



PUNHO DO LUTO

Uma aventura para Personagens de 10° Nível



Por Robert J. Schwalb

Ilustração de Gonzalo Flores, Goran Josic,
Howard Lyon e Anne Stokes

Cartografia de Mike Schley

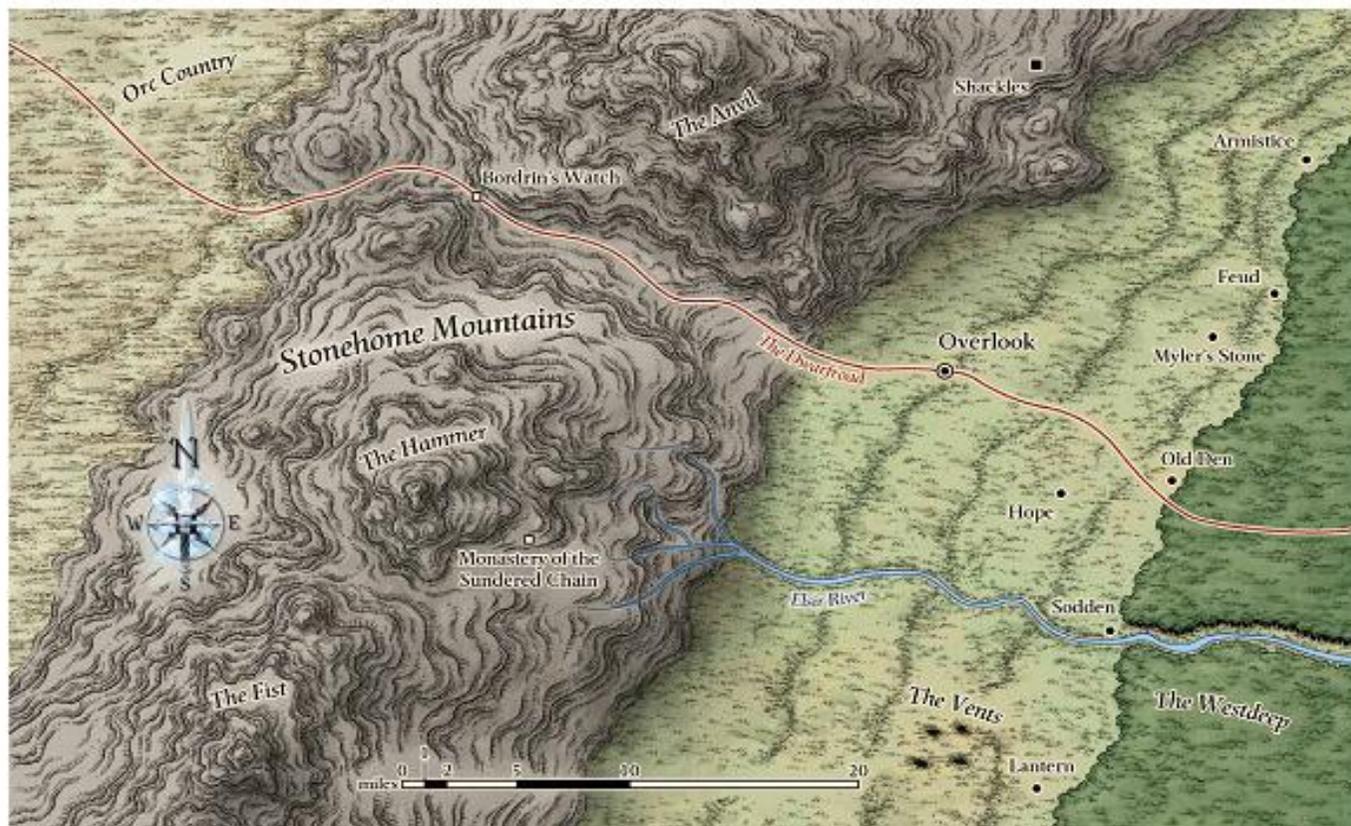
Enquanto lordes e heróis olham de maneira semelhante para a guerra tão próxima que é derramada através das terras, o mal floresce em lugares inesperados. Com o reino, e possivelmente o mundo, hesitando no precipício da destruição, novas facções emergem para trabalharem sua maldade. Uma destas ameaças é o *Culto da Agonia Intensa*, uma conspiração dedicada a aperfeiçoar a carne mortal pela infusão da essência do caos para fazê-la mais adaptável, forte, rápida e melhor. Reunindo-se em uma tumba de um herói morto no alto das *Montanhas Lar de Pedras*, este culto comete atos horrorosos escondido daqueles que não podem compreender a magnífica finalidade do seu esforço. Embora atentos em evitar atenções pra si, os sucessos nas proximidades deixaram-nos expostos, e suas ações deixaram rastros para aqueles com coragem e audácia suficientes de rastreá-los.

“Punho do Luto” é uma aventura de DUNGEONS & DRAGONS® para cinco personagens de 10º nível. Embora designada como um cenário curto para participação na série de aventuras “Escalas da Guerra”, você pode adaptá-la para qualquer região montanhosa de qualquer mundo de jogo.

HISTÓRICO

O Culto da Agonia Intensa floresceu e perdeu forças várias vezes através dos séculos, crescendo em poder, mas recaindo quando a loucura e a deslealdade consumiam seus grandes líderes. Cada vez que o culto cresceu, buscou-se melhorar o que os próprios deuses fizeram: remodelar a carne mortal em algo melhor e alcançar todo o potencial que eles acreditavam ter sido enterrado dentro de todos.

A última vez que o culto entrou em ação foi há mais de um século atrás, várias milhas ao sul das *ruínas de Zannad*. Acreditando que o segredo de sua evolução estava dentro da lendária cidade yuan-ti, eles limpavam os destroços com um pouco de sorte e, como outros antes deles, sucumbiram à insanidade e malícia, voltando-se uns contra os outros em uma orgia de violência. Nem todos



pereceram, e pelo menos um dentre eles escapou para carregar a chocante mensagem de transformação para outras terras.

Esta refugiada chegou até Overlook, e antes da sua morte, ela passou as doutrinas do seu culto para seguidores fiéis recrutados entre a população local. Através de gerações, o culto cresceu, mas seus líderes não seguiram os passos dos seus fundadores até que alguém chamado **Obsen** chegasse ao poder 10 anos atrás. Um homem perturbado com gosto pelo exótico, ele acreditava que ganhava poder e qualidades de toda refeição que ele comia enquanto ainda estava vivo. E assim ele comeu muitas e muitas vezes. Ele não era assim até que devorou uma larva de slaad, comprado por um alto preço em Nove Sinos

– o distrito pobre e criminoso montado em Overlook – que ele percebeu que tinha os meios para alcançar a perfeição o tempo todo.

Pelos 10 anos seguintes, Obsen e seus camaradas discretamente acumularam larvas de slaad, realizaram experimentos hediondos neles mesmos em porões úmidos, roubaram *residuum* para fortalecer seus rituais, e realizaram excessivos pactos com seres de outros mundos até que aperfeiçoaram o processo. Quando os exércitos de **Tusk** marcharam para a Fortaleza Bordrin, Obsen e os cultistas deixaram a cidade e seguiram para uma antiga tumba sob o Punho, um pico embotado nas proximidades das Montanhas Lar de Pedras, onde eles assassinaram uma bruxa que lá vivia, e

lentamente recrutaram os habitantes das montanhas até que eles fossem fortes o bastante para conseguir vítimas para a gloriosa transformação que eles iriam criar.

SINOPSE DA AVENTURA

Na medida em que aproximam-se da sua meta, os atos depravados dos cultistas acabam chamando atenção. Alguém com quem eles cruzaram o caminho contrata os aventureiros para exterminá-los. Os personagens dos jogadores escalam as montanhas e rastreiam os cultistas até seu lar. Uma vez lá, os personagens devem lidar com os perigos, descobrir as intenções dos cultistas, e interromper sua corrupção antes que ela chegue muito longe.

COMEÇANDO A AVENTURA

Os aventureiros podem ir ao Punho do Luto por várias razões. Considere usar qualquer um dos seguintes ganchos de aventuras ou utilizar um outro que você mesmo tenha criado.

GANCHO: NECROMANTE ROUBADO

Rufus Crumley pode não ser popular em Shantytown, mas ele ainda é uma figura poderosa e temida cuja influência não pode ser ignorada. Pelo fato de ter uma terrível reputação e escravos mortos-vivos, ninguém nunca ousou roubá-lo durante os seus longos anos na cidade. Assim, quando alguém invadiu sua torre, destruiu seus zumbis, e fugiu com seu estoque de *residuum*, o necromante sentiu-se insultado.

Familiarizado com os recentes feitos dos aventureiros, o necromante pede ajuda a eles. Ele oferece aos personagens 2.800 PO (parcela 5) se

eles recuperarem seu *residuum* (avaliado em 1.000 PO). Não é que o necromante não possa comprar mais *residuum*; ele tem uma reputação a zelar. Personagens que eliminarem o culto e retornarem com a propriedade roubada também ganham 2.500 XP por completar uma missão maior.

GANCHO: AVENTUREIRO PERDIDO

Enquanto aventuravam-se em Overlook e nas terras próximas, os personagens dos jogadores encontraram-se e rivaliza-se com outros grupos de aventureiros. Quando um destes grupos ficou sob ataque destes cultistas, a maioria dos seus membros foi escravizada. O único sobrevivente implora aos PdJs por ajuda para recuperar seus amigos desaparecidos.

Os personagens devem resgatar os prisioneiros dos cultistas do Punho do Luto e retornar para Overlook. Fazer isso permite aos PdJs ganharem uma recompensa de 2.800 PO, mais um útil contato em uma aventura futura se eles precisarem. Ainda,

AS MISSÕES POSSÍVEIS

“Punho do Luto” oferece aos PdJs uma oportunidade de ganhar XP por missão. É fornecida aqui uma lista de missões possíveis e suas recompensas, extraídas dos ganchos nesta aventura.

Missão Maior – Necromante Roubado

Rufus Crumley quer seu *residuum* de volta, ele tem uma reputação a proteger.

Recompensa: 2.500 XP e 2.800 PO (parcela 5).

Missão Maior – Aventureiro Perdido

Resgatar os prisioneiros do culto Punho do Luto e levá-los de volta para Overlook.

Recompensa: 2.500 XP pela destruição do culto e 2.800 PO (mais um útil contato em uma aventura futura caso eles venham a precisar).

PdJs que destruírem o culto no processo ganham 2.500 XP por completarem uma missão maior.

PREPARAÇÃO DO TESOIRO

Uma vez que esta aventura deve ajudar aventureiros de 10º nível a compensar quaisquer deficiências para se alcançar o 11º nível, em algumas ações nos calabouços você ainda terá que dar parcelas de tesouros para que eles atinjam este nível. “Punho do Luto” assume que os personagens já estão a meio caminho para o próximo nível, assim, a aventura fornece cinco parcelas de tesouros. Ajuste-as das maneiras que forem necessárias para assegurar que os personagens recebam o tesouro apropriado para o nível deles. Itens mágicos, moedas, ouros, e outros itens de valor estão descritos nos sumários das câmaras e as parcelas que eles contêm estão apresentados para sua conveniência. Como sempre, onde o texto especifica um item mágico, sinta-se à vontade para inserir um item que seus jogadores desejarem.

