer um pouco sobre sua natureza.

Fisicamente, o *Olho do Dragão Rei* lembra uma pequena varinha ou cetro, com uma grande gema amarelada em uma de suas extremidades. Quando os poderes do artefato são ativados, a gema adquire uma abertura negra, semelhante a um olho animal, de onde origina seu nome.

O *Olho* aparentemente é possuído por uma inteligência malévola, e pode conter a essência viva de algum deus, demônio ou outro ser poderoso, aparentemente indestrutível. O *Olho* garante ao seu usuário extraordinários poderes, mas invariavelmente leva este a corrupção e a destruição. Ele atrai criaturas para servi-lo e geralmente suplanta a força de vontade de seu possuidor. Este é levado a exaustão e se submete a todos os caprichos do *Olho do Dragão Rei*.

Felizmente para Faerûn - e para toda Toril, o infame *Olho* apareceu somente em planos distantes ou em outras esferas cristalinas, e ainda não espalhou sua influência perversa sobre Faerûn. É melhor que ninguém pense em trazer o *Olho do Dragão Rei* para cá."

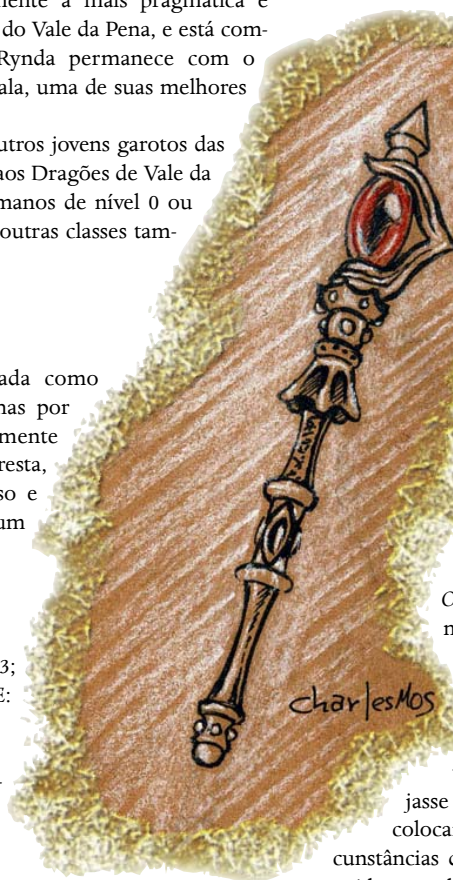
É claro que os piores temores de Elminster se tornaram realidade. Depois de encontrar o *Olho* em um mundo distante que foi arrasado, o mago louco Sabbas sentiu sua influência maligna e o trouxe a Faerûn, esperando descobrir todos os seus segredos. Tanto os planos de Sabbas quanto do *Olho* foram frustrados quando Marcus Wands roubou o artefato. Inicialmente o *Olho* não se opôs - apesar de preferir dominar um poderoso mago do que um bardo de má reputação. Entretanto, por alguma razão, o *Olho* foi incapaz de controlar Marcus. Por motivos que não se pode sondar, o *Olho* desenvolveu um medo profundo de Marcus, especialmente depois da falha ao tentar dominá-lo.

Apesar de estar escondido em uma floresta erma não ser uma situação que o *Olho* desejasse se encontrar, com Marcus longe, ele começou a colocar as coisas sobre seu controle, utilizando as circunstâncias de onde se encontrava. Ele atraiu monstros e seguidores malignos para a Floresta das Aranhas, onde Marcus o escondeu.

Enquanto a Sabbas, ele nunca foi muito equilibrado, mas o contato com o *Olho do Dragão Rei* o deixou completamente fora de controle. Ele agora está completamente louco e concentrado em seu obsessivo desejo em recuperar o *Olho*.

SEGREDOS DO OLHO

O *Olho do Dragão Rei* de fato contém a alma de um deus incrivelmente maligno e antigo, do qual o nome verdadeiro já está esquecido. Sua alcunha popular, "O Rei Dragão", vive no nome do objeto. Foi melhor que o verdadeiro nome do deus tenha sido esquecido, pois se este fosse aprendido e pronunciado, a divindade seria mais uma vez lançada sobre as esferas. Como parte de sua punição, a memória do deus ainda possui todo o conhecimento de seu nome, mas é incapaz de se liberar.



O Olho do Dragão Rei

Ilustração por Charles MOS

tar por si só ou de ajudar outros a fazê-lo.

Derrotados pelas forças do bem e da ordem, o deus era muito poderoso para ser destruído. Ele foi aprisionado no *Olho do Dragão Rei* e colocado aos cuidados dos membros da Casa Bastão Solar, os líderes da luta contra a divindade. Os deuses da ordem garantiram uma dádiva a Casa Bastão Solar - a família e seus descendentes seriam imunes ao mal do *Olho do Dragão Rei* e seu ocupante. Séculos se passaram e o *Olho* perdeu-se da família Bastão Solar, e desapareceu no espaço, levando ruína e destruição a várias esferas de cristal.

Como um Mestre alerta já deve ter deduzido, Marcus e toda família Wands são os últimos descendentes da Casa Bastão Solar, cujos sobreviventes migraram para Toril de seu mundo natal há muitos séculos atrás. A história do *Olho do Dragão Rei* e seu poder desde então permaneceram esquecidas, mas agora há uma chance do *Olho* finalmente retornar aos seus verdadeiros guardiões.

O *Olho do Dragão Rei* é um artefato, como está descrito no Livro dos Artefatos. Devido a sua influência maligna, o *Olho* não deve continuar com os jogadores após esta aventura, devendo retornar as mãos de seus guardiões de direito, que poderão dar a direção e motivação para futuras aventuras.

Nota Especial: Nenhum dos poderes listados abaixo pode ser usado por membros da família Wands. Membros desta família também são imunes a maldição do *Olho* e todos os efeitos negativos que decorrem da posse do artefato.

O *Olho do Dragão Rei* possui os seguintes poderes:

Poderes Constantes: Quando um possuidor segura o *Olho*, ganha 50% de resistência à magia e 18 em Carisma.

O *Olho* também atrai seguidores monstruosos, dependendo de quanto tempo ele está nesta esfera. Ele não atrai monstros nos primeiros três meses. De três a seis meses, ele atrai como convocar criaturas I uma vez por semana. De seis meses a um ano, ele chama criaturas como se fosse convocar criaturas II uma vez por dia. De um a dois anos, ele atrai criaturas como o convocar criaturas III uma vez por dia e por aí vai. Este efeito acontece com ou sem alguém estiver de posse do *Olho*. Se o *Olho* tem um possuidor, os monstros irão servi-lo, pelo menos até que este esteja completamente dominado pelo *Olho*. Se não houver possuidor, o *Olho* controlará os monstros.

Poderes Invocados: Quando segurado e invocado, o *Olho* permite que seu possuidor lance *dominação* três vezes por dia, e *palavra de poder atordoar*, *cegueira* ou *matar* três vezes por dia (três vezes no total, não três vezes para cada).

Poderes Aleatórios: Dois da Tabela 10: Abjurações; uma da Tabela 11: Cataclismas; dois da Tabela 12: Combate. Estes efeitos negativos ocorrem em vezes aleatórias determinadas pelo Mestre.

Poderes de Maldição: Cada mês que um personagem possui o *Olho*, ele ou ela deve fazer uma jogada de proteção contra varinha. Depois do primeiro mês, as jogadas de proteção têm uma penalidade acumulativa de -1 (é assim: alguém que tiver o *Olho* por seis meses deverá ter a penalidade de -6). Se falhar, o possuidor perde 1 ponto de Constituição. Todas as jogadas futuras continuam baseadas na penalidade progressiva, mesmo após uma falha. Uma vez que a Constituição do

possuidor tenha sido reduzida à 0, ele ou ela se transformará em um corpo sem vida e vontade, sob a completa dominação do deus aprisionado pelo *Olho*. A tendência do deus é Caótico Mau e ele não se dedica a nada além da destruição desenfreada, conquista e matanças. Somente um *desejo* ou feitiço similar pode restaurar um indivíduo em tal estado.

Maneiras Sugeridas para Destruição: O *Olho* é provavelmente indestrutível, mas se pode cogitar removê-lo para um lugar que não ameace o Plano Material Primário. Tais lugares incluem o Plano Material Negativo, ou as profundezas de planos inacessíveis como Baator e o Abismo. Infelizmente a possibilidade dele ser encontrado por um ser poderoso e usado para a destruição e conquista, ou que o deus seja libertado, ainda existirá, e provavelmente o melhor que se pode fazer é deixar o artefato nas mãos dos Wands.

A única maneira definitiva de destruir o *Olho* é subjugar o deus que existe dentro dele e destruí-lo. Isto é uma tarefa muito difícil e é melhor que isto não seja tentado tão cedo.

OS ALIADOS DO OLHO

Muitas criaturas se uniram as forças do *Olho* na Floresta das Aranhas - algumas voluntariamente, algumas através da compulsão mágica provocada pelo artefato. Estes aliados e escravos mais prováveis de serem encontrados pelos PJs estão listados abaixo.

THANDRAXX

Esta poderosa lich habita a Floresta das Aranhas há séculos, e tornou-se ciente da presença do *Olho* quando Marcus o escondeu por lá. Muito poderosa para ser dominada pelo *Olho*, Thandraxx resolveu tornar-se sua aliada, esperando usá-lo mais tarde para seus próprios planos de poder e conquista.

Desde então, ela tem sido uma valiosa aliada, mesmo que esteja começando a se perguntar sobre as verdadeiras intenções do *Olho*. Se ela vislumbrar que o *Olho* pretende espalhar a destruição indiscriminadamente, Thandraxx irá se voltar contra seu aliado. Não que haja intenções nobres de sua parte, mas porque ela deseja ter poder para controlar e conquistar - não para a destruição total. Além disto, ela realmente não quer nenhuma competição.

Thandraxx (lich): Int Supra-Gênio; Tend. NM (L); CA 0; MV 6; DV 12; PV 55; TAC0 9; AT# 1; Dano 1d10; AE: Ver Livro dos Monstros; DE: Atingido apenas por armas mágicas +1 ou melhores, imunidades a feitiços (Ver Livro dos Monstros); TM M; MO 18.

Magias: *armadura arcana*, *mísseis mágicos* (x2), *sono*, *cegueira*, *esfera flamejante*, *raio de enfraquecimento*, *névoa fétida*, *bola de fogo* (x2), *velocidade*, *meteoros instantâneos de Melf*, *confusão*, *porta dimensional*, *medo*, *tempestade glacial*, *névoa mortal*, *enfraquecer o intelecto*, *teleportação*, *muralha de ferro*, *desintegração*.

ETTERCARPS

Muitos bandos destas tolas criaturas caíram sobre o controle do *Olho* e servem com seus músculos como reforço na floresta. Eles andam em grupos maiores do que o normal e infes-

taram a floresta com suas infames armadilhas: teias, poços, cadafalsos e por aí vai. Nas profundezas da floresta, os ettercarps irão espreitar o grupo, até que um ou mais personagens caíam em uma armadilha. Então eles atacam, usando seu veneno para incapacitar todos que não estiverem capturados.

Ettercarps: Int Baixa; Tend. NM; CA 6; MV 12; DV 5; PV 30; TAC0 15; AT# 3; Dano 1d3/1d3/1d8; AE: Veneno; DE: Armadilhas; TM M; MO 13.

OS NOBRES CAVALEIROS

Este é o codinome de um dos mais peculiares bandos de goblins da Floresta das Aranhas, e um dos maiores. Seu rei, Artemis, aparentemente leu muitos romances de literatura humana antes de decidir colocar este nome em seu grupo. Rei Artemis foi facilmente dominado pelo *Olho do Dragão Rei*, e imediatamente colocou toda sua tribo a disposição do artefato. A maioria dos outros cavaleiros se uniu a ele com entusiasmo. Eles estão espalhando a devastação na floresta desde então.

Os Cavaleiros usam trajes pouco comuns - para goblins, é claro. Usam roupas no estilo humano, com chapéus finamente emplumados, túnicas de cetim ou veludo, com colares, botas e cinturões. A maioria destes itens foi pilhada de viajantes e não se ajustam perfeitamente. Os Nobres Cavaleiros também falam em um estilo pomposo e pseudoliterário e imitam os modos de almofadinhas, duelistas e aventureiros. Um diálogo típico dos Cavaleiros inclui:

"Ó escudeiro! Tome cuidado!"

"Fique e lute como um homem, covarde!"

"Isto é o melhor que pode fazer, faroleiro?"

"Ha! Você pensa que estou com medo? Bem, pense novamente meu amigo"

"Você matou meu pai; prepare-se para morrer."

Os Nobres Cavaleiros são guerreiros relativamente honrados. Eles evitam usar arcos e outras armas de projéteis, preferindo cruzar espadas com seus oponentes e testar suas perícias. Eles, todavia, mantêm muitas das tradicionais táticas goblins, incluindo emboscadas e ataques sorrateiros.

Nobres Cavaleiros (goblins): Int Baixa/ Média; Tend. LM; CA 6; MV 6; DV 1-1; PV 5; TAC0 20; AT# 1; Dano 1d6; TM M; MO 10.

Guarda Costas: Int Média; Tend. LM; CA 5; MV 6; DV 1+1; PV 7; TAC0 19; AT# 1; Dano 1d8; TM M; MO 13.

Rei Artemis: Int Média; Tend. LM; CA 4; MV 6; DV 2; PV 12; TAC0 19; AT#1; Dano 1d8; TM M; MO 13.

GITHYANKI

O *Olho do Dragão Rei* usa um número destas criaturas, normalmente encontradas no plano astral, como guarda costas. Nominalmente leal à misteriosa Rainha Lich, estes githyanki estão quase que completamente sob o controle do Olho e o serve sem questionamentos. Estes githyanki que podem ser encontrados têm as seguintes estatísticas.

Githyanki Guerreiros: Int Excepcional; Tend. LM; CA 3; MV 12; DV 3; PV 20; TAC0 18; AT# 1; Dano 2d4 (espada bastarda usada como de duas mãos); TM M; MO 13.

Githyanki Mago: Int Gênio; Tend. LM; CA 10; MV 12; DV 4; PV 12; TAC0 19; AT# 1; Dano 1d6 (cajado); TM M; MO 13.

Magias: *misseis mágicos (x2), muralha de névoas, escuridão (4,5 m), invisibilidade.*

Githyanki Guerreiro/Mago: Int Excepcional; Tend. LM; CA 4; MV 12; DV 4; PV 24; TAC0 17; AT# 1; Dano 2d4 (espada larga); TM M; MO 13.

Magias: *misseis mágicos (x2), sono, pirotecnia, teia.*

Githyanki Sargento: Int Excepcional; Tend. LM; CA 2; MV 12; DV 6; PV 40; TAC0 15; AT# 1; Dano 2d4 (espada larga); TM M; MO 14.

Githyanki Bruxo: Int Gênio; Tend. LM; CA 10; MV 12; DV 6; PV 20; TAC0 19; AT# 1; Dano 1d6 (bordo); TM M; MO 14.

Magias: *armadura arcana, misseis mágicos, força fantasmagórica, sono, raio de enfraquecimento, névoa fétida, bola de fogo, velocidade.*

Githyanki Cavaleiro: Int Excepcional; Tend. LM; CA 0; MV 12; DV 8; PV 50; TAC0 13 (+3 devido à arma); AT# 3/2; Dano 2d4 (espada bastarda de prata +3 usada com duas mãos); AE: poderes de paladino; TM M; MO 17.



Thandrax

Capítulo I

No qual os nossos cansados heróis se aproximam da segurança do Vale das Sombras. Infelizmente, profundos rumores os induzem a abandonar esta rota, e entrar nas horríveis profundezas da Floresta das Aranhas. Pelo caminho, os perigos da Floresta se manifestam. Jovens e sinceros, mas relativamente irritantes, que se dizem aventureiros são encontrados e nós descobrimos porque ninguém gosta de paladinos. O pouco de comida que é consumida é de uma qualidade somente razoável.

Marco Volo: *Chegada* começa imediatamente depois da luta final do grupo com Felibarr Lança Negra. Os PJs, junto com Marcus Wands e a Troupe Florestal de Heino, estão no Atalho das Sombras, dois ou três dias de cavalcada ao sudeste do Vale das Sombras. O próximo movimento deve ser em direção à Floresta das Aranhas, aproximadamente um indo para o norte. Se os jogadores escolherem ir diretamente à Floresta, ótimo. Se o grupo debater seu próximo passo, Marcus falará.

"Com licença," Marcus diz, "mas aquela varinha que eu roubei de Sabbas está na floresta ao norte daqui. Se nós formos lá pegar, nós podemos devolvê-la. Assim, talvez, Sabbas mande embora seus cães de caça."

Isto deve ser o suficiente para mandar o grupo para a Floresta das Aranhas. Se os aventureiros pedirem ajuda a Heino, ele responderá que sua tropa deve estar no Vale das Sombras para uma apresentação e que não deseja por em risco as famílias e não combatentes de seu grupo na Floresta das Aranhas. Se o Mestre escolher, Heino pode permitir que um ou mais membros de sua tropa se voluntariem para acompanhar os aventureiros na floresta. Estes indivíduos podem ser escolhidos dos PNJs listados em *Marco Volo: Jornada*. O próprio Heino pode acompanhar o grupo, temporariamente transferindo o comando da tropa para Ina ou Philip, o Bardo, quando os artistas forem para o Vale das Sombras.

O QUE HÁ NA FLORESTA?

A Floresta das Aranhas nunca foi um lugar dos mais agradáveis em seus bons tempos e nestes últimos dias está ainda pior. Depois de roubar o *Olho do Dragão Rei*, Marcus o escondeu nas profundezas da floresta. Lá, aquela malévola inteligência começou seu trabalho, atraindo muitas das poderosas entidades da área e construindo um grande emaranhado treliçado de cristais em volta dela. O *Olho* tem a intenção de cada vez controlar mais vítimas e tornar-se a força mais destrutiva de toda Faerûn.

