

Para 4 a 8 personagens dos níveis 6 a 8



Marco Volo Partida

Por
Anthony
Pryor





Marco Volo: Partida

por ANTHONY PRYOR

Aventura para Advanced Dungeons & Dragons

Este material, uma versão do livro *Marco Volo: Departure*, e o Apêndice II (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: Departure 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: Partida para D&D 3.5 tem conteúdo protegido pela Open Game License ao qual pode ser visto no final deste livro.

9444
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 1-56076-848-1

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
LAURA LAKEY

ARTE INTERIOR
ELIZABETH T. DANFORTH

CARTOGRAFIA
DENNIS KAUTH

LETRAS
NANCY J. KERKSTRA

PRODUÇÃO
PAUL HANCHETTE

EDIÇÃO BRASILEIRA

COPYRIGHT ©
WIZARDS OF THE COAST

TÍTULO ORIGINAL
MARCO VOLO: DEPARTURE

TRADUÇÃO
RICARDO COSTA

REVISÃO
ALLANA DILENE E IVAN LIRA

ARTE INTERIOR E CARTOGRAFIA
CHARLES MICHEL DE OLIVEIRA SANTOS E ENRICO TOMASETTI

EDITORIAÇÃO 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) e o *The Complete Book of Psionics*. Para o Apêndice 2: Estatísticas para Marco Volo: Partida 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

Introdução	5
Elenco de Personagens	6
Capítulo 1	10
Um Convite.....	10
No Mamãe Tathlorn.....	10
Um Convidando Para Jantar.....	10
Capturados.....	13
Capítulo 2	14
A Carta.....	15
Capítulo 3	17
Na Esquina do Marinheiro.....	17
Encontrando Marcus.....	17
Lança Negra Entra em Cena.....	18
Capítulo 4	19
Encontros na Estrada.....	19
Esquanto Isso.....	24
Capítulo 5	25
A Vila.....	25
A Taverna do Caminho.....	25
Encontros na Taverna do Caminho.....	26
Uma Boa Noite de Descanço?.....	28
Apêndice 1: Nova Criatura	30
Apêndice 2: Estatísticas para D&D	
3.5	31
Estatísticas.....	31
Nova Magia.....	35
Novos Itens Mágicos.....	35
Nova Criatura.....	36
Notas.....	36
Open Game License	37

Introdução

É a intenção deste humilde autor tentar prender, com seu próprio consentimento, o leitor com uma história de aventura e intriga, complexa, conturbada, senão estarrecedora.

Marco Volo: *Partida* é o primeiro volume da trilogia de Marco Volo, uma série de aventuras que se passam nos Reinos Esquecidos e levam os personagens jogadores a uma viagem repleta de intrigas, de Águas Profundas ao Vale das Sombras, e os coloca na companhia de um tal de Marcus Wands (também conhecido como "Marco Volo"), um chato, mas adorável ladino.

A aventura foi projetada para um grupo de quatro a oito personagens do 6º ao 8º nível. Guerreiros, como sempre, são necessários para o sucesso, e ladrões serão úteis em muitas situações. Magos com feitiços de combate, dissimulação e detecção encontrarão um bom espaço para si e um padre ou dois sempre serão úteis para curar os ferimentos de um dia da aventura. Marcus Wands (isto é, Marco Volo) é um indivíduo sem regras, que tenta torcer e até mesmo, em casos extremos, quebrar a lei. Personagens Ordeiros irão se encontrar em um dilema, entre ajudar Marcos ou se comportar à maneira dos fora da lei. Personagens neutros caóticos ou neutros bons serão provavelmente os que se sentirão mais à vontade nesta aventura itinerante. Como a trilogia se inicia em Águas Profundas, e envolve muitas localizações importantes de lá, um ou mais livros de produtos descrevendo a cidade seriam úteis para o Mestre. Estes produtos incluem o *Cidade dos Esplendores* (City of Splendors) e o *Guia de Volo para Águas Profundas* (Volo's Guide to Waterdeep). Estes produtos são recomendados, mas não necessários para o aproveitamento total das aventuras que se seguem.

Na primeira parte da trilogia, os personagens encontram Marcus no papel de Marco Volo e sem querer o ajudam a escapar de seus inimigos. Mais tarde, o avô de Marcus, Maskar, aproxima-se dos personagens pedindo sua ajuda para colocar o jovem problemático no caminho certo. Maskar Wands propõe que o grupo leve uma carta para o Vale das Sombras, e contrate Marcus como seu guia. Apesar de terem que contratar Marcus, os aventureiros serão realmente muito bem pagos por Maskar para bancarem o cão de guarda do jovem e ao mesmo tempo, darem-lhe uma lição de vida e de humildade.

Infelizmente para os personagens, as coisas não são tão simples como parecem ser. Sem que Maskar saiba, Marcus roubou o artefato conhecido como o *Olho do Dragão Rei* do mago Sabbas e, no desespero, magicamente o escondeu na Floresta das Aranhas, próxima do Vale das Sombras. Ele teve a idéia de por a culpa do roubo em Volothamp Geddarm, autor do *Guia de Volo de Águas Profundas* e o infame (e não publicado) *Guia de Volo para todas as Coisas Mágicas* (mais detalhes podem ser encontrados na seção Elenco de Personagens, nas fichas de Marcus, Sabbas, e Volothamp). Marcus teve sucesso no seu intento, mas apenas parcialmente. Sabbas, que há muito fora dado como morto ou perdido em outros planos e que agora está irremediavelmente louco, acredita de fato que Volothamp é o ladrão. Entretanto, ele desconfia que Marcus, na verdade, é

Volothamp. Sem que Marcus tenha conhecimento, Sabbas contratou o mago assassino Felibarr Lança Negra para dar cabo de "Volothamp" e recuperar o artefato perdido.

Agora Marcus quer retornar para a Floresta das Aranhas para recuperar o Olho, contando em ter despistado seus perseguidores e que ninguém suspeita do ladrão. Ele planeja levar a jóia para Águas Profundas e vendê-la, mesmo que possa atrair alguma atenção da guarda, já que é conhecido por lá como um criminoso inexpressivo (Marcus é muito ingênuo para ser considerado um ladino). Por todas estas razões, Marcus vê a oferta dos aventureiros com entusiasmo. O grupo deixa Águas Profundas rumando para a Taverna do Caminho, a um dia de cavalgada, e enfrentando vários oponentes ao longo do percurso. Para complicar ainda mais as coisas, Maskar não foi inteiramente honesto com o grupo sobre a carta que ele pediu para ser levada até Lorde Mourngrym do Vale das Sombras. Selada dentro de um tubo de pergaminho, esta carta é acompanhada por um raro item encantado que é destinado a Mourngrym, mas que muitos outros magos e caçadores de recompensas também cobiçam.

Marco Volo: Partida apresenta Marco e seu avô aos personagens jogadores. O grupo se vê envolvido com a guarda da cidade e vários candidatos a ganhar a recompensa de 10.000 PO oferecida pelo mago louco Sabbas pela captura de Marco. Sabbas está constantemente nos bastidores da história, mas em *Partida* ele não aparece em pessoa. Seu assassino de aluguel, Felibarr Lança Negra, faz uma aparição, causando alguns problemas aos PJs depois que estes deixam Águas Profundas. A *Partida* leva os aventureiros de Águas Profundas até a Taverna do Caminho, na qual eles irão suspeitar que existe mais em Marcos do que os olhos podem ver.

O segundo volume da trilogia de Marco Volo, intitulado *Jornada*, segue o grupo da Taverna do Caminho até os Pântanos Goblin, onde os aventureiros devem negociar com monges traiçoeiros, lidar com as intrigas burocráticas de Cormyr e os Dragões Púrpuras do Rei Azoun, que também procuram pelo imprevisível Marcus. A aventura se conclui em *Chegada*, na qual o grupo alcança a Floresta das Aranhas para o confronto final com os vários grupos que têm interesses no assunto, incluindo o próprio Sabbas.

Marco Volo foi escrita para ser uma aventura picaresca, leve, mas não absurda, ao estilo de autores como Alexandre Dumas e Raphael Sabatini. O Mestre é encorajado a jogar a aventura de modo rápido e solto, sem perder muito tempo para exposições. A ação deve carregar os personagens, sem dar-lhes tempo para especular sobre o que exatamente estão fazendo.

O Mestre pode ler obras como *Os Três Mosqueteiros* e *O Homem da Máscara de Ferro* de Dumas, ou *A Escaramuça* de Sabatini para pegar o clima da aventura, assim como ver filmes baseados nestes trabalhos. A versão de 1974 de *Os Três Mosqueteiros* e sua continuação, *Os Quatro Mosqueteiros*, do diretor Richard Lester são especialmente recomendadas. As obras contemporâneas do autor Steven Brust, como *Jhereg*, *Yendi*, e *Os Guardas da Fênix* (The Phoenix Guards), uma fantasia em homenagem a Dumas também servirão bem ao Mestre.

Elenco de Personagens

É aqui que os maiores personagens do drama são apresentados, para o esclarecimento e apreciação do leitor, e também como um referencial para que seus verdadeiros papéis na história não sejam inadvertidamente esquecidos.



Como é possível extrair, Marco Volo é uma aventura complexa e com um elenco extenso de personagens. A mais expressiva parte destes participantes está listada abaixo, junto com suas histórias, motivações e papéis que desempenham na aventura.

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)

TAC0: 18

Proficiências com Armas: rapieira, adaga, besta.

Proficiências Gerais: 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, mísseis mágicos, provocação*; 2º Nível (2): *abrir, nuvem fétida*.

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

Marcus é um bem nascido filho da casa nobre dos Wands, uma família respeitável da Águas Profundas.

Marcus rebelou-se contra as suas responsabilidades de família e adotou a vida de ladino, a contra gosto de seu avô, Maskar.

Marcus gosta de pensar que é um belo e audaz fora-da-lei, amado pelas damas, mas um fugitivo constante. Infelizmente, Marcus não prova ser um ladrão eficiente. Depois de alguns fracassos, ele ficou visado pela guarda de Águas Profundas e por muitas ex-namoradas furiosas. Recentemente, entretanto, a sorte de Marcus parece ter dado uma virada para melhor, começando quando ele tropeçou na residência oculta do mago Sabbas. Vendo uma chance para um lucro rápido, Marcus afanou um item de aparência interessante do estúdio de Sabbas e escapou. Pouco tempo depois, ele mandou uma nota anônima ao mago, dizendo que o verdadeiro ladrão era o infame Volothamp Geddarm.