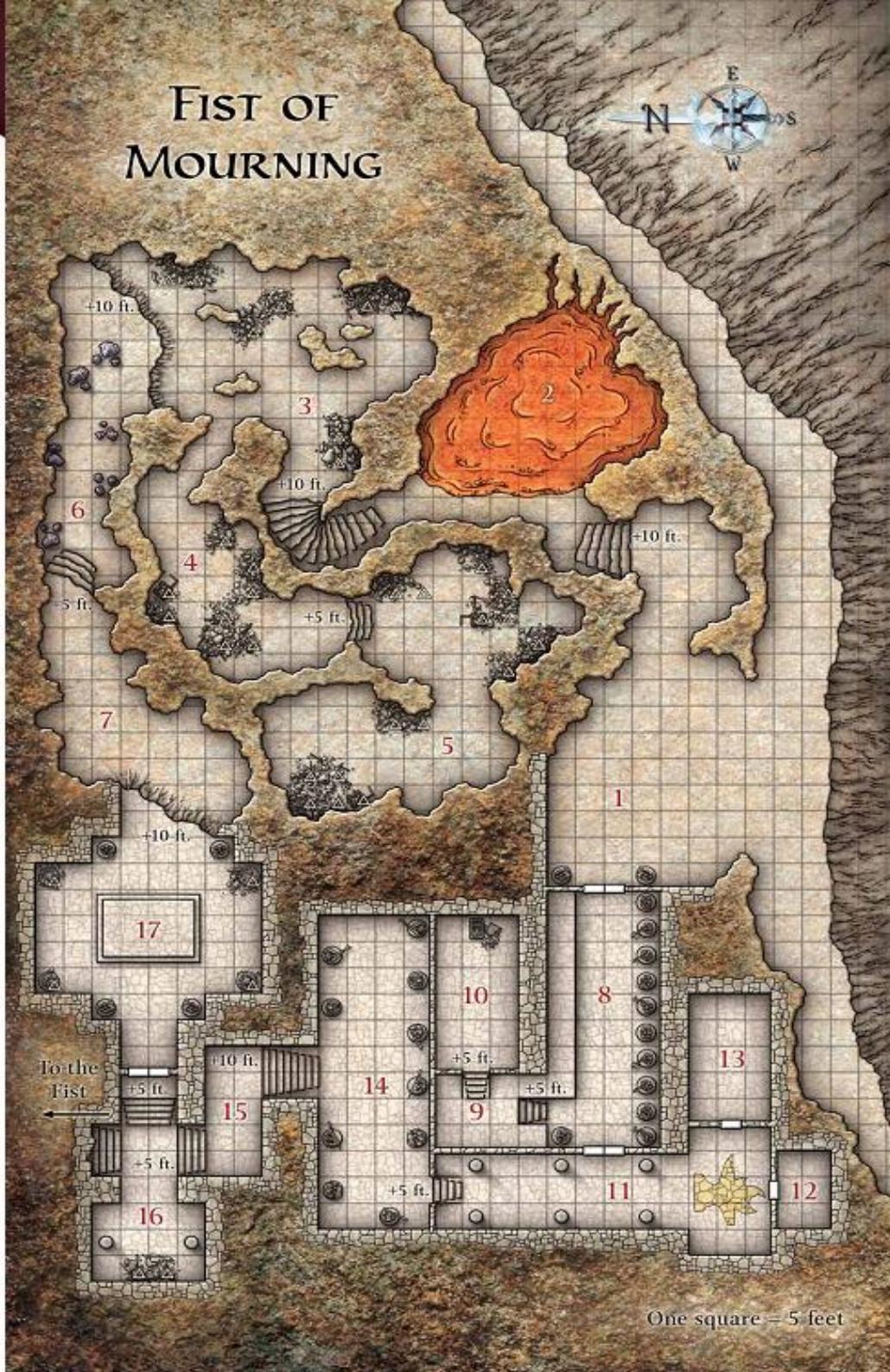
PARTE UM: NA TRILHA DO MAL

Uma vez que os personagens estiverem na aventura, você deve começar pela entrada do Punho e proceder a aventura como ela é apresentada. Ou você pode desenvolver a história mais lentamente, utilizando mais a interpretação através do processo no qual os heróis são contratados, aprendem sobre o culto, e rastreiam os cultistas até seu lar. O que segue são sugestões para ajudá-lo a desenvolver a aventura mais lentamente. Se você decidir utilizar esse desafio de perícias, considere remover o encontro Morto Indignado para manter a distribuição de XP organizada.

Desafio de Perícias: SC1 Investigando o Culto (página 8).

Desafio de Perícias: SC2 Viagem para o Punho (página 9).

FIST OF MOURNING



PARTE DOIS: O PUNHO

O Punho se ergue no alto de um pico nas *Montanhas Lar de Pedras*. Seu nome deriva da misteriosa semelhança a um punho fechado, que marca o túmulo de **Murat**, um herói que morreu durante a insurreição anã contra os gigantes. Os anões abandonaram a tumba séculos atrás quando uma cruel tempestade de inverno, orcs, e outros perigos das montanhas tornaram-se muito grandes para que o local fosse mantido em segurança. Alguns anos atrás, uma bruxa declarou direito de posse e fez do local seu lar. Entretanto, mesmo sua horrível aparência e apetites sinistros não foram suficientes para deter o culto de tomá-lo para si, e ela encontrou um fim terrível na parte inferior de um desfiladeiro enquanto tentava resistir.

A tumba consiste dos túneis e câmaras à oeste. A fina arquitetura anã é ainda exibida em bom estado de conservação mesmo depois de negligenciada por tanto tempo. As câmaras à leste são mais grosseiras uma vez que elas foram escavadas com mãos e ferramentas. Orcs mineradores, que serviram ao culto tanto quanto serviram antes à bruxa da montanha, escavaram o granito atrás de prata, gemas, e qualquer outra coisa que pudessem extrair da rocha firme.

CARACTERÍSTICAS GERAIS

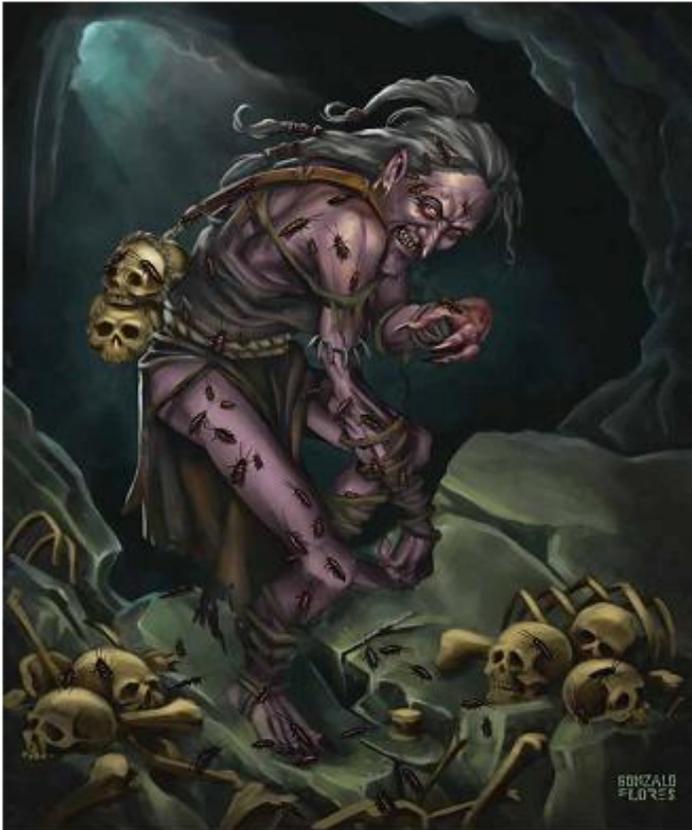
Iluminação: As câmaras são todas escuras a menos que seja mencionado o contrário no texto do encontro.

Teto: Os tetos no complexo são tão altos quanto sua maior dimensão.

Portas: Construídas em pedra, todas as portas trazem intrincadas esculturas talhadas que mostram batalhas anãs contra orcs, ogros e gigantes. As portas estão todas destrancadas, mas seu tamanho e peso requerem uma ação padrão e um bem sucedido teste de Força CD 10 para abri-las.

Escadas: Bem acabadas ou grosseiras, as escadas contam como terreno acidentado.

One square = 5 feet



1. CAVERNA DA BRUXA DA MONTANHA

Esta câmara abrigou a cruel bruxa da montanha que clamou a tumba como seu lar. O culto a assassinou e escravizou seus lacaios.

Quando os PdJs puderem ver dentro da câmara leia:

Uma abertura na montanha estende-se em uma ampla caverna. A oeste, duas estátuas esculpidas retratando anões em armaduras que flanqueiam as resistentes portas de pedra. A leste, um túnel abre-se

em uma câmara profunda. O que num primeiro olhar parece ser um monte de peles, revela-se uma velha enrugada com um queixo saliente, olhos brancos como leite, e um dente negro no centro da sua boca. Ela cacareja enquanto manca na sua direção.

A velha é um oni mago a serviço do culto. Ele assume a aparência da bruxa, no caso de algum morador da montanha vier para negociar ou procurar um remédio. O oni cumpre bem o seu papel, sendo uma enlouquecida e repelente criatura, oferecendo curar os males do grupo, trocando informações, e por aí vai, usando Blefe para manter a fraude (+15 no modificador do teste). O oni mago nega a presença do culto aqui, mas se o personagem for insistente, ele deixa o disfarce e ataca.

Encontro Tático: F1 Falsa Bruxa (página 10).

Tesouro (parcela 9): Os cultistas deixaram os tesouros pessoais da bruxa quando foram dar uma olhada no lugar, embora se encontre escondido em um vaso decorado afastado no centro da parede norte. Um personagem que for bem sucedido em um teste de Percepção CD 15 localiza um saco encharcado contendo uma mão humana apodrecida, 90 PO, uma granada (pedra preciosa, valendo 100 PO), um pergaminho de ritual *Detectar Mentiras* (valendo 360 PO), uma *poção de cura*, e um *amolador cáustico* (Arsenal do Aventureiro 190).

2. A FORNALHA

Escavações prévias expuseram um bolsão de gases quentes alimentados por um conjunto de rocha derretida. A rocha líquida esfriou o bastante para formar uma fina crosta sobre a substância ardente.

Quando os PdJs entrarem nesta câmara leia:

Uma iluminação de penumbra emana de uma cavidade preenchendo a extensão leste da câmara. O teto é de pedra lisa. Um vento sopra ao redor da cavidade e surge através de uma fissura na parede norte.

Encontro Tático: F1 Falsa Bruxa (página 10).
Personagens bem sucedidos em um teste de Percepção (CD 11) podem ouvir o som de metal batendo na pedra vindo da câmara 3.

3. A ESCAVAÇÃO

Os orcs mineradores trabalham nesta câmara para extrair metais preciosos e gemas.

Encontro Tático: F2 Mina Infestada (página 12).

4. CÂMARA PROFUNDA

Enquanto os orcs serviam à velha bruxa, eles cavaram esta câmara à procura de ouro e prata. Quando eles não encontraram nada, eles mudaram de direção. Agora, fora algumas poucas ferramentas quebradas, esta câmara está vazia.

Quando os personagens entrarem nesta câmara, eles podem ouvir cânticos ecoando da câmara adiante com um bem sucedido teste de Percepção (CD 10).

5. MINA PROFUNDA

Os orcs mineradores abandonaram esta câmara quando não foi encontrado nada de valor. Com a chegada dos cultistas, eles ergueram um ídolo para encarnar sua visão perversa e despertá-lo através do poder elemental e de rituais sórdidos. Agora, a qualquer momento, os cultistas reúnem-se para prestar suas homenagens.

Encontro Tático: F3 Escravos Entrópicos (página 14).

Parcela de Tesouro (Parcela 7): Amontoados ao redor do espectro supurado estão 1.000 PO, um topázio (valendo 500 PO), e dois peridotos* (valendo 100 PO cada).

* mineral silicato ferro magnésiano valioso (Nota do tradutor e revisor).

6. MANOPLA

Estalagmites cobrem o chão, subindo entre piscinas de águas ricas em minerais, são formadas do gotejamento vindo das estalactites logo acima. Os personagens podem ter um descanso prolongado nesta câmara desde que os morto-vivos não surjam da câmara 7, uma vez que nenhum outro habitante costuma vir aqui por causa deles.

7. QUARTO DA MORTE

Os morto-vivos aqui já foram anões uma vez, mas eles têm acordado por violação das suas tumbas – um ato que nem mesmo a velha bruxa teria ousado. Os esforços das criaturas morto-vivas em expulsar os cultistas falharam e assim eles têm se reunido aqui para planejar seu próximo movimento. O estado de morto-vivos os fazem completamente irracionais, e sob a maioria das circunstâncias, eles atacam qualquer criatura viva que entre nesta câmara.

Encontro Tático: F4 Mortos Furiosos (página 16).

Se os PdJs falarem com Murat na câmara 10 e revelarem este fato aos mortos vivos, provando o que dizem, mostrando o item ganho do fantasma, os morto-vivos interrompem o ataque e passam a ver os aventureiros como aliados. Os morto-vivos oferecem-se para ajudar os PdJs a lidarem com os cultistas remanescentes no complexo, mas eles não esperam os PdJs descansarem; eles continuarão caso os PdJs demorem.

8. SALÃO DA QUEDA

Esta câmara uma vez honrou Murat, o anão campeão cujos restos estão enterrados aqui, através da celebração de suas realizações mortais capturadas em esculturas de pedras que adornam as paredes.

Quando os PdJs puderem ver esta câmara, leia:

Estátuas de pedras representando anões guerreiros estão alinhadas na parede sul desta câmara. O lado oposto uma saliência eleva-se 3 metros do chão. O teto e paredes estão preenchidos com inscrições rúnicas. Portas duplas encontram-se no final da câmara.

Uma vez que os personagens entrem nesta câmara, os cultistas atacam.

Encontro Tático: F5 Cultistas Medonhos (página 17).

Inscrições Rúnicas: Escrita em linguagem Davek*, as inscrições falam sobre as ações do então mortal Murat, cada uma mais fantástica que a outra. Personagens que gastarem pelo menos 5 minutos lendo as inscrições ganham um bônus de +2 para os testes de Diplomacia feitos contra o fantasma de Murat na câmara 10.

9. PLATAFORMA MANCHADA

Sangue antigo mancha as lajes que cobrem a plataforma. Vários cultistas encontraram um fim horrível aqui antes que seus aliados expulsassem os morto-vivos que agora espreitam na câmara 7.

Encontro tático: F5 Cultistas Medonhos (página 17)

10. TUMBA DO LORDE ANÃO

Os anões enterraram Murat aqui. Embora morto, seu espírito retorna caso a câmara seja violada.

Desafio de Perícias: SC3 Reunião Com Um Fantasma (página 19).

*Davek é a escrita de anões e azeres.

11. SALÃO DA BIGORNA DOURADA

Este salão honra aqueles que morreram enquanto serviam Murat. Com exceção de um martelo dourado maciço inscrito no piso e paredes cobertas por escritas que narram as batalhas ancestrais em Davek, esta câmara encontra-se vazia.

12. TUMBAS DOS EMPREGADOS

Os empregados favoritos de Murat foram enterrados nesta câmara quando morreram. Uma dúzia de aberturas, cada uma grande o bastante para um corpo, rompem nas paredes leste, sul e oeste. A maioria contém ossos, mas algumas estão suspeitamente vazias.

13. TUMBAS DOS GUERREIROS

Esta câmara contém os restos mortais do contingente favorito de Murat. Quase vinte aberturas são encontradas nas paredes sul, leste e norte. Assim como as tumbas dos serviçais, a maioria contém ossos, mas algumas foram esvaziadas.