Muitos bandos de goblins e ettercarps servem o *Olho*, bem como a lich Thandraxx, que é muito forte para ser escravizada pelo artefato. A lich oferece uma aliança de conveniência, e poderá se voltar contra o *Olho* quando seus verdadeiros planos ficarem evidentes. Releia o Elenco de Personagens para detalhes sobre estes e outros aliados do *Olho*.

Os planos do *Olho* estão em um estado inicial de desenvolvi-

mento, mas é intenção do artefato alimentar os conflitos sociais e políticos nas Terras dos Vales, enquanto posiciona suas forças. Assim, mais tarde, poderá derrotar seus exércitos em uma campanha de conquista. Quem irá vencer o conflito não importa - a única intenção do maligno *Olho* é espalhar a destruição e a carnificina; vitória ou derrota não importam.

O mal crescente na floresta não ficou oculto das autoridades locais. As Terras dos Vales são lar de heróis aposentados, aventureiros ambiciosos e bem feitos de todos os tipos. Foi uma questão de tempo até que alguém começasse a investigar os rumores do surgimento de um novo tipo de mal na Floresta das Aranhas. Atualmente, os Cavaleiros da Justiça Inescapável, uma fraternidade de dedicados (e às vezes irritantes) paladinos, estão na floresta procurando a fonte do mal. eles estão muito perto de cruzar caminhos com os PJs.

ENCONTROS

O Mapa 1 (pág 15) mostra a Floresta das Aranhas e seu entorno. Os seguintes encontros tomarão lugar em vários pontos por toda a floresta como indicado a seguir.

A. Rumores (pela estrada)

À medida que o grupo segue a estrada em direção a Floresta das Aranhas, eles encontram um grupo de viajantes. Assim que o grupo se aproximar, leia o seguinte:

À frente na estrada vocês vêem um pequeno grupo de viajantes. Há uma carroça mercante carregada de produtos, dois jovens clérigos montados em pôneis e vários camponeses a pé. O mercador, um homem robusto de meia-idade, saúda vocês.

"Olá!", ele diz. "Estão indo para o Vale das Sombras? Eu teria cuidado se fosse vocês."

Se os personagens começarem uma conversa com os viajantes, eles saberão alguns destes rumores:

- Goblins e outras criaturas estão atacando em volta da Floresta das Aranhas.
- Um bruxo maligno ou lich ocupou a Floresta das Aranhas com a intenção de conquistar a Terra dos Vales.
- Uma fortaleza inteiramente feita de ossos humanos e élficos se formou no meio da floresta.
- Vários bandos de aventureiros entraram na floresta procurando a fonte do mal, mas nenhum retornou.
- Um grupo de poderosos paladinos foi até a floresta.

Os rumores podem ser repetidos por qualquer um dos PNJs e podem variar em pequenos detalhes. Alguns PNJs podem até

discutir sobre os rumores: "Eles dizem que há um lich na floresta!", "Não! É um feiteiro mais poderoso que o próprio Bastão Negro", "É um lich, estou lhe dizendo!", "Estou cheio disto" e por aí vai.

O encontro irá terminar quando o grupo de bem intencionados, mas não desavisados, aventureiros chegam na Floresta das Aranhas.

B. Evidência do que foi dito (próximo à floresta)

Quando os PJs se separam da caravana de Heino e deixam a estrada, aproximam-se da floresta cuidadosamente. Aqui os aventureiros encontrarão sinais de batalha. Leia o seguinte:

Perto de um pequeno agrupamento de árvores vocês vêem uma trilha na grama que está escurecida e descolorida. Quando se aproximam, vocês vêem vários cadáveres que jazem no solo. São dez corpos humanos e quatro cavalos, todos mortos, atingidos por flechas e cortados por adagas ou espadas curtas. Armaduras e armas foram aparentemente retiradas das vítimas, mas algumas espadas quebradas e lanças partidas ainda estão pelo chão. Você vê uma poça de sangue goblin, mas não há corpos destes.

Uma inspeção do campo de batalha irá revelar muitos rastros de goblins, cavalos e humanos. Existem também algumas pegadas estranhas e não identificáveis - que são dos vários githyanki que acompanharam o grupo de goblins. Rastreadores peritos poderão recriar o cenário da batalha: os humanos montados em cavalos foram emboscados por goblins ocultos nas copas das árvores, que dispararam uma chuva de flechas. Então as criaturas deixaram seu esconderijo e atacaram. Existem evidências de fogo e que feitiços mágicos destrutivos, como *misseis mágicos*, tenham sido usados. Os corpos dos viajantes foram completamente pilhados e não há nenhuma pista dos goblins. Não existe nenhum equipamento útil.

C. A Cabana do Lenhador (borda da floresta)

Na borda da Floresta das Aranhas, o grupo vê outro local de tragédia.

Vocês vêem as ruínas fumegantes de uma cabana feita com troncos de madeira, lar de um lenhador ou caçador. Flechas estão espetadas nos troncos, a casa foi saqueada e a pequena construção foi reduzida a pedaços. Vocês vêem dois cavalos e uma vaca mortos nas ruínas de um curral. A família que antes vivia ali - uma mulher, seu marido e um filho adolescente - jazem, próximos, cortados pelas lâminas dos inimigos. A mulher move-se com dificuldade - ela ainda está viva.

A mulher está reduzida a -9 pontos de vida, e irá morrer em uma rodada a menos que sejam prestados primeiros socorros ou que feitiços de cura sejam administrados. Se ela for curada, ela irá contar a seguinte história.

"Foram goblins", a mulher diz, com a voz carregada de dor. "Eles normalmente ficavam nas profundezas da floresta - e não nos atacavam. Às vezes até negociávamos com eles. Mas eles nos atacaram. Estavam vestindo roupas estra-

nhas - como nobres pomposos. E eram acompanhados por algumas criaturas que nunca vi antes - altas, pálidas e em estranhas armaduras. Roland tentou expulsá-los, mas eles atiraram flechas - oh, deuses...eles mataram todos e destruíram a casa..."

A mulher, cujo nome é Elseth, irá se recobrar se receber cuidados, mas deverá ser enviada para o Vale das Sombras. Se os PJs retornarem até a estrada, irão encontrar um grupo de viajantes dispostos a escoltar Elseth para a Terra dos Vales. Os aventureiros podem também deixá-la aqui sob os cuidados de um PNJ ou dois, ou (se eles não tiverem o menor cuidado) mandá-la de volta à estrada por sua conta própria. Ela irá sobreviver de qualquer forma, todavia um tratamento melhor deverá trazer aos PJs alguns pontos de experiência, a critério do Mestre. Do mesmo modo, um comportamento insensível deverá induzir o Mestre a penalizar os PJs.

Os seguintes encontros ocorrem após o PJs entrarem na Floresta das Aranhas. Genericamente falando, os eventos podem ocorrer na ordem que o DM desejar. Entretanto, o capítulo deverá terminar com a descoberta da fortaleza de cristal do Olho.

D. Espiões na Floresta

Ao critério do Mestre, os PJs podem ter alguns encontros convencionais para fazer as coisas começarem a acontecer quando entrarem na floresta. Depois de mais ou menos uma hora de viagem, eles irão ter o seguinte encontro.

Peça para que um dos PJs faça um teste de Inteligência. O Mestre pode fazê-lo para os membros PNJs do grupo se desejar. Aqueles que tiverem sucesso poderão ver um pequeno grupo de humanóides escondidos em uma moita a frente do grupo. Eles são batedores da tribo de goblins Nobres Cavaleiros, e tem ordens de observar, mas não entrar em combate. Se eles descobrirem que foram observados, os goblins irão fugir. Eles podem escapar ou não, a critério do Mestre, mas se capturados irão dizer somente que são Nobres Cavaleiros e que observam os intrusos que penetram em seus domínios.

Se ninguém vir os goblins, os membros do grupo podem ouvir os batedores como se eles tivessem feito um ruído sob os arbustos. Neste caso, o grupo será incapaz de persegui-los antes que os goblins desapareçam.

E. Os Dragões do Vale da Pena

Theruvan Campobranco e os Dragões do Vale da Pena ouviram rumores que um grande mal e grande tesouro estão na Floresta das Aranhas. Temendo perder o controle de "seu" bando de aventureiros, Theruvan os lidera para as profundezas da Floresta, ignorando o perigo. Os PJs encontram os Dragões em um momento de repouso e descobrem as deficiências de seus procedimentos para acampamentos. Leia o seguinte em voz alta.

À frente, vocês vêem uma figura humanóide. Vocês se movem mais perto e a figura não responde. Vocês identificam que se trata de um jovem homem que traja uma armadura descombinada, feita de várias peças, e armado com uma espada larga. Ele está encostado em uma árvore, com os olhos fechados. Vocês o ouvem roncar.

O humano é Druvus, supostamente de guarda, mas na verdade aproveitando a oportunidade de tirar uma soneca. Os PJs têm várias opções. Se acordarem Druvus, ele imediatamente sacará sua espada e dirá que os PJs são seus prisioneiros. Se os personagens resolverem ir com ele, os levará ao seu acampamento, onde encontrarão Theruvan e os outros Dragões do Vale da Pena, como descrito abaixo.

Se os PJs apenas ignorarem Druvus, e continuarem seu caminho, ele acordará e, em um salto, gritará "Orcs! Goblins! Ajudem-me! Às armas!". Isto levará Theruvan e os outros Dragões do Vale da Pena a deixarem seu acampamento e irem imediatamente lutar contra os PJs.

Depois que se convencer que os PJs não são orcs, goblins, demônios ou outras criaturas malignas, Theruvan tentará tomar a iniciativa, dizendo alguns dos seguintes comentários aos PJs.

"Quem são vocês e o que estão fazendo aqui? Sabem que existe um terrível mal nesta floresta?"

"Vocês devem ser mais cuidadosos. Nós quase matamos todos vocês."

"Vocês deviam deixar a exploração desta floresta para nós, aventureiros experimentados. Este trabalho é muito perigoso para amadores."

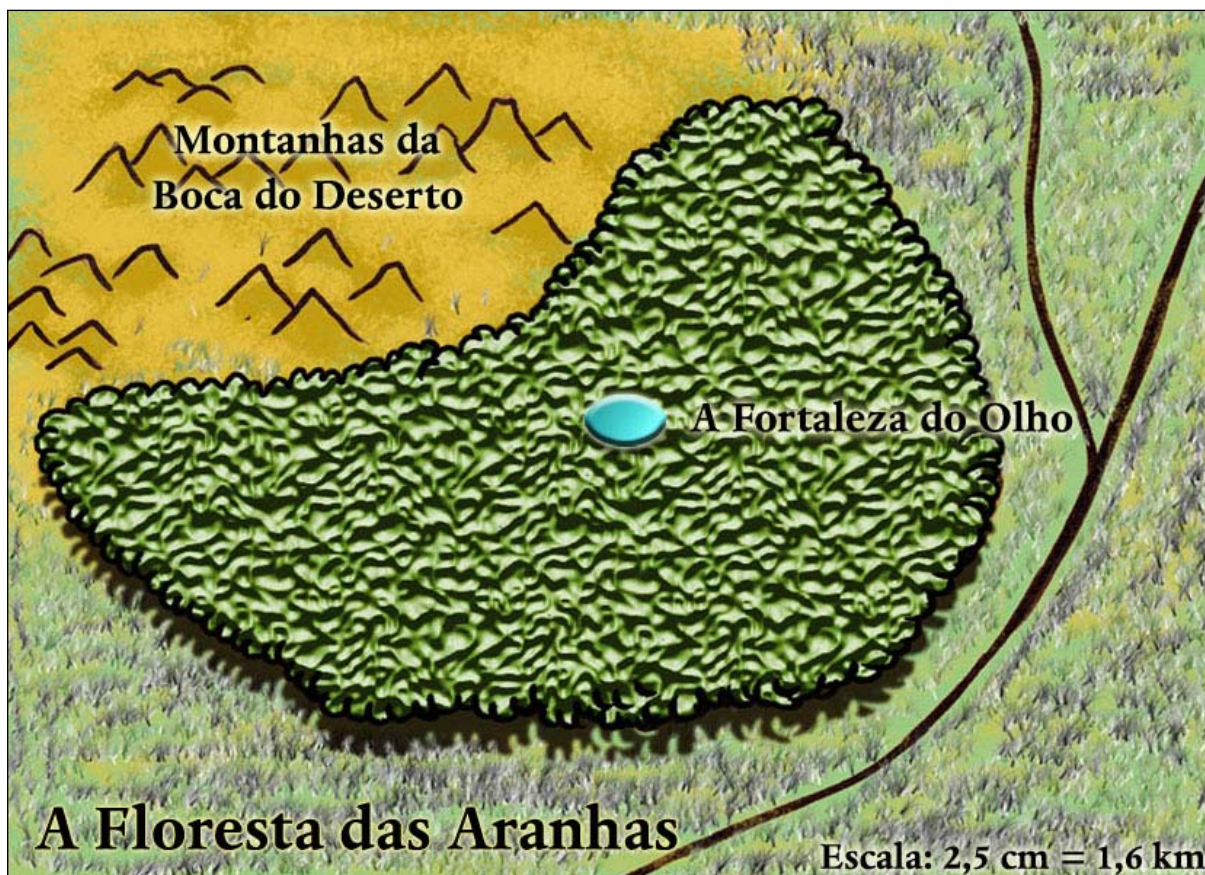
"O que você está sugerindo? É claro que nós somos aventureiros experimentados. O que você pensa que somos? Um bando de garotos da fazenda?"

"Olhe, eu já estou ficando um pouco cansado de sua atitude de superioridade! Porque não nos deixam sozinhos?"

Theruvan fica cada vez mais agitado à medida que fica mais óbvio que ele é, de fato, um inexperiente rapaz da fazenda que não sabe muito bem o que está fazendo. Se questionado sobre o "mal" na floresta, ele será vago e evasivo, já que realmente não sabe o que é. Ele acha que deve ser um lich, ou talvez um dragão.

Os outros Dragões do Vale da Pena reagem de várias formas. Sydala primeiramente concorda com Theruvan, mas sugere que ele ouça os PJs e reconsidere ir para a perigosa floresta. Darial permanece quieto, mas parece preocupado. Druvus concorda com tudo que Theruvan diz, balançando entusiasticamente sua cabeça para as palavras do seu líder, e contestando qualquer coisa que o grupo disser. Às vezes, mesmo Theruvan pedirá que Druvus fique quieto. Rynda olha com desgosto, e termina dizendo a Theruvan que ele é um completo idiota.

O que acontecerá com os Dragões do Vale da Pena depois ficará a cargo do Mestre, e dependendo de sua decisão estes inexperientes aventureiros poderão se juntar ao épico vivido pelos PJs. Theruvan pode decidir que a expedição à Floresta das Aranhas é um erro e liderar seus amigos de volta para casa, ou o mestre pode adiar a decisão fazendo com que os Dragões se separem dos PJs e não sejam mais vistos nesta história. Os Dragões podem repetidamente se mostrarem para aborrecer o grupo com intervenções fora de hora, ou talvez sejam detidos pelos Cavaleiros da Justiça Inescapável, ou aprisionados na Fortaleza do Olho, precisando ser resgatados.



F. Os Cavaleiros da Justiça Inescapável

Sir Talvis e seu bando de paladinos fanáticos entraram na Floresta das Aranhas e gastaram muito tempo batalhando contra goblins, githyanki, ettercarps e outros membros do séquito do *Olho*. Compreensivelmente, eles estarão de guarda e alerta, e serão fanáticos na perseguição da lei e justiça em qualquer situação. Quando eles encontrarem o grupo, irão fazer com que os PJs fiquem pressionados pelas perguntas que irão fazer.

O encontro ocorrerá após um momento de batalha - depois de uma luta ou quando os aventureiros estiverem acampando. O Mestre poderá fazer um teste de Inteligência ou Ouvir Ruídos para detectar a aproximação dos cavaleiros, mas o evento ocorrerá independentemente da reação dos PJs. Leia o seguinte para os jogadores:

Uma figura alta, coberta da cabeça aos pés por uma armadura brilhante aparece por detrás das folhagens. Ele carrega uma grande espada prateada preenchida com runas angulares. Ele levanta o visor de seu elmo, revelando uma expressão de determinação ferrenha. Muitos outros guerreiros aparecem, cada um deles com uma aparência semelhante.

"Quem é você?", o homem pergunta. "E qual seu interesse neste covil do mal?"

Se os PJs atacarem, eles terão uma séria batalha em suas mãos. As estatísticas para Sir Talvis e a dúzia de paladinos e guerreiros que o acompanham podem ser encontradas na seção Elenco de Personagens. De qualquer forma, é provável que, após as dicas sobre a aparência e a declaração de Talvis, os PJs não iniciem um combate.

Os Cavaleiros da Justiça Inescapável estão na floresta para destruir a fonte do mal e estão inteiramente convencidos que os deuses estão do seu lado. A ausência de qualquer indivíduo com tendência maligna no grupo dos PJs não significará nada para eles - que sabem que qualquer um pode ser corrompido pelas forças do mal.

Devido a isto, eles pressionarão o grupo, questionando intensamente os personagens sobre suas experiências desde que entraram na floresta, e, em primeiro lugar, sobre seus motivos para estarem lá. Eles se recusarão a dar informações sobre suas próprias explorações e, em vez disso, dizem aos personagens que se eles não quiserem ser considerados parte do mal na floresta, devem deixá-la imediatamente. Comentários adequados aos cavaleiros incluem:

"O que poderia trazer vocês a este lugar, a não ser vir praticar o mal?"

"Vocês são aliados das forças malignas desta floresta? Que poderes elas exercem sobre vocês?"

"Porque devemos acreditar em vocês? Mesmo o mais forte dos corações pode ser corrompido pela maldade!"