Sem que Marcus soubesse, entretanto, vários desdobramentos tomaram lugar, e nenhum deles o beneficiava. Primeiro, os Lordes de Águas Profundas cansaram da excentricidade de Marcus e querem questioná-lo sobre a suspeita de crimes. A

influência de seu avô não pode mais protegê-lo. Segundo, o item roubado é o *Olho do Dragão Rei*, um poderoso artefato extraplano. Sabbas está determinado a recuperá-lo, e isso irá criar conseqüências para Marcus.

Atualmente, Marcus está na berlinda, vivendo em Águas Profundas e ignorante da tempestade que se aproxima. Ele gasta a maior parte de seu tempo na Esquina do Marinheiro, uma espelunca empoeirada no bairro portuário. Ele quer recuperar seu item (o Olho do Dragão Rei), agora escondido na Floresta da Aranha, e quer encontrar companheiros para esta viagem. Os PJs o conhecem pela primeira vez quando ele estraga o baile anual dos aventureiros de Mamãe Tathlorn.

Interpretar Marcus será um desafio para o Mestre e irá requerer muita atuação. Por trás de sua conversa destemida e suas afetações, Marcus é um tímido e inseguro jovem que busca outros como ele. Seu método inicial para conseguir a aceitação em um grupo é contar histórias e exagerar em suas aventuras. Como pode-se ver em suas estatísticas e descrição, Marcus é um bardo tarimbado e de muitas habilidades. Entretanto ele se sente inseguro, e suspeita que qualquer reconhecimento que recebe se deve ao status de sua família.

SABBAS

Caótico Mau, hm M17

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

Classe de Armadura: 0 (*Braceletes da Defesa*)

Movimento: 12

Pontos de Vida: 30

Número de Ataques: 1

Dano: 1d4 + veneno (adaga envenenada).

TAC0: 15

Proficiência com Armas: Adaga.

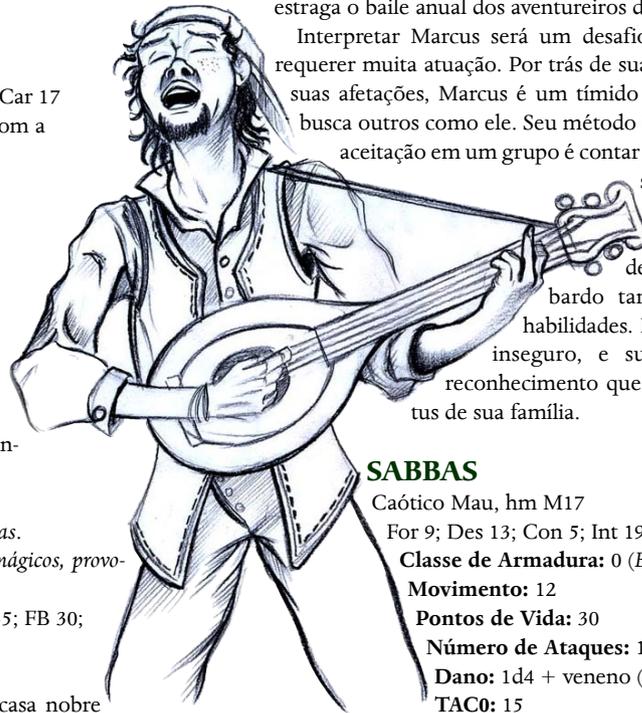
Proficiências Gerais: Habilidade artística, etiqueta, montaria (cavalo), astrologia, leitura/escrita, religião, feitiçaria.

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

Itens Mágicos: *Braceletes de 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 do 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 de glacial, conjurar elemental do fogo, enfraquecer o intelecto*; 6º Nível (3): *concha antimagia, neblina mortal, pedra para 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. Quando todos pensavam que estava morto, retornou para Faerûn depois de suas extensas viagens



Marcus Wands

para dimensões alternativas, que o tornaram caótico e mau, e o levaram a completa loucura. Em suas viagens, entretanto, ele conseguiu obter um importante artefato conhecido como o *Olho do Dragão Rei*. Estabelecido na Sembia, ele preparava-se para usar o Olho, quando foi roubado por um ladrão sortudo.

Sabbas está convencido que Volothamp Geddarm é o culpado, pois o mesmo também é muito impopular com os magos de Faerûn por revelar os seus segredos. O ladrão na realidade é Marcus Wands, e Sabbas deduziu que Marco Volo é o mesmo Volothamp.

Sabbas ofereceu uma recompensa geral de 10.000 PO para a captura de "Volo". Se ele estiver vivo ou morto isto pouco importa para Sabbas, que pode usar a magia *falar com mortos* para descobrir onde está escondido o *Olho do Dragão Rei*. Para assegurar que o ladrão seja pego, Sabbas também contratou Felibarr Lança Negra, um infame mago mercenário. Para Lança Negra, ele pagou 5.000 PO adiantado e prometeu mais 15.000 se ele completar o serviço.

Este mago louco não aparece em pessoa em *Partida*, mas suas mãos estão em muitos dos encontros e ele se mantém a par das coisas através de Felibarr. A medida que os PJs escapam das armadilhas colocadas por ele, aumenta o seu interesse. Sabbas irá além do interesse pessoal: se mostrará e os enfrentará em um confronto final em *Marco Volo: Chegada*.

FELIBARR LANÇA NEGRA

Caótico Mau hm M12

For 14; Des 12; Con 17; Int 17; Sab 12; Car 4

Classe de Armadura: 7 (*amuleto de proteção +3*)

Movimento: 12

Pontos de Vida: 35

Número de Ataques: 1

Dano: 1d4 (adaga)

TACO: 17

Proficiência com Armas: Adaga, cajado.

Proficiências Gerais: Etiqueta, heráldica, engenharia, herbalismo, leitura/escrita, feitiçaria.

Línguas: Comum, élfico, drow, goblin, orc.

Itens Mágicos: *Amuleto de proteção +3*, *cajado de bolas de fogo* (16 cargas), *gema da visão*.

Magias: 1º Nível (4): *mãos flamejantes*, *detectar magia*, *queda suave*, *mísseis mágicos*; 2º Nível (4): *criação fantasmagórica*, *invisibilidade*, *arrombar*, *flecha ácida de Melf*; 3º Nível (4): *cegueira*, *dissipar magia*, *bola de fogo*, *lentidão*; 4º Nível (4): *tentáculos negros de Evarã*, *pequeno globo de invulnerabilidade*, *assassino fantasmagórico*, *metamorfose*; 5º Nível (4): *lança negra* (ver abaixo), *criar passagens*, *convocar sombras*, *teleportação*; 6º Nível (1): *sombras*.

O maligno mago mercenário é um dos mais notórios caçadores de recompensas e assassinos de Águas Profundas. Magro e esquelético, usa uma barba negra e tem olhos profundos. Ele está associado a muitas forças maléficas, incluindo tanari'is e demônios.

Como a maioria dos indivíduos malignos, a crueldade de Felibarr é consequência de uma vida de abusos e má sorte. Seu

pai, um trapaceiro, foi morto pela guarda de Águas Profundas; sua mãe definiu logo depois e morreu. Jurando vingança, Felibarr tornou-se aprendiz do mago das trevas Shakkarn, adquirindo grande habilidade em magia. Quando seu mestre morreu em um misterioso acidente, Felibarr herdou seus bens e escritos secretos. Não foi surpresa os rumores que circularam atribuindo a Felibarr a responsabilidade pela morte de Shakkarn. Estas conversas nunca foram repetidas em frente a Felibarr.

Desde então, ele viveu como um assassino, cujas habilidades mágicas ajudaram a evitar detecções. Lorde Khelben Arunsun acredita que Felibarr está envolvido em atividades ilegais, mas nunca conseguiu provas disto. Agora, Felibarr age impunemente, sua magia o permite evitar a guarda. Ele é encontrado no submundo do Bairro Portuário, observando lascivamente as garçonetes do Sereia Envergonhada ou, quando seu bolso está vazio, visitando o Marinheiro Sedento.

Para assegurar a morte ou captura de Marcus, Sabbas contratou Felibarr, oferecendo a ele um bônus substancial em relação à recompensa geral oferecida pela cabeça do ladrão. Felibarr se orgulha de nunca ter falhado em um contrato e ira fazer qualquer esforço para manter esta escrita. Ele não tem qualquer reservas em sacrificar asseclas, nem se preocupa com os que acompanham Marcus. Felibarr irá se livrar de todos que interferirem.

Felibarr desenvolveu o feitiço *lança negra*, um poderoso raio de energia mágica.

LANÇA NEGRA

(Evocação)

Nível: 5º

Alcance: 10 m + 10 m/nível

Componentes: V, G

Duração: Instantânea

Tempo de Execução: 7

Área de Efeito: Especial

Resistência: 1/2

É o feitiço preferido de Felibarr, ao qual batizou com seu sobrenome. É uma lança de pura energia negra, retirada do Plano Negativo Material.

Quando lançado, parte visivelmente dos dedos do mago, infligindo 1d4 pontos de dano por nível do mago. Depois de atingir seu primeiro alvo, o encanto parte

para o próximo, infligindo metade do dano do primeiro. E continua agindo, causando a metade do dano por vez até que seu dano seja reduzido para 1 ponto ou menos. Se somente um alvo é disponível, a lança negra se descarrega no solo. A *lança negra* nunca retornará para atacar o mago que a lançou, a exceção de estar sob o efeito de um feitiço de *reverter magia* e também nunca irá afetar o mesmo alvo duas vezes.