14. SALÃO DAS VITÓRIAS

Honrando as maiores vitórias de Murat, estátuas de pedras estão alinhadas no centro da sala representando os monstros que os anões derrotaram em batalha.

Quando os PdJs puderem ver nesta câmara, leia:

Este amplo salão contém estátuas que ilustram monstros terríveis, e estas estátuas atravessam o centro da sala. Atrás delas, um lance de escadas conduz para a escuridão.

Encontro Tático: F6 Estátuas Vivas? (página 20).

15. TERRITÓRIO NEGRO

Além da escuridão não-natural presente no local, esta área liga o nível superior às câmaras inferiores.

16. CAPELA CORROMPIDA

Quando os peregrinos chegaram ao Punho do Luto, eles prestaram serviços nesta pequena capela dedicada a Moradin. Sua santidade fez do culto os primeiros alvos e eles contaminaram a sala.

Quando os PdJs puderem ver esta sala, leia:

Esta sala foi claramente uma capela, porque no final encontra-se um altar que suporta o martelo e a bigorna de Moradin, mas sangue, cadáveres inchados, e zumbidos de moscas demonstram as atrocidades cometidas aqui.

Os cadáveres pertencem a seres humanos, anões e outros prisioneiros humanóides. Cada um foi barbaramente mutilado e deixado para apodrecer. Entranhas cobrem o altar num ato de profanação.

Se os personagens limparem a sujeira, removendo os cadáveres, as vísceras e sangue, eles reconquistam 1 Pulso de Cura cada um por seus esforços.

17. SALÃO DO HORROR

O salão de horror é o quarto no final do complexo, e serve como o local onde o culto realiza a maioria dos seus atos perversos.

Quando os PdJs entrarem nesta sala, leia:

Na fraca iluminação lançada através do brilho que atravessa as cortinas que envolvem uma plataforma elevada no centro da sala, vocês podem ver todo o horror das intenções do culto. Suspensos numa massa gelatinosa estão formas obscuras, lutando contra uma repulsiva veia que bombeia podridão para seus corpos inchados. No centro, braços levantados erguem-se como uma massa inchada, escuras formas aparecem e se transformam na silhueta de um corpo. Sons são ouvidos de dentro, presumivelmente da figura que vocês vêem.

Encontro Tático: F7 Além do Limite (página 22).

Sobreviventes: Se você usou o gancho "Aventureiro Perdido", os personagens podem ser capazes de resgatar alguns dos sobreviventes. Cada um está infectado com caosfago e devem ser tratados para que possam sobreviver.

Tesouro (Parcela 3 e 5): Os tesouros do culto incluem uma orbe +3 da gravidade incontestável, um baú cheio com 1.800 PO e uma grande opala de fogo (no valor de 1.000 PO). Se os PdJs foram enviados para recuperar o *residuum*, ele é mantido aqui num cálice de prata, com a abertura selada com cera negra. Além disso, alguns velhos tomos, pergaminhos e manuscritos contendo delírios de loucura dos antecessores mortos. Os escritos são imprestáveis para qualquer um fora da seita e se os personagens destruí-los, podem impedir que outro grupo surja no lugar deste.

CONCLUSÃO

Derrotando os cultistas, libertando os prisioneiros, ou recuperando o *residuum* roubado a aventura chega ao seu fim. Embora dizimados devido aos esforços dos heróis, o *Culto da Agonia Intensa* não precisa desaparecer totalmente da sua campanha, se você não quiser. Parte dos escritos profanos podem escapar das tochas dos PdJs, e podem ser encontrados mais tarde por algum audacioso aventureiro de moral duvidosa. Ou, alguns cultistas ainda poderiam se esconder em Overlook, trabalhando sua maldade dentro da cidade. Qualquer coisa que você decida, estes vilões ainda poderiam ter um papel a desempenhar no futuro incerto dos heróis.

SC1: INVESTIGANDO O CULTO

Nível 11 (1.200 XP)

PREPARAÇÃO

Comece lendo o seguinte:

Então vocês têm sua tarefa. Agora vocês escolheram investigar os elementos disto.

Neste ponto, descubra o que os PdJs estão pesquisando e como, e então comece o desafio de perícia.

Investigando o Culto	Nível 11
Desafio de Perícia	1.200 XP
<i>Overlook abriga muitos segredos, desejos ocultos, e estratégias obscenos. Vasculhar as mentiras e perambular pelas ruas poderia revelar a informação que você procura.</i>	

Os aventureiros recolhem informações, investigam tomos empoeirados, ou procuram contatos para obter mais informações sobre os vilões desta aventura.

Complexidade
2 (requer 6 sucessos antes de 3 falhas).
Perícias Primárias
História ou Religião, Furtividade, Manha
Outras Perícias
Arcanismo, Befe, Diplomacia, Intimidação
Sucesso
Os aventureiros aprendem mais sobre o Culto da Agonia Intensa e as informações descritas no "Histórico" na página 2. Além disso, os PdJs descobrem aonde estas pessoas insanas se escondem.
Fracasso
Os aventureiros atraem atenção indesejada e o culto envia um slaad vermelho (ver página 22 para as estatísticas), para desencorajá-los de seus questionamentos.
História ou Religião CD 21 (1 sucesso, 1 máximo)
Um sucesso permite aos personagens fazerem um teste de Arcanismo. Uma falha também abre a perícia Arcanismo, mas a CD é 21.
O PdJ se lembra do mais proeminente cultista que já agiu nesta área.
Furtividade CD 16 (1sucesso, 2 máximos)
Durante o desafio de perícias, no mínimo um personagem terá que fazer um teste de Furtividade até chegar a 2 sucessos. Uma falha no teste conta como 2 falhas.
O PdJ deve evitar atrair atenção indesejada.

Manha CD 16 (1sucesso, sem máximo)
Um sucesso disponibiliza as perícias Blear, Diplomacia e Intimidação.
O PdJ bisbilhota ao redor, suborna alguém, pergunta aos moradores sobre locais das recentes atividades do culto.
Arcanismo CD 16 (1 sucesso, 1 máximo)
Um sucesso garante aos personagens o nome do culto.
O PdJ se lembra de um fato útil sobre um dos cultistas mencionados.
Blear CD 16 (1 sucesso, sem máximo)
Uma falha no teste aumenta a CD do teste de Diplomacia em 2.
O PdJ faz uma falsa promessa de encontrar a informação desejada.
Diplomacia CD 16 (1 sucesso, sem máximo)
O PdJ barganha com um informante para aprender mais sobre o culto e seu esconderijo.
Intimidação CD 16 (1 sucesso, sem máximo)
Uma falha no teste conta como 2 falhas.
O PdJ se enfurece com alguns cidadãos para encontrar as informações que procura.



SC2: VIAGEM PARA O PUNHO

Nível 11 (1.800 XP)

PREPARAÇÃO

Comece lendo o seguinte:

Vocês iniciam a sua jornada até o Punho do Luto. Que perigos esperam vocês durante esta jornada?

Neste ponto, inicie o desafio de perícias.

Viajem para o Punho	Nível 11
Desafio de Perícia	1,800 XP

Vocês se guiam pelas trilhas da montanha, evitando obstáculos e ameaças ocultas para alcançar o Punho do Luto.

Para chegar ao covil do culto, os aventureiros deverão enfrentar os perigos da montanha.

Complexidade

3 (requer 8 sucessos antes de 3 falhas).

Perícias Principais

Furtividade, Natureza, Percepção, Tolerância.

Sucesso

Os personagens alcançam o Punho do Luto sem atrair atenção.

Fracasso

Os personagens são notados durante sua subida e 2 cultistas deformados e 4 miseráveis e imundos atacam os PdJs durante as trilhas da montanha (veja as páginas 18 e 15 respectivamente para as estatísticas). O campo de batalha deve caracterizar uns 3 quadrados de trilha larga indo de oeste a leste. O lado norte da trilha é a face da montanha, enquanto o lado sul desce por 24 metros até uma outra trilha abaixo.

Tolerância CD 16 (1 sucesso, sem máximo)

No desafio, pelo menos dois personagens deverão fazer um teste de Tolerância por turno. Uma falha no teste resulta em 2 falhas e cada PdJ perde 1 Pulso de Cura.

O PdJ resiste ao sofrimento da viagem através da montanha.

Natureza CD 16 (1 sucesso, 4 máximos)

Pelo menos 1 personagem deverá fazer um teste de Natureza por turno. Uma falha no teste indica que cada PdJ perdeu 1 Pulso de Cura, além de contar como uma falha.

Usando técnicas superiores de sobrevivência, o PdJ ajuda a guiá-los através de desfiladeiros, localizar atalhos, e identificar perigos ocultos.

Percepção CD 10 (0 sucesso)

Usar esta perícia não conta como um sucesso ou falha para o desafio. Ao invés disso, ela garante um bônus de +2 ou uma penalidade de -2 ao próximo teste de Tolerância ou Natureza dos personagens.

Os olhos aguçados dos PdJs encontram uma forma de facilitar a caminhada.

Furtividade CD 21 (1 sucesso, sem máximo)

Pelo menos dois personagens terão que fazer um teste de Furtividade a cada turno.

O PdJ oculta seus movimentos para evitar ser detectado.



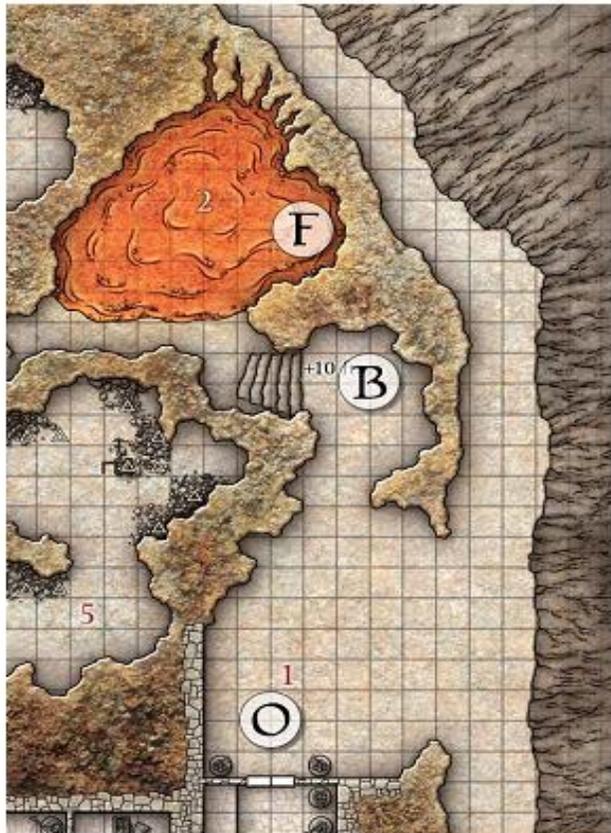
F1: FALSA BRUXA

Encontro de Nível 9 (2.400 XP)

PREPARAÇÃO

- 1 bulette (B)
- 1 açoitador de fogo (F)
- 1 oni mago (O)

O oni mago que mora aqui está disfarçado como uma bruxa. Ele deixa cair a farsa se os aventureiros o pressionarem com muitas perguntas ou se eles enxergarem através do seu disfarce.



Não coloque o bulette ou o açoitador de fogo no mapa táctico. O bulette se junta à batalha no início da segunda rodada, e o açoitador de fogo se une ao combate na terceira rodada.

Quando o oni mago deixar cair seu disfarce, leia:

A forma da bruxa se molda para revelar um humanóide azul trajando malha de uns 2,7 metros de altura facilmente. Chifres brotam da sua cabeça e seus olhos brilham num vermelho sinistro. Ele cospa uma maldição enquanto alcança uma espada grande presa às suas costas.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Se for dia, a parte oeste da sala 1 estará um pouco clara. De outra forma, a sala 1 estará escura. A sala 2 estará escura independentemente. Uma vez que o açoitador de fogo se junte ao combate, ele lança uma luz brilhante num raio de 20 quadrados.

Teto: Por toda a área o teto possui 6 metros de altura.

Poço Derretido: Um poço ocupa todo o espaço da sala 2. Ele desce 9 metros até uma fina crosta coberta de magma. Uma queda do parapeito causa 3d10 de dano, e os personagens que continuarem no poço sofrem 1d10 de dano por fogo. Se um personagem continuar por três turnos consecutivos no poço, ele ou ela rompe a crosta, e mergulha no magma, e morre instantaneamente.

Estátuas: Margeando as portas duplas na parede oeste estão duas estátuas idênticas. Cada uma retrata um anão vestindo uma armadura e segurando um machado grande em ambas as mãos, com as lâminas entre seus pés de pedra. Personagens anões em espaços adjacentes a estátua ganha +1 de bônus de poder quando atacar.

Quando o bulette aparecer, leia:

O chão se rompe quando uma besta blindada surge através da rocha, seus olhos de predador brilham com fome.

Quando o açoitador de fogo juntar-se ao combate, leia:

Uma bola de fogo gira para fora da escuridão, e vocês podem apenas distinguir as características do monstro como uma forma elemental.