"O que vocês estão escondendo? Sua laia não poderá escapar por muito tempo da luz radiante da verdade!"

"Somente os tolos ou aliados das trevas ainda permanecem nesta floresta. Em que categoria vocês se enquadram?"

"Que manifestações do mal vocês têm visto aqui? Falem somente a verdade, ou enfrentem as consequências!"

Se algum membro do grupo revelar a verdadeira missão - localizar e recuperar o *Olho do Dragão Rei*, os paladinos não acreditarão (a escolha mas fácil para o Mestre), ou irão exigir serem levados imediatamente até o *Olho*, onde então irão decidir o que fazer com o artefato. A segunda alternativa é uma artimanha. Talvis irá insistir em ter a liderança do grupo, e isso pode se tornar uma dor de cabeça para ele. A melhor maneira dele sair desta confusão é separar, mais tarde, os Cavaleiros dos PJs durante uma batalha, deixando os personagens por sua conta própria novamente. Finalmente, os cavaleiros podem simplesmente decidir que os PJs são ferramentas do mal e atacarem, o que irá resultar em um desagradável combate. Isso pode ser uma boa oportunidade para reduzir as forças caso o grupo seja muito poderoso.

G. O Bobo

Algumas semanas atrás, um grupo de caça da nobreza sem-biana entrou nas florestas para caçar monstros. Nos dias que se passaram, os pomposos e arrogantes nobres é que foram reduzidos à animais aterrorizados e caçados, atacados pelos Nobres Cavaleiros pelos githyanki, ettercarps, aranhas gigantes e outras ameaças da floresta. O único e solitário sobrevivente foi um bobo-da-corte chamado Yulf, que vagou perdido pela floresta. Não que isto fizesse muita diferença - a sanidade de Yulf foi abalada, e ele tem somente uma vaga lembrança de tudo o que aconteceu a ele. O encontro do grupo com Yulf ajudará a aumentar a percepção da dificuldade e do mal-estar que emana da floresta e de suas ameaças malignas. Leia o seguinte em voz alta.

De uma moita próxima vocês ouvem uma aguda e alta gargalhada e um ruído estranho.

"Isto sou eu!", grita uma voz intercalada com risadinhas. "Sou eu aqui. Eu estou aqui para fazer você gargalhar e dar cambalhotas de alegria! Eu não sou engraçado? Eu não agrado você? Agradar o Mestre é o maior desejo de meu coração. Sinta-se livre para me bater. Se minhas cambalhotas e palhaçadas não atenderem sua expectativa, posso ser seu servo em todas as outras coisas!"

O grupo provavelmente irá querer investigar. Se eles não o fizerem, Yulf irá segui-los sorrateiramente, os enchendo com comentários similares, atraindo monstros e sendo um transtorno para o grupo.

Se os personagens se aproximarem e tentarem desentocar Yulf da moita, leia o seguinte.

Com a agitação e o ruído de galhos quebrando, uma figura emerge da moita. É um humano - sujo, ferido, com os olhos esbugalhados e ar de faminto. Ele parece ser um homem, mas não se pode ter certeza. Ele está vestido em trapos imundos que um dia foram ricas vestimentas. Sobre sua cabeça há o que restou de um chapéu de três pontas, sujo e estragado, que ainda mantém atado um guiso de metal brilhante, que contrasta com o aspecto sujo do humano. Em uma de suas mãos, ele carrega um pequeno cajado com uma face humana entalhada, que sorri comicamente.

"Eu sou Yulf!", ele declara, com os olhos virando de um lado para o outro. "O melhor bobo-da-corte de toda a Sembia! Eu sei disso, pois meu mestre sempre me diz. Parece que perdi meu mestre. Ele estava um pouco distraído da última vez que eu o vi. Eu acho que é porque ele perdeu sua cabeça: ela sumiu. Seu amigo, Sir Marvol parecia triste também..."

Você não os viram, viram?

Tentativas de conversar racionalmente com Yulf somente levarão a mais absurdos sem sentido. Ele é incapaz de pensamentos racionais na condição atual. Ele irá nomear vários amigos e companheiros, perguntado aos personagens se eles os conhecem. Ele começará a balbuciar algo sobre os "pequenos cavaleiros" que tinham uma desavença com Sir Marvol e com o mestre de Yulf, Barão Grunder. Ele também mencionará aranhas, "grandões" (ettercarps), e "aqueles magrinhos engraçados" (os gythyanki). Tudo que ele falar, no entanto, dará muito pouca informação útil.

A loucura de Yulf é tão severa que somente um feitiço clerical de cura ou similar o poderá curar - um feitiço de um nível que pode ser muito elevado para o nível dos aventureiros. Se tratado, entretanto, ele irá recuperar sua racionalidade, apesar de jamais voltar a ser o bobo de coração leve que já foi um dia. Se for curado, Yulf falará ao grupo sobre o desastre na floresta, e sobre como os seus companheiros foram pegos um a um pelos goblins, githyanki, ettercarps e outras criaturas, e como ele vagou pela floresta por dias, como um sobrevivente solitário. Curado, Yulf pode servir como um membro PNJ do grupo, agindo como um ladrão de 1º nível.

Se ele não for curado, Yulf irá ficar com o grupo somente se fisicamente contido, ou levado inconsciente, ou incapacitado de outra maneira. Se não for, ele irá finalmente pular e correr para dentro da floresta. O Mestre pode fazer com que os personagens encontrem Yulf ao deixarem a floresta e o levem para o Vale das Sombras para ser curado, ou apenas decidir que ele desapareceu para nunca mais ser visto novamente.

H. O Ataque (mais ou menos) de Sabbas

O Mestre deve lembrar-se do maligno mago Sabbas e imaginar o que ele esteve fazendo enquanto todos os outros eventos aconteciam. Insano e frustrado depois da falha de muitos de seus agentes em capturar Marcus, ele seguiu a trilha de Felibarr Lança Negra até o local da batalha com os aventureiros. De lá, ele rastreou o grupo até a Floresta das Aranhas. Mesmo com sua demência, Sabbas é ainda um oponente mortal, até para os vários ettercarps, aranhas gigantes, e outras ameaças da floresta que acabou descobrindo, para infelicidade destas.

Como Sabbas desempenhará um importante papel no confronto final com o *Olho do Dragão Rei*, seu contato com os PJs deve ser limitado, mas deve fazer os jogadores ficarem nervosos. Primeiramente, ele irá enviar um número de duplicatas ilusórias de si mesmo para vagar pela floresta, murmurando "Devolvam o que você roubou! Entregue aquilo que não é seu por direito. Tragam de volta para mim ou serão destruídos!" e outras coisas do gênero. Estas duplicatas equivalem a criação fantasmagórica, exceto que elas são "automáticas", e vagam sem que Sabbas precise se concentrar nelas. O grupo irá ver uma ou mais de uma destas duplicatas e, com alguma atmosfera de interpretação criada pelo Mestre para valorizar esta

experiência, devem sentir um pouco de medo quando suas armas de longa distância, encantos baseados em projéteis e outros similares forem inefetivos.

Para complicar as coisas, Marcus irá ficar em pânico ao primeiro sinal da duplicata, gritando "É ele! Ele veio para me matar!" Marcus entrará em desespero e tentará fugir em direção a vegetação. Um Mestre ambicioso pode querer alongar esta aventura, fazendo com que Marcus seja capturado pelos githyanki ou goblins, e aprisionado na fortaleza do *Olho*, de onde terá que ser resgatado mais tarde.

Sabbas pode também atacar em pessoa, disparando mísseis mágicos e gritando "Devolva o que você roubou!", e depois desaparecendo na floresta. Usando ambos os encontros, o Mestre provavelmente irá levar os jogadores à loucura.

Sabbas não lutará até a morte, entretanto, não permitirá ser capturado. Ele sente o "canto da sereia" do *Olho do Dragão Rei*, o atraindo para a fortaleza. Ele chegará lá antes dos PJs, e será seduzido pelo *Olho* novamente. Sabbas deve estar disponível para a batalha final.

I. O Olho dos Inimigos

Os outros habitantes da Floresta das Aranhas foram vitimados pelos Nobres Cavaleiros e outros aliados do *Olho do Dragão Rei*. As outras tribos goblins, que sempre detestaram os Cavaleiros por seu comportamento convencido e fora dos padrões de sua raça, ficaram especialmente aborrecidas e frustradas. Com as coisas piorando para o seu lado, eles agora estão até mesmo considerando em ajudar os aventureiros. Leia o seguinte em voz alta:

Uma voz baixa ecoa próximo de vocês:

"Alo?", ela diz em língua comum e com uma pronúncia gutural, carregada de sotaque. "Nós queremos conversar, por favor não nos ataque. Nós prometemos não machucar vocês..."

Se os PJs responderem, leia o seguinte em voz alta. Se não, os goblins irão tentar se comunicar por diversas vezes, e finalmente desistirão.

Vocês se aproximam de um goblin de aparência nervosa, agitando um pedaço de tecido branco. "Alô," ele fala novamente, "Vocês não vão me machucar, vão?"

O goblin é representante de várias tribos da Floresta das Aranhas: os Mãos Sangrentas, os Adagas Quebradas, os Assassinos Impiedosos e os Pequenos Desagradáveis (os membros desta última tribo, chateados, tiveram que escolher este nome pois todos os bons nomes já haviam sido usados). Seu nome é Glix, e ele pedirá aos PJs ajuda para expulsar o "novo chefe". Este "novo chefe" tem poderosos aliados e recrutou os Nobres Cavaleiros - que Glix chama de "Rapazes Alegres".

Glix se oferece para guiar os PJs até a fortaleza de cristal do *Olho*. Ele tem acesso a várias poções de cura, bem como muitas doses de antídoto especial para o veneno dos ettercarps, feitos com as ervas locais. Se os PJs concordarem com a oferta, Glix irá dar várias poções e servirá como um guia fiel até a fortaleza. Outros encontros, porém, ainda irão ocorrer antes disto.

Se os PJs rejeitarem Glix, ele irá engolir a decepção, vai implorar e choramingar pedindo ajuda - até mesmo abraçando

a perna de um personagem mais simpático, chorando e pedindo todo o tempo para que o ajude. Se mesmo assim os PJs rejeitarem Glix, ele irá embora em direção aos arbustos, soluçando e fungando. Os personagens devem ter a sensação de terem sido brutos e sem coração.

J. A Guardiã

À medida que os personagens se aventuram cada vez mais para dentro na floresta, eles ouvem sons de conflito - o choque de armas, gritos inumanos, e rosnados guturais. Se eles forem investigar, leia o seguinte.

Vocês vêem uma cena aterradora em uma clareira próxima. Um bando de oito goblins, todos vestidos em seda e rendas finas, está lutando furiosamente com um gigantesco urso pardo. Enquanto vocês assistem, o urso usa sua poderosa pata em um de seus atacantes, fazendo o goblin voar e se espatifar em uma árvore. Mas outro goblin corre para o urso para espetá-lo com uma lança. A lança não faz nada mais do que irritar o animal, que ataca novamente, matando outro goblin.

Se os PJs intervierem, os goblins fugirão. Se os personagens apenas assistirem, leia o seguinte.

Repentinamente duas criaturas estranhas entram na clareira. Elas são altas e esqueleticamente magras, com a pele amarelada e olhos negros nas órbitas. Eles estão trajados com uma armadura elaborada, e carregam espadas de duas mãos negras. A primeira criatura golpeia o urso e sua arma inflige um horrível ferimento. O urso grita de dor e parte contra seus novos atacantes.

As criaturas são guerreiros githyanki armados com *espadas bastardas +1*, capazes de ferir a mulher-urso. Se os PJs não intervirem, os githyanki irão matar o urso. Entretanto, se os PJs atacarem agora, os goblins irão provar estarem motivados com a chegada de seus aliados e lutaram com todas as forças.

Quando os goblins e os githyanki forem derrotados, leia o seguinte.

O urso fita vocês com olhos que expressam inteligência e, repentinamente, encolhe rapidamente, transformando-se em uma mulher ruiva e musculosa.

"Obrigado," ela diz. "Eu poderia dar conta deles sozinha - mas de qualquer forma apreciei a ajuda de vocês. Meu nome é Turekana. Eu sou a guardiã destas florestas."

Veja no Elenco de Personagens as estatísticas completas de Turekana. Na rude maneira de sua espécie, ela estará agradecida e dará aos PJs informações sobre o atual estado da Floresta das Aranhas. Ela sabe que os goblins e os ettercarps estão trabalhando juntos e que uma misteriosa estrutura cristalina apareceu nas profundezas da floresta. Ela mostrará a direção da fortaleza do *Olho*, mas não acompanhará os PJs até lá, pois "sente o cheiro de bruxaria", algo que ela procura evitar.

K. Os Nobres Cavaleiros

Desde que entraram na floresta, os aventureiros estiveram sob a observação dos vários aliados do *Olho do Dragão Rei*. À medida que se aproximam do centro da floresta, os PJs ficarão sob



Turekana

ataque direto dos mais irritantes aliados do *Olho*, a tribo goblin conhecida como os Nobres Cavaleiros. Leia o seguinte em voz alta.

À frente do grupo, vocês ouvem um ruído nas folhagens e uma estranha figura emerge. Vocês enxergam um goblin, mas ele está trajado estranhamente - em uma fina túnica de veludo com um laço e um colar no pescoço, calças de seda, altas botas com esporas e um largo e emplumado chapéu.

"Saudações, viajantes", o goblin declara em comum, com um sotaque esnobe. "Que negócios possuem nos domínios dos Nobres Cavaleiros, os modelos de perfeição da cavalaria goblin?"

De qualquer forma, os personagens irão atacar, mas se eles continuarem a conversar com o goblin, ele irá continuar mais um pouco, usando alguns dos seguintes diálogos:

"Se vocês vieram para cruzar espadas conosco, mocinhas, vocês irão aprender uma lição de humildade!"

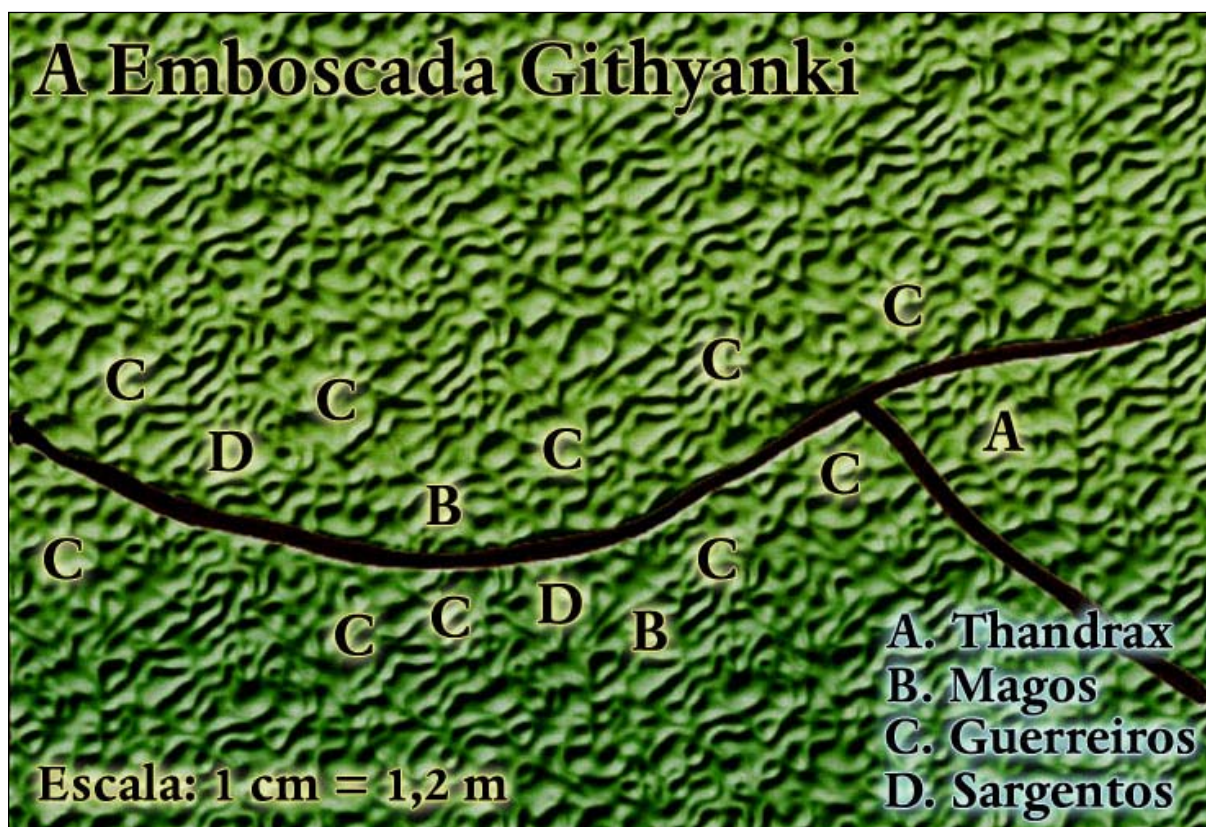
"Nós Cavaleiros não somos nada sem honra - eu darei a chance de vocês fugirem agora, ou então enfrentarão as consequências."

"Se recusarem a deixar este lugar, eu temo que possamos julgá-los como sendo descorteses e ignóbeis!"

"Ha! Vagabundos! Rufiões! Venham, testem seu aço contra nós, se tiverem coragem!"

"ATACAAAAAR!!!"

O grupo terá que lutar contra aproximadamente 20 Nobres Cavaleiros - este número pode ser ajustado para cima ou para



baixo pelo Mestre para providenciar um desafio mais adequado ao grupo. Como informado anteriormente, os Cavaleiros preferem lutas honradas, um a um, usando espadas, mas alguns deles podem circular o combate e atacar os aventureiros grupo por trás enquanto estes lutam com seus companheiros. A critério do Mestre, eles podem ser acompanhados por alguns ettercarps.