DHYLMORRE

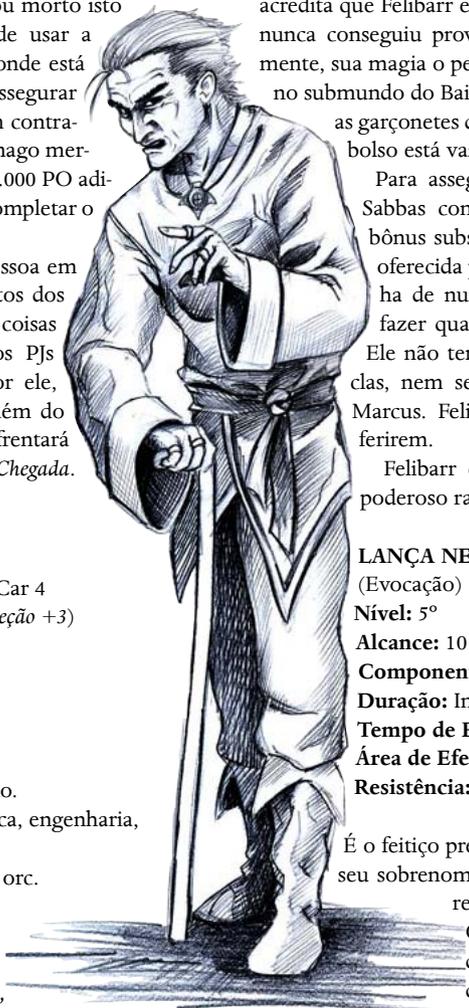
Caótico Neutro hm M12

For 10; Des 14; Con 13; Int 16; Sab 12; Car 9

Classe de Armadura: 8 (*anel de proteção +2*, 30 cm de raio)

Movimento: 12

Pontos de Vida: 20



Sabbas

Número de Ataques: 1

Dano: 1d6 (cajado)

TACO: 17

Proficiências com Armas: Adaga, bordão.

Proficiências Gerais: leitura/escrita, feitiçaria.

Línguas: Comum, élfico.

Itens Mágicos: *Bastão de misseis mágicos* (20 cargas), *anel de proteção +2* (30 cm. de raio).

Magias: 1º Nível (4): *leque cromático*, *detectar magia*, *misseis mágicos*, *sono*; 2º Nível (4): *borrar a visão*, *escuridão 4,5 m*, *PES*, *arrombar*; 3º Nível (4): *clariaudiência*, *dissipar magia*, *bola de fogo*, *invisibilidade 3 m*; 4º Nível (4): *confusão*, *medo*, *tempestade glacial*, *convocar criaturas II*; 5º Nível (4): *névoa mortal*, *cone glacial*, *criar passagens*, *muralha de pedra*; 6º Nível (1): *desintegração*.

Um nativo de Águas Profundas, Dhylmorre é um mago sem imaginação que deseja estar no mesmo nível de iluminados como Elminster, Khelben e Sabbas. Sem sucesso em criar seus próprios encantos, Dhylmorre acha mais fácil roubá-los, aumentando o conteúdo de seu grimório as custas do trabalho de seus colegas honesto. Ele ouviu rumores sobre a *varinha das maravilhas* de Maskar.

Consequentemente, fez um acordo com Winestab, o ladrão, para que os dois espreitassem o grupo, procurando por uma oportunidade de roubar o tubo de pergaminho e a varinha.

Dhylmorre prefere ficar nos bastidores, deixando Winestab livre para agir. Ele irá invocar alguns feitiços para ajudar seu contratado, mas irá fugir se detectado. Ele não se importará em abandonar Winestab.

WINESTAB

Caótico e Mau hm L6

For 10; Des 18; Con 11; Int 13; Sab 8; Car 9

Classe de Armadura: 6 (corselete de couro batido)

Movimento: 12

Pontos de Vida: 20

Número de Ataques: 1

Dano: 1d6 (espada curta)

TACO: 18

Proficiências com Armas: Adaga, espada curta, arco curto.

Proficiências Gerais: Avaliação, disfarce, forjar, leitura de lábios.

Línguas: Comum.

Itens Mágicos: *Botas élficas*.

Talentos Psiônicos: Devoções Psicometabólicas: *queda felina*, *deslocamento*; Devoções Telepáticas: *contato*, *PES*.

PPPs*: 62

* Pontos de Poderes Psiônicos

Este ladrão psiônico é relativamente bem conhecido em Águas Profundas e presença constante em espeluncas como o Sol da Meia Noite, a Garganta Sedenta e a Adaga Gotejante. Ele é um ladrão típico: pequeno, rápido e parecido com um rato, com

virtualmente nenhum senso de lealdade.

As habilidades psiônicas de Winestab contam muito para seu sucesso como ladrão. Ele usa PES para encontrar valores escondidos e as devoções *queda felina* e *deslocamento* para escapar de seus perseguidores.

O mago Dhylmorre contratou Winestab para ajudá-lo a roubar o tubo de pergaminho contendo a *varinha das maravilhas*. Winestab fará o seu melhor para roubá-lo, pois Dhylmorre o paga bem, mas não hesitará em trair o mago para se salvar.

MASKAR WANDS

Neutro e bom hm M23

O Patriarca da casa nobre dos Wands, Maskar é uma figura imponente que valoriza a privacidade e respeitabilidade de seu lar acima de tudo. Maskar é conservador e indiferente em relação ao mundo exterior. Ele é um homem sério que pode controlar todos os aspectos da vida de sua família.

Ele desaprova o uso irrestrito da magia, e acha que é mais apropriado usar feitiços para propósitos específicos, quando necessário. Seu pensamento é "Deixe que os outros magos salvem o mundo". Ele se contenta em criar um novo encanto ou artefato. Além disso, ele já tem uma numerosa e dispersa família para cuidar e isso já é trabalho suficiente.

Em particular, seu neto Marcus Wands causa-lhe muito desgosto. O modo de vida independente e intempestivo do rapaz e suas atividades, às vezes ilegais, são completamente estranhos a filosofia conservadora de Maskar. Ele usa a influência de sua família para proteger Marcus, mas a situação está começando a sair do controle.

Para obter novamente o domínio das coisas, Maskar quer Marcus fora de Águas Profundas por algumas semanas. Ele quer deixar a situação se acalmar e ter tempo para negociar e solucionar os problemas legais do neto. Ele também espera que a companhia de aventureiros experimentados possa ensinar Marcus uma lição de maturidade.

Maskar acha desagradável negociar com estrangeiros autônomos (como os aventureiros), mas atualmente não vê outra solução para desembaraçar as confusões de Marcus. Mesmo sendo uma pessoa séria, relativamente mal-humorada,

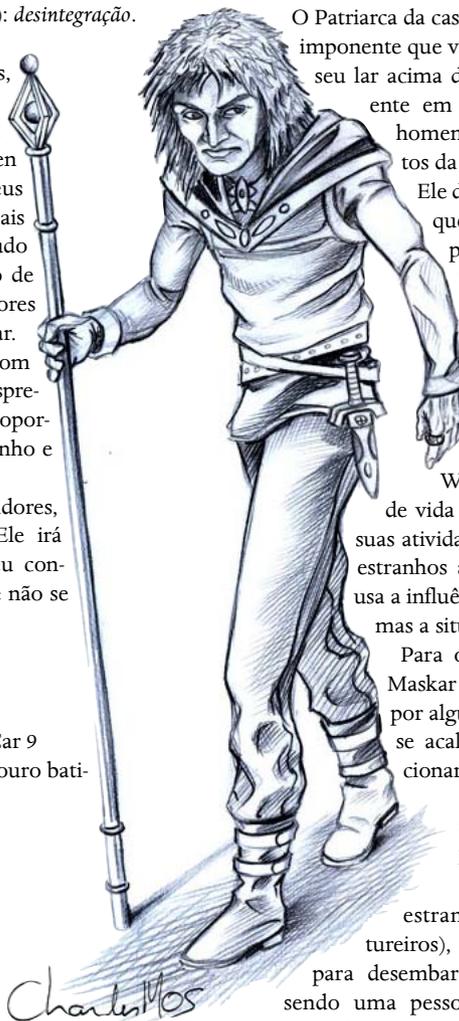
Maskar tem também seus pontos positivos, incluindo a lealdade à sua família. A despeito dos problemas com Marcus, Maskar irá esperar pela sua volta, querendo que em breve ele siga pelo "caminho certo" em sua vida.

VOLOTHAMP GEDDARM

Caótico e Bom hm M5

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. Talvez, para ser honesto em relação com suas atividades e conhecimento, é bom dizer que ele geralmente tem suas diferenças com mercadores, magos e

Ilustração por Charles MOS



Dhylmorre

com os guardas. Ele escreveu uma série de obras, incluindo a popular série de guias para várias cidades. Ele também é o autor do Guia de Volo para Todas as Coisas Mágicas, um trabalho que teve sua publicação impedida por poderosos magos, que não queriam partilhar seus segredos.

Volo não aparece em pessoa neste volume, mas é importante para a história como aquele em quem Marcus Wands pôs a culpa do roubo do Olho do Dragão Rei. Existem muitos contratos para dar cabo de sua vida, e o de Sabbas poderia ser apenas mais um dele. Entretanto, Volothamp acha que a descrição do contrato de Sabbas não bate com a sua, e irá começar a investigar.



Ilustração por Charles MOS

Felibarr Lança Negra

Capítulo I

Aqui os nossos personagens encontram o mal afamado Marcus Wands, também conhecido como Marco Volo, e se unem em uma grande luta com a guarda da cidade de Águas Profundas, que lhes dará uma interessante diversão e a oportunidade de apresentarem-se a aventureiros muito famosos, apesar das condições em que isto acontecem não serem aquelas que os heróis gostariam. Haverá também muita comida exótica e bebidas.

UM CONVITE

A trilogia de Marco Volo começa com um convite para uma festa. Cada um dos personagens recebe a seguinte mensagem, escrita em uma letra floreada e bem feita, e entregue por um indivíduo do sexo oposto (esta pessoa será absolutamente resistente ao charme dos personagens).

Caro (nome do personagem):

Em nome de seu recente sucesso com aventuras e a notoriedade que alcançou, você está cordialmente convidado a assembléia de aventureiros da Casa do Prazer e Cura da Mamãe Tathlorn. As festividades começam amanhã ao pôr do sol. As atividades incluem banquetes, dança, jogos e entretenimento em várias formas. O custo para você é nada mais de que a sua presença e sua conversa amigável com vários notáveis da cidade de Águas Profundas. Por favor, mande sua resposta para mim com o mensageiro.

Minhas recomendações.