Oni Mago (O) Espreitor de Elite de Nível 10	
Humanóide natural (Grande)	1.000 XP
Iniciativa + 10	Sentidos Percepção +7; visão no escuro
PV 171; Sangrado 86	
CA 26; Fortitude 25, Reflexos 24, Vontade 24	
Testes de Resistência +2	
Deslocamento 7, voo 8 (desajeitado)	
Pontos de Ação 1	
⚔ Espada Grande (padrão; sem limite) ⚔ Arma	
Alcance 2; +15 vs. CA; 2d6 + 6 de dano	
⚡ Rajada Congelante (padrão; recarrega ⚡) • Congelante	
Rajada contígua 5; +15 vs. Fortitude; 1d8 + 6 de dano congelante e o alvo fica lento (TR encerra)	
⚡ Tempestade de Relâmpagos (padrão; recarrega ⚡ ⚡) ⚔	
Elétrico	
Explosão de área 2 a até 10 quadrados; +15 vs. Reflexos; 2d6 + 4 de dano elétrico	
Vantagem de Combate	
O oni mago causa 1d6 de dano adicional nos ataques corpo a corpo contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.	
Véu da Enganação (mínima; sem limite) ⚔ Ilusão	
O oni mago é capaz de se disfarçar para parecer-se com um humanóide Médio ou Grande. Um teste de Intuição (resistido pelo teste de Befe do oni) consegue penetrar o disfarce.	
Invisibilidade (padrão; sem limite) ⚔ Ilusão	
O oni fica invisível até atacar.	
Tendência Maligno	Idiomas Comum, Gigante
Perícias Arcanismo + 14, Befe + 15, Intuição + 12	
For 22 (+11)	Des 13(+6) Sab 14(+7)
Con 20(+10)	Int 18 (+9) Car 21 (+10)
Equipamento cota de malha, espada grande	

Bulette		Guerrilheiro de Elite de Nível 9	
Animal natural (Grande)		800 XP	
Iniciativa +7	Sentidos Percepção +5; visão no escuro, sentido sísmico 20		
PV 204; Sangrando 102; veja também <i>Retomar o Fôlego</i>			
CA 27; Fortitude 26, Reflexos 21, Vontade 21			
Testes de Resistência +2			
Deslocamento 6; escavar 6; veja também <i>Sulcar a Terra</i>			
Pontos de Ação 1			
Ⓢ Mordida (padrão; sem limite)			
Antes de morder, o bulette pode realizar um salto em distância sem impulso (usando uma ação livre) sem provocar ataques de oportunidade; +14 vs. CA; 2d6 + 7 de dano (4d6 + 7 contra um alvo derrubado).			
Ⓢ Explosão Ascendente (padrão; sem limite)			
Explosão contígua 2; o bulette lança ao ar um jato de terra e rochas ao irromper do solo; +13 vs. CA; 1d6 + 7 de dano.			
Ⓢ Sulcar a Terra (movimento; sem limite)			
O bulette se desloca seu valor de escavar ligeiramente abaixo da superfície do solo, evitando ataques de oportunidade ao passar sob os quadrados ocupados por outras criaturas. Ao escavar sob o espaço de uma criatura Média ou menor, o bulette realiza um ataque: +8 vs. Fortitude; o alvo fica derrubado.			
Erupções no Solo			
Os quadrados onde um bulette penetra ou irrompe do solo ao escavar se tornam terrenos acidentados.			
Retomar o Fôlego (padrão; encontro) ⚡ Cura			
O bulette gasta um pulso de cura e recupera 51 pontos de vida. Ele recebe +2 de bônus em todas as defesas até o começo do seu próximo turno.			
Tendência Imparcial		Idiomas -	
Perícias Atletismo +16, Tolerância +15			
For 24 (+11)	Des 13 (+5)	Sab 12 (+5)	
Con 22 (+10)	Int 2 (+0)	Car 8 (+3)	

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

TÁTICAS

Quando o oni mago deixa cair o seu *Véu da Enganação*, ele utiliza sua *Rajada Congelante* para pegar o maior número de personagens e então gasta um ponto de ação para usar a *Invisibilidade*. Ele voa para a sala onde o bulette estava escondido e espera para realizar o ataque quando seus reforços chegarem. Uma vez que o Bulette esteja próximo, o oni mago utiliza sua *Tempestade de Relâmpagos* contra qualquer controlador, terminando assim a sua *Invisibilidade*. Enquanto espera pela sua área e ataques próximos para recarregar, ele usa a *Invisibilidade* e faz ataques com a espada grande a cada rodada seguinte contra os agressores e controladores. O oni mago foge para a sala 3 para alertar seus aliados caso seus pontos de vida forem reduzidos para 40 pontos ou menos.

O bulette precisa ser sutil. Em sua iniciativa durante a segunda rodada, ele escava 3 quadrados (rocha sólida) e faz um ataque de *Explosão Ascendente* quando estiver na superfície do quarto mais ao leste. (Anote a área onde ele surgiu; isto conta como um terreno acidentado). Ele então gasta um ponto de ação para realizar um ataque de mordida, realizando um salto em distância como uma ação livre para alcançar o inimigo mais próximo. A cada rodada posterior, o bulette usa *Sulcar a Terra* e surge para morder um inimigo enquanto seu movimento derruba outro inimigo. O bulette luta até morrer.

O açoitador de fogo prefere lutar na sala 2, mas se ele não tiver alvos, ele deixa a área para se juntar a batalha mais próxima. Ele usa *Ofensiva em Turbilhão* para se posicionar onde seu *Ciclone de Fogo Selvagem* será mais efetivo e usa-o no próximo turno. Enquanto espera seu poder recarregar, o elemental usa *Açoite de Fogo*. Se estiver sangrando, ele se retira até a sala 2 onde faz uma pausa.

F2: MINA INFESTADA

Encontro de Nível 11 (3.000 XP)

PREPARAÇÃO

- 1 destrachan impostador (D)
- 2 cultistas deformados (C)
- 4 orcs mineiros (M)

Um destrachan impostador trabalha com os orcs mineiros para expandir esta câmara. Um cultista deformado observa a operação, comandando os orcs para trabalharem mais rápido, enquanto outros cultistas surgem da passagem ao lado após checarem com os outros cultistas nas profundezas do túnel.

Se o oni mago fugir para a sala 1, ele segue até aqui para alertar as criaturas, assim as criaturas estarão preparadas para os PdJs. Caso contrário, os aventureiros automaticamente ganham a surpresa devido ao ruído.

Quando os PdJs entrarem na sala, leia:

Luzes verdes brilham de um medalhão ao redor do pescoço de um medonho humano deformado, sua carne é dilatada e desloca-se como se coisas rastejassem sob sua pele. Orcs movimentam suas picaretas nas paredes, enquanto uma grande criatura equipada com um estranho focinho em forma de tubo, orelhas espalmadas, e um rabo curto e grosso, faz com que a pedra se quebre com explosões emitidas a partir de sua boca. Além, um precipício sobe para uma câmara acima, enquanto que um pequeno túnel na parede oeste leva para fora da escuridão.

Destrachan Impostador (D)		Artilheiro de Nível 15
Animal mágico aberrante (Grande – Cego)		1.200 XP
Iniciativa +12	Sentidos Percepção +14 Percepção às cegas 20	
PV 122; Sangrando 61		
CA 28; Fortitude 32, Reflexos 27, Vontade 25		
Imunidades ataque visual; Resistências 15 vs. trovejante		
Deslocamento 8, escalar 4		
Ⓣ Garra (padrão; sem limite) +20 vs. CA; 1d8 + 6 de dano.		
↘ Pulso Sonoro (padrão; sem limite) ⚡ Trovejante À distância 10; +19 vs. Reflexos; 2d8 + 8 de dano trovejante.		
← Rajada Vociferante (padrão; recarrega [ícone]) ⚡ Trovejante		
Rajada contígua 5; +19 vs. Fortitude; 2d6 + 8 de dano trovejante e o alvo fica pasmo (TR encerra).		
← Reverberar (padrão; encontro) ⚡ Trovejante Explosão contígua 2; +19 vs. Fortitude; 2d8 + 8 de dano trovejante e o alvo fica atordoado (TR encerra). <i>Fracasso:</i> Metade do dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do destrachan impostador.		
Tendência Maligno		Idioma Dialeto Subterrâneo
Perícias Blefe +12, Furtividade +17		
For 23 (+13)	Des 20 (+12)	Con 26 (+15)
Int 10 (+7)	Sab 15 (+9)	Car 11 (+7)

Orc Mineiros (M)		Lacaio de Nível 9
Humanóide natural (Médio)		100 XP cada
Iniciativa +4	Sentidos Percepção +4; visão na penumbra	
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.		
CA 21; Fortitude 19, Reflexos 16, Vontade 16		
Deslocamento 6 (8 quando realizar uma investida)		
Ⓣ Picareta de Guerra (padrão; sem limite) ⚡ Arma +14 vs. CA; 6 de dano.		
Tendência Caótico e Maligno		Idiomas Comum, Gigante
For 17 (+7)	Des 11 (+4)	Sab 10 (+4)
Con 15 (+6)	Int 8 (+3)	Car 9 (+3)
Equipamento corselete de couro, picareta de guerra		

Caosfago

Doença de Nível 16

Teste de Tolerância CD 25 melhorar, CD 20 estabilizar, CD 19 ou menos piorar.

O alvo é curado.

Efeito Inicial: Um embrião slaad é implantado no alvo.

O alvo sofre -2 de penalidade na defesa de Vontade. Enquanto estiver sangrando, o alvo sucumbe à insanidade e ataca a criatura mais próxima.

O alvo morre e um slaad girino sai perfurando seu crânio (veja MM 253).

2 Cultistas Deformados (C)		Guerrilheiro de Nível 12
Humanóide elemental médio, humano, slaad		700 XP cada
Iniciativa +12	Sentidos Percepção +5;	
PV 122; Sangrando 61; veja também <i>Transformação Sangrenta</i>		
CA 24; Fortitude 25, Reflexos 22, Vontade 23		
Imunidades caosfago (veja abaixo)		
Deslocamento 5; veja também <i>Passo Dimensional</i>		
Ⓣ Espada Grande (padrão; sem limite) ⚡ Arma +17 vs. CA; 2d6 + 5 de dano.		
↖ Arco Temerário (padrão; encontro) ⚡ Arma Requer espada grande; explosão contígua 1; +17 vs. CA; 4d6 + 5 de dano. Efeito: o cultista deformado recebe vantagem de combate contra qualquer inimigo até o início do seu próximo turno.		
Transformação Sangrenta (ao sangrar pela primeira vez) ⚡ Metamorfose Uma abominação slaad rompe para fora do corpo do cultista. Até o final do encontro, o cultista deformado ganha +2 em todas as suas defesas, visão na penumbra, e pode usar os poderes de <i>garras</i> , <i>fluxo planar</i> , e <i>passo dimensional</i> . Entretanto, o cultista deformado não pode mais usar os poderes <i>espada grande</i> e <i>arco temerário</i> .		
Ⓣ Garras (padrão; usado somente enquanto afetado pela <i>transformação sangrenta</i> , sem limite) ⚡ Doença +17 vs. CA; 2d4 + 5 de dano e o cultista deformado realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. <i>Ataque Secundário:</i> +15 vs. Fortitude; o alvo contrai um caosfago (veja abaixo).		
↖ Fluxo Planar (padrão; usado somente enquanto afetado pela <i>transformação sangrenta</i> , encontro) ⚡ Psíquico, Teleporte Explosão contígua 3; +13 vs. Vontade; 1d6 + 3 de dano psíquico, o alvo é teleportado 3 quadrados e fica pasmo (TR encerra). <i>Fracasso:</i> Nenhum dano, mas o alvo é teleportado 3 quadrados e fica pasmo até o final do próximo turno do cultista deformado.		
Passo Dimensional (movimento, usado somente enquanto afetado pela <i>transformação sangrenta</i> , sem limite) ⚡ Teleporte O cultista deformado se teleporta por 1d6 quadrados.		
Tendência Caótico e Maligno		Idiomas Comum, Primitivo
Perícias Atletismo +15, Manha +12		
For 21 (+11)	Des 15 (+8)	Sab 9 (+5)
Con 18 (+10)	Int 8 (+5)	Car 17 (+9)
Equipamento cota de malha, espada grande, medalhão brilhante.		

TÁTICAS

Quanto mais próximos os cultistas estiverem de criar uma nova geração de espécimes perfeitos, mais a chegada dos aventureiros será intensamente frustrante. Como resultado, os cultistas se comprometem a destruir os intrusos. Cada cultista carrega uma espada grande e investe no personagem mais próximo usando seu *Arco Temerário* quando puder atingir dois ou mais alvos. Uma vez que os cultistas fiquem sangrando, uma abominação slaad rasga o corpo e sai de dentro, preparando-se imediatamente para abater os PdJs onde eles estiverem. As novas abominações usam *Fluxo Planar* para se teleportarem por trás da primeira linha dos PdJs, na intenção de incomodar controladores e agressores de distância com seus ataques com *garras*. E então, se os cultistas deformados tornarem-se marcados, eles usam seu *Passo Dimensional* para ficar longe do alcance dos inimigos, investindo em outros inimigos assim que aparecerem. Os cultistas deformados lutam até a morte.

A voz distante do destrachan ajuda os cultistas desde que a ambição deles não se distancie da sua — criando morte e loucura. Isto diz que os cultistas não são particularmente leais e quando ataca, ele atinge livremente um cultista deformado com seu ataque, se eles ficarem no caminho. O destrachan se move para usar *Rajada Vociferante* e então foge, esperando os PdJs com *Pulso Sonoro* até que seu ataque explosivo recarregue. Se dois ou mais inimigos chegarem a dois quadrados dele, ele usa *Reverberar* e então se afasta para atacar um dos inimigos mais uma vez. O destrachan luta até a morte.