Os Cavaleiros tem uma moral muito firme, mas se a luta ficar contra eles se retirarão, dizendo insultos e bravatas - "Vocês acham que nos venceram? Ha! Esperem seus biltres! Iremos nos encontrar de novo, seus faroleiros" e coisas do gênero.

L. Emboscada Ettercarp

Os malignos ettercarps que servem o *Olho do Dragão Rei* armaram um número de armadilhas e laços para pegar os desavisados que se aproximarem da fortaleza de cristal. Aos personagens ladinos é permitido um teste de detectar armadilhas antes que o grupo entre em áreas contendo os ardis dos ettercarp. Se as armadilhas não forem detectadas, cada membro do grupo deve fazer um teste de Destreza para evitá-las. Aqueles que falharem serão pegos entre troncos que caem, cairão em poços profundos, serão presos em teias dos ettercarp etc. Quando todos os PJs que falharem caírem nas armadilhas, 2-6 ettercarp atacarão, tentando incapacitar os personagens que não estiverem presos com seu veneno. O veneno dos ettercarps pode ser fatal, o Mestre deve prover acesso itens mágicos anti-veneno ou a encantos se os PJs não os possuírem.

M. O que ELES estão fazendo aqui?

Este encontro acontecerá antes dos PJs encontrarem a fortaleza do *Olho*. Com os Cavaleiros derrotados, os aliados do

Olho convenceram-se que eles são uma verdadeira ameaça. Os guarda-costas do *Olho* são um bando de githyanki, normalmente confinados ao plano astral. Cientes do perigo para com seu mestre, os githyanki partem para atacar os PJs, para destruí-los ou os colocar em fuga. Os githyanki são comandados pela maligna lich Thandraxx.

O Mapa 2 apresentado acima dá o desenho do terreno de batalha. A seguinte legenda detalha os combatentes envolvidos e suas estratégias.

a. Thandraxx

A lich irá abrir a batalha invocando uma *bola de fogo*, *relâmpago* ou feitiço similar no grupo, e continuará usando seu poder de fogo de longa distância quando o combate começar. Thandraxx não arriscará participação física, se contentando com ataques mágicos.

b. Magos Githyanki

Dois feiticeiros githyanki irão auxiliar Thandraxx com *mísseis mágicos* e outros encantos ofensivos, começando no round de abertura. Assim como a lich, eles permanecerão fora do combate corpo-a-corpo.

c. Guerreiros Githyanki

Dez guerreiros githyanki irão atacar de todos os lados enquanto o grupo está sofrendo o ataque mágico. O número de guerreiros pode ser ajustado para cima ou para baixo dependendo das condições do grupo.

d. Sargentos Githyanki

Os oponentes são acompanhados por dois guerreiros githyanki de alto nível que ficarão atrás, dando ordens. Se os PJs

aparentarem estar vencendo, os sargentos irão entrar em combate para aumentar a moral dos guerreiros, e abrandar o sucesso dos PJs em seus ataques.

Cada guerreiro githyanki abatido carrega um kit de sobrevivência consistindo de uma mochila com 3d8 tabletes de comida (cada um provê nutrição suficiente para um dia inteiro), uma faca de prata e uma *poção de cura*. Os kits dos sargentos são iguais, exceto que eles possuem uma *poção de cura extra*. Estas poções funcionam em não githyanki.

N. A Fortaleza de Cristal (centro da floresta)

Depois da luta com os githyanki, o grupo irá finalmente alcançar a construção maciça de cristal que o *Olho do Dragão Rei* criou. Leia o seguinte em voz alta.

À frente, uma luz brilha no meio da floresta escura. Quando vocês se aproximam, podem ver que muitas árvores foram derrubadas e cortadas. Em seus lugares, agora existe uma intrincada e brilhante rede de colunas cristalinas que reflete um arco-íris de cores.

As colunas sobem em direção aos céus, tão alto quanto as árvores em volta. Entre as colunas, vocês podem ver um domo baixo, feito com um material reluzente e, a distância, várias figuras humanóides pequenas percorrendo e desaparecendo entre as estruturas. Uma aura de medo parece permear tudo à volta e vocês sentem uma vaga sensação de preocupação e terror.

"É aqui," diz Marcus em uma voz fraca misturada com uma grande apreensão. "Eu posso senti-lo. Não me perguntem como, mas eu sei que ele está ali."



Githyankis

Capítulo 2

No qual, através da ajuda do famoso Volothamp Geddarm, muitos mistérios são revelados - muitos mesmo, para detalhar nesta curta sinopse. Embora seu conteúdo intelectual seja considerável, este capítulo apresenta bastante luta de espadas e magia para satisfazer até mesmo o mais cansado dos leitores. Aliás, existe um pouco de comida ou bebida para ser encontrado na fortaleza de cristal do diabólico artefato.

Este capítulo irá continuar em um tipo de sequência não linear, dependendo da decisão dos PJs. O grupo pode tentar examinar em volta da fortaleza, se esconder, fazer um ataque direto, ou tomar outras opções. O Mestre deve estar completamente familiar com o desenho da fortaleza, e preparar-se para todas as eventualidades. O capítulo termina com o confronto com o *Olho do Dragão Rei* e o destino final de Marcus Wands.

ENCONTRANDO VOLO

Um importante elemento é o encontro do grupo com Volothamp Geddarm, o infame viajante e escritor no qual Marcus tentou colocar a culpa pelo roubo do *Olho do Dragão Rei*. Este encontro pode acontecer em qualquer uma dos vários pontos da floresta. Eles devem encontrá-lo fora da fortaleza, quando estiverem examinando em volta, ou como um companheiro de cela em uma câmara dentro da fortaleza depois dos personagens serem capturados.

Independente da localização, o encontro deve ser colocado para que os PJs consigam informações vitais sobre como derrotar o *Olho do Dragão Rei*. Leia alto os parágrafos na caixa abaixo quando for preciso.

Você vê um homem simpático. Ele está vestido com uma camisa folgada, que já foi branca, um colete de couro, um calção até à altura dos joelhos, amarrados a estes com uma fita e uma surrada boina de veludo com uma pena estragada caindo de um dos lados.

"Alô," ele diz. "Eu estava esperando por você."

Ele vira para Marcus com um olhar irritado. "Eu sou Volothamp Geddarm. Eu acredito que os últimos atentados a minha vida tenham sido um resultado de suas brincadeiras."

Marcus, reconhecendo sua culpa, diz: "Suponho que tenham sido, senhor. Eu peço desculpas; estou terrivelmente arrependido"

Volothamp revira os olhos e fala furiosamente. "Desculpas não pagam contas, rapaz! Você já não acha que tenho magos suficientes em meu pé sem que você tenha que me acusar de roubo para aquele lunático do Sabbas? Me dê uma boa razão para não bater em você!"

Os PJs podem interagir com Volothamp por algum tempo, deixá-lo dar um soco em Marcus (que irá aceitar a punição sem revidar), ou dominá-lo e acalmá-lo. Finalmente, Volothamp irá se recompor o suficiente para discutir o assunto.

"Outro mago que me quer morto..." Volothamp diz, "Não que isso seja incomum para mim, entendem, mas eu não estava familiarizado com este tal Sabbas. Eu investiguei um pouco o porquê dele me perseguir e vi que, desta vez, eu era completamente inocente. Eu não tinha roubado o Olho de Sabbas."

Neste ponto, os PJs irão provavelmente perguntar a Volothamp o que ele quer dizer como "O Olho". Se eles não o fizerem, Marcus falará.

Volothamp olha para Marcus de novo. "O Olho? Eu falo daquele pedaço de rubi amaldiçoado pelos deuses que você roubou de Sabbas, seu ladrãozinho detestável! Ele é chamado de o *Olho do Dragão Rei*, o que obviamente você não sabia o que era quando o roubou!"

Os olhos de Marcus se arregalam subitamente e ele diz:

"O *Olho do Dragão Rei*? Eu já ouvi sobre ele antes. Era uma rima infantil que minha mãe costumava cantar para mim quando eu era criança". Ele franze as sobrancelhas e relembra as palavras:

Esta canção é de trevas e de luz.

Três vezes para frente, três vezes para trás

Em nome do Bem que te conduz

Em volta, em volta do Olho do Dragão Rei andará

Quando o mal sob céu e acima da terra repousar

Avançar o pátio circular tu irás

Clame pelos deuses para prender e confinar

Em volta, em volta do Olho do Dragão Rei andará

"Eu nunca ouvi esse nome desde então," Marcus continua, "Ela me disse somente que nossa família cantava esta música e que faziam isto há gerações."

"A-há!", diz Volothamp. "Eu conversei com Elminster sobre o *Olho*, e sua família não tem nada a ver com isso. Ele me disse que o *Olho do Dragão Rei* era guardado e mantido em segurança por uma família chamada Bastão Solar, que nem mesmo é nativa de Toril."

A expressão de Marcus demonstra ainda mais confusão. "Mas 'Bastão Solar' é um dos sobrenomes de nossa família! Normalmente ele é abreviado, mas meu avô gosta de recitá-lo em cerimônias especiais. Ele disse que está com nossa família por séculos."

Os PJs podem discutir o assunto com Marcus e Volothamp e, felizmente, a estranham verdade irá finalmente se esclarecer: Os Wands são os descendentes diretos da antiga família Bastão Solar, que migrou para Toril há séculos atrás. Esta, é claro, a razão pela qual Marcus pôde manusear o *Olho do Dragão Rei* sem sofrer seus efeitos. Se os PJs não deduzirem que Marcus deverá andar pelo "pátio circular" envolta do *Olho*, Marcus e Volothamp irão fazê-lo. Isso não será, entretanto, tão fácil de executar, com Marcus simplesmente pegando o *Olho*,

como irá se tornar evidente mais tarde. Este encontro deve levar ao confronto final com o *Olho do Dragão Rei*, como descrito no item 8 a seguir.

A FORTALEZA DO OLHO

Depois que Marcus escondeu o *Olho do Dragão Rei* na floresta, a inteligência maligna do artefato começou a trabalhar. Primeiramente criando uma treliça de cristais encantados em volta de si, e atraindo várias criaturas para se aliar com ele em seu desejo por conquista e carnificina. Os PJs irão ter que entrar na fortaleza para derrotar o *Olho*.

O Mestre deve animar a exploração da fortaleza colocando alguns encontros com os servos do *Olho* - goblins dos Nobres Cavaleiros, ettercarps, githyanki e vários seres extra-planares como aqueles encontrados na sala 5 a seguir.

1. Parede Exterior.

A parede que rodeia a fortaleza é ilusoriamente fina. Feita de uma substância cristalina, requer um teste de Inteligência para ser vista. Aqueles que não a virem irão dar com a cara nela, sem levar nenhum dano sério, mas provavelmente os levando a ficar bastante desconcertados.

Não existem portões ou aberturas aparentes na parede exterior. Somente criaturas sob o controle direto do *Olho do Dragão Rei* ou aquelas que juraram lealdade a ele passam através dela sem resistência.

Existem várias maneiras de passar pela parede. Ela tem 3,5 metros de altura e pode ser escalada ou se pode voar sobre ela. Ladrões não podem usar sua habilidade de escalar paredes por conta da superfície extremamente lisa. Um gancho de escalada amarrado a uma corda pode ser colocado no alto da parede, permitindo os personagens escalar até o topo.

A parede é muito forte, mas um buraco de tamanho suficiente para um humano passar pode ser feito ao se infligir 100 pontos de dano com qualquer tipo de arma de esmagamento. Isto, é claro, será barulhento e atrairá defensores. O número e tipo de criaturas ficam a critério do Mestre, que pode escolher entre ettercarps e goblins dos Nobres Cavaleiros.

2. Colunas de Cristal

A fortaleza não é totalmente fechada. É um entre-laçado aberto de colunas cristalinas que cresceram em volta de pontos entre as árvores. Estas colunas brilham e refletem diferentes cores, especialmente se alguma luz incidir sobre elas. Como a parede, elas são muito fortes, e irão resistir ao dano, mais do que seria racional para os jogadores perderem tempo para quebrá-las. As colunas, no entanto, podem ser quebradas, mas gastar-se-á tempo e esforço.

3. Câmaras

Muitas salas foram formadas entre os entrelaçados de colunas

cristalinas. Elas são domos totalmente fechados de material semelhante ao do solo. Cada um tem uma ou mais entradas, semelhante a gemas grandes e multifacetadas, circundadas por anéis de gemas menores. As maiorias das portas abrem se qualquer uma das gemas menores forem tocadas. Outras, incluindo a câmara de armazenamento abaixo e outras que o Mestre quiser manter mais seguras, requerem uma combinação específica de gemas que devem ser tocadas, em uma certa seqüência, para serem abertas. Uma vez que os PJs compreenderem o mecanismo, o Mestre pode determinar um número para o personagem conseguir em um teste de porcentagem dos dados para encontrar combinação certa. A Inteligência do personagem que está tentando abrir a porta pode ser adicionada à jogada de dados.

As câmaras têm uma variedade de conteúdos e ocupantes, os quais podem ser determinados pelo Mestre. Alguns conteúdos sugeridos são:

- 4-20 goblins dos Nobres Cavaleiros. Cada goblin estará carregando 3-18 peças de prata.

- 4-20 goblins dos Nobres Cavaleiros, 2-8 guarda-costas goblins e, a critério do Mestre, o próprio Rei Artemis. Artemis guarda o saque da tribo aqui "para mantê-lo em segurança." Este saque inclui 4.000 pc, 2.000 pp, um *manual de habilidades com armas* (o qual nenhum dos goblins sabe como ler), e um *anel de resistência ao fogo*.

- 2-8 ettercarps. Qualquer sala ocupada por ettercarps será preenchida com fios de teias, que podem reduzir a movimentação ou imobilizar os PJs enquanto estes atacam. Por causa de sua inteligência limitada, os ettercarps não têm tesouros para serem descritos.

- Um quartel githyanki. Este conterá 3-12 guerreiros githyanki e, a critério do Mestre, magos, guerreiros/magos e sargentos. Eles carregarão itens encantados apropriados aos seus níveis, e cada um carregará 2-20 po, 10-60 pp, e 2-8 gemas.

- Um cavaleiro githyanki, 2 bruxos, e 2-18 guerreiros. O Mestre pode adicionar sargentos,

magos e guerreiros/magos se desejar. Esta promete ser uma luta difícil, e só é apropriada se o grupo estiver conseguindo tudo muito facilmente e precise ter suas forças reduzidas pela metade. Os githyanki carregam individualmente tesouros como os listados acima. A principal sala do tesouro está na câmara central.

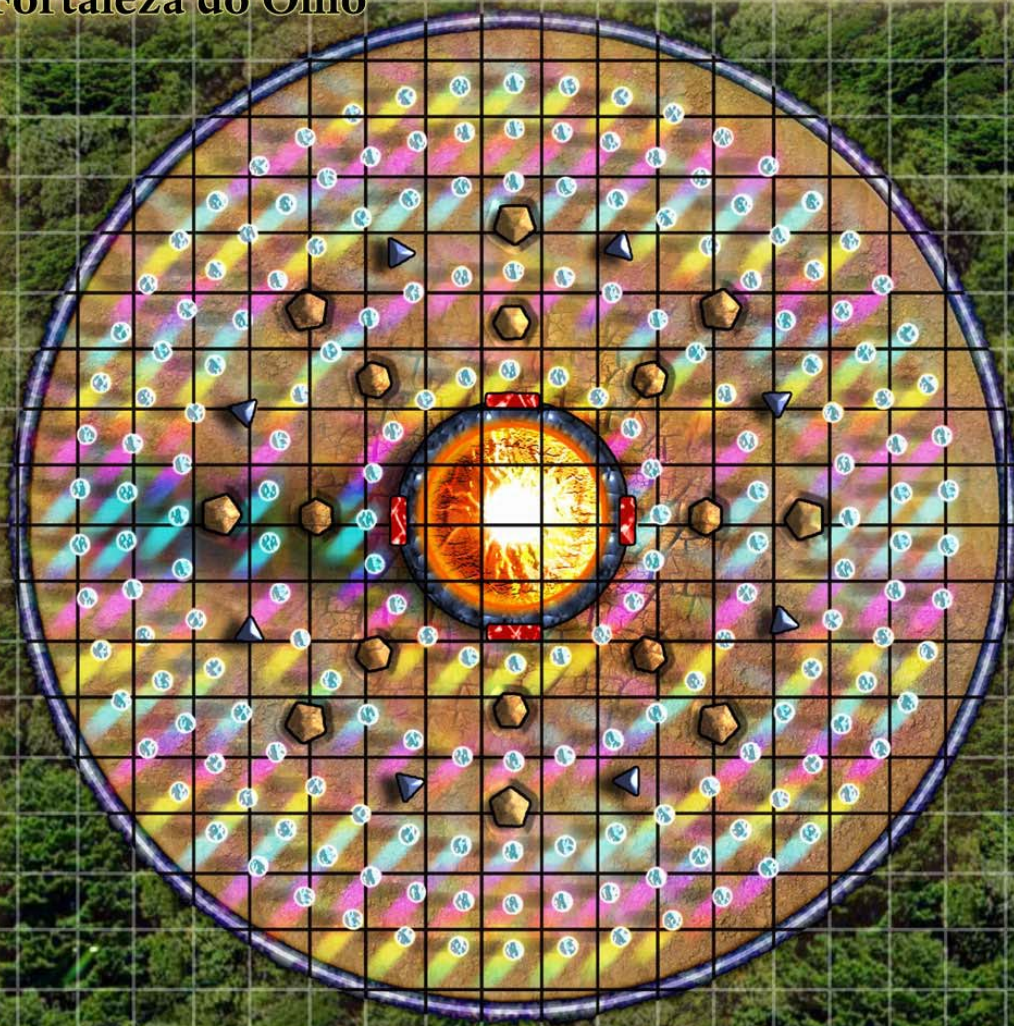
- Como o *Olho do Dragão Rei* atraiu uma variedade de criaturas extraplanares, algumas delas podem ser encontradas em

Ilustração por Charles MOS



Volothamp Geddarm

A Fortaleza do Olho











-  Parede exterior
-  Colunas de Cristal
-  Câmaras
-  Sala das chaves
-  Gemas transportadoras
-  Portas-gema
-  Corredor externo
-  Câmara interna

Ilustração por Enrico Tomasetti

diferentes câmaras nesta fortaleza. O Mestre pode gerar criaturas aleatórias usando a tabela listada para a sala 5 a seguir.