Mamãe Tathlorn

Personagens familiares com a vida social de Águas Profundas irão saber que uma vez por ano, Mamãe Tathlorn convida membros de proeminentes companhias de aventureiros para seu festival para que eles se socializem e se acofoem com os prósperos e nobres de Águas Profundas, que pagam muito bem por este privilégio. Em troca de uma noite de banquetes e diversão, os aventureiros precisam apenas tolerar a chata companhia dos nobres enfadados e contar algumas histórias apropriadamente enfeitadas e exageradas.

A maioria dos Mestres pode ter alguns problemas em persuadir os seus jogadores a participarem do esquema. Se qualquer personagem se mostrar relutante, Mamãe Tathlorn está disposta a oferecer um pagamento simbólico de 100 PO para a sua companhia. O Mestre também deve encorajar os jogadores mais cooperativos a convencer os mais relutantes a participarem.

NO MAMÃE TATHLORN

Os personagens devem chegar no Mamãe Tathlorn sem incidentes. Espera-se que eles estejam vestindo seus mais finos trajes, mas se alguém preferir pode vestir-se em suas

roupas normais de aventureiro. A nobreza irá achar este escolha "singular".

Quando os personagens chegarem em Mamãe Tathlorn, leia o seguinte texto em voz alta:

A Casa dos Prazeres e da Cura de Mamãe Tathlorn é provavelmente o mais famoso salão de festas entre os vários que existem em Águas Profundas. O estabelecimento de inspiração barroca foi decorado com guirlandas de flores e folhas para ocasião. O caminho ao longo da Rua da Gema, que leva a casa, foi iluminado com tochas, provendo uma luz suave, refletida nas grandes muralhas do Castelo Águas Profundas, que fica próximo.

Vocês não são os primeiros a chegar. Muitos grupos de nobres engomados, resplandecentes em ricos veludos ornados e roupas douradas andam na Rua da Gema ou nas proximidades da entrada da casa, atendidos por servos de muitas raças. Vocês vêem outros aventureiros chegando. Vocês reconhecem a bela Loene da Companhia dos Aventureiros Malucos, o sério Velkor Minairr, líder dos Mercenários do Machado Sangrento e Darrstul, um ladino a serviço dos Caçadores. Alguns de vocês sentem se perguntam como tais insignificantes indivíduos foram convidados para mesma festa que vocês, e outros se sentem incrivelmente humildes em poder estar em tais companhias. Pondo em ordem seus pensamentos, vocês se preparam para conhecer a nata da sociedade de Águas Profundas e entram no prédio.

Uma mulher madura, robusta e charmosa, a Mamãe Tathlorn, saúda vocês todos pelo nome e apressa vocês para tomarem parte do leve jantar que está disponível. O interior foi completamente redecorado. O bar foi removido, e mesas colocadas para acomodar a multidão. Servos andam pra lá e pra cá e todos estão imersos no ruído das conversas.

Permita que os personagens entrem e se socializem por algum tempo. Vários nobres espalhafatosos se aproximam para perguntar detalhes das muitas aventuras de seu grupo. Alguns estão maravilhados, enquanto outros mais pomposos olham com desdém os aventureiros e saem para procurar outros mais famosos. Dê aos personagens amplas oportunidades de agir naquele ambiente, flertar com membros do sexo oposto ou se socializarem com outros aventureiros conhecidos. De vez em quando um sino toca, convocando os notáveis para o jantar. Deixe os personagens selecionarem uma mesa no mapa 1 (página 9).

UM CONVIDADO PARA JANTAR

Quando os personagens estiverem sentados leia o seguinte parágrafo:

Quando vocês se preparam para jantar, um animado indivíduo se aproxima. Ele é alto e magro e move-se com a graça de um acrobata. Ele está vestido com um casaco e

Mapa 1: Casa dos Prazeres de Mamãe Tathlorn (Piso Principal)



Ilustração por Enrico Tomascetti

calça extravagantes, carrega um alaude em suas costas e uma fina adaga na cintura. A primeira vista, não é possível dizer se ele é um nobre ou um de seus companheiros aventureiros.

"Saudações, camaradas" - ele declara, fazendo uma elaborada reverência - "Marco Volo, bardo e viajante ao seu dispor. Temo que todas as outras mesas estejam ocupadas. Se importam se me juntar a vocês? Muito obrigado".

Antes que possam responder, Marco senta-se em sua mesa.

Se os personagens quiserem expulsar Marco da mesa à força, vale lembrar que Mamãe Tathlorn não vai ver com bons olhos uma confusão. Além disso, o salão está cheio de aventureiros que não gostariam de ter seu banquete interrompido.

Marco é falante e amigoso, chegando ao ponto de ser incômodo. Assim que chega, aponta e comenta sobre alguns sujeitos. Cortês, pergunta sobre os personagens, mas sempre interrompe suas explicações para contar anedotas, contar aventuras sobre terras distantes, histórias de mulheres com as quais manteve romances, prisioneiros que resgatou, famosas músicas que compôs, famosos monarcas e nobres que impressionou e por aí vai. Pedidos para que Marco fique quieto são obedecidos, mas apenas por alguns momentos, então ele começa de novo.

Enquanto Marco fala, deixe que os personagens se banqueteiem com os muitos pratos servidos pelos funcionários: carnes assadas, queijos exóticos, vegetais incomuns e que

bebam vinho ou cerveja. Quando os personagens estiverem ambientados, ou mesmo incomodados com a exuberância de Marco, leia o seguinte:

Marco toma um longo gole de vinho de uma taça dourada e diz: "Oh!, meus amigos! Esta é uma grande noite, não é?". Pegando seu alaude ele declara: "Devo dividir meu último trabalho com vocês. Ele é chamado de A Morte Gloriosa de Sir Trolivus". Então ele dedilha seu alaude e canta esta música:

"Sir Trolivus era um nobre valente
Dele muitas histórias são contadas
Era bravo como os cavaleiros de antigamente
Muito ouro conseguiu em suas jornadas"

O Mestre não precisa cantar a música se não quiser, é claro! Simplesmente informe aos jogadores que a canção é horrorosa e que os convidados nas mesas próximas fazem cara de asco quando a ouvem. Permita aos personagens expressarem suas reações pessoais. Continue com o seguinte texto.

Felizmente, antes que a canção vá mais longe, Marco a interrompe com um pequeno grito de espanto, observando com os olhos arregalados para a direção a frente.

Vocês voltam seu olhar para o mesmo lado e vêem um esquadrão da guarda da cidade se aproximando, de armas prontas nas mãos. Um deles aponta para a mesa de vocês e grita: "Ali está ele! Você! Você está preso em nome dos

Lordes de Águas Profundas!".

Com essa intimação, Marco pula da mesa e quebra seu alaúde na cabeça do líder dos guardas, levando-o ao chão. "Atrasem eles enquanto eu fujo, amigos!", ele diz, virando os ombros para vocês e continua: " Voltarei para ajudá-los!".

Depois disto, salta em direção a uma porta.

A reação enérgica de Marcus atrai cada olhar para sua mesa. Alguns dos guardas levaram as palavras de Marco como prova positiva de que o grupo está em conluio com ele e tentam capturar os personagens. Outros membros da guarda perseguem Marco enquanto os seguranças tentam manter a ordem.

Os nobres passam esplêndidos momentos, enquanto providenciam para que seus drinques não derramem na confusão. Eles incitam os combatentes e apostam em quem irá vencer na confusão. Alguns nobres estão muito empenhados em vencer suas apostas: colocam um pé para um personagem tropeçar, estrategicamente derramam uma caneca de cerveja, acertam um combatente com um prato ou bandeja de drinques e truques similares.

Para complicar a situação, a sala está cheia de aventureiros poderosos, alguns dos quais se unem para tentar capturar Marco ou os personagens, enquanto outros tentam escapar. Ainda há outros que apenas procuram uma desculpa para uma boa briga, atacando qualquer um que esteja por perto. Guerreiros sacam suas armas encantadas e começam a brandilas, padres mostram símbolos sagrados e chamam pelos seus deuses, magos preparam seus feitiços destrutivos e os ladinos tentam roubar qualquer alvo mais atraente.

O resultado geral é uma briga generalizada e altamente destrutiva, com muitas lutas e efeitos especiais luminosos. Os personagens deverão lutar com uma variedade de oponentes enquanto Marco Volo corre pelo salão, sobe escadas, se balança no candelabro e finalmente escapa por uma janela ou porta aberta. Se estiver desesperado, ele irá invocar uma *névoa fétida* para confundir os perseguidores. O Mestre deve notar que é importante que Marco escape. Se os personagens o encurralarem, outro grupo de oponentes deve interferir para frustrá-los.

Coloque o grupo na confusão, fazendo-o lutar contra vários oponentes. Descreva a bagunça ocorrida no cenário, como aventureiros famosos lutando uns contra os outros e com os guardas da cidade, e que todos já perderam a noção do que está acontecendo, mas que isto pouco importa para que está na briga.

Os oponentes para os personagens e suas táticas incluem os seguintes indivíduos abaixo. Se o Mestre desejar também pode adicionar algum aventureiro famoso de algum lugar dos Reinos. Note que a maioria dos oponentes lutam para capturar os personagens, não para matá-los. Além disso, a maioria dos oponentes também não lutará até a morte, mas fugirão se feridos. O Mestre deve tratar oponentes "mortos" como feridos e não deixar ninguém morrer na confusão: a culpa de assassinar no princípio da aventura irá trazer desnecessariamente conseqüências complicadas e atrasar a história.

Guardas da Cidade ou do Festival: (Guerreiros de 1º nível): Int Média; Tend. Várias, geralmente NB; CA 7 (corselete de couro batido); MV 12; DV 1; PV 6 (cada); TAC0 20; #AT 1; Dano 1d6 (porrete ou espada curta); TM M; MO 14.

Estes são típicos guardas contratados, nada de excepcional. Eles tentarão capturar os personagens empunhando suas armas ameaçadoramente e pedindo para que estes se rendam.

Sargento Sydar, da Guarda da Cidade (NB hm G3): Int Média; CA 5 (cota de malha); MV 12; PV 20; TAC0 18; #AT 1; Dano 1d8 (espada longa); TM M; MO 15.

O sargento é simplesmente um guarda experiente. Sua presença adiciona músculos aos esforços para capturar os personagens.