Os orcs mineradores não desejam tomar parte nessa briga, mas enquanto os cultistas deformados estiverem vivos eles lutam com os PdJs. Eles trabalham em equipe, todos os quatro atacando um personagem por vez. Os orcs mineradores se rendem caso os cultistas deformados sejam mortos.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Cada cultista deformado carrega um colar brilhante, emitindo luz brilhante em um raio de 5 quadrados.

Entulho: Quadrados contendo entulhos contam como terreno acidentado.

Precipício: Um barranco escarpado eleva-se a nove metros na parte mais ao norte da caverna, marcando o final da sala 6. Escalar o barranco requer um teste de Atletismo CD 15.

Ferramentas: Espalhadas através da sala estão seis picaretas, quatro pás, uma lanterna e dois bastões solares.

CONCLUSÃO

Se qualquer orc minerador viver o suficiente para se render, eles poderão ser convencidos a ajudar os aventureiros. Conseguir ajuda requer um desafio de perícia de complexidade 1 (4 sucessos e 3 fracassos) com teste de Belfar, Diplomacia ou Intimidação CD 10. Se qualquer personagem falhar em um teste de resistência para evitar tornar-se infectado por um caosfago, os PdJs recebem penalidade de -5 em todos os testes relacionados a este desafio de perícia. Uma vitória assegura que os orcs mineradores permaneçam leais o suficiente para ajudar os PdJs em combate. Uma falha indica que os orcs não atrapalharão os PdJs, mas não ajudarão também e eles tentarão escapar na primeira oportunidade.

Os orcs que estiverem amigáveis, também dão informações sobre os túneis que aparecerem. Eles explicam que os cultistas trouxeram prisioneiros para dentro dos túneis e fazem coisas terríveis com eles. Eles sabem que os cultistas podem ser encontrados além do barranco, mas alertam os heróis dos incansáveis guardas mortos no caminho. Os orcs também dizem aos PdJs que ídolos esquisitos espreitam o outro lado da passagem e que muitos cultistas loucos os veneram.



F3: ESCRAVOS ENTRÓPICOS

Encontro de Nível 10 (2.500 XP)

PREPARAÇÃO

- 1 espectro da podridão (E)
- 2 cultistas deformados (C)
- 4 miseráveis e imundos (U)

Um cultista deixa o aposento contendo o espectro. Os habitantes restantes se reúnem ao redor dos ídolos, onde oferecem orações e sacrifícios pessoais.

Os cultistas deformados ficam no aposento 3 quando os PdJs chegam a sua linha de visão. Se um dos PdJs obtiver sucesso em um teste de Furtividade CD 15, eles pegam os habitantes do aposento de surpresa. Além disso, caso os cultistas sejam mortos na primeira rodada, os PdJs também podem realizar uma ação de movimento extra antes do fim da próxima rodada, desde que os outros cultistas estejam distraídos por sua agonia.

Quando os PdJs virem os cultistas deformados, leia:

Um pobre coitado enrolado com trapos aparece adiante, brandindo uma espada grande. Você vê coisas se movendo abaixo de sua pele.

Espectro Controlador de Nível 12 (Líder) da Podridão (E)	
Elemental Animado Grande (constructo)	700 XP
Iniciativa +8	Sentidos Percepção +9
Seguidores Destemidos aura 5; aliados dentro da aura são imunes a medo.	
PV 123; Sangrando 61	
CA 27; Fortitude 25, Reflexo 22, Vontade 23	
Imunidades doença, medo, sono	
Deslocamento 5	
⊕ Pancada (padrão; sem limite) Alcance 2; +17 vs. CA; 2d6 + 5 de dano.	
↵ Maldição da Loucura (Reação imediata, quando um inimigo ataca o espectro enquanto a <i>Postura Indescritível</i> estiver ativa; sem limite)	
◆ Psíquico Tentáculos de escuridão podre penetram na criatura que ativou o ataque: Explosão Contígua 10; inimigo que ativou o ataque; +16 vs. Vontade; 1d8 + 5 de dano psíquico e o alvo fica dominado até o final do próximo turno do espectro da podridão. <i>Fracasso</i> : Metade do dano e o alvo ao invés de dominado fica atordoado até o final do próximo turno do espectro da podridão.	
↵ Inundação Cáustica (reação imediata, quando um inimigo matar um aliado do espectro da podridão na sua linha de visão; sem limite)	
◆ Ácido Explosão Contígua 3; apenas inimigos; +14 vs. Reflexo; 1d8 + 5 de dano ácido.	
◆ Postura Indescritível (padrão; sem limite) ◆ Psíquico O espectro da podridão assume uma postura meditativa. Até o final do seu próximo turno, o espectro ganha resistência 20 contra todos os danos, e os aliados em sua linha de visão causam 1d6 de dano psíquico extra em seus ataques corpo-a-corpo. Se o espectro se movimentar o efeito termina.	
Tendência Caótico e Maligno	Idiomas —
For 21 (+11)	Des 14 (+8)
Con 19 (+10)	Int 6 (+4)
	Sab 16 (+9)
	Car 11 (+6)

Caosfago Doença de Nível 16

Teste de Tolerância CD 25 melhorar, CD 20 estabilizar, CD 19 ou menos piorar.

O alvo é curado.	Efeito Inicial: Um embrião slaad é implantado no alvo.	O alvo sofre -2 de penalidade na defesa de Vontade. Enquanto estiver sangrando, o alvo sucumbe à insanidade e ataca a criatura mais próxima.	O alvo morre e um slaad girino sai perfurando seu crânio (veja MM 253).
------------------	---	--	---

2 Cultistas Deformados (C)		Guerrilheiro de Nível 12	
Humanóide elemental médio, humano, slaad	700 XP cada		
Iniciativa +12	Sentidos Percepção +5;		
PV 122; Sangrando 61; veja também <i>Transformação Sangrenta CA</i> 24; Fortitude 25, Reflexos 22, Vontade 23			
Imunidades caosfago (veja abaixo)			
Deslocamento 5; veja também <i>Passo Dimensional</i>			
⊕ Espada Grande (padrão; sem limite) ◆ Arma +17 vs. CA; 2d6 + 5 de dano.			
↵ Arco Temerário (padrão; encontro) ◆ Arma Requer espada grande; explosão contígua 1; +17 vs. CA; 4d6 + 5 de dano. Efeito: o cultista deformado recebe vantagem de combate contra qualquer inimigo até o início do seu próximo turno.			
◆ Transformação Sangrenta (ao sangrar pela primeira vez) ◆			
◆ Metamorfose Uma abominação slaad rompe para fora do corpo do cultista. Até o final do encontro, o cultista deformado ganha +2 em todas as suas defesas, visão na penumbra, e pode usar os poderes de <i>garras</i> , <i>fluxo planar</i> , e <i>passo dimensional</i> . Entretanto, o cultista deformado não pode mais usar os poderes <i>espada grande</i> e <i>arco temerário</i> .			
⊕ Garras (padrão; usado somente enquanto afetado pela <i>transformação sangrenta</i> , sem limite) ◆ Doença + 17 vs. CA; 2d4 + 5 de dano e o cultista deformado realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. <i>Ataque Secundário</i> : +15 vs. Fortitude; o alvo contrai um caosfago (veja abaixo).			
↵ Fluxo Planar (padrão; usado somente enquanto afetado pela <i>transformação sangrenta</i> , encontro) ◆ Psíquico , Teleporte Explosão contígua 3; +13 vs. Vontade; 1d6 + 3 de dano psíquico, o alvo é teleportado 3 quadrados e fica pasmo (TR encerra). <i>Fracasso</i> : Nenhum dano, mas o alvo é teleportado 3 quadrados e fica pasmo até o final do próximo turno do cultista deformado.			
◆ Passo Dimensional (movimento, usado somente enquanto afetado pela <i>transformação sangrenta</i> , sem limite) ◆ Teleporte O cultista deformado se teleporta por 1d6 quadrados.			
Tendência Caótico e Maligno	Idiomas Comum, Primitivo		
Perícias Atletismo +15, Manha +12			
For 21 (+11)	Des 15 (+8)	Sab 9 (+5)	
Con 18 (+10)	Int 8 (+5)	Car 17 (+9)	
Equipamento cota de malha, espada grande, medalhão brilhante.			

Quando os PdJs virem um miserável e imundo, leia:

Seguramente outrora humano, esta criatura vil é uma massa de pele gotejante e ossos expostos, ainda assim, de algum jeito, vivo.

Quando os PdJs virem o espectro da podridão, leia:

Uma estátua grotesca, com todas as suas caras contorcidas e vomitando pus ganha vida e desce do pedestal para encará-los.

4 Miseráveis e Imundos (U) Lacaio Bruto de Nível 9

Humanóide elemental (Médio – Humano) 100 XP cada

Iniciativa +9 Sentidos Percepção +3

PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio; veja também *Erupção Corrosiva*

CA 23; Fortitude 22, Reflexo 21, Vontade 20

Resistências 5 vs. ácido

Deslocamento 6

⬇ Garras (padrão; sem limite)

+14 vs. CA; 5 de dano.

⬅ *Erupção Corrosiva* (quando reduzido a 0 pontos de vida) ➡

Ácido

Explosão Contígua 3; +10 vs. Reflexos; 5 de dano ácido.

Tendência Caótico e Maligno Idioma Comum

For 19 (+8) Des 17 (+7) Sab 8 (+3)

Con 14 (+6) Int 12 (+5) Car 14 (+6)

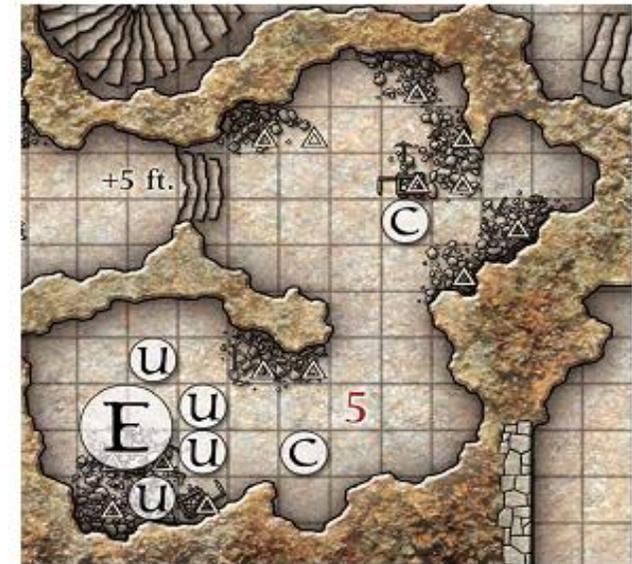
Equipamento trapos

TÁTICAS

Os cultistas lançam-se contra os PdJs, expondo-se ao perigo para ativar sua *transformação sangrenta*. Uma vez libertado, os cultistas deformados atacam e então usam seu *Passo Dimensional* para poderem atacar outro personagem. Eles repetem isto até que cada personagem fique exposto ao caosfago. Os cultistas deformados lutam até a morte.

Os miseráveis e imundos apoiam os cultistas deformados, cada um deles está muito desconcentrado e só atacam com suas garras na intenção de rasgar carnes. Eles sacrificam-se com satisfação, se movendo para uma posição onde possam atacar muitos inimigos com sua *erupção corrosiva* quando são inevitavelmente cortados.

O combatente mais importante, sem dúvidas, é o espectro da podridão. Ele desce do pedestal e se move para poder manter todos os aliados na linha de visão. Desta maneira eles podem se beneficiar da sua *postura indescritível*. Uma vez que os miseráveis e imundos forem destruídos, o espectro da podridão sai de sua posição, se junta à briga e faz um ataque de pancada.



CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Cada cultista usa um medalhão que emite uma luz brilhante em um raio de 5 quadrados.

Entulho: Quadrados contendo entulhos contam como terreno acidentado.

F4: MORTOS FURIOSOS

Encontro de Nível 11 (3.000 XP)

PREPARAÇÃO

Kalan o Vingador (K)
4 marteladores esqueléticos (H)

Estes restos animados de anões guerreiros foram derrotados pelo culto e expulsos para as minas, onde eles planejam sua vingança.



Kalan o Vingador (K)	Soldado de Nível 14 (Líder)
Natural médio animado (Morto-Vivo)	1.000 XP
Iniciativa +10 Perícias Percepção +12; visão no escuro	
Chamas da Vingança (Fogo) aura 1; todos os aliados que iniciarem seus turnos dentro da aura causam 5 de dano extra flamejante em um ataque corpo a corpo.	
PV 141; Sangrando 70	
CA 28; Fortitude 28, Reflexo 24, Vontade 27	
Imunidades doença, venenoso; Resistências 10 vs. necrótico	Vulnerabilidades 5 vs. radiante
Deslocamento 5	
Ⓢ Martelo Ardente (padrão; sem limite) ⚔ Flamejante, Arma	
+19 vs. CA; 1d10 + 7 de dano mais 1d6 de dano flamejante e o alvo fica marcado até o final do próximo turno de Kalan.	
⚡ Explosão Vulcânica (padrão; recarrega ⓈⓈⓈⓈ) ⚔	
Flamejante	
Explosão de Área 1 a até 10 quadrados; +15 vs. Reflexo; 1d6 + 5 de dano flamejante e o alvo é puxado 5 quadrados.	
Levante-se (reação imediata, quando um aliado dentro da linha de visão for reduzido a 0 pontos de vida; encontro) ⚔ Cura	
O aliado recupera 20 pontos de vida, levanta-se imediatamente e realiza um ataque básico como uma ação livre.	
Mantenha Posição	
Quando um efeito força Kalan a se mover — através de puxar, empurrar ou conduzir — Kalan move-se um quadrado a menos que o efeito especificado. Quando um ataque derrubar Kalan ele pode realizar um teste de resistência para evitar cair.	
Tendência Nenhuma	Idiomas Comum, Anão
For 23 (+13)	Des 13 (+8)
Con 21 (+12)	Int 9 (+6)
	Sab 20 (+12)
	Car 14 (+9)
Equipamento armadura de placas, martelo de guerra.	