• A lich Thandraxx esteve aliada ao *Olho do Dragão Rei* durante vários meses, mas começa agora a suspeitar das motivações do artefato. Se os PJs entrarem na câmara que serve como seu aposento, leia o seguinte em voz alta:

O interior da câmara é vazio, com somente uma pequena plataforma de pedra no centro. Deitada na plataforma existe uma figura sem vida vestindo um robe, que levanta quando vocês entram. Com horror, vocês percebem que é a lich contra o qual vocês lutaram do lado de fora da fortaleza;

A figura levanta uma das mãos.

"Cessem as hostilidades", ela exclama em uma voz que um dia já foi feminina. "Eu desejo falar com vocês."

Thandraxx genuinamente quer falar com o grupo. Ela começou a suspeitar que as motivações do *Olho do Dragão Rei* vão muito além da conquista de Faerûn. Ela agora acredita que seu objetivo final é a simples e completa destruição de tudo - um objetivo que não agrada Thandraxx.

Se o grupo concordar em conversar com ela, Thandraxx perguntará sobre o que buscam, e o que sabem sobre o *Olho do Dragão Rei*. Se Volothamp estiver com o grupo, ele irá dar informações semelhantes as que Elminster lhe passou. Se os PJs convencerem Thandraxx que as intenções do *Olho* são, de fato, a simples destruição e, mais importante, que ele a vê como um peão e potencial escrava, a lich usará seus poderes contra o *Olho*. Se os PJs estiverem dispostos a ouvir, ela irá sugerir uma aliança de conveniência temporária.

• Uma câmara usada para acondicionar suprimentos como comida, armas, roupa e saques retirados de viajantes e caravanas. Se os PJs forem capturados e aprisionados, eles serão mantidos nesta câmara, com uma tranca de gemas com uma combinação mais difícil na entrada. Se os PJs ainda não tiverem encontrado Volothamp Geddarm, ele será encontrado aqui.

Os Dragões do Vale da Pena também poderão ser encontrados nesta câmara, depois de terem sido aprisionados em uma emboscada armada pelos Nobres Cavaleiros. Theruvan permanecerá arrogante como sempre, mas seus companheiros estarão completamente desiludidos.

4. Sala das Chaves

As portas da câmara mais ao centro, onde o *Olho do Dragão Rei* está localizado, requerem gemas que funcionam como chaves, encontradas nesta sala. Elas parecem dados de oito faces cristalinos, do tamanho de um punho humano. Estas chaves devem ser obtidas para que os PJs possam entrar na câmara central. Cada gema-chave vale 1.000 po. A câmara central é acessível através de uma combinação de gemas-chave (ver o texto anterior), e é guardado por cinco guerreiros githyanki. Além das quatro gemas, a sala também contém dez barras de ouro, e um saco de 16 gemas (5x10 po, 5x50 po, 3x100 po, 2x500 po, 1x1.000 po).

5. Gemas de transporte

Estes obeliscos pequenos e trifacetados são "transportadores" mágicos usados pelo *Olho* para trazer seus aliados extra-

planares para Toril. O Mestre pode simplesmente deixar as gemas transportadoras como um mistério para os personagens resolverem, ou pode determinar que a gema está ativa quando o grupo se aproximar. Se a gema estiver ativa, irão aparecer magicamente uma das seguintes criaturas, determinadas aleatoriamente.

Jogada em 2d10	Criatura
2-3	Baatezu, Abishai Negro
3-4	Imp, Diabrete de Fogo
5-6	Baatezu, Abishai Vermelho
7-8	Imp, Diabrete de Gelo
9	Pesadelo
10	Githyanki
11	Slaad, Vermelho
12	Slaad, Azul
13-14	Imp, Diabrete das Brumas
15-16	Baatezu, Abishai Verde
17	Elemental, Salamandra
18-19	Baatezu, Spinagon
20	Cavaleiro da Morte.

6. Portas de Gemas

O *Olho do Dragão Rei* está completamente enclausurado em um cilindro cristalino no coração de sua fortaleza. O único acesso ao interior é, como descrito anteriormente, por uma larga gema-porta. Cada porta interior tem um nicho, do tamanho de um punho humano, no qual as gemas-chave (encontradas na sala 4) devem ser colocadas antes que a porta se abra. As portas podem ser abertas uma por vez - em outras palavras, não é necessário colocar todas as quatro gemas em todas portas para que uma determinada porta abra. Uma vez colocada em uma porta, entretanto, a gema se fundirá com a superfície e não poderá ser removida, exceto pela vontade do *Olho do Dragão Rei*.

7. Corredor Exterior

Este corredor circular circunda a câmara interna. Mais portas de gemas permitem o acesso ao local onde repousa o *Olho*.

8. Câmara Interna

Quando o grupo entra na câmara interna, leia o seguinte em voz alta.

A câmara é um uma redoma totalmente fechada feita de um cristal amarelo e negro e pavimentada com uma substância negra e brilhante. O interior brilha com uma luz dourada. No centro existe um púlpito circular e nele, em uma coluna de luz branca, flutua um homem de órbitas vazias em robe de mago, segurando um objeto semelhante a um cetro diante dele.

Marcus arregala os olhos e sussurra baixinho, "É ele! É Sabbas!"

Uma voz estrondosa responde, emanada do mago. "Sabbas não está mais neste corpo! Este tolo mortal não é nada além de um escravo de minha vontade! Eu sou o objeto que você chama de o *Olho do Dragão Rei*. Você queria me destruir, mas agora é você quem irá morrer!"

O tesouro dos githyanki também está armazenado aqui,



Sabbas

ainda que os PJs tenham que esperar para pegá-lo. Ele consiste de 9.000 pc, 12.000 pp, 16.000 po, 15 gemas

(4x10 po, 4x50 po, 3x100 po, 2x500 po, 1x1.000 po, e 1x5.000 po), um *elixir da saúde*, duas *poções de cura*, um *anel das estrelas cadentes*, uma *serra dos cortes fabulosos* e um *cavalo de pedra*.

A coluna de luz onde está o *Olho* é a sua última linha de defesa: impenetrável, só pode ser destruída por 1.000 pontos de dano mágico. Será improvável que os PJs consigam infligir tanto dano no tempo que possuem, então eles devem lembrar-se da rima infantil que Marcus descreveu no encontro com Volothamp Geddarm.

O significado da rima é que um descendente da família Bastão Solar (como Marcus) pode anular os poderes do *Olho* e invocar os deuses que o fizeram andando três vezes para frente e três vezes de costas em volta do *Olho*, chamando pelos deuses de qualquer maneira. As outras linhas da rima são somente decorativas e não são necessárias para completar o ritual.

Se os PJs não forem capazes de descobrir isto, Marcus e Volothamp darão a sugestão. O próprio Marcus terá que andar em volta do *Olho* para frente três vezes - levando três rodadas - e voltar andando de costas três vezes, levando mais seis rodadas.

Quando Marcus começar a andar em volta do *Olho*, a coisa instantaneamente reconhecerá o que está acontecendo. As portas-gemas da câmara interna desaparecerão e todos os aliados invocados pelo *Olho* atacarão. Os PJs terão que segurar os

atacantes por nove rodadas, tempo no qual o ritual é completado. Se eles tiverem conseguido que Thandraxx esteja ao seu lado, ela auxiliará os PJs, de outra forma, a lich irá estar entre os atacantes.

Além disso, a cada rodada o *Olho* projeta um míssil elétrico pelos olhos de Sabbas, enquanto roda como um carrossel. Ele atacará como um guerreiro de nível 20, infligindo 10d4 pontos de dano. O *Olho* não pode machucar Marcus, mas direcionará sua fúria contra o grupo, enquanto seus aliados tentam alcançá-lo.

O Mestre pode escolher os atacantes entre os aliados do *Olho* descritos no Elenco de Personagens. Estes serão normalmente os ettercarps e os githyanki, já que os goblins são inadequados para oferecer uma resistência efetiva contra os personagens. É possível que o *Olho* seja capaz de atrair criaturas até mais poderosas, como as produzidas pelas gemas-transportadoras na fortaleza, e estas poderão também atacar os aventureiros.

Se os PJs estiverem próximos de serem derrotados, o Mestre pode trazer os Cavaleiros da Justiça Inescapável, gritando lemas heróicos como "Para trás, crias do Mal", "A retidão deverá triunfar!", "Morte ao Caos!" e "Owww". Estes reforços devem ser suficientes para distrair as forças do *Olho* e permitir que Marcus complete o ritual.

Tendo Marcus completado com sucesso o ritual, leia o seguinte em voz alta.

Vocês ouvem o que pode somente ser descrito como um grito de agonia emanando do *Olho do Dragão Rei*. A Coluna de luz parece se solidificar, quebrar e partir como vidro. Uma onda de luz ofuscante toma conta do ambiente e vocês sentem-se tomados por ventos fortes como de um furacão. Vocês começam a flutuar e ser levados dos confins da fortaleza de cristal do *Olho*.

A que distância vocês viajaram? Vocês não podem precisar. Tudo que vocês sabem é que acabam de aterrissar em uma planície, vasta e prateada. Tudo em volta de vocês se resume a nuvens, e à distância é possível ver relâmpagos passando de uma nuvem para a outra. Não existe sol no céu, mas ainda assim há o brilho do dia.

Vocês estão na mesma posição que estavam de seus companheiros quando deixaram a fortaleza do *Olho*. Marcus, que está próximo, com um pouco de dor levanta-se e põe-se de pé. Assim que ele faz isto, uma poderosa voz prende sua atenção.

"LIVRE!", ela começa, "SEUS TOLOS! VOCÊS ME LIBERTARAM! O OLHO DO DRAGÃO REI ESTÁ LIVRE!"

Onde antes estava o *Olho do Dragão Rei*, agora está um grande e amedrontador ser. Vagamente humano, ele lembra um grande dragão de oito patas, com longas asas negras. Aos seus pés jaz Sabbas, murmurando algo fracamente. Mal e desespero emanam em ondas do ser-dragão. Ele fica um olhar de ódio em vocês.

"Vermes patéticos!", ele rosna em uma voz que vocês ouvem até nas profundezas de suas almas. "Eu irei fazer vocês implorarem para morrer!"

Marcus olha para a criatura e depois para vocês.

"Eu acho", ele diz, "que nós estamos enrascados."

Capítulo 3

Terão nossos heróis inadvertidamente libertado uma força incomparável do Mal? Talvez eles acreditem nisso, mas o autor está certo que o leitor já entendeu. Neste penúltimo capítulo, muitos assuntos são resolvidos, entre o destino final do maligno Sabbas, a verdadeira natureza do Olho do Dragão Rei, e a linhagem de Marcus Wands. Os deuses não terão um papel menor no que virá, mesmo que suas arrogâncias sejam óbvias a todos. Pouca comida e bebida é consumida, mas nossos aventureiros provavelmente tem agora pouco apetite.

Deixe que o Dragão Rei ameace os PJs por alguns momentos. Espera-se que irão preparar suas armas e partir para um último combate ou - melhor ainda - fugir como covardes medrosos. Depois de deixar os jogadores suarem um pouco, leia o seguinte em voz alta.

Uma outra voz, até mais alta e mais poderosa do que a do Dragão Rei, estronda pela planície.

"SILÊNCIO! SEU JULGAMENTO ESTÁ PRÓXIMO"

Abruptamente, o Dragão Rei olha para o céu turvo.

"Não!", ele grita. "Não! Eu estou livre! Vocês não podem! Vocês não irão fazer isto! NÃO!"

Seus protestos de nada adiantam. O poderoso e temível Dragão Rei subitamente começa a encolher, envolto em uma esfera dourada. Ele grita de fúria e agonia enquanto diminui cada vez mais até ser finalmente reduzido a uma pequena esfera cristalina fixada no topo de um pequeno bordão. É o *Olho do Dragão Rei*, de volta ao seu estado anterior.

Repentinamente, três figuras gigantes aparecem diante de vocês como montanhas. Ainda debruçado no chão, Sabbas, com seu robe sujo e rasgado, grita de medo e esconde sua face.

A primeira figura lembra um guerreiro alto e belo, vestido em uma armadura brilhante. Não possui a mão direita e sobre sua armadura peitoral está gravado um par de pratos, formando uma balança com um martelo de guerra. Atônitos, vocês percebem que este é ninguém menos do que Tyr, o Deus Mutilado.

Os companheiros de Tyr não são menos impressionantes. O segundo ser é uma bela e alta mulher com um cabelo vermelho como chamas: seu nome é Sune, deusa do amor e paixão. O último visitante não é familiar - uma figura élfica de cujo sexo é difícil de identificar, vestido em uma armadura prateada, e uma espada longa delgada embainhada ao seu lado.

Elfos e todos aqueles familiares com o panteão élfico irão reconhecer o terceiro indivíduo como Corellon Larethian, líder do Seldarine.

A conclusão da aventura de *Marco Volo* pode ser alongada, e o Mestre deve considerar interpretar a caixa de texto acima, dando gradualmente as informações aos jogadores. Isto permitirá os PJs participarem promovendo diálogos, o que será um resultado melhor. Deixe que façam perguntas e interajam com

os deuses.

De outra forma, o DM se arrisca a entediar os jogadores lendo esta sequência de textos. (Não esqueça que o princípio fundamental do jogo é a diversão!). Se Volothamp estiver ainda no grupo, ele pode participar também, bombardeando os deuses com questões, e escrevendo freneticamente com uma pena em um pequeno caderno que ele retira não se sabe de onde.

Tyr levanta sua mão e o Olho do Dragão Rei ergue-se no ar, suspenso no espaço.

"Este é o destino de todo aquele que se opõe a justiça!", ele fala retumbante.

Sune faz uma careta e diz "Oh, fique quieto, Tyr.". Ela olha para Corellon e pisca para o grupo "Ele às vezes pode ser muito chato, não é?"

Corellon não fala, mas balança a cabeça negativamente. Em resposta Tyr, brilha com uma luz mais escura.

Sune volta seu olhar para Marcus, que cai imediatamente de joelhos.

"Você nos fez um grande trabalho, Marcus dos Wands, que já foram Bastão Solar", ela diz. "Eu revelarei a você seu destino."

Os olhos de Marcus se abrem. Ele olha para vocês maravilhado, com um sorriso quase bobo em sua face. "Vocês a ouviram? Ouviram o que ela disse?", ele pergunta. "Eu tenho um propósito, um destino!"

Para que todos igualmente participem da história e do cenário, o Mestre deve permitir que os PJs tenham visões dos antigos eventos descritos por Sune nos parágrafos seguintes.

Sune sorri para vocês, em resposta a alegria de Marcus. "Incontáveis gerações atrás, em um mundo muito distante de Toril, a criatura conhecida como o Dragão Rei - cujo verdadeiro nome nunca deverá ser pronunciado novamente por línguas mortais - ameaçou destruir uma grande e pacífica civilização. As criaturas do Bem daquele mundo se uniram para derrotar o Dragão Rei com ajuda destes três deuses que estão agora diante de vocês. Seu poder, no entanto, era tão grande que ele não poderia ser destruído. Assim, ele foi aprisionado no artefato que está a sua frente. O Olho do Dragão Rei foi entregue a Casa Bastão Solar, os maiores defensores da lei e da justiça naquelas terras, e para permitir que fossem capazes da tarefa de guardá-lo, a eles foi dada a seguinte dádiva: os poderes malignos do Olho seriam para sempre impotentes contra eles e toda sua descendência.

"Com o passar dos séculos, no entanto, o Olho perdeu-se e foi esquecido pelos mortais. Escravizando seres grandes e pequenos, ele moveu-se de mundo em mundo, espalhando a destruição. Finalmente, pelas mãos do destino e da providência, o Olho veio a Toril. E por último, caiu nas mãos de seus guardiões por direito. Descendentes da família Bastão Solar vieram para Toril a muito tempo atrás e tro-

caram seu nome para Wands. Mesmo assim, o mal do Olho do Dragão Rei ainda era sem efeito contra eles."

Sune olha para Marcus em um olhar sério. "Você agora é o guardião do Olho do Dragão Rei, Marcus Wands, descendente da Casa Bastão Solar. Sua família deverá guardar o Olho onde ele não cause dano, e prevenir que ele jamais espalhe novamente a morte e o desespero entre as esferas!"

O Olho do Dragão Rei flutua pelo ar, indo repousar nas duas mãos estendidas de Marcus.

"Então que assim seja", entona Corellon em uma voz suave e melódica, "agora e para sempre. Nos servirá bem, Marcus Wands, descendente da Casa Bastão Solar, e conhecerá nossa gratidão."

Ele (ou ela? Vocês ainda não conseguiram identificar)

estende o dedo fino para o maltrapilho Sabbas, que ainda treme de medo no chão. "Você cometeu muitos crimes, Sabbas o Mago. Ainda assim, vemos alguma bondade em você. Sua loucura será curada, mas suas habilidades mágicas serão retiradas de você. Mago você foi, e mago poderá voltar a ser, mas por agora, é apenas um homem comum."

Sabbas olha para cima, seus olhos estão vivos e lentamente ele se põe de pé. Em volta de vocês, a superfície, os próprios deuses começam a desaparecer.