Capitão Lusker, da Guarda da Cidade (NB hm G5): Int Média; CA 5 (cota de malha); MV 12; PV 30; TAC0 16; #AT 1; Dano 2d4 (espada larga); TM M; MO 15.

Achando que a prisão de Marco Volo seria uma operação relativamente simples, somente um capitão acompanha os guardas. Infelizmente, o homem está envolvido no furor da confusão e gasta a maior parte de seu tempo gritando ordens que ninguém consegue ouvir.

Shasslan Timtrane (CB hf G10): Int Média; CA 4 (cota de malha com escudo); MV 12; PV 40; TAC0 11; #AT 1; Dano 2d4+2 (*espada larga +2, língua de fogo*); TM M; MO 16.

Shasslan é líder do bando de aventureiros conhecido como os Caçadores. Ela não testemunhou a cena com Marco, mas acredita que os personagens começaram a confusão. Ela está chateada por eles terem estragado uma tarde perfeita. Shasslan se confronta com sua *espada larga +2, língua de fogo*, e pede que se rendam.

Dorn (CN hm L7): Int Alta; CA 8 (corselete de couro simples); MV 12; PV 28; TAC0 17; #AT 1; Dano 1d6+3 (*espada curta +3*), TM M; MO 14.

Este pequeno e habilidoso ladrão do Bando de Mane fica sempre à espreita, esperando que uma oportunidade de bater carteiras ou roubar alguns valores, se a oportunidade se apresentar. Enquanto os personagens estão lutando contra a guarda da cidade e outros adversários, ele os irá escolher como seus alvos e tentará aliviar o peso das bolsas do grupo ou levar alguns itens encantados.

Mhair Szeltune (NB hf M18): Int Gênio, CA 1 (*anel de proteção +3, braceletes de defesa CA 4*); MV 12; PV 32; TAC0 15; #AT 1; Dano 1d6 (bordão); TM M; MO 18.

Esta famosa maga é a líder da Ordem Vigilante dos Magistas e Protetores. Uma dama serena e eficiente, com vontade de ferro, ela é uma boa juíza de caráter. Mhair viu a coisa toda acontecer, e descobriu o que houve. Entretanto, ela acha que os personagens devem render-se pacificamente e simplesmente explicar a situação para a guarda da cidade. Se fizerem isto, ela irá falar para defendê-los, mas mesmo assim eles serão aprisionados. Se não fizerem isto, ela tentará subjulgá-los com feitiços não letais como *sono*, *teia* e *imobilizar pessoas*.

CAPTURADOS

Este é o resultado final de toda esta confusão. A captura e prisão de um ou mais personagens dos jogadores. Com tantos aventureiros de alto nível e guarda, tal evento era quase inevitável. Entretanto, se os PJs estiverem próximos de escapar ou se os danos no salão de festa se tornarem extremos, coloque um mago de alto nível como o sombrio Khelben "Bastão Negro" Arunsun. (Veja a descrição no *Cenário de Campanha de FORGOTTEN REALMS*). Arunsun irá lançar algum feitiço não letal de alto nível, como *palavra de poder: atordoar* ou *cujo de força* para render o grupo sem ajuda.

Capturados, inconscientes, e atrás das grades, com seus equipamentos confiscados, o grupo é transportado para as celas do Castelo Águas Profundas. Lá eles aguardarão julgamento, seus ferimentos serão tratados e muitos pensarão o quanto detestam Marco Volo.

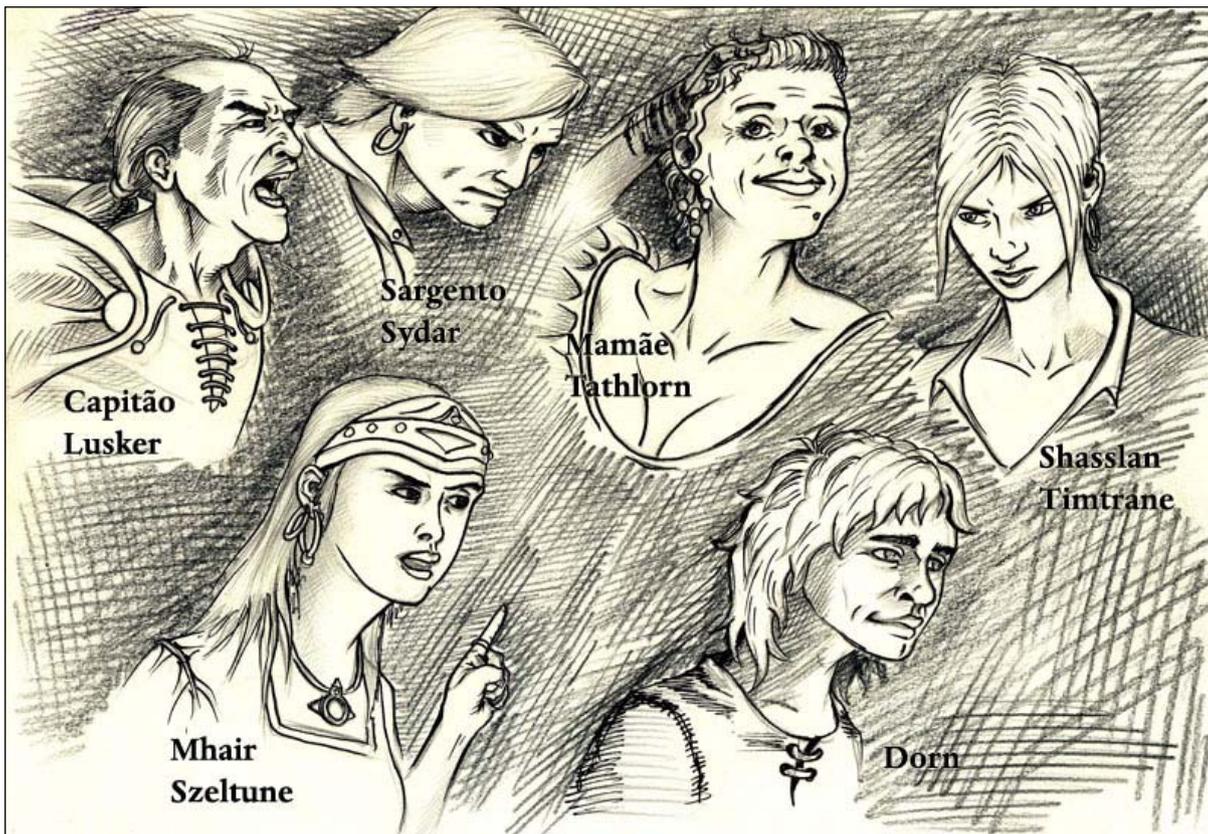


Ilustração por Charles MOS

Capítulo 2

Neste capítulo os encrenados aventureiros fazem um acordo com um influente indivíduo, que irá lhes oferecer uma oferta de emprego - uma que eles serão aconselhados a aceitar - enquanto são servidos finos vinhos.

Leia o seguinte para os jogadores:

Depois de dois dias aproveitando a hospitalidade do Castelo Águas Profundas, vocês conhecem todos os ratos do lugar pelo primeiro nome e começam a desenvolver um gosto pela sopa do lugar. Infelizmente, com um clangor e um rangido, a porta se abre, interrompendo suas férias.

Um homem de face sombria, em robe de mago, aguarda no corredor. Ele vem com um grupo de guardas de Águas Profundas - guardas, não carcereiros - que estão em suas armaduras de escamas e muito bem armados.

"As acusações contra vocês serão retiradas", ele diz. "Venham".

Claro que os personagens não têm muita escolha. Eles estão desarmados, e observados por guerreiros bem armados e obviamente muito poderosos. Alguns personagens podem ser um pouco relutantes, entretanto o mago tentará ser racional com eles. Mas, se se tornar necessário, ele fará com que os prisioneiros fiquem inconscientes e os carregará.

Vocês são levados escada acima por uma masmorra até chegarem no exterior do castelo. É noite e uma leve chuva está caindo. Esperando próximo à saída está um coche puxado por meia dúzia de cavalos negros.

"Subam. Seus pertences estão lá dentro. Agora desapareçam das minhas vistas."

O mago se certificará que os personagens entraram no coche e então partirá. Qualquer personagem que se recusar a entrar acabará inconsciente ou rendido pelos guardas e jogado para dentro.

Leia o seguinte para os jogadores.

Rapidamente todos vocês estão dentro. O coche anda para frente, tomando velocidade e chacoalhando nas lisas pedras de pavimentação das ruas de Águas Profundas. Foi um passeio turbulento. Entre um e outro tombo, vocês encontram suas armas e outros pertences no chão do coche. Repentinamente o coche vira a esquerda descendo a Estrada Alta. Com outra volta súbita, vocês estão na Rua Suldown, ou pelo menos vocês acham. Finalmente, o coche chacoalha mais uma vez e vira outra esquina e, ruidosamente, freia diante de uma impressionante mansão murada, arremessando vocês no chão, entre suas coisas, em uma posição indigna. Vocês ouvem o condutor gritar "Última parada! Todos desçam".

Aqueles personagens familiares com a mansão reconhecerem-na sendo o lar da famosa e influente família Wands. As

bandeiras tremulando nas muralhas mostram um selo bem conhecido: três estrelas douradas em uma manga de camisa negra sob um campo púrpura.

Os portões de carvalho maciço da mansão se abrem, encontrando vocês encharcados de chuva. Uma mulher alta, de cabelos negros, vestida em um manto longo e negro para proteger-se da chuva caminha de dentro da mansão na direção de vocês. Ela está acompanhada por um par de figuras em armaduras.

"Eu sou Olanhar Wands", ela diz em uma voz cheia de autoridade e mistério. "Meu pai, Maskar, deseja falar com vocês".

As duas figuras em armaduras são golens de ferro, que estão lá para desencorajar qualquer movimento imprudente do grupo. Olanhar é também uma maga de 14º nível, totalmente capaz de defender-se caso o grupo seja tolo o bastante para tentar algo impulsivo. Felizmente, os personagens irão decidir acompanhá-la, impelido pela curiosidade e desejo de sair daquela chuva se não possuírem outros motivos.

Olanhar leva vocês através de um pátio e vocês passam por diversas construções até chegar na estrutura principal. A mansão palaciana dos Wands eleva-se até pelo menos cinco andares e exhibe duas torres gêmeas sobre uma larga câmara central. Sem dizer uma palavra, ela abre a porta da frente e pede para que entrem.