Quando os PdJs puderem ver esta sala, leia:

Entulhos se espalham pelo chão. Elevando-se dos escombros vocês vêem uma quantidade de esqueletos anões, seus olhos queimando de fúria. Uma luz púrpura brilha de uma abertura superior no topo do muro mais distante.

4 Marteladores Esqueléticos (H)	Bruto de Nível 10
Natural médio animado (Morto-Vivo)	500 XP cada
Iniciativa +10 Perícias Percepção +12; visão no escuro	
PV 126; Sangrando 63	
CA 23; Fortitude 22, Reflexo 23, Vontade 20	
Imunidades doenças, venenoso; Resistências 10 vs. necrótico	Vulnerabilidade 5 vs. radiante
Deslocamento 7	
Ⓢ Martelo Esmagador (padrão; sem limite) ⚔ Arma	
O martelador esquelético realiza dois ataques com o martelo de guerra contra o mesmo alvo: +13 vs. CA; 1d10 + 4 de dano. Se ambos os ataques atingirem o mesmo alvo ele é empurrado dois quadrados após o ataque.	
⚔ Rajada de Martelo (padrão; sem limite) ⚔ Arma	
O martelador esquelético realiza dois ataques de <i>Martelo Esmagador</i> (quatro ataques no total).	
⚔ Ataque Repentino (reação imediata, quando um inimigo adjacente realiza um movimento; sem limite) ⚔ Arma	
O martelador esquelético realiza um ataque básico contra o inimigo que ativou o gatilho.	
Tendência Nenhuma	Idiomas —
For 18 (+9)	Des 20 (+10)
Con 16 (+8)	Int 3 (+1)
	Sab 14 (+7)
	Car 3 (+1)
Equipamento 4 martelos de guerra	

TÁTICAS

O martelador esquelético ataca o inimigo mais próximo.

Kalan usa *explosão vulcânica* durante a primeira rodada, alvejando os personagens do fundo e então se aproxima para o combate corpo a corpo onde sua presença aprimora os ataques dos aliados.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: esta câmara é iluminada com a pouca luz vinda do quarto 17.

Precipício: Um barranco cresce no final da caverna norte, marcando o final da sala 6. Escalar o barranco requer um teste de Atletismo CD 15.

F5: CULTISTAS MEDONHOS

Encontro de Nível 12 (3.500 XP)

PREPARAÇÃO

- Anax o Hediondo (K)
- 1 slaad cinza (G)
- 4 servos mutantes (T)
- 2 cultistas deformados (C)

As criaturas não aparecem até que os PdJs abram as portas na sala 1. O som irá atraí-los de seus esconderijos.

Quando as criaturas aparecerem, leia:

Três tumores móveis, de corpos gordos e cintilantes, andam como gansos até a borda. Eles possuem armas finas terminando em mãos enegrecidas que espremem uma gordura suja. Um humanóide, fino como um chicote, contorna pelo canto com uma espada larga em suas mãos. Sua face é um pesadelo de cicatrizes, e larvas fervejam abaixo do tecido brilhante.

Quando os PdJs virem o slaad cinza, leia:

Um humanóide bizarro - uma mistura entre um homem e um sapo - coaxa para vocês. A realidade rejeita sua presença, pois a luz desvia e oscila quando atinge sua forma hedionda.

Caosfago

Doença de Nível 16

Teste de Tolerância CD 25 melhorar, CD 20 estabilizar, CD 19 ou menos piorar.

<p>O alvo é curado. Efeito Inicial: Um embrião slaad é implantado no alvo.</p>	<p>O alvo sofre -2 de penalidade na defesa de Vontade. Enquanto estiver sangrando, o alvo sucumbe à insanidade e ataca a criatura mais próxima.</p>	<p>O alvo morre e um slaad girino sai perfurando seu crânio (veja MM 253).</p>
---	---	--

Anax o Hediondo	Controlador de Nível 13(Líder)
Elemental humanóide (Humano – Médio) 800 XP	
Iniciativa +8 Sentidos Percepção +9; visão na penumbra	
Almíscar Intoxicante (Veneno) aura 3; exceto Anax, todas as criaturas que começarem seus turnos dentro da aura recebem uma penalidade de -2 para as rolagens de ataque e seus ataques corpo a corpo ganham um bônus de +5 para dano.	
PV 128; Sangrando 64	
CA 27; Fortitude 24, Reflexos 25, Vontade 27	
Imunidades Caosfago (veja abaixo)	
Deslocamento 6	
⚡ Beijo Desconcertante (padrão; sem limite) ⚡ Medo	
+18 vs. CA; 1d4 + 2 de dano e Anax realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. Ataque Secundário: +17 vs. Vontade; o alvo é dominado até o final do próximo turno de Anax.	
➤ Flores da Loucura (padrão; sem limite) ⚡ Psíquico	
À distância 20; +17 vs. Reflexos; 1d6 + 5 de dano psíquico e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno de Anax.	
💣 Conflagração Elemental (padrão; recarrega [1][1])	
Explosão de área 1 a até 10 quadrados; +15 vs. Reflexos; 1d8 + 6 de dano e o alvo é conduzido 3 quadrados e concede vantagem de combate para qualquer inimigo (TR encerra).	
⬅ Vômito Corrosivo (reação imediata, quando atingido por um ataque corpo a corpo; encontro) ⚡ Ácido	
Explosão contígua 5; +15 vs. Reflexos; 2d6 + 6 de dano ácido e 10 de dano contínuo ácido (TR encerra).	
Tendência Caótico e Maligno Idiomas Comum, Primordial	
Perícias Arcanismo +15, Tolerância +13, Intuição +9	
For 9 (+5)	Des 14 (+8) Sab 6 (+4)
Con 16 (+8)	Int 19 (+10) Car 23 (+12)
Equipamento manto, orbe de carne	

Slaad Cinza (G)	Guerrilheiro de Nível 13
Humanóide elemental (Médio) 800 XP	
Iniciativa +12 Sentidos Percepção +7; visão na penumbra	
PV 128; Sangrando 64; veja também <i>fluxo planar</i>	
CA 27; Fortitude 25, Reflexos 26, Vontade 24	
Imunidades caosfago (veja abaixo)	
Deslocamento 6, teleporte 4	
⚡ Garras (padrão; sem limite) ⚡ Doença	
+18 vs. CA; 2d8 + 2 de dano e o slaad realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. Ataque Secundário: +16 vs. Fortitude; o alvo contrai um caosfago (veja abaixo).	
➤ Transferir Condição (interrupção imediata, quando é atingido por um ataque que aplica uma condição; recarrega [1][1])	
À distância 5; +16 vs. Fortitude; as condições aplicadas pelo ataque que acionou o poder afetam a criatura alvo em vez do slaad.	
⬅ Induzir Instabilidade Planar (padrão; encontro)	
Explosão contígua 3; +16 vs. Vontade; 1d8 + 2 de dano e o alvo ajusta 3 quadrados e fica derrubado.	
Fluxo Planar (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro)	
⚡ Teleporte	
O slaad se teleporta 8 quadrados e torna-se incorpóreo até o final do seu próximo turno.	
Tendência Caótico e Maligno Idiomas Primordial	
Perícias Atletismo +13, Furtividade +15	
For 15 (+8)	Des 18 (+10) Von 12 (+7)
Con 16 (+9)	Int 9 (+5) Car 14 (+8)

4 Servos Mutantes (T)	Lacaoio de Nível 10
Elemental humanóide (Humano – Médio) 125 XP cada	
Iniciativa +10 Sentidos Percepção +4	
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaoio.	
CA 24; Fortitude 21, Reflexos 24, Vontade 19	
Deslocamento 7	
⚡ Tentáculos (padrão; sem limite)	
+14 vs. CA; 6 de dano e ajusta o alvo 1 quadrado	
⚡ Saliva Suja (padrão; sem limite) ⚡ Venoso	
À distância 5; +17 vs. CA; 6 de dano venenoso.	
Tendência Caótico e Maligno Idiomas Comum	
For 17 (+8)	Des 22 (+11) Von 8 (+4)
Con 12 (+6)	Int 6 (+3) Car 13 (+6)
Equipamento trapos	

2 Cultistas Deformados (C)		Guerrilheiro de Nível 12	
Humanóide elemental médio, humano, slaad		700 XP cada	
Iniciativa +12	Sentidos Percepção +5;		
PV 122; Sangrando 61; veja também <i>Transformação Sangrenta</i>			
CA 24; Fortitude 25, Reflexos 22, Vontade 23			
Imunidades caosfago (veja abaixo)			
Deslocamento 5; veja também <i>Passo Dimensional</i>			
⬇ Espada Grande (padrão; sem limite) ⬆ Arma			
+17 vs. CA; 2d6 + 5 de dano.			
⬅ Arco Temerário (padrão; encontro) ⬆ Arma			
Requer espada grande; explosão contígua 1; +17 vs. CA; 4d6 + 5 de dano. Efeito: o cultista deformado recebe vantagem de combate contra qualquer inimigo até o início do seu próximo turno.			
Transformação Sangrenta (ao sangrar pela primeira vez) ⬆			
Metamorfose			
Uma abominação slaad rompe para fora do corpo do cultista. Até o final do encontro, o cultista deformado ganha +2 em todas as suas defesas, visão na penumbra, e pode usar os poderes de <i>garras</i> , <i>fluxo planar</i> , e <i>passo dimensional</i> . Entretanto, o cultista deformado não pode mais usar os poderes <i>espada grande</i> e <i>arco temerário</i> .			
⬇ Garras (padrão; usado somente enquanto afetado pela <i>transformação sangrenta</i> , sem limite) ⬆ Doença			
+ 17 vs. CA; 2d4 + 5 de dano e o cultista deformado realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. Ataque Secundário: +15 vs. Fortitude; o alvo contrai um caosfago (veja abaixo).			
⬅ Fluxo Planar (padrão; usado somente enquanto afetado pela <i>transformação sangrenta</i> , encontro) ⬆ Psíquico, Teleporte			
Explosão contígua 3; +13 vs. Vontade; 1d6 + 3 de dano psíquico, o alvo é teleportado 3 quadrados e fica pasmo (TR encerra). Fracasso: Nenhum dano, mas o alvo é teleportado 3 quadrados e fica pasmo até o final do próximo turno do cultista deformado.			
Passo Dimensional (movimento, usado somente enquanto afetado pela <i>transformação sangrenta</i> , sem limite) ⬆ Teleporte			
O cultista deformado se teleporta por 1d6 quadrados.			
Tendência Caótico e Maligno	Idiomas Comum, Primitivo		
Perícias Atletismo +15, Manha +12			
For 21 (+11)	Des 15 (+8)	Sab 9 (+5)	
Con 18 (+10)	Int 8 (+5)	Car 17 (+9)	
Equipamento cota de malha, espada grande, medalhão brilhante.			

Quando os PdJs verem Anax, leia:

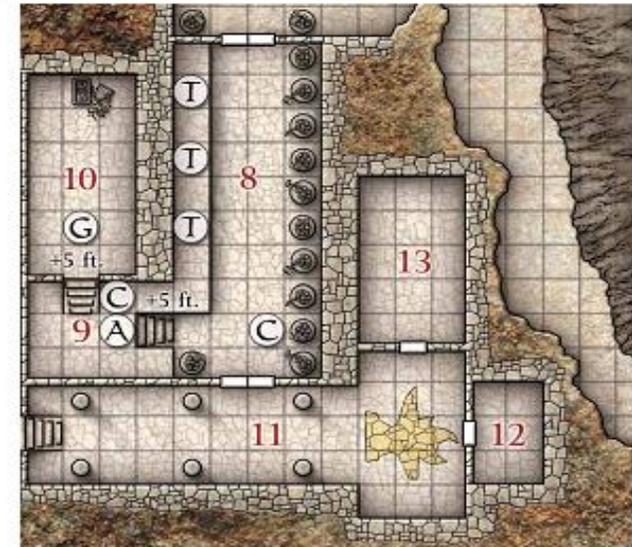
Vocês sentem um odor fraco, estranho e agradável quando primeiramente vêem esse humano desfigurado vestido em robes lilases. Com o cabelo vermelho embaraçado e gorduroso por cima de sua caveira impassível, ele parece perverso – errado de certo modo. Ele levanta sua mão tremula, revelando um tumor derramando podridão através dos dedos e descendo pelo seu braço erguido. Ele gargalha loucamente enquanto o orbe de carne treme de forma similar.

TÁTICAS

Os servos mutantes permanecem em suas posições na elevação e jogam montes de sujeira nos personagens mais próximos. Assim como os outros cultistas deformados, os encontrados aqui são impulsivos, e se expõem aos ataques para ativar sua *transformação sangrenta*. Os cultistas e os servos mutantes lutarão até a morte.

Anax e o slaad cinza darão suporte aos seus lacaios. Anax mantém os cultistas deformados dentro do seu *almíscar intoxicante* e usará *conflagração elemental* no início do encontro. Enquanto espera recarregar o poder, ele jogará *flores da loucura* e atacará inimigos adjacentes com *beijo desconcertante*. Anax lutara até o slaad cinza ser derrotado, quando ele recuará para o ancoradouro, de onde ele soará o alarme para os inimigos da sala 14 e fará de lá seu refugio.