"Lembrem-se bem," estronda Tyr, "Do dia em que lutaram ao lado dos deuses,"

"Oh, cale-se, Tyr," Sune diz, sua voz vai ficando mais fraca. "Você é tão entediante..."



Ilustração por Enrico Tomasetti

Tyr, Sune e Corellon Larethian

Epílogo

No qual os eventos das últimas semanas finalmente chegam a sua conclusão. Uma triunfante apresentação no Vale das Sombras é o pano de fundo para despedidas lacrimosas e partidas. Marcus Wands, com seu destino revelado, retorna ao seu lar com um novo senso de responsabilidade e algumas novas canções. O bando de Heino continua seu caminho, livre das onerosas responsabilidades da civilização, e nossos heróis retornam às suas vidas como aventureiros autônomos, mais ricos e, quem sabe, mais sábios. Todos provam das maravilhas da mesa de Lorde Mourngrym, e compartilham bons momentos.

Leia o seguinte em voz alta:

O mundo real retorna quando os deuses desaparecem. Você estão de novo na fortaleza de cristal do Olho, mas o lugar está arruinado. O domo que vocês ocupavam está partido, e a luz do sol penetra nele através das árvores. As grandes colunas de cristal caíram em volta de vocês. Dos goblins, ettercarps e outras criaturas vocês não vêem nenhum sinal. O tesouro dos githyanki está espalhado entre os pedaços de cristal.

O maltrapilho Sabbas levanta-se, piscando como uma coruja na luz do dia. Seu olhar se volta para Marcus e o resto do grupo.

"Eu acho que tentei matá-lo," ele diz, "Eu não sei porquê, mas eu estou terrivelmente arrependido."

Qualquer interrogatório, feitiço de *revelar tendência* ou outro encanto irá mostrar que Sabbas é agora um humano de nível 0 de tendência caótica e boa, com pouco conhecimento de sua antiga vida, exceto que ele não foi uma boa pessoa e que deseja reparar o mal que fez. Ele pode até mesmo retornar para o caminho do mal, mas por agora ele parece amistoso e arrependido, expressando pesar pelos seus excessos do passado. Suas outras estatísticas estão intactas, ele pode ainda ser útil como um PJ ou PNJ em uma campanha futura.

Os PJs estão livres para coletar o tesouro dos githyanki. Todos os personagens feridos foram curados pelos deuses e, se o Mestre desejar, qualquer personagem morto pode ser ressuscitado. Além disso, a cada personagem foi concedido um item mágico aleatório, que poderão ser encontrados na bagagem do grupo mais tarde.

A jornada até o Vale das Sombras é tranquila; as bênçãos dos deuses prevenirão qualquer encontro perigoso. Quando os PJs chegarem no povoado, leia o seguinte.

A beleza rústica do Vale das Sombras cerca vocês. No fim da estrada, próximo a Casa da Fartura, o gracioso Templo de Chauntea, uma multidão de alegres aldeões está reunida. No meio no da aglomeração, vocês vêem Heino e sua troupe se apresentando para a platéia entusiasmada. Em uma plataforma de observação, vocês vêem Lorde Mourngrym e Lady Shaerl, governantes do Vale das Sombras.



Lorde Mourngrym

Heino e seu bando saúdam os PJs calorosamente. O Mestre pode permitir que os personagens se unam ao espetáculo, como antes. Depois da apresentação, Heino apresenta o grupo a Lorde Mourngrym.

O Senhor do Vale das Sombras, de semblante sério, aproxima-se de vocês. Sua expressão rígida dá lugar a um sorriso de alegria e contentamento. Ele usa o pendente da Ashaba, símbolo de seu comando, e está ricamente vestido.

"Meu novo amigo Heino me falou que vocês passaram por muitos caminhos para me verem," ele diz, "Eu acredito que tenham algo para mim?"

Felizmente, os PJs ainda devem ter o tubo com a mensagem dada por Maskar Wands. Então, Mourngrym quebra o selo e lê a mensagem com prazer. Ele inspeciona a *varinha das maravilhas* que veio com o pacote, e sorri para os PJs.

"Mestre Wands é generoso," ele diz, "Não sei como dizer a ele que já tenho uma destas. Vocês gostariam de ficar com ela? Considerem-na como um pagamento pelos seus serviços."

Os PJs podem aceitar a varinha sem receio - Mourngrym está a entregando de livre vontade.

Se o grupo tiver perdido a mensagem, ou aberto o lacre

antes de chegar ao Vale das Sombras, Mourngrym irá ficar descontente; ele não dará a varinha ao grupo. Ele, no entanto, não tomará nenhuma outra ação contra os aventureiros. Se os personagens forem tolos o suficiente para roubar a *varinha das maravilhas*, Mourngrym irá ordenar a seus guardas que os prendam, e eles serão forçados a desfazer a confusão.

O FIM DO ASSUNTO

Se Mourngrym não tiver prendido os PJs, ele os convidará para repartir o banquete da tarde com ele. A tarde será agradável, e o Mestre pode interpretá-la como desejar.

No próximo dia, o bando de Heino prepara sua partida. Sabbas declara sua intenção de voltar a estudar magia - desta vez no interesse do bem e aprimoramento da civilização. Marcus prepara seu retorno a Águas Profundas, juntamente com o *Olho do Dragão Rei*, devidamente levado em segurança. O Mestre deve deixar claro que Marcus adquiriu considerável maturidade e uma atitude mais responsável. Bônus de 1.000-3.000 pontos de experiência para todos os jogadores, mas um extra por boa interpretação, são apropriados neste momento.

Muitas sementes de futuras aventuras foram plantadas. O bando e Heino poderá ser um aliado contínuo e amigos dos PJs, pedindo ajuda ou cruzando os caminhos dos aventureiros como o Mestre desejar. Sabbas pode se tornar um PNJ frequente, ou um mago PJ de primeiro nível. Marcus e a família Wands pode permanecer amigos e patronos dos PJs e as tentativas de várias forças malignas em obter o *Olho do Dragão Rei*, que está em posse de Marcus, pode dar origem a muitas aventuras. De fato, Marcus precisará de uma escolta para Águas Profundas, então o Mestre poderá criar uma outra série de aventuras em torno deste retorno.

Em todo caso, a trilogia de *Marco Volo* acabou. Onde ela vai dar a partir daqui é com o Mestre.

DEDICATÓRIA (*)

*Vosso hálito deve inflar minhas veias
pelo mar; caso contrário, meu plano de agradar será
vesano, pois de todo ora careço da arte negra de alto
preço, que os espíritos fazia surgir de noite ou de
dia. Restou-me o temor escuro; por isso, o auxílio
procuro de vossa prece que assalta até mesmo a
Graça mais alta, apagando facilmente as faltas de
toda gente. Como quereis ser perdoados de todos
vossos pecados, permiti que sem violência me solte
vossa indulgência.*

- Shakespeare, *The Tempest*

(*) Tradução de um trecho do livro *A Tempestade* de William Shakespeare distribuído gratuitamente no endereço http://virtualbooks.terra.com.br/freebook/shakespeare/a_tempestade.htm.

Apêndice I: Estatísticas para Dungeons & Dragons 3.5

Por Juca Tollabur
Immortals RPG Club
Patos de Minas - MG

Este texto apresenta uma conversão das estatísticas do suplemento Marco Volo: Chegada (TsR 9455) para o sistema D&D 3ª Edição. Os dados estão divididos em tópicos.

ESTATÍSTICAS DOS PDMS

Abaixo estão as estatísticas de todas as criaturas que os jogadores poderão encontrar durante a aventura. Elas estão divididas em duas categorias: Criaturas & Coadjuvantes e Heróis & Vilões. Um novo item mágico e um artefato maior são apresentados nos tópicos finais. Um novo tipo de githyanki é originalmente descrito no livro *Psionics Handbook 3rd Edition*.

Todas as estatísticas já estão ajustadas ao uso de quaisquer itens.

CRIAATURAS & COADJUVANTES

Cavaleiros da Justiça Inescapável: Gue5: ND 5; humanóide Médio (humanos); DV 5d10+10 (39 PV); Inic. +5; Desl.: 6m; CA 19 (toque 10, surpresa 19); BBA +8; Agr +8; Atq/Atq Total corpo a corpo: espada longa +9 (dano: 1d8+5, 19-20x2); Tend. LB; TR Fort +6, Ref +2, Von +1; For 16, Des 13, Cons 14, Int 10, Sab 10, Car 10; Altura 1,78m.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +3, Cavalgar +4, Escalar +5, Saltar +5, Natação +4, Intimidar +5; Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Especialização em Arma (espada longa), Esquiva, Combate Montado.

Pertences: meia armadura, espada longa e escudo grande de aço.

Cavaleiros da Justiça Inescapável: Pal 4 de Torm: ND 5; humanóide Médio (humanos); DV 5d10+10 (39 PV); Inic. +0; Desl.: 6m; CA 19 (toque 10, surpresa 19); BBA +7; Agr +7; Atq/Atq Total corpo a corpo: espada longa +9 (dano: 1d8+5, 19-20x2); AE Destruir o mal; QE Habilidades de Paladino; Tend. LB; TR Fort +6, Ref +2, Von +1; For 16, Des 10, Cons 14, Int 10, Sab 12, Car 12; Altura 1,79m.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +4, Cavalgar +5, Concentração +4, Conhecimento (religião) +5, Cura +4, Diplomacia +5; Foco em Arma (espada longa), Combate Montado, Atropelar.

Magias Conhecidas de Paladino: (-/1); CD = 12; 1º – proteção contra o mal.

Pertences: meia armadura, espada longa e escudo grande de aço.

Ettercarp: Ver Livro dos Monstros página 119.

Githyanki Bruxo: Mag 6: ND 6; humanóide Médio (githyanki); DV 6d4+6 (19 PV); Inic. +5; Desl.: 9m; CA 11 (toque 11, surpresa 10); BBA +3; Agr +3; Atq/Atq Total corpo a corpo: espada larga +4 (dano: 2d6, 19-20x2); ou à distância: +4

(magia); AE Modos de Ataque/Defesa; QE Psiquismo, Viagem planar, Resistência ao Poder; Tend. NM; TR Fort +3, Ref +3, Von +4; For 10, Des 12, Cons 13, Int 16, Sab 8, Car 10.

Perícias e Talentos: Cavalgar +5, Concentração +9, Conhecimento (arcano) +11, Conhecimento (planos) +10, Conhecimento (guerra) +10, Identificar Magia +8, Ofícios (armeiro) +6, Ofícios (construir armaduras) +6, Procurar +7; Escrever Pergaminho, Foco em Arma (espada larga), Potencializar Magia, Magias em Combate, Foco em Magia (Evocação), Iniciativa Aprimorada.

Ataques Especiais: Modos de Ataque/Defesa (SM): Sem limite – arrombar a mente/mente vazia.

Qualidades Especiais: Psiquismo (SM): Sem limite – clariaudiência/clarividência, deslizamento dimensional e telecinésia. Ao atingir o 8º nível de personagem, um githyanki pode usar *viagem planar* uma vez por dia. Estas habilidades são idênticas aos poderes manifestados por um psiônico de 16º nível. **Resistência ao Poder (Ext):** Um githyanki tem resistência ao poder igual a 5 + 1 por nível de personagem.

Magias Preparadas de Mago: (4/4/4/3; CD base = 13 + nível da magia, 15 + nível da magia para [evocação]); 0 – brilho*, *passar* (2), *raio de gelo*; 1º – *armadura arcana*, *misséis mágicos**, *raio do enfraquecimento*, *sono*; 2º – *esfera flamejante**, *flecha ácida de Melf*, *força do touro*, *teia*; 3º – *bola de fogo**, *névoa fétida*, *velocidade*. (* magias de Evocação)

Pertences: espada larga (obra-prima).

Githyanki Cavaleiro: Gue5/Alg3 da Rainha Lich: ND 8; extraplanar Médio (githyanki); DV 5d10+5 mais 3d10+3 (57 PV); Inic. +1; Desl.: 6m; CA 19 (toque 11, surpresa 18); BBA +6; Agr +6; Atq/Atq Total corpo a corpo: *espada larga de prata* +3 +10/+5 (dano: 2d6+6, dec. 19-20x2); AE Modos de Ataque/Defesa, Aura de desespero, benção das trevas, usar venenos, destruir o bem; QE Psiquismo, Viagem planar, Resistência ao Poder, Fascinar mortos-vivos, detectar o bem; Tend. NM; TR Fort +8, Ref +3, Von +4; For 13, Des 12, Cons 13, Int 12, Sab 14, Car 12.

Perícias e Talentos: Cavalgar +7, Concentração +2, Conhecimento (planos) +3, Conhecimento (guerra) +3, Conhecimento (religião) +4, Esconder-se +6, Intimidar +5, Ofícios (armeiro) +4, Ofícios (construir armaduras) +4, Procurar +5; Foco em Arma (espada larga), Reflexos de Combate, Combater em Dupla, Especialização em Arma (espada larga), Ataque Poderoso, Trespasar, Separar.

Ataques Especiais: Modos de Ataque/Defesa (SM): Sem limite – arrombar a mente/mente vazia.

Qualidades Especiais: Psiquismo (SM): Sem limite – clariaudiência/clarividência, deslizamento dimensional e telecinésia. Ao atingir o 8º nível de personagem, um githyanki pode usar *viagem planar* uma vez por dia. Estas habilidades são idênticas aos poderes manifestados por um psiônico de 16º nível. **Resistência ao Poder (Ext):** Um githyanki tem resistência ao poder igual a 5 + 1 por nível de personagem.

Magias Preparadas de Algoz: (-/2/1; CD base = 12 + nível da magia); 1º – *causar medo*, *desespero*; 2º – *drenar força vital*.

Pertences: espada larga de prata +3, armadura de batalha (obra-prima).

Githyanki Guerreiro: Gue3: ND 3; extra-planar Médio (githyanki); DV 3d10+3 (21 PV); Inic. +5; Desl.: 6m; CA 16 (toque 11, surpresa 15); BBA +3; Agr +3; Atq/Atq Total corpo a corpo: espada larga +4 (dano: 2d6, 19-20x2); ou à distância: arco longo composto +4 (dano: 1d8, x3); AE Modos de Ataque/Defesa; QE Psiquismo, Viagem planar, Resistência ao Poder; Tend. NM; TR Fort +4, Ref +2, Von +0; For 10, Des 12, Cons 13, Int 11, Sab 8, Car 10.

Perícias e Talentos: Cavalgar +3, Conhecimento (planos) +1, Conhecimento (guerra) +1, Escalar +2, Ofícios (armeiro) +3, Ofícios (construir armaduras) +3, Procurar +4, Saltar +2; Foco em Arma (espada larga), Reflexos de Combate, Combater em Dupla, Iniciativa Aprimorada, Saque Rápido.

Ataques Especiais: Modos de Ataque/Defesa (SM): Sem limite – arrombar a mente/mente vazia.

Qualidades Especiais: Psiquismo (SM): Sem limite – clariaudiência/clarividência, deslizamento dimensional e telecinésia. Ao atingir o 8º nível de personagem, um githyanki pode usar *viagem planar* uma vez por dia. Estas habilidades são idênticas aos poderes manifestados por um psiônico de 16º nível. *Resistência ao Poder (Ext):* Um githyanki tem resistência ao poder igual a 5 + 1 por nível de personagem.

Pertences: espada larga (obra-prima), arco longo composto, peitoral de aço (obra-prima).

Githyanki Guerreiro e Mago: Gue2/Mag2: ND 4; extra-planar Médio (githyanki); DV 2d10+2 mais 2d4+2 (21 PV); Inic. +5; Desl.: 6m; CA 16 (toque 11, surpresa 15); BBA +3; Agr +3; Atq/Atq Total corpo a corpo: espada larga +4 (dano: 2d6, 19-20x2); ou à distância: +4 (magia); arco longo composto +4 (dano: 1d8, x3); AE Modos de Ataque/Defesa; QE Psiquismo, Viagem planar, Resistência ao Poder; Tend. NM; TR Fort +4, Ref +1, Von +2; For 10, Des 12, Cons 13, Int 12, Sab 8, Car 10.

Perícias e Talentos: Cavalgar +3, Concentração +6, Conhecimento (arcano) +4, Conhecimento (planos) +3, Conhecimento (guerra) +3, Escalar +2, Identificar Magia +4, Ofícios (armeiro) +3, Ofícios (construir armaduras) +3, Procurar +5, Saltar +2; Escrever Pergaminho, Foco em Arma (espada larga), Magias em Combate, Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate, Combater em Dupla.

Ataques Especiais: Modos de Ataque/Defesa (SM): Sem limite – arrombar a mente/mente vazia.

Qualidades Especiais: Psiquismo (SM): Sem limite – clariaudiência/clarividência, deslizamento dimensional e telecinésia. Ao atingir o 8º nível de personagem, um githyanki pode usar *viagem planar* uma vez por dia. Estas habilidades são idênticas aos poderes manifestados por um psiônico de 16º nível. *Resistência ao Poder (Ext):* Um githyanki tem resistência ao poder igual a 5 + 1 por nível de personagem.

Magias Preparadas de Mago: (4/3; CD base = 11 + nível da magia; 25% de falha arcana); 0 – *passar* (2), *raio de gelo* (2); 1º – *misséis mágicos* (2), *sono*.

Pertences: espada larga (obra-prima), peitoral de aço (obra-prima).

Githyanki Mago: Mag4: ND 4; extra-planar Médio (githyanki); DV 4d4+4 (13 PV); Inic. +1; Desl.: 9m; CA 11 (toque 11, surpresa 10); BBA +2; Agr +2; Atq/Atq Total corpo a corpo: espada

larga +3 (dano: 2d6, 19-20x2); ou à distância: +3 (magia); AE Modos de Ataque/Defesa; QE Psiquismo, Viagem planar, Resistência ao Poder; Tend. NM; TR Fort +2, Ref +2, Von +3; For 10, Des 12, Cons 13, Int 12, Sab 8, Car 10.