Vocês seguem-na em um vasto salão de entrada de mármore, sobre uma extensa escadaria, descem uma pequena galeria e finalmente chegam a uma pequena sala contendo alguns sofás e cadeiras.

"Fiquem à vontade", ela diz. "Meu pai irá está aqui daqui a alguns momentos". Assim que vocês se sentam, servos retiram seus mantos molhados e lhes oferecem uma rápida refeição.

Aos personagens são servidos comida e bebida, e Olanhar cuida de suas necessidades até a chegada de seu pai. Após alguns minutos, um homem com aspecto de mago, calvo com cabelos brancos nas laterais entra e se senta.

O homem olha para cada um de vocês, os fazendo sentir como se fossem cavalos premiados sendo avaliados por um potencial comprador.

"Então são os indivíduos envolvidos na confusão no Mamãe Tathlorn a dois dias atrás. Meu nome é Maskar Wands. Vocês devem lembrar, talvez, do indivíduo que se denomina - humpft - Marco Volo?"

Em resposta ao seu coro de desaprovação, ele levanta sua mão e pede por silêncio.

"Eu o conheço. Seu nome verdadeiro é Marcus Wands, ele é meu neto. Olanhar aqui é a sua tia"

Olanhar fala. "Ele envergonha nossa família com sua tolice".

Maskar balança a cabeça concordando com ela. "Ele rejeita suas responsabilidades para nossa família em favor de uma vida de - hmph - "aventura"! Deveria deixar a aventura para aqueles como os Harpistas e aquele pavão do Elminster".

Maskar pára e começa novamente.

"Eu tolero Marcus e suas indulgências juvenis, mas ele foi longe demais. Ele vaga por Faerûn, cantando suas canções, envolvendo-se com mulheres, bebendo vinho e outras coisas - tais coisas eu aceito, mesmo não aprovando. Mas não posso aceitar que ele roube. Ele trapaceia. Mesmo minha influência não pode salvá-lo dos Lordes de Águas Profundas, que lhe deram voz de prisão".

Ele fita vocês com um olhar intenso.

"Conheço a bravura de vocês. São indivíduos competentes, e do tipo com os quais meu neto apreciaria estar. Eu tenho uma proposta para vocês.

"As coisas estão muito quentes para Marcus em Águas Profundas. Eu suspeito que uma de suas vítimas o quer morto, ou talvez seja uma das mulheres com quem ele se envolveu e abandonou. Eu irei levar muito tempo e toda a minha influência para encontrar estes inimigos, onde quer que estejam, e persuadi-los a desistir de persegui-lo. Eu gostaria que vocês entregassem uma carta ao Lorde Mourngrym do Vale das Sombras para mim e contratassem meu neto como seu guia nesta jornada."

Maskar faz uma pausa para que suas palavras fiquem gravadas na memória. "Em troca, cada um de vocês receberá 1000 dragões de ouro de meus agentes no Vale das Sombras. Se vocês concordarem, eu irei dar a cada um de vocês 250 dragões como adiantamento, bem como prover cavalos e suprimentos para a jornada. Se vocês recusarem, entretanto, e sou perfeitamente capaz de fazer retornar todas as acusações contra vocês e deixar que passem uma grande quantidade de tempo nas celas do Castelo Águas Profundas. Ou coisa pior..."

Os personagens podem negociar com Maskar. Ele está disposto a aumentar a oferta em 1500 PO por pessoa (peças de ouro são chamadas de "dragões" em Águas Profundas.). Maskar poderá adiantar até 500 dragões, mas que esteja claro que se os personagens recusarem iram ter uma longa permanência na masmorra. Quando Maskar e os personagens chegarem a um acordo, ele oferecerá vinho a todos para selar o compromisso.

Maskar Wands bebe seu vinho, enquanto fala de novo. "Marcus pode ser encontrado na Esquina do Marinheiro - é uma espelunca patética no Quarteirão das Visceras de Peixe, próximo ao mar. Ele tem um quarto no segundo andar. Vão vê-lo e o convençam a ser seu guia. Neste ponto, ele não demorará muito para aceitar. Até ele sabe que tem que desaparecer por algum tempo. Além disso, vocês não devem revelar jamais que estão trabalhando para mim ou ele sem dúvida irá desistir da coisa toda."

Maskar insiste para que os personagens preparem-se para sair o mais rápido possível para fazer contato com seu neto, e pegar a estrada. Ele dá o adiantamento prometido, bem como um tubo selado com cera, contendo sua carta para o Lorde

Mourngrym. Ele e sua filha agradecem pela cooperação e os acompanham até a saída da mansão. No pátio, são lhes dados cavalos, duas semanas de suprimento de comida e equipamento adicional ou aleatório que o Mestre julgar necessário.

Maskar também dá ao grupo mapas de sua rota. Ele diz a eles que conseguirão abrigo com seus amigos no monastério de Chauntea, próximo a Berdusk. Lá poderão reabastecer os suprimentos e os monges irão disponibilizar curas e provisões frescas. Esta localização será importante no segundo volume da trilogia, *Jornada*, nos quais os PJs fogem dos novos, e menos agradáveis, habitantes do monastério.

Os personagens estão agora por sua própria conta. Logicamente o próximo movimento é encontrar com Marcus na Esquina do Marinheiro. Os detalhes deste cenário estão descritos no próximo capítulo.

A CARTA

A carta que Maskar Wands deu aos personagens é mantida em um tubo de couro envernizado, selado em cada ponta com cera e marcado com o brasão da família Wands. Se os personagens forem curiosos sobre o conteúdo, as precauções tomadas por Maskar não vão pará-los. A informação de Maskar que o tubo contém "a carta" é verdade, mas somente parcialmente. Se os PJs fizerem um esforço para abrir o tubo, eles descobrirão algumas coisas interessantes sobre ele e seu conteúdo (isto é, se eles arrumarem uma maneira de abri-lo sem romper o selo ou se forem tolos o suficiente para abri-lo sem se importar se os selos foram ou não quebrados).

Primeiro, o tubo é magicamente protegido. A menos que as palavras "Pelo Vale das Sombras e Águas Profundas, e em nome de Torm" forem pronunciadas antes de abrir, uma *boca encantada* gritará bem alto, "Ladrões! Ladrões! Ladrões!" E irá continuar a fazer isto até que seja magicamente silenciada ou que o tubo esteja completamente destruído.

Dentro do tubo está a carta, como Maskar Wands prometeu. O que o patriarca dos Wands esquecera de mencionar foi que a mensagem com o tubo continha uma varinha, negra e polida. Este valioso item é uma *varinha das maravilhas*, dada a Maskar por Lorde Khelben em gratidão a um serviço prestado pela família Wands. A carta diz o seguinte:

Meu caro Lorde Mourngrym:

Saudações. As coisas estão bem em Águas Profundas, mesmo continuando as artimanhas execráveis de meu neto Marcus. Você irá, creio, lembrar-se de nossa última visita, quando ele quase incendiou a Estalagem do Velho Crânio enquanto apresentava um truque de cuspir fogo. Seu comportamento ainda me causa grande preocupação e eu estou tendo que tomar medidas mais drásticas do que eu esperava serem necessárias.

Eu contratei estes mensageiros para agirem como protetores de Marcus e guiá-lo na jornada até o Vale das Sombras, enquanto ele pensa que é o guia do grupo. Ele ficará fora de Águas Profundas por algum tempo, eu espero, e assim serei capaz de contornar a situação.

As atribuições que se abatem na Casa dos Wands por causa de seu membro mais jovem não são o propósito principal desta missiva. Indo mais diretamente ao ponto, você encontrará no tubo o item que prometi a você, a varinha encantada que foi me dada por Lorde Khelben Arunsun. Eu espero que seja útil em suas responsabilidades como Senhor do Vale das sombras. Deixe que isto seja mais uma

prova, acaso seja necessária, do estreito relacionamento entre sua família e a minha, e da importância e afeição que eu tenho ao Vale das Sombras e a todos os seus habitantes.

*Com respeito
Maskar Wands*

As palavras que abrem o pergaminho são conhecidas pela maioria dos membros da família Wands, incluindo Marcus. Se Marcus encontrar o tubo, ele abrirá e lerá a carta, e irá confrontar os personagens. Se Marcus descobrir o segredo desta maneira, ele irá esbravejar e reclamar com os personagens por tê-lo enganado. Ainda assim, ele concordará em acompanhá-los para o Vale das Sombras, pois o *Olho do Dragão Rei* foi escondido naquelas proximidades e ele quer companhia para a viagem.

Complicando as coisas, muitos dos rivais da família Wands souberam da existência da varinha e que ela está sendo transportada para o Vale das Sombras pelo grupo. Estes indivíduos desejam roubar o tubo, ou descobrir o que ele contém. Seus planos irão gerar encontros que irão acontecer durante a rota dos aventureiros.



Ilustração por Charles MOS

Olanhar e Maskar Wands

Capítulo 3

Neste os aventureiros entrarão em contato com o ardiloso Marcus Wands e, depois de alguns desentendimentos, obterão seus serviços como guia. Posteriormente nossos heróis, com seu novo empregado na frente, tentam deixar o tumulto de Águas Profundas e ir para os prazeres pastorais da Estalagem do Caminho. Antes que vão, entretanto, eles cruzam o caminho de Felibarr Lança Negra, um vilão de profundas características. Nenhuma comida ou bebida é consumida, mas o capítulo é excitante mesmo assim.

NA ESQUINA DO MARINHEIRO

Ds personagens devem localizar a Esquina do Marinheiro no Quarteirão das Visceras de Peixe, e devem percorrer o caminho na escuridão e na chuva. O Mestre pode movimentar a jornada com alguns poucos encontros menores, ou pode simplesmente permitir que o grupo alcance o estabelecimento sem maiores incidentes.

A Esquina do Marinheiro é o tipo de taverna que muda de proprietários, de nomes e propósitos tão rapidamente que poucas pessoas notam a mudança. O beco poeirento e sem saída conhecido como o Quarteirão das Visceras de Peixe, onde a taverna está localizada, tem este nome pois certos peixeiros jogam ali o seus restos. Com este ambiente, a Esquina do Marinheiro só é freqüentada por marujos sem dinheiro e gente mal encarada. Até a guarda da cidade dá pouca atenção ao lugar. Eles colocam suas cabeças por ali a cada meia hora, somente por que são obrigados, e só entram mesmo para averiguar se algum corpo que esteja estendido no chão está ou não realmente morto.