O slaad cinza se teleporta ao redor do campo de batalha, realizando seus ataques em inimigos de fortitude baixa, como magos, ladinos e semelhantes. Ele usará *induzir instabilidade planar* apenas se confrontado por dois ou mais inimigos de uma vez. O Slaad lutará até ser derrotado.



CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Cada cultista deformado usa um medalhão que projeta luz brilhante num raio de 5 quadrados.

Escadas: Espaços contendo escadas contam como terreno acidentado.

Saliência: A saliência fica à 3 metros do chão. Escalar a parede requer um teste de atletismo CD 20. Uma queda da saliência causa 1d10 de dano.

Estátuas e pilares: As estátuas na sala 8 e os pilares na sala 10 são feitos de pedra. Cada um tem CA 4; Fortitude 10; Reflexos 4; e 50 PV. Reduzir os pontos de vida de uma estátua a 0, preenche o seu quadrado com entulhos e o quadrado conta como terreno acidentado até ser limpo.

SC3: REUNIÃO COM UM FANTASMA

Encontro de Nível 10 (2.500 XP)

PREPARAÇÃO

Quando os PdJs entrarem nesta sala, leia:

Largos pilares retratando machados e marretas em relevo avançam até o final da câmara em ambos os lados. Ao meio, encostado a parede mais ao longe, encontra-se um sarcófago de pedra, com sua tampa quebrada e caída ao chão.

Quando algum PdJ estiver a cerca de três quadrados do sarcófago, leia:

A temperatura cai ao mesmo tempo em que uma forma fantasmagórica emerge da tumba. Um anão com uma longa barba, olhos rígidos por debaixo de sobrancelhas espessas, e usando uma armadura de placa espectral com uma grande marreta pendurada em suas costas, o analisa e diz: "Você! Por que violou este lugar sagrado?"

O fantasma de Murat não luta contra os PdJs e desaparece se for atacado. Entretanto, se os PdJs falarem com o fantasma e o tratarem com respeito, eles podem conseguir sua ajuda para derrotar os cultistas. Inicie o desafio de perícia.

Tesouro (Parcela 2): Se os personagens tiverem sucesso no desafio de perícia, Murat os recompensa com um Machado de Guerra Trovejante +3. Um desafio de perícia fracassado requer que os personagens passem num teste de Percepção CD 21 para encontrarem o machado. Ele está dentro de um compartimento secreto embaixo do sarcófago.

Reunião com um Fantasma Nível 10
Desafio de Perícia 500 XP

O fantasma observa vocês com suspeita, esperando uma explicação do por que vocês perturbaram seu descanso.

Para conseguir a ajuda do fantasma, os PdJs devem convencê-lo de suas boas intenções.

Complexidade

1 (requer 4 sucessos antes de 3 falhas)

Perícias Primárias

Diplomacia, História, Intuição.

Outras Perícias

Blefe, Intimidação

Sucesso

Murat acredita nos aventureiros e os concede uma dádiva (veja Tesouro).

Fracasso

O fantasma não acredita nos aventureiros e desaparece, mas não sem antes roubar um Pulso de Cura de cada personagem que esteja num raio de 5 quadrados.

Diplomacia CD 16 (1 sucesso, sem máximo)

Personagens que passarem ao menos 5 minutos lendo as inscrições na sala 8 ganham um bônus de +2 nos teste de Diplomacia.

Prestando o devido respeito ao antigo herói, os PdJs explicam a razão de estarem ali.

História CD 16 (1 sucesso, Máximo 1)

Personagens que passarem ao menos 5 minutos lendo as inscrições na sala 8 ganham um bônus de +2 nos testes de História.

Os PdJs recontam alguns dos grandes feitos do anão.

Intuição CD 16 (1 sucesso, Máximo 2)

Além de contar como um sucesso, o personagem também ganha um bônus de +2 no seu próximo teste de Diplomacia. Uma falha no teste de Intuição também resulta em uma penalidade de -2 no próximo teste de Diplomacia e inviabiliza usos futuros da perícia Intuição.

O personagem observa o fantasma, tentando ler suas emoções, embora séculos separem a vida do PdJ da dele.

Blefe CD 21 (1 sucesso, sem Máximo)

Uma falha cancela todos os outros sucessos e inviabiliza usos futuros da perícia Blefe para esse desafio.

O PdJ tenta enganar o anão, escondendo as verdadeiras intenções dos PdJs por traz de uma mentira.

Intimidação CD 21 (1 sucesso, sem Máximo)

Um teste de Intimidação resulta numa falha automática. Além de contar como uma falha o personagem que fez o teste de Intimidação perde 1 Pulso de Cura.

Arrogância e ameaças são as armas dos PdJs contra esse velho tolo.



F6: ESTÁTUAS VIVAS?

Encontro de Nível 11 (3.000 XP)

PREPARAÇÃO

Espírito animado (A)

1 observador olho de chamas (E)

3 fragmentos d'alma assassinos (S)

O que outrora fora um local de pedra para que Murat conseguisse suas maiores vitórias é agora um local de reunião dos maiores servos do culto. Aguardando as preparações finais e a emersão da multidão de mutantes nas câmaras mais ao fundo. O observador passa o tempo tostando ratos com seu raio de fogo e paira por entre as trevas próximo ao teto. Três fragmentos d'alma assassinos, cada um contendo um fragmento de um primordial morto há muito tempo, passam boa parte do tempo perto das estátuas, enquanto um espírito animado voa rapidamente por perto da sala, muito aterrizado com as criaturas para atacá-las diretamente.

Quando os PdJs virem o Observador, leia:

Uma grande esfera vermelha flutua próximo ao teto, gira e encara vocês com seus olhos horríveis.

Quando os PdJs virem um fragmento d'alma assassino, leia:

As sombras se unem a um estranho autômato chifrado. Um olho vermelho incandescente queima no meio de sua cabeça.

TÁTICAS

Os habitantes atacam quando os PdJs entrarem na sala. O observador fica fora do alcance de ataques corpo a corpo, mas desce para que os PdJs estejam a até 4 quadrados de sua aura. Enquanto os fragmentos d'alma assassinos mantêm os agressores e os defensores ocupados, o observador foca nos personagens com ataques de longo alcance

Observador	Artilheiro de Elite de Nível 13	
Olho de Chamas (E)		
Animal Mágico Aberrante (Grande)	1,600 XP	
Iniciativa +11	Sentidos: Percepção +15; visão 360°, visão no escuro	
Olhos do Observador aura 5; no começo do turno de qualquer inimigo que estiver dentro da aura e na linha de visão do observador olho de chamas, ele usa um <i>raio óptico</i> aleatório contra a criatura.		
PV 204; Sangrando 102; veja também <i>Explosão Ígnea</i>		
CA 26; Fortitude 26, Reflexos 27, Vontade 28		
Teste de Resistência +2		
Deslocamento voo 6 (pairar)		
Pontos de Ação 1		
Ⓢ Mordida (Padrão; sem limite)		
+18 vs. CA; 2d6 de dano.		
↘ Olho Central (mínima; sem limite)		
À distância 8; o alvo adquire vulnerabilidade 10 vs. flamejante e qualquer ataque que lhe causar dano flamejante também causa 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra ambos).		
↘ Raios Ópticos (padrão; sem limite) ⚡ veja texto		
O olho de chamas pode usar até dois raios ópticos (escolhidos da lista abaixo), sendo que pelo menos um deles deve ser um <i>raio de fogo</i> . Cada raio deve visar uma criatura diferente. Os ataques com raios ópticos não provocam ataques de oportunidade.		
1 - Raio de Fogo (Flamejante): Alcance 8; +17 vs. Reflexos; 2d8 + 6 dano flamejante.		
2 - Raio Telecinético: À distância 8; +17 vs. Fortitude; o alvo é conduzido por 4 quadrados.		
3 - Raio do Medo (Medo): À distância 8; +17 vs. Vontade; o alvo percorre seu deslocamento máximo, afastando-se do olho de chamas pela rota mais segura possível, e sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra).		
⬅ Explosão Ígnea (quando sangrar pela primeira vez e novamente quando seus pontos de vida forem reduzidos a 0) ⚡ Flamejante		
Explosão contígua 2; +17 vs. Reflexos; 2d8 +6 de dano flamejante.		
Tendência: Maligno Idiomas Dialeto Subterrâneo		
For 10 (+6)	Des 20 (+11)	Sab 19 (+10)
Con 18 (+10)	Int 14 (+8)	Car 23 (+12)

com seu olho central, seguido de seu raio de fogo. Enquanto o espírito animado estiver presente, o observador usará seu *raio telecinético* para mover o inimigo até o espaço adjacente a uma estátua. Ele recorre ao seu *raio do medo* somente se um inimigo chegar muito perto.

3 Fragmento	Soldado de Nível 8	
D'Alma Assassino (S)		
Elemental Animado Médio (constructo)	350 XP cada	
Iniciativa +13	Sentidos Percepção +15; visão no escuro	
PV 90; Sangrando 45; veja também liberação do fragmento d'alma		
CA 23; Fortitude 21, Reflexos 20, Vontade 18		
Imunidades doença, venenoso; Resistências 5 vs. radiante		
Deslocamento 6, saltar 4		
Ⓢ Garra (Padrão; sem limite)		
+14 vs. CA; 1d8 + 5 de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do fragmento d'alma assassino.		
⬇ Frenesi Assassino (padrão; recarrega Ⓢ Ⓢ)		
O fragmento d'alma assassino faz dois ataques de garra. Se um dos ataques atingirem um alvo marcado pelo fragmento d'alma assassino, ou se ambos os ataques atingirem o mesmo alvo, o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do fragmento d'alma assassino.		
↘ Libertação do Fragmento D'Alma (quando reduzido a 0 PV)		
À distância 10; outro fragmento d'alma assassino de mesmo nível ou menor é afetado; o alvo pode ter uma ação padrão extra em cada um de seus dois próximos turnos.		
Matador Concentrado (interrupção imediata, quando um inimigo adjacente marcado pelo fragmento d'alma assassino realizar um ajuste; sem limite)		
O fragmento d'alma assassino faz um ataque de garra contra o inimigo.		
Investida Aprimorada		
Quando um fragmento d'alma assassino faz uma investida, ele causa +1d8 de dano extra.		
Tendência: Caótico e Maligno		Idiomas compreende Comum e Primordial
For 21 (+9)	Des 18 (+8)	Sab 3 (+0)
Con 17 (+7)	Int 6 (+2)	Car 15 (+6)
Equipamento espada larga		

Os fragmento d'alma assassinos saltam de seus esconderijos, realizando uma investida contra o PdJ mais próximo, seguido de um *frenesi assassino*. Os fragmento d'alma assassinos, sabendo da tática do espírito animado, recuam para atrair os PdJs para espaços adjacentes as estátuas enquanto esperam o poder *frenesi assassino* recarregar.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Esta sala é escura.

Teto: O teto está a 18 metros.

Estatuas: Existem onze estátuas cada uma retratando um tipo diferente de criatura. Elas incluem as seguintes criaturas: dragão, observador, minotauro, marilita, mestre das profundezas, shadar-kai, uma estranha criatura água-viva com olhos tentaculares, urso-coruja, titan da terra, arconte do gelo e rastejador da carniça. As estátuas estão todas reduzidas ou aumentadas para que fiquem todas do mesmo tamanho. Veja abaixo para as estatísticas.

Escadas: Um conjunto de escadas sobe para a sala 15. Quadrados contendo as escadas contam como terreno acidentado.

Espírito Animado (A) Espreitor de Nível 8

Perigo 350 XP

Um espírito cruel voa sorratamente de uma estátua para outra, animando a pedra para realizar um ataque surpresa nos desavisados.

Perigo: Um espírito se move invisível para um quadrado ocupado por uma estátua e ataca os intrusos com os objetos da estátua.

Percepção

- **CD 19:** O personagem percebe um distúrbio no quadrado do espírito, revelando assim a posição do espírito até que ele se mova novamente.

Perícia Adicional: Arcanismo

- **CD 14:** O personagem reconhece a natureza do espírito, incluindo seu ataque.

Gatilho

Quando uma criatura viva que não seja o observador entrar na sala, o espírito rola iniciativa e se move em seu turno. Se ele terminar seu movimento num quadrado que contenha um estátua, ele ataca um inimigo adjacente.

Deslocamento vôo 4

Ataque

Ação Padrão Corpo a corpo 1

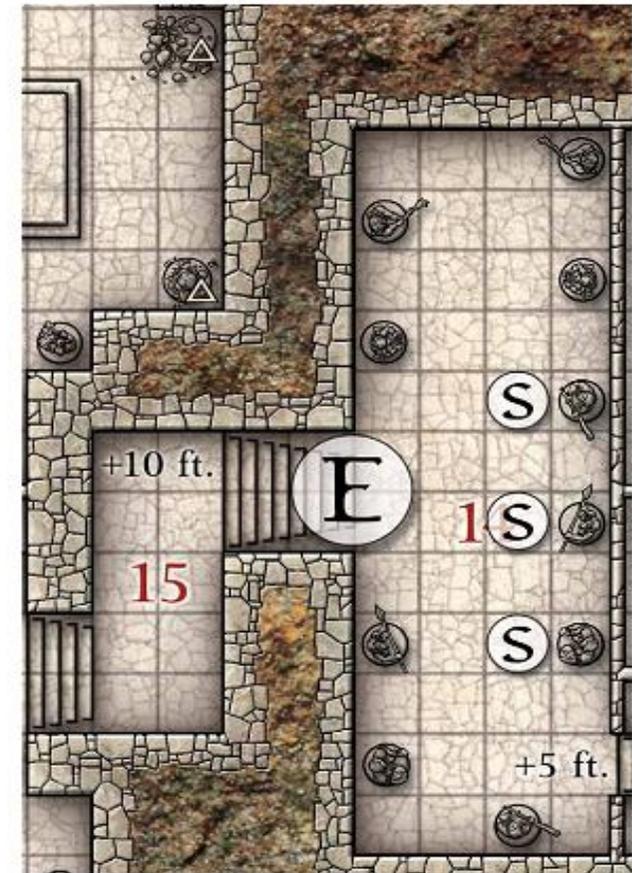
Alvo: Uma criatura

Ataque: +13 vs. CA

Acerto: 1d8 + 5 de dano e o alvo é derrubado. Se o alvo conceder vantagem de combate ao espírito, este passa a causar 2d8 de dano extra.