Perícias e Talentos: Concentração +6, Conhecimento (arcano) +5, Conhecimento (planos) +4, Conhecimento (guerra) +5, Identificar Magia +6, Ofícios (armeiro) +3, Ofícios (construir armaduras) +3, Procurar +5; Escrever Pergaminho, Foco em Arma (espada larga), Usar Arma Comum (espada larga), Magias em Combate.

Ataques Especiais: Modos de Ataque/Defesa (SM): Sem limite – arrombar a mente/mente vazia.

Qualidades Especiais: Psiquismo (SM): Sem limite – clariaudiência/clarividência, deslizamento dimensional e telecinésia. Ao atingir o 8º nível de personagem, um githyanki pode usar *viagem planar* uma vez por dia. Estas habilidades são idênticas aos poderes manifestados por um psiônico de 16º nível. *Resistência ao Poder (Ext):* Um githyanki tem resistência ao poder igual a 5 + 1 por nível de personagem.

Magias Preparadas de Mago: (4/4/2; CD base = 11 + nível da magia); 0 – *passar* (2), *raio de gelo* (2); 1º – *arma mágica, armadura arcana, escudo arcano, misséis mágicos*; 2º – *esfera flamejante, invisibilidade*.

Pertences: espada larga (obra-prima).

Githyanki Sargento: Gue7: ND 7; extra-planar Médio (githyanki); DV 7d10+7 (50 PV); Inic. +5; Desl.: 6m; CA 16 (toque 11, surpresa 15); BBA +9; Agr +9; Atq/Atq Total corpo a corpo: espada larga de prata +3 +13/+8 (dano: 2d6+8, 19-20x2); ou à distância: arco longo composto [+2 de For] +8 (dano: 1d8+2, x3); AE Modos de Ataque/Defesa; QE Psiquismo, Viagem planar, Resistência ao Poder; Tend. NM; TR Fort +6, Ref +3, Von +1; For 14, Des 13, Cons 13, Int 13, Sab 8, Car 10.

Perícias e Talentos: Cavalgar +7, Conhecimento (planos) +3, Conhecimento (guerra) +5, Escalar +6, Ofícios (armeiro) +5, Ofícios (construir armaduras) +5, Procurar +5, Saltar +6; Foco em Arma (espada larga), Reflexos de Combate, Combater em Dupla, Ataque Poderoso, Trespasar, Especialização em Arma (espada larga), Liderança, Iniciativa Aprimorada.

Ataques Especiais: Modos de Ataque/Defesa (SM): Sem limite – arrombar a mente/mente vazia.

Qualidades Especiais: Psiquismo (SM): Sem limite – clariaudiência/clarividência, deslizamento dimensional e telecinésia. Ao atingir o 8º nível de personagem, um githyanki pode usar *viagem planar* uma vez por dia. Estas habilidades são idênticas aos poderes manifestados por um psiônico de 16º nível. *Resistência ao Poder (Ext):* Um githyanki tem resistência ao poder igual a 5 + 1 por nível de personagem.

Pertences: espada larga de prata +3, arco longo composto (+2 de For), peitoral de aço (obra-prima).

Guarda Costas: ND 1/4; humanóide Pequeno (goblin); DV 1d8 (4 PV); Inic. +1; Desl.: 9m; CA 15 (toque 12, surpresa 14); BBA +1; Agr -1; Atq/Atq Total corpo a corpo: espada curta +1 (dano: 1d6-1, 19-20x2) ou adaga +1 (dano: 1d4-1, 19-20x2); ou à distância: arco curto +3 (dano: 1d6, x3); QE Visão no escuro 18m; Tend. Geralmente NM; TR Fort +2, Ref +1, Von +0; For 8, Des 13, Cons 11, Int 10, Sab 11, Car 8.

Perícias e Talentos: Esconder +6, Furtividade +4, Observar +3, Ouvir +3; Prontidão.

Pertences: corselete couro batido, arco curto, espada curta ou adaga.

Nobres Cavaleiros: Gue1: ND 1; humanóide Pequeno (goblin); DV 1d10 (6 PV); Inic. +1; Desl.: 9m; CA 15 (toque 12, surpresa 14); BBA +3; Agr +1; Atq/Atq Total corpo a corpo: espada curta +4 (dano: 1d6+1, 19-20x2) ou adaga +2 (dano: 1d4+1, 19-20x2); QE Visão no escuro 18m; Tend. Geralmente NM; TR Fort +2, Ref +1, Von +0; For 12, Des 13, Cons 11, Int 10, Sab 11, Car 8.

Perícias e Talentos: Cavalgar +5, Diplomacia +2, Esconder +6, Furtividade +4, Observar +3, Ouvir +3; Foco em Arma (espada curta), Esquiva, Prontidão.

Pertences: armadura de couro, broquel, espada curta e adaga.

HERÓIS & VILÕES

Darial Pike: Humano, Pal1 de Chauntea; Tend. LB.

Druvus: Humano, Gue1; Tend. N.

Heino: Ilus 8; ND 8; humanóide Pequeno (gnomo); DV 8d4+8 (26 PV); Inic. +4; Desl.: 6m; CA 15 (toque 15, surpresa 10); BBA +4; Agr +3; Atq/Atq Total corpo a corpo: espada curta (obra-prima) +5 (dano: 1d6, 19-20/x2); ou à distancia: +8 (magia); AE +1 de bônus nas jogadas de ataque contra kobolds e goblinóides (goblins, robgoblins e bugbears), 1/dia - *falar com animais, globos de luz, som fantasma e prestidigitação*; QE Visão na penumbra, +2 nos testes de resistência contra ilusões, +4 de bônus de esquiva contra gigantes, magias; Tend. CB; TR Fort +3, Ref +6, Von +6; For 10, Des 18, Con 12, Int 19, Sab 10, Car 17; Altura 1,05m.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +5, Ofícios (alquimia) +11, Atuação (Dança) +6, Cavalgar +8, Concentração +11, Conhecimento (história) +8, Conhecimento (religião) +8, Conhecimento (arcano) +14, Esconder-se +4, Identificar Magia +11, Ouvir +2, Profissão (cozinheiro) +6, Profissão (vinífero) +6, Profissão (herborista) +4. Escrever Pergaminhos, Foco em Magia (Ilusão), Magias em Combate, Magia Sem Gestos, Usar Arma Comum (espada curta).

Magias Preparadas de Ilusionista: (5/6/5/5/4; CD base = 14 + nível da magia, 16 + nível da magia para [ilusão]); 0 - *prestidigitação, som fantasma*, detectar magia, luz, raio de gelo*; 1° - *aura mágica de Nystul*, leque cromático* (2), transformação momentânea*, imagem silenciosa*, reduzir pessoa*; 2° - *imagem menor* (2), invisibilidade*, nublar*, reflexos**; 3° - *clarividência/clariaudiência, esfera de invisibilidade*, forma gasosa, imagem maior* (2)*; 4° - *medo, parede ilusória*, padrão prismático*, terreno ilusório**. (* magias de Ilusão)

* Especialização em escola (Ilusão); Escolas proibidas: Encantamento e Necromancia.

Pertences: espada curta (obra-prima), carrilhão da abertura, varinha da imagem maior.

Rei Artemis: Gue3: ND 1; humanóide Pequeno (goblin); DV 3d10 (20 PV); Inic. +5; Desl.: 9m; CA 16 (toque 12, surpresa 15); BBA +6; Agr +4; Atq/Atq Total corpo a corpo: espada longa +8 (dano: 1d8+3, 19-20x2) ou espada curta +5 (dano: 1d6+2, 19-20x2); QE Visão no escuro 18m; Tend. Geralmente NM; TR Fort +3, Ref +2, Von +1; For 14, Des 13, Cons 11, Int 12, Sab 11, Car 10; Altura 0,90m.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +1, Cavalgar +4, Diplomacia +6, Esconder +6, Intimidar +3, Furtividade +4, Observar +3, Ouvir +3; Foco em Arma (espada longa), Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Foco em Perícia (diplomacia), Prontidão.

Pertences: camisa de cota de malha, espada longa (obra-prima) e espada curta.

Rynda Sombra Sorradeira: Meio-elfa, Lad1; Tend. CN.

Sir Talvis: Pal10 de Torm: ND 10; humanóide Médio (humano); DV 10d10+20 (78 PV); Inic. +1; Desl.: 6m; CA 21 (toque 11, surpresa 20); BBA +14; Agr +14; Atq/Atq Total corpo a corpo: *espada larga sagrada vingadora* +5 +20/+15 (dano: 2d6+11, 19-20x2; mais 2d6 pontos de dano sagrado contra criaturas malignas); AE Destruir o mal; QE Habilidades de Paladino; RM: resistência à magia 15 numa área de 1,5m de raio (concedida pela sagrada vingadora); Tend. LB; TR Fort +9, Ref +4, Von +6; For 18, Des 13, Cons 15, Int 12, Sab 16, Car 18; Altura 1,85m.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +6, Cavalgar +9, Concentração +4, Conhecimento (heráldica) +3, Conhecimento (história) +2, Conhecimento (etiqueta) +4, Conhecimento (religião) +3, Cura +5, Intimidar +6, Ofícios (armeiro) +5, Ofícios (construir armaduras) +5, Ofícios (forjaria) +3; Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada larga), Força Divina, Combate Montado, Liderança.

Magias Conhecidas de Paladino: (-/2/2; CD base = 13 + nível da magia); 1° - *curar ferimentos leves, proteção conta o mal*; 2° - *remover paralisia*.

Pertences: armadura de batalha +2, espada larga sagrada vingadora +5, espada curta e adaga.

Sydala Rio Ensolarado: Humana, Mag1; Tend. CB.

Thandraxx: Lich Mag11: ND 13; humanóide Médio (morto-vivo); DV 11d12+3 (74 PV); Inic. +3; Desl.: 9m; CA 21 (toque 13, surpresa 18); BBA +5; Agr +5; Atq/Atq Total corpo a corpo: toque paralisante +5 (dano: 1d8+5 [Von CD 16 reduz à metade] mais paralisia) ou à distância: toque +8 (magia); AE Toque paralisante, aura de medo, toque paralisante, magias; QE Qualidades de morto-vivo, +4 de resistência à expulsão, redução de dano 15/+1, imunidades; Tend. NM; TR Fort +4, Ref +7, Von +10 (manto da resistência +1); For 10, Des 16, Cons -, Int 19, Sab 14, Car 13. Altura: 1,70m.

Perícias e Talentos: Concentração +15, Conhecimento (arcano) +18, Esconder-se +15, Espionar +14, Furtividade +16, Identificar Magia +18, Observar +15, Ouvir +15, Procurar +16, Sentir Motivação +10; Magias em Combate, Criar Item Maravilhosos, Escrever Pergaminho, Acelerar Magia, Magia Silenciosa, Foco em Magia (evocação), Magia Sem Gestos, Vitalidade.

Ataques Especiais: Toque paralisante (Sob): As criaturas tocadas devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 16) ou ficarão paralisadas para sempre. *Aura de Medo (Sob):* As criaturas com menos de 5 DV num raio de 18m que avistarem o lich devem obter sucesso num teste de Vontade (CD 16) ou serão afetadas pela magia *medo*.

Qualidades Especiais: Imunidades (Ext): Os lichs são imunes ao frio, eletricidade, metamorfose, e efeitos de ação mental.

Magias Preparadas de Mago: (4/5/5/5/4/2/1; CD base = 14

+ nível da magia, 16 + nível da magia para [evocação]); 0 – resistência, raio de gelo (2), brilho*; 1º – armadura arcana, mísseis mágicos* (2), sono, raio do enfraquecimento; 2º – cegueira/surdez, esfera flamejante* (3), flecha ácida de Melf; 3º – névoa fétida, bola de fogo* (2), velocidade, relâmpago*; 4º – porta dimensional, medo, tempestade glacial*, tentáculos negros de Evard; 5º – névoa mortal, teletransporte; 6º – desintegrar.

Pertences: braçadeiras de armadura +2, manto da resistência +1, 1 poção de forma gasosa, anel de proteção +1, pergaminho de invocar criaturas IV (8º nível), varinha de mísseis mágicos (50 cargas, 9º nível).

Theruvan Campo Branco: Gue2: ND 2; humanoíde Médio (humano); DV 2d10+4 (15 PV); Inic. +0; Desl.: 9m; CA 13 (toque 10, surpresa 13); BBA +5; Agr +5; Atq/Atq Total corpo a corpo: espada larga +6 (dano: 2d6+4, 19-20x2); Tend. LB; TR Fort +5, Ref +0, Von +1; For 17, Des 11, Cons 15, Int 10, Sab 8, Car 12.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +4, Cavalgar +3, Saltar +4, Profissão (caçador) +1, Profissão (fazendeiro) +1; Foco em Arma (espada larga), Combate Montado, Vontade de Ferro, Iniciativa Aprimorada; Altura 1,85m.

Pertences: armadura de couro batido, espada larga, adaga.

Tukerana: Mulher-Urso: ND 5; metamorfo Grande/Médio (humana); DV 6d8+24 (51 PV); Inic. +0; como urso: +1 (Des); Desl.: 9m; como urso: 9m; CA 12 (+2 natural); como urso: 17 (-1 tamanho, +1 Des, +7 natural) [toque 10, surpresa 12; como urso: toque 10, surpresa 16]; BBA +5; Agr +18; Atq/Atq Total corpo a corpo: desarmado +0 (dano: 1d3 por contusão); como urso: 2 garras +11, mordida +9 (dano: garra 1d8+8, mordida 2d8+4); AE Como urso: Agarrar aprimorado, maldição da licanthropia; QE Empatia com ursos, alterar forma; como urso: faro, redução de dano 15/prata; Tend. LB; TR Fort +11, Ref +6, Von +4; For 11, Des 11, Cons 11, Int 10, Sab 10, Car 10; como urso: For 27, Des 13, Cons 19, Int 10, Sab 10, Car 10. Altura 1,82m.

Perícias e Talentos: Conhecimento (natureza) +4, Profissão (herborista) +6; como urso: natação +14, Observar +14, Ouvir +11, Procurar +8. Controlar Forma Aprimorado; como urso: Lutar às Cegas, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso.

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a mulher-urso precisa atingir um oponente com sua garra. *Maldição da licanthropia (Sob):* Qualquer humanoíde atingido pela mordida do licanthropo (na forma animal) deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou contrairá a licanthropia.

Qualidade Especiais: Empatia com ursos (Ext): Os licanthropos conseguem se comunicar e gerar laços empáticos com animais (normais e atrozés) da sua espécie animal. Isso lhes concede +4 de bônus racial em testes para influenciar a atitude desses animais e permite a comunicação de conceitos simples (caso o animal seja amigável), como “amigo”, “inimigo”, “fuja” e “ataque”. Alterar forma (Sob): Todos os licanthropos são capazes de assumir a forma do animal como o efeito da magia metamorfosear-se (mas seu equipamento não se transforma). A transformação usa uma ação padrão. Ao assumir a forma animal, o licanthropo recupera uma quantidade de PV equivalente a um dia de descanso.

Volothamp Geddark: Mag5/Brd1: ND 6; humanoíde Médio

(humano); DV 1d6+2 mais 5d4+10 (24 PV); Inic. +2; Desl.: 9m; CA 12 (toque 12, surpresa 10); BBA +4; Agr +4; Atq/Atq Total corpo a corpo: sabre +4 (dano: 1d6+1, 18-20x2); QE: Música de bardo, conhecimento de bardo +7; Tend. CB; TR Fort +3, Ref +5, Von +6; For 12, Des 15, Cons 15, Int 17, Sab 11, Car 16; Altura 1,72m.

Perícias e Talentos: Atuação (Instrumento de Sopro) +5, Atuação (Oratória) +5; Avaliação +7, Blefar +7, Cavalgar +3, Concentração +8, Conhecimento (arcano) +10, Conhecimento (nobreza e realeza) +4, Conhecimento (heráldica) +4, Conhecimento (história) +7, Decifrar Escrita +7, Esconder-se +5, Furtividade +13, Identificar Magia +10, Natação +2, Obter Informação +7, Ofícios (alfaiataria) +5, Profissão (cervejeiro) +2, Sobrevivência +3; Conhecimento Obscuro, Foco em Magia (adivinhação), Foco em Magia (ilusão), Rastrear, Escrever Pergaminhos, Potencializar Magia.

Qualidades Especiais: Música de bardo, inspirar coragem, música de proteção, fascinar.

Magias Conhecidas de Bardo: (2; CD 13, 15 para [adivinhação e ilusão]); 0 – Detectar magia, ler magias, som fantasma*, luz. (* magias de adivinhação ou ilusão)

Magias de Mago Preparadas: (4/4/3/2; CD base = 13 + nível da magia, 15 + nível da magia para [adivinhação e ilusão]); 0 – resistência, pascar, raio de gelo, prestidigitação; 1º – leque cromático*, a aura mágica de nystul*, detectar portas secretas*, enfeitiçar pessoas; 2º – alterar-se, invisibilidade*, cegueira/surdez; 3º – clarividência/clariaudiência*, esfera de invisibilidade*. (* magias de adivinhação ou ilusão)

Pertences: sabre (obra-prima), broche para falar com animais (item maravilhoso com a magia homônima), botas élficas, bastão da detecção de inimigos, óculos de enxergar detalhes.

NOVOS ITENS MÁGICOS

ITEM MÁGICO

Serra dos Cortes Fabulosos: Essa lâmina serrilhada de adamante tem 4,5m de comprimento e 30cm de largura. O manuseador somente poderá utilizá-la caso possua no mínimo Força 18. Dois manuseadores de Força 17 podem trabalhar juntos. A lâmina cortará madeira na proporção de 1 rodada para cada 10cm de material. Após dez rodadas cumulativas de trabalho, o empunhador estará fatigado.