A chuva lavou muito da imundície da rua, então o Quarteirão não cheira tão mal como é de costume. Não existem estábulos ou locais para amarrar os cavalos, então um personagem ou alguém contratado por eles devem guardar os cavalos. Leia o seguinte texto quando o grupo entrar na Esquina do Marinheiro.

O interior é enfumaçado e escuro e única iluminação é feita por um par de lamparinas a óleo. A clientela é aquilo que vocês esperavam: vagabundos, marujos cheios de cicatrizes, assassinos, sentados no balcão ou nas mesas, segurando canecas de cerveja preta e conversando em um tom sussurrante. Todos se viram quando vocês entram, lançando olhares de suspeita. O taverneiro é um homem velho, magro, grisalho e com um olho só. Ele usa uma capa de couro, uma camisa surrada e uma calça manchada. Enquanto vocês se aproximam do balcão, ele os olha de cima a baixo e pergunta: "Quais os seus negócios por aqui?"

Se os personagens forem cuidadosos e não ofenderem ninguém, eles não terão problemas. Afinal, já tiveram uma dose suficiente de briga de bar. O taverneiro dirá ao grupo onde encontrar Marcus, se for devidamente encorajado (2-8 peças seria um bom preço - mas se quiserem oferecer mais será bem vindo). Ele irá olhar para outro lado se alguma confusão

se formar.

ENCONTRANDO MARCUS

O corredor que leva ao quarto de Marcus é estreito e apertado, e o telhado tem uma goteira que forma uma poça substancial no chão. Os personagens têm duas escolhas lógicas para proceder: podem bater polidamente na porta de Marcus ou colocá-la abaixo e entrar fazendo barulho.

Se o grupo bater, eles ouviram uma voz feminina (é Marcus, fazendo uma imitação) perguntando quem está na porta. Qualquer que seja a resposta, Marcus diz (ainda com a voz disfarçada): "Esperem um minuto que eu irei vestir algo decente". Imediatamente, os personagens ouvem um barulho de coisas sendo arrastadas pelo chão, de coisas sendo colocadas em um saco e finalmente, de uma janela se abrindo (se eles forem pacientes até deixar chegar neste ponto). Isto deve ser suficiente para persuadir o grupo a simplesmente derrubar a porta e confrontar o caprichoso Marcus.

Assim que os personagens entram no quarto, vêem o seguinte:

"Vocês vêem seu alvo, Marcus, pego de calção e camiseta. Ele estava terminando a tarefa de colocar suas coisas em um saco e fugir pela janela. Quando ele vê vocês, começa um choro de desalento e murmura: "Eu sinto muito! Foi tudo um mal entendido! Eu falei sem pensar! Não me mate!"

Marcus vai agir desta maneira por algum tempo, até que o grupo o convença que não veio atrás de seu sangue. Depois disto, ele retornará a ser uma pessoa agitada e imprevisível.

Se os personagens se referirem a ele como Marcus Wands, ele ficará curioso sobre como conseguiram encontrá-lo, mas ele não insistirá neste assunto, especialmente depois do grupo revelar que deseja contratá-lo.

Quando a oferta de emprego é feita, Marcus irá pedir 2000 PO para atuar como guia, apesar de aceitar se lhe for oferecido até 500 peças, já que quer sair de Águas Profundas o mais rápido possível. Ele está satisfeito em saber que o grupo está rumando para o Vale das Sombras, próximo do lugar onde ele rumou o artefato roubado de Sabbas.

Marcus quer sair imediatamente, o que felizmente está de acordo com as ordens dadas ao grupo pelo seu avô Maskar. Marcus joga quaisquer posses que ainda restaram em um saco grande e várias sacolas e diz "O que vocês estão esperando amigos? Estamos perdendo tempo! Se nós sairmos agora podemos estar na Taverna do Caminho esta noite".

Se os personagens quiserem demorar um pouco para conseguir itens para viagem, Marcus irá concordar relutantemente. Ele pedirá ao grupo para encontrá-lo na Esquina do Marinheiro antes do entardecer, e então acontecerá, quando o grupo estiver saindo, o seguinte encontro.

LANÇA NEGRA ENTRA EM CENA

O céu escuro é somente iluminado com o amanhecer que se aproxima, quando o grupo montado deixa a Esquina do Marinheiro. Sobre suas cabeças ainda cai a chuva, enquanto relâmpagos riscam o firmamento e trovões estrondam.

Enquanto saem do Quarteirão das Visceras de Peixe, leia o seguinte:

Uma dúzia de cavaleiros em mantos negros aparece na sua frente. O líder é um homem alto e esguio, com uma face magra e uma barba preta. Ele aponta o dedo protegido por uma manopla na direção de vocês.

“Dêem-nos o criminoso e irão viver”, ele brada em uma voz fria e impiedosa.

“Este é o único aviso que lhes dou.”

O líder é Felibarr Lança Negra, acompanhado por 12 cavaleiros mercenários. Se o grupo hesitar, ou tentar ameaçá-lo ou barganhar, Felibarr prontamente irá invocar seu feitiço *lança negra* no grupo e ordenar que seus mercenários partam para o ataque.

Felibarr se manterá distante na batalha, atacando os personagens com os feitiços apropriados quando surgirem oportunidades. No entanto, ele é muito confiante e se contentará em deixar seus mercenários acabarem com Marcus e com a “corja” que está com ele. Com o tempo, ele irá se convencer que está lhe dando com aventureiros experimentados, e ficará à espreita até o momento de fugir. Os mercenários têm as seguintes estatísticas:

Mercenários (N ou NM hm G3), 12: Int Média; CA 5 (cota de malha); MV 18 (cavalo de montaria médio); DV 3; PV 20 (cada); TAC0 18; #AT 1; Dano 1d8 (espada longa); TM M; MO 14.

As sombras e meia luz, combinadas com o vento e as chuvas causam uma penalidade de -2 a menos que luz artificial ou mágica seja usada. O som de trovões encobre o ruído das batalhas, permitindo que a luta transcorra sem sofrer a intervenção da guarda da cidade.

Qualquer combatente que esteja lutando a pé – voluntariamente ou por ter sido derrubado de seu cavalo – terá 10% de chance a cada turno de escorregar nas vísceras de peixes e outras sujeiras despejadas no quarteirão horas atrás.

A luta irá se desenrolar até que uma destas coisas aconteça: os PJs derrotem os mercenários; os PJs consigam escapar; ou os PJs estiverem a beira de serem derrotados. Se o grupo parecer estar prestes a ser derrotado, o Mestre deve trazer alguns esquadrões de guardas para interromper a luta, salvando os personagens. As cornetas tocadas pela guarda serão ouvidas dois ou três rodadas antes dos soldados chegarem. A guarda só chegará depois de 15 rodadas de combate, impreterivelmente.

Neste momento, Felibarr ordena seus mercenários para parar a luta e segui-lo. Ele lançará um olhar furioso para os aventureiros, prometendo com clareza: “Este não será a última vez que nos veremos”. Isto não deve fazer os PJs se sentirem muito animados.

O grupo também já deve estar preparado para fugir antes

que a guarda venha pegá-los, afinal os guardas vêm a pé e os PJs estão a cavalo (a menos que tenham sido extremamente descuidados ao preparar a viagem). Marcus apressa o grupo para seguirem cavalgando até o Portão Sul, e então o grupo deixa Águas Profundas.

Personagens estiverem familiarizados com a vida e sociedade de Águas Profundas deverão reconhecer o maligno líder dos mercenários como Felibarr, um mago assassino de péssima reputação. Eles podem supor que interesse um assassino influente e caro tem em um criminoso relativamente sem importância, mas isto deve permanecer um mistério por enquanto.

Capítulo 4

Onde nossos aventureiros deixam Águas Profundas com alguma pressa e deparam-se com outros planos sinistros, lutam em outro confronto com os agentes diabólicos do perverso Felibarr e saboreiam os queijos do mundo.



mapa da página 20 segue a viagem do grupo de Águas Profundas até a Taverna do Caminho. Muitos locais para encontros planejados estão marcados no mapa e o Mestre pode usá-los em acréscimo aos encontros aleatórios ao longo do percurso.

Entre os encontros planejados, os personagens irão ter a oportunidade de conversar com Marcus. Na realidade, eles não terão escolha, pois Marcus fala pelos cotovelos. Se ele não encontrou o pergaminho ou descobriu o segredo do grupo (ver Capítulo 2), ele irá contar histórias empolgantes, como a de quando navegou com os homens do Norte, lutou contra a Besta nas Ilhas Moonshae (nota: a Besta foi derrotada há 20 anos atrás); entreteve os reis mercadores de Amn (ele tem uma recompensa pela sua cabeça em Amn); e quando retirou sua rapieira encantada do Castelo Lança Dracônica (ele na verdade a roubou de um nobre sembiano). O Mestre pode colocar estas histórias nas paradas de Marcus, e deve ler a página 4 para mais idéias.

Mesmo com seu companheirismo exagerado, Marcus será o mais agradável possível: ajudará nos acampamentos, dividirá a comida e estará junto ao grupo nos combates. O jovem pode ser chato, mas é relativamente corajoso e começou a desenvolver uma certa afeição pelos personagens, mesmo que eles não gostem muito dele.

ENCONTROS NA ESTRADA

Os aventureiros escapam de Águas Profundas, mas seus problemas estão apenas começando. Os agentes do mago Sabbas, liderados por Felibarr Lança Negra estão rondando a área. Imaginando que o grupo esteja rumando para a Taverna do Caminho, Felibarr despachou um veloz homonculus para chegar a frente deles. Suas instruções são de contatar sua aliada Rhyssa Lâmina Cinzenta para parar os aventureiros, o que irá causar sérias dificuldades para o grupo.

Além disso, muitos magos cobiçam a varinha que os personagens carregam sem saber no tubo de pergaminho, e seus contratados estão em sua pista. Inimigos pessoais de Marcus, assim como outros antagonistas obscuros, podem aparecer. Apesar dos problemas à frente, somente estes encontros irão trazer dificuldades aos aventureiros - por enquanto.

Os encontros planejados envolvem o grupo com seus diferentes perseguidores. O Mestre pode adicionar ou subtrair estes encontros se for apropriado, mas o grupo deve enfrentar pelo menos um destes. O Mestre pode colocar caravanas, bandidos e ladrões tipicamente encontrados em viagens como esta, deixando o grupo ocupado durante o percurso.

Os eventos planejados estão assinalados no mapa por uma letra. Eles são descritos na ordem que ocorrem durante o dia.

A. Espiões (início da manhã)

Tipos perigosos estão atrás de Marcus, e os Lordes de Águas Profundas começaram a se perguntar o que ele fez para atrair a atenção destas pessoas. Para averiguar isto, eles mandaram alguns de seus melhores agentes para seguir o grupo e trazer notícias.

Estes PNJs têm várias utilidades. Eles podem ser misteriosos “homens de roupas pretas”, espreitando atrás de arbustos, ou observando em becos. Ou podem ser aliados inesperados, cuja intervenção possa ajudar o grupo a fugir quando as coisas ficarem difíceis. A identidade dos “agentes” não será revelada aqui; permita que eles escapem e não sejam capturados.

Neste encontro, os agentes estão simplesmente se escondendo nas margens da estrada, observando o grupo passar. Uma teste de Inteligência com -6 de redutor é necessário para perceber a presença dos agentes. Caso o teste tenha sucesso, os personagens vêem somente figuras em mantos escuros desaparecendo nos arbustos. Se forem investigar, os PJs encontrarão algumas vegetações danificadas e algumas pegadas, mas nada que consigam seguir.

Batedores: (LB hm R2): Int Média a Alta; CA 7 (corselete de couro batido); MV 12; PV 10; TAC0 19; #AT 1; Dano 1d6 (espada curta ou arco longo); TM M; MO 15.

B. Um desafio para um duelo (final da manhã)

Enquanto os personagens descem a estrada, leia o seguinte texto em voz alta.

O dia é agradável e fresco. Nuvens passam pelo sol e uma brisa úmida balança as folhas e vocês retiram seus mantos apertados. Olhando à frente, vocês vêem cavaleiros se aproximando. Eles estão guiando uma extravagante carruagem dourada, puxada por seis cavalos negros, recobertos ricamente com mantas. Um goblin senta-se na cadeira do condutor, estalando seu chicote com grande alegria.

O líder dos cavaleiros está trajado com um peitoral de aço (breastplate), manto vermelho e um elmo emplumado. Ele cavalga na direção de vocês e grita: “Abram caminho para a carruagem de Sir Rivaldo!”

O evento pode levar os PJs às seguintes ações: se recusarem a sair do caminho e deixarem a carruagem passar, Sir Rivaldo os desafiará pela sua imprudência; se saírem da estrada, ele reclamará por demorarem e serem tão lentos. Seja qual for a causa, leia o seguinte:

A porta da carruagem se abre e sai um homem com roupas caras, face rubra e contorcida. Dentro da carruagem vocês podem ver duas mulheres com roupas espalhafatasas apontarem para vocês e darem algumas risadinhas.

“Boçais ignorantes!”, ele fala, “Vocês precisam de uma lição de boas maneiras. Você, camponês!”, ele aponta o dedo para Marcus. “Eu o ensinarei a respeitar um nobre!”

Mostre-me o seu aço!”. Marcus saca com uma de suas mãos na adaga que carrega no lado direito de sua cintura e envolve seus dedos no cabo de sua rapieira, afiando a lâmina de uma contra a outra.

É claro, Marcus não tolerará o insulto. A menos que os personagens o parem ele irá lutar com o Sir Rivaldo. Se o grupo o contiver, Rivaldo os chamará de covardes e exigirá satisfações. Se outro membro do grupo concordar em lutar, Rivaldo também o fará. Se o grupo todo recusar, Sir Rivaldo ondenará aos seus guardas para “eliminar estes camponeses” e ainda tentará lutar com Marcus.

O Mestre pode escolher a motivação de Sir Rivaldo. Ele pode ser um mercenário atrás da recompensa, ou um contratado de algum mago procurando pelo tubo de pergaminho com a varinha. Também pode ser um agente de Sabbas mandado para atrasar ou parar o grupo ou apenas aquilo que aparenta ser: um nobre de cabeça quente procurando por uma luta para impressionar as garotas.

Sir Rivaldo (Neutro hm G10): Int Média; CA 5 (corselete de couro batido, placa peitoral ou equivalente a armadura de cota de malha); MV 12; PV 60; TAC0 11 (+3 devido à arma encantada); #AT 3/2; Dano 1d8 (*espada longa* +3); TM M; MO14.

Guardas (Neutro hm Guer2), 10: Int Média; CA 5 (placa peitoral e corselete de couro batido); MV 18 (cavalo de corrida médio); PV 10; TAC0 19; #AT 1; Dano 1d6 (lança de cavalaria leve) ou 2d4 (*espada larga*); TM M; MO 13.

À medida que os PJs forem derrotando seus oponentes, os guardas de Sir Rivaldo não ficarão para serem massacrados. Quando os guardas correrem, Rivaldo fugirá também para não enfrentar o grupo sozinho. Fazendo isto, ele abandonará sua carruagem e seus bens e deixará as damas que estava acompanhando. Para distrair os PJs de continuar o ataque a sua pessoa, ele jogará as coisas que carrega: sua *espada mágica* +3 e uma *Bolsa da Provisão de Bucknard*. Para conseguir uma vantagem, ele atirará a bolsa mais longe que puder na direção oposta a que está correndo.

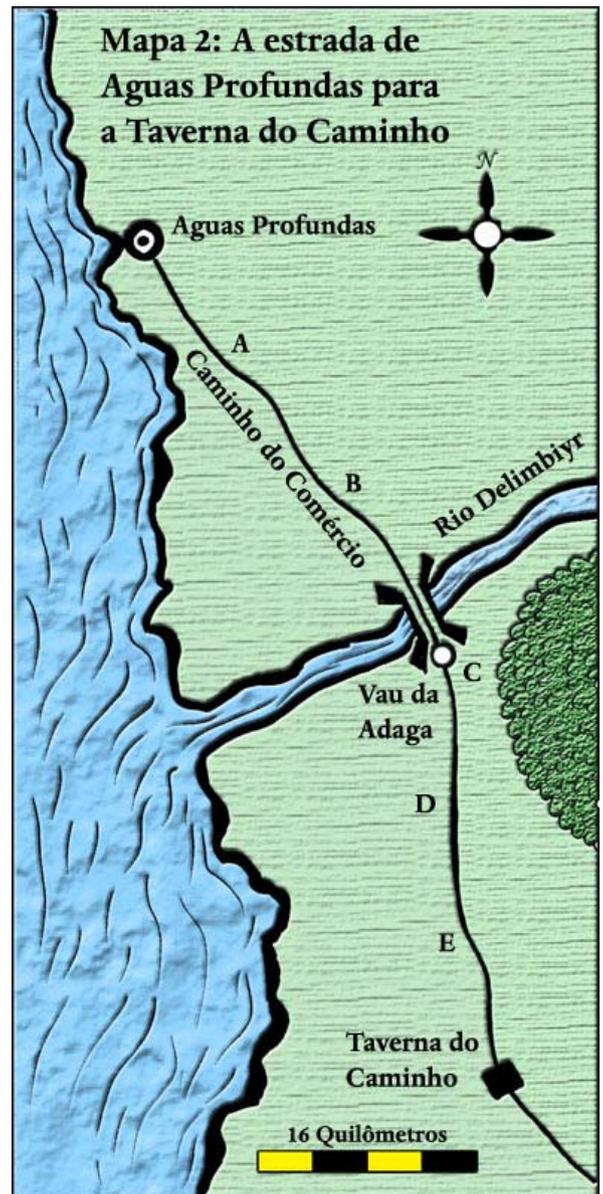
O cocheiro goblin correrá ao primeiro sinal de problemas. Dentro da carruagem estão as duas mulheres de visual extravagante que, a primeira vista ficam amedrontadas, mas se forem bem tratadas pelos PJs serão gentis e galanteadoras.

Tana (CN hf L1): Int Média, CA 10; MV 12; PV 3; TAC0 20; #AT 1; Dano 1d4 (poignard); TM M; MO 14.

Zennara (N, hm Nível 0): Int Média; CA 10; MV 12; PV 3; TAC0 20; #AT 1; Dano 1d4 (adaga); TM M; MO 12.

Se questionadas, as duas mulheres dirão que Rivaldo as pegou na Taverna do Caminho e que parecia ter a intenção de impressioná-las com sua coragem. Elas insistirão em dizer que, agora que os PJs o puseram para correr daquela forma, ele não era tão corajoso como dizia, e que os aventureiros é que são os verdadeiros heróis.

Tana e Zennara são inocentes do envolvimento na trama, independente da motivação que o Mestre tenha dado a Sir



Rivaldo. As mulheres pedem para serem acompanhadas de volta à Taverna do Caminho, já que os PJs estão indo para aquela direção. Além disso, se algum personagem dos jogadores abordá-las romanticamente, elas irão aprovar. Em relação aos guardas derrubados pelos jogadores, as duas mulheres não hesitarão em “aliviar” o que puderem de seus pertences, antes de fugirem.

O conteúdo do coche é variado. Há um pequeno baú contendo 500 PO e 500 PP de várias origens, um pergaminho contendo três feitiços do terceiro nível e um *chapéu da estupidez*. Um cesto contém pão e várias garrafas de vinho de inverno chessantano, de uma safra inferior. Há também uma fina coleção de queijos de muitas terras: O bruma de Águas Ruidosas, o negro turmishiano, o lótus chessantano, o vermelho damarita, o cinza elturiano, o queijo furado comum de Águas Profundas e o raro e caro queijo da morte cormyriano, feito de leite do mortal catoblepas.

Os cavalos da carruagem estão atrelados em um par, e poderão ser vendidos por juntos 3000 PO. A carruagem pode ser vendida por 5000 PO, mas o mais o comprador mais próxi-

mo que pode estar interessado está em Águas Profundas. Os vinhos e queijos são saborosos, mas não trarão muito lucro. O estábulo