Contramedidas

- Um personagem pode atacar uma estátua animada pelo espírito. A estátua tem CA 4; Fortitude 10, Reflexos 4; 50 pontos de vida. Um ataque que acerte a estátua também causa dano ao espírito e o empurra 1 quadrado.
- Um personagem pode atacar o espírito quando ele estiver num quadrado sem uma estátua. O espírito é invisível e tem CA 23; todas as demais defesas 19, 50 pontos de vida; vulnerabilidade 5 vs. radiante. Destruindo o espírito, o perigo acaba.



F7: ALÉM DO LIMITE

Encontro de Nível 14 (5.200 XP)

PREPARAÇÃO

Obsen (Z)

2 slaads vermelhos (R)

3 crias terríveis (H)

Obsen, o líder do culto, executa os últimos encantamentos do ritual para completar a transformação de sua vítima em uma abominação assustadora. O melhor seria que ele estivesse chegando ao fim do ritual quando os PdJs chegassem, mas caso eles façam muitos descansos prolongados até chegarem aqui, você poderia mudar o encontro, possivelmente adicionando algumas crias terríveis ou fazer com que os túneis que levam a este encontro estejam cheios dessas criaturas deformadas. Em qualquer acontecimento, dois slaads vermelhos olham ansiosos, enquanto três “novos adeptos” se libertam do tecido gelatinoso para servirem ao seu novo mestre no começo do segundo turno.

Quando os personagens entrarem, faça testes de Furtividade contra a Percepção passiva de todos nesta sala (20 para Obsen, 18 para os Slaads e 11 para as crias) para ver quais oponentes estão surpresos.

Teste de Percepção

CD 26: *Duas grandes figuras humanóides perambulam além das cortinas.*

Caosfago

Doença de Nível 16

Teste de Tolerância CD 25 melhorar, CD 20 estabilizar, CD 19 ou menos piorar.

O alvo é curado.

Efeito Inicial: Um embrião slaad é implantado no alvo.

O alvo sofre -2 de penalidade na defesa de Vontade. Enquanto estiver sangrando, o alvo sucumbe à insanidade e ataca a criatura mais próxima.

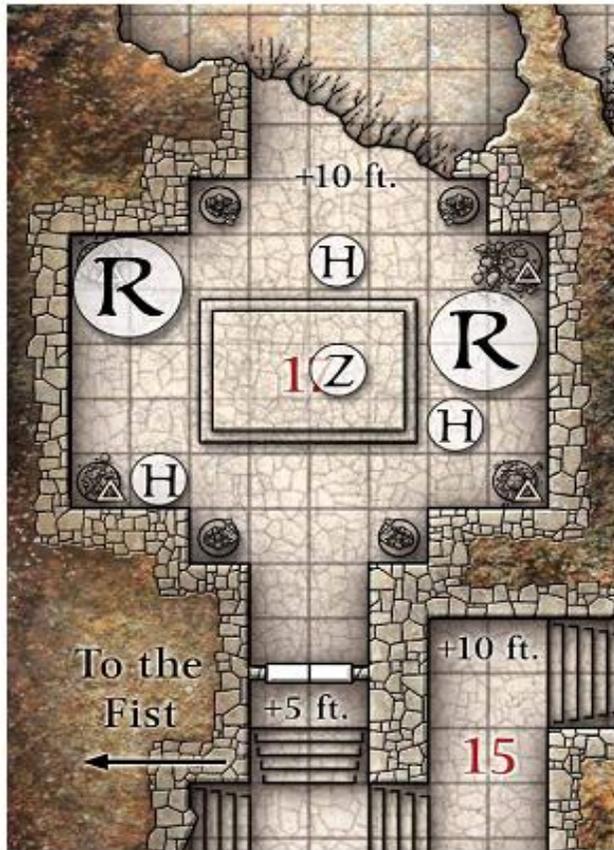
O alvo morre e um slaad girino sai perfurando seu crânio (veja MM 253).

2 Slaads Vermelhos (R)	Soldado de Nível 15
Humanóide Elemental (Grande)	1,200 XP cada
Iniciativa +13	Sentidos Percepção +8; Visão na penumbra
PV 146; Sangrando 73	
CA 29; Fortitude 28, Reflexos 29, Vontade 25	
Imunidades caosfago (veja abaixo)	
Deslocamento 8, teleporte 4	
⬇ Mordida (padrão; sem limite)	
Alcance 2; +21 vs. CA; 2d8 + 6 de dano.	
⬇ Garra (padrão; sem limite) ⬆ Doença	
Alcance 2; +21 vs. CA; 1d6 + 3 de dano e o slaad realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. <i>Ataque Secundário:</i> +19 vs. Fortitude; o alvo contrai o <i>caosfago</i> (veja abaixo).	
⬇ Acometida com Salto (padrão; recarrega ☞ ☞ ☞)	
O slaad ajusta 4 quadrados e desfere dois ataques com as garras. Se obtiver sucesso em pelo menos um dos ataques, o alvo fica marcado até o final do próximo turno do slaad.	
⬅ Coaxar Hórrido (padrão; encontro) ⬆ Medo	
Rajada contígua 5; +19 vs. Fortitude; o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do slaad.	
Tendência Caótico e Maligno Idiomas Primordial	
Perícias Atletismo +15, Furtividade +16	
For 17(+10) Des 19(+11) Sab 12(+8)	
Con 18(+11) Int 11(+7) Car 15(+9)	

Quando os PdJs puderem ver Obsen claramente, leia:

Uma figura assustadora emerge das coisas viscosas. Nu, sem sexo, e ostentando um tumor que infla e murcha, sua carne eriça com tentáculos vorazes, mandíbulas frouxas, e esguichando chamas azuis de buracos em sua pele. Em sua mão direita, banhada com sangue, está uma adaga.

Obsen (Z)	Controlador de Elite de Nível 13 (Líder)
Humanóide Elemental (Médio – Humano)	1,600 XP
Iniciativa +9	Sentidos Percepção +10
Entrópico Imperativo aura 3; aliados que começarem seu turno dentro da aura recebem um bônus de +2 para suas jogadas de ataque e dano.	
PV 256; Sangrando 128	
CA 29; Fortitude 24, Reflexos 27, Vontade 27	
Teste de Resistência +2	
Deslocamento 6; veja também <i>passada do caos</i>	
Pontos de Ação 1	
⬇ Espada do Caos (padrão; sem limite) ⬆ Arma	
+18 vs. CA; 1d4 + 3 de dano e o alvo fica atordoado até o final do próximo turno de Obsen.	
⤴ Nódulo Inchado (padrão; sem limite, usável 4/dia) ⬆ Ácido, Veneno	
Obsen arranca um nódulo de seu corpo e o atira em um inimigo dentro do alcance: Obsen recebe 5 de dano: À distância 5/10; +17 vs. Reflexos; 1d6 + 5 de dano ácido e 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra). Cada criatura adjacente ao alvo recebe 5 de dano ácido.	
⚡ Semente do Caos (padrão; sustentação: mínima; encontro) ⬆ Zona	
Explosão de área 2 a até 10 quadrados; inimigos dentro da explosão; +15 vs. Vontade; O alvo fica pasmo e realiza um ataque básico corpo a corpo contra um aliado adjacente. <i>Fracasso:</i> o alvo fica pasmo e não realiza um ataque. <i>Efeito:</i> A explosão cria uma zona que persiste até o final do próximo turno de Obsen. Obsen pode sustentar o efeito gastando uma ação mínima e pode mover a zona por 3 quadrados com uma ação de movimento. Qualquer criatura que começar seu turno dentro da zona está sujeito a outro ataque.	
⬅ Rajada do Caos (padrão; recarrega ☞ ☞ ☞)	
Rajada contígua 5; +15 vs. Fortitude; 2d8 + 6 de dano e o alvo concede vantagem de combate a qualquer inimigo (TR encerra). <i>Efeito posterior:</i> O alvo recebe 5 de dano.	
⤴ Distorção do Caos (padrão; encontro) ⬆ Teleporte	
Três raios de luz aparecem no ar e atacam: À distância 10; três alvos: +15 vs. Reflexos, três ataques; 1d8 + 6 de dano e o alvo é teleportado até 5 quadrados a escolha de Obsen.	
⬅ Passada do Caos (mínima; recarrega quando sangrar pela primeira vez)	
⬆ Teleporte	
Explosão contígua 1; +15 vs. Vontade; 1d8 + 6 de dano e o alvo fica pasmo (TR encerra). Depois do ataque, Obsen teleporta cada inimigo que ele acertar com este ataque por 1 quadrado.	
Tendência Caótico e Maligno Idiomas Comum, Primordial	
Perícias Arcanismo +17, Masmorra +10, História +17, Natureza +10	
For 11 (+6) Des 17 (+9) Sab 8 (+5)	
Con 16 (+9) Int 23 (+12) Car 19 (+10)	
Equipamento espada do caos, 4 nódulos inchados	



CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Uma cortina semitransparente deixa a sala na penumbra.

Cortinas Gelatinosas: Personagens que se moverem por um espaço que contenha a cortina gelatinosa estão sujeitos a um ataque: +21 vs. Fortitude; se acertar, o personagem é infectado com caosfago. Cada quadrado que contenha a cortina tem CA 10; Fortitude 12, Reflexo 10 e 50 pontos de vida. Reduzir um quadrado para 0 pontos de vida destrói a cortina daquele espaço.

3 Crias Terríveis (H) Bruto de Nível 9
 Humanóide Médio Elemental (Humano) 400 XP cada

Iniciativa +7 Sentidos Percepção +1
Odor Debilitante aura 2; qualquer criatura inimiga que estiver viva e começar seu turno dentro da aura, recebe uma penalidade de -2 em suas jogadas de ataque.
PV 120; Sangrando 60
CA 21; Fortitude 23, Reflexos 21, Vontade 20
Imunidades caosfago (veja abaixo), medo
Deslocamento 5

⬇ **Tentáculo Dentado** (padrão; sem limite)
 Alcance 2; +12 vs. CA; 2d6 + 5 de dano e caso o alvo se mova, ajuste, ou faça um movimento forçado antes do início do próximo turno da cria terrível, o alvo recebe 5 de dano extra.

⬇ **Rasgar** (padrão; recarrega quando uma cria terrível reduz um inimigo a 0 pontos de vida).
 Alcance 2; +12 vs. CA; 4d6 + 5 de dano e 5 de dano contínuo (TR encerra). *Efeito posterior:* O alvo fica pasmo até o final do seu próximo turno.

Prazer Aterrorador (quando a cria terrível reduz um inimigo a 0 pontos de vida)
 A cria terrível ganha 20 pontos de vida temporários, mas concede vantagem de combate a qualquer inimigo até o começo de seu próximo turno.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** compreende Comum e Primordial

For 21 (+9) Des 17 (+7) Sab 4 (+1)
Con 20 (+9) Int 5 (+1) Car 14 (+6)

Equipamento trapos

Quando os PdJs puderem ver o slaad, leia:

Monstruosidades de 3 metros de altura, cada um lembrando sapos humanóides de pele vermelha, caminham com passos pesados e grasnando.

No começo da segunda rodada, leia:

Três figuras caem atrás da cortina e se transformam em abominações enlouquecidas - todas com garras, presas, e aparência viscosa.

TÁTICAS

Obsen começa o combate usando *semente do caos* para criar uma zona brilhante de loucura para perturbar as ações de seus inimigos e semear a discórdia entre eles. Ele então gasta seu ponto de ação para lançar um *nódulo inchado* contra um agressor que use ataques a distância, líder, ou controlador. Nas rodadas seguintes, ele lança o resto de seus nódulos, trocando para *rajada do caos* quando tiver linha de visão limpa, ou *passada do caos* se estiver cercado. Ele luta até a morte.

Os slaads vermelhos miram nos defensores e agressores com ataques usando *acometida com salto* para infectá-los com caosfago. Uma vez que o inimigo esteja infectado, ele muda para ataques de mordida, abandonando o inimigo quando este já estiver sangrando, para atacar um inimigo que não esteja infectado. A sala apertada torna as manobras difíceis, sendo assim, um luta do lado norte, e o outro do sul.

A cria terrível ataca o inimigo mais próximo a cada turno até ser destruído.

Sobre a tradução:

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

Título Original Fist of Mourning
 (Scales of War)

Tradução Rodolfo (Brodí)
 Felipe
 “Nossa Angelo”
 Tio Marcio
 Lucas
 Luiz "M3ZTR3" Agostinho

Revisão Arnaldo Ferrão

Editoração Gráfica Marcelo “Warden” Lima

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

1ª edição – disponibilizada em 09/2010

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

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

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

Próxima tradução – Além da Torre Mosqueada