Nível do item: 6º; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, força do touro; *preço de mercado:* 4.000 PO; peso: 15 kg.

ARTEFATO MAIOR

O Olho: Esse artefato inteligente encontra-se na forma de um bastão com uma grande gema amarelada em uma de suas extremidades. Quando os poderes do artefato são ativados, a gema adquire uma abertura negra, semelhante ao olho de um animal.

Poderes Constantes: Quando o possuidor portar consigo o Olho, ele ganhará resistência à magia 21 e +10 de bônus em Carisma. O Olho também atrairá seguidores, dependendo de quanto tempo ele esteja no Plano atual. Ele não atrairá monstros nos três primeiros meses, de três a seis meses, ele atrai como se conjurasse a magia *invocar criaturas I* uma vez por semana. De seis meses a um ano, ele chama as criaturas como se houvesse conjurado a magia *invocar criaturas II* uma vez por

dia. De um à dois anos, ele atrai criaturas como se houvesse conjurado a magia *invocar criaturas III* uma vez por dia e assim sucessivamente. Todas as magias são conjuradas como um feiticeiro de 20º nível. Este efeito acontece mesmo se O Olho não estiver sendo portado por alguém. Se o Olho tiver um possuidor, os monstros irão servi-lo pelo menos até que este esteja completamente dominado pelo artefato. Se não houver possuidor, o próprio Olho controlará as criaturas.

Poderes Invocados: Através de palavra de comando, O Olho permite que seu possuidor conjure dominar pessoas três vezes por dia. Três vezes ao dia quaisquer das seguintes magias, *palavra de poder: atordoar* ou *palavra de poder: cegar* ou *palavra de poder: matar*. Todas essas magias são lançadas como se conjuradas por um feiticeiro de 20º nível.

Poderes Aleatórios:

- **Abjurações:** através de uma palavra de comando pode-se conjurar *banimento* uma vez por dia e *dissipar magia* três vezes por dia. Todas essas magias são lançadas como se conjuradas por um feiticeiro de 20º nível.

- **Cataclismo:** o cataclismo nunca poderá ser invocado intencionalmente pelo portador do Olho, ele acontecerá em momentos não planejados (ocorrendo aleatoriamente em vezes determinadas pelo Mestre). Tudo e todos dentro de seu alcance estarão igualmente vulneráveis aos terríveis efeitos e à vingança do cataclismo, inclusive o portador do artefato. Efeito: conjura *terremoto* numa área de 800m de raio centrada no artefato.

- **Combate:** quando o artefato é usado como arma de combate corpo a corpo, ele funciona como uma *maça pesada dominadora e profana* +5. Efeitos: Paralisação: o atacante poderá ativar esse poder após acertar o oponente em um ataque corpo a corpo, nesse caso o alvo estará paralisado por 1d6 rodadas. Ataque bônus: em seu turno, o atacante pode executar um ataque extra por rodada com seu maior bônus de ataque.

Poderes de Maldição: A cada mês que um personagem possuir O Olho, ele deve fazer um teste de resistência de Vontade (CD 15). Depois do primeiro mês, os testes recebem uma penalidade cumulativa de +1. Por exemplo, se alguém possuir O Olho por seis meses, seu teste será feito com +6 de penalidade. Em caso de falha, o possuidor perde 1 ponto de Constituição permanente. Futuros testes continuam baseados na penalidade cumulativa, mesmo após uma falha. Uma vez que a Constituição do possuidor tenha sido reduzida à 0, ele morrerá estando sob a completa dominação do deus aprisionado pelo Olho.

O deus não se dedica a nada além da destruição desenfreada, conquista e matanças, seu alinhamento é Caótico e Mau. A magia *restauração* é capaz de recuperar os pontos perdidos de Constituição e somente a magia *desejo* poderá ressuscitar um personagem morto por tal infortúnio.

Maneiras Sugeridas para a destruição do Olho: O Olho é provavelmente indestrutível, mas pode-se cogitar removê-lo para um lugar que não ameace o Plano Material. Tais lugares incluem o Plano de Energia Negativa, ou as profundezas de planos inacessíveis como os Nove Infernos (Baator) e O Abismo. Infelizmente a possibilidade dele ser encontrado por um ser poderoso e usado para a destruição e conquista, ou que o deus seja libertado, ainda existirá, e provavelmente o melhor que se pode fazer é deixar o artefato nas mãos dos Wands.

A única maneira definitiva de destruir O Olho é subjugar o deus que existe dentro dele e destruí-lo. Isto é uma tarefa

muito difícil e é melhor que isto não seja tentado tão cedo.

GITHYANKI

Githyanki é uma antiga linhagem de seres descendentes dos humanos que residem no Plano Astral, que ocupam-se com seus arsenais para o próximo conflito, invasão ou guerra. Seus dados podem ser encontrados na página 143 do *Livro dos Monstros*.

Eles são magros, medindo em média 1,90 m de altura e tipicamente pesam por volta de 85 kg. Eles possuem a pele áspera, amarela e seus cabelos negros são freqüentemente puxados em um ou mais topetes. Seus olhos cintilam ameaçadoramente, e suas orelhas são pontudas e serrilhadas na parte de trás.

Eles desfrutam de elaboradas vestimentas e armaduras barrocas. De fato, eles veneram armas e armaduras, e não é incomum para githyanki mostrar mais consideração por sua panóplia que por um companheiro.

Githyankis falam sua própria língua secreta, mas também conhecem o Comum e o Dracônico. Do mesmo modo que os anões, os githyanki são mestres em ofícios, embora eles enfoquem exclusivamente itens de guerra. Seus itens são peculiares, e os não githyanki que lhes adquirirem correm o risco imediato de vingança caso encontrem um githyanki. A maioria dos githyanki encontrado fora de suas casas são guerreiros ou guerreiros psíquicos; porém, psiônicos, magos (chamados de "bruxos") e githyankis multiclasse (chamados de gish) também são encontrados.

COMBATE

Githyanki são guerreiros experientes, familiares no uso tático da emboscada, cobertura e ataques psíquicos à longa distância. Porém, eles preferem confrontar seus inimigos no mano a mano para que assim possam utilizar de suas devastadoras armas corpo a corpo para golpear. As armas dos githyanki normalmente são espadas largas, espadas bastardas, ou outras armas de lâminas particularmente grandes fabricadas especialmente pelos githyanki, todas obra-prima e cada uma distintamente decorada e nomeada. Githyankis psiônicos e magos dirigem seus poderes com precisão no intuito de apoiar seus camaradas no corpo a corpo.

Psiquismo (SM): Sem limite – *clariaudiência/clarividência, deslizamento dimensional e telecinésia*. Ao atingir o 8º nível de personagem, um githyanki pode usar *viagem planar* uma vez por dia. Estas habilidades são idênticas aos poderes manifestados por um psiônico de 16º nível.

Modos de Ataque/Defesa (SM): Sem limite – *arrombar a mente/mente vazia*.

Resistência ao Poder Psíquico (Ext): Um githyanki tem resistência ao poder psíquico igual a 5 + 1 por nível de personagem.

ESPADAS DE PRATA

Estas impressionantes armas são portadas por combatentes githyanki de 7º nível ou superior. De fabricação githyanki, uma *espada de prata* é uma *espada larga* +3 que se parece muito com uma arma githyanki comum. Porém, quando desembainhada no corpo a corpo, a lâmina transforma-se numa coluna

de líquido prateado, alterando o balanço da arma rodada por rodada como uma lâmina de forma fluente e bruxuleante. Nas mãos de alguém que não possua o talento Usar Arma Exótica apropriado, a arma é desajeitada (-4 de penalidade nas jogadas de ataque) possuindo somente seu bônus de melhoria. Um usuário proficiente que esteja no Plano Astral, porém, pode atacar a corda de prata que conecta muitos viajantes astrais com suas formas físicas; a corda, normalmente insubstancial, é tratada como um objeto tangível com a CA do dono, dureza 10 e 20 pontos de vida (veja Ataques a um Objeto no Capítulo 8 do *Livro do Jogador*). Uma corda de prata estende-se visivelmente 1,5 m para trás de um viajante astral antes de desaparecer no médium astral. Atacá-la provoca um ataque de oportunidade por parte do viajante astral.

Quando a corda é danificada, o viajante astral deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou ser forçado a retornar a seu corpo imediatamente – o que poderia ser de qualquer maneira uma boa idéia se o viajante não estiver lutando com o githyanki em seu plano natal. Se a corda de prata for completamente cortada, o corpo material da criatura (e seu eco astral) são mortos imediatamente. As cordas dos viajantes com o poder mente vazia ativado são imunes às *espadas de prata*.

Espadas de prata com bônus de melhoria +5 e com a habilidade especial vorpal existem, mas estes são artefatos menores, relativamente poucos, e só passados aos heróis da raça. Se uma *espada de prata* cair nas mãos de qualquer outra criatura, os githyankis matarão o portador caso possam, roubar se eles puderem, negociar caso vejam que devem, ou como último recurso, se aliar com o ladrão caso seja um inimigo muito poderoso.

Nível do Item: 11°; *Pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Psíquicas, o criador deve ser um githyanki; *Preço de Mercado:* 98.350 PO; *Custo para Criar:* 49.000 PO + 3.920 XP.

SOCIEDADE GITHYANKI

Devoradores de mente escravizaram raças inteiras, inclusive os precursores dos githyankis. Séculos de cativeiro criaram ódio, resolução nutrida, que finalmente instilaram os poderes psíquicos. Com seus próprios armamentos mentais e um líder poderoso por trás para reanimá-los (o lendário Gith), os escravos instigaram uma luta planar que, no final, levou ao chão o império ilitide trazendo liberdade para os escravos sobreviventes. Porém, estes logo se dividiram dentro da própria raça, gerando os githyanki e seus inimigos mortais, os githzerai. Cada um tenta constantemente a extinção do outro. Esta hostilidade tem ardido pelos séculos deformando os githyanki em algo maligno, nas criaturas militaristas que são hoje. Ambas sub-raças odeiam os devoradores de mente sem limites, entretanto, e eles romperão suas hostilidades para matar ilitides caso a oportunidade apareça.

Githyankis moram dentro de volumosas fortalezas à deriva no Plano Astral. Aqui eles administram comércio, manufaturam bens, cultivam comida, e vivem por suas vidas. Habitações comunitárias são inexistentes, já que a maioria dos githyankis preferem seu próprio domicílio; porém, os githyankis são frequentemente encontrados em grupos aafiando suas habilidades de luta. Uma fortaleza possui não combatentes (principalmente crianças) igual a 20% da população combatente. Githyanki machos e fêmeas podem ser encontrados em quase

qualquer posição ou classe social.

O githyanki não veneram nenhuma deidade, ao invés disso, eles prestam homenagem a uma rainha-lich. Como uma imperatriz extremamente ambiciosa, invejosa e paranóica, ela devora a essência de qualquer githyanki que alcança o 16° nível de personagem. Além de eliminar os rivais em potencial, a rainha-lich aumenta seu poder com essa essência vital roubada.

Pacto com Dragão Vermelho: Os githyankis têm um pacto racial com os dragões vermelhos que às vezes lhes servem como montarias. Individualmente, um githyanki ganha +4 de bônus racial nos testes de Diplomacia quando lidando com dragões vermelhos. Em grandes grupos, eles podem fazer alianças temporárias com dragões vermelhos como opção para o Mestre (veja Organização, acima).

PERSONAGENS GITHYANKI

Um githyanki pode escolher guerreiro ou guerreiro psíquico como sua classe favorecida. Githyankis nunca são clérigos, a menos que sigam a terrível rainha-lich (o que é uma escolha perigosa e no final das contas, letal).

NOTAS

- Na pág. 16 ao invés de um teste de Inteligência, faça um teste de Observar (CD = teste de Esconder-se dos goblins batedores da tribo dos Nobres Cavaleiros).

- Na pág. 16, para detectar a aproximação dos Cavaleiros da Justiça Inescapável, faça um teste de Ouvir (CD 5) ou contra o teste de Furtividade, caso os Cavaleiros estejam tentando se aproximar sem chamar a atenção.

- Na pág. 17, a loucura de Yulf pode ser curada com a magia divina remover doença.

- Na pág. 17, as duplicatas ilusórias de Sabbas são obtidas através da magia *imagem permanente* ao invés de forças fantasmagóricas aprimoradas que não mais existem na 3ª edição de D&D.

- Na pág. 19, os ettercaps criam armadilhas com círculos de teia, tecendo-as sobre o solo. As criaturas que entrarem na área da teia devem realizar um teste bem sucedido de Observar (CD 20) para percebê-la; caso fracassem esbarrarão no círculo e estarão imobilizadas.

- Na pág. 22, um teste de Observar (CD 15) é necessário para que a parede ilusoriamente fina seja notada.

- Na pág. 22, a parede não pode ser escalada manualmente por ser uma superfície extremamente lisa, chata e vertical. Usando uma corda com nós e um arpéu, os personagens podem transpô-la com um teste de Escalar (CD 5). Usando uma corda sem nós e um arpéu, os personagens podem transpô-la com um teste de Escalar (CD 15).

Através da magia *vôo* ou habilidade similar, os personagens podem transpô-la sem maiores problemas.

A parede é muito forte, mas um buraco de tamanho suficiente para um humano atravessar pode ser providenciado. Para isso é necessário romper a dureza 20 e os 40 pontos de vida da parede.

- Na pág. 22, há certas câmaras que o Mestre pode desejar mantê-las mais seguras. Elas requerem uma combinação específica de gemas que devem ser tocadas, em uma certa sequência, para serem abertas. Os personagens devem passar

num teste de Inteligência (CD 15) para conseguirem êxito.

- Na pág. 22, onde é especificado o tesouro da tribo do Rei Artêmis troque o *manual da perícia* por um *manual da rapidez de movimentos* (+1), o *manual de habilidade com armas* por um *manual do bom exercício* (+1) e o *anel de resistência ao fogo* por um *anel da resistência menor (fogo)*.

- Na pág. 24, use a seguinte tabela de encontros aleatórios:

2-3	Abishai Negro (Baatezu)*
4-5	Mephit do Fogo
6-7	Abishai Vermelho (Baatezu)*
8-9	Mephit do Gelo
10	Pesadelo
11	Githyanki Guerreiro
12	Slaad Vermelho
13	Slaad Azul
14	Mephit do Vapor
15-16	Abishai Verde (Baatezu)*
17	Salamandra
18-19	Barbazú, Baatezu
20	Cavaleiro Morto**

** Monstros originalmente descritos no livro *Forgotten Realms - Monster Compendium: Monsters of Faerûn*.

** Monstro originalmente descrito no livro *Monster Manual II*.

- Na pág. 25, no tesouro dos githyankis troque o *elixir de saúde* por uma *poção de curar ferimentos graves*, as duas *poções de cura* por duas *poções de curar ferimentos moderados*, permaneça com o *anel das estrelas cadentes*, a *serra dos cortes fabulosos* está detalhada no tópico de Item Mágico, o *cavalo de pedra* é um *cavalo de pedra (corcel)*.

- Na pág. 25, a coluna de luz onde está o *Olho* possui redução de dano 15/mágica e 1.000 pontos de vida.

- Na pág. 25, *Olho* projeta um míssil elétrico pelos olhos de Sabbas. Nesse ataque, o vilão deve obter sucesso numa jogada de ataque de toque à distância para atingir o alvo. Como a magia vem diretamente do *Olho*, a jogada de ataque é feita com um Bônus de Ataque final de +20, causando 10d4 pontos de dano elétrico. Características:

Escola: Evocação [Eletricidade]; **Nível:** – ; **Tempo de Formulação:** 1 Ação; **Alcance:** Médio [90m]; **Efeito:** Raio; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Nenhum; **Resistência à Magia:** Sim.

- Na pág. 28, Sabbas tornou-se um plebeu de 1º nível, caótico e bom, enquanto a magia revelar tendência não encontra-se mais disponível na 3ª edição de D&D.

- Na pág. 28, a *varinha das maravilhas* que Lorde Mourngrym dá de presente aos personagens deve ser substituída por um *bastão das maravilhas*.

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Apêndice 1: Estatísticas de Marco Volo: Chegada para D&D 3.5, Os Últimos Dias de Glória© 2006.

Advanced Dungeons & Dragons



Marco Volo - Chegada é o terceiro e último volume da trilogia de Marco Volo, projetada para quatro a oito jogadores do 6º ao 8º nível. Quando os personagens partem para uma viagem cheia de intrigas para o Vale das Sombras, não suspeitam da quantidade de problemas que terão pela frente. Unido a Marcus Wands (também conhecido como Marco Volo), eles acham que encontraram apenas um chato e insignificante ladino. Não suspeitam que ele está fugindo do mago louco Sabbas. O problemático Marcus, roubou do arcano o raro artefato conhecido como Olho do Dragão Rei, e o escondeu na Floresta das Aranhas.

Agora os aventureiros aproximam-se da Floresta e Marcus insiste em desviar o grupo para recuperar o Olho. Mas estranhas coisas acontecem por lá. Estes são os rumores: uma estranha construção feita de ossos (ou será cristal); um bruxo conquistador (ou será um lich); uma tribo goblin vestida estranhamente, e seres extra-planares andando com as aranhas gigantes que deram o nome ao lugar. Algo maligno habita o coração da floresta. E ele tem uma consciência... e planos para Faerûn.

O último volume da Trilogia de Marco Volo dá ao mestre as ferramentas para conduzir esta aventura e os segredos dos poderes atrás dos bastidores. Os personagens jogadores devem enfrentar - e lidar - com Sabbas, o mago louco, com o irritante Volothamp Geddarm (que quer ter uma "conversinha" com Marcus!), e, por último, com o próprio Olho do Dragão Rei. Este acontecimento atrairá até mesmo a atenção dos deuses. Em um dramático desenlace, a aventura chega a um fim, mas a memória de tudo pelo que passaram irá viver para sempre.

Versão em português:



www.ultimosdias.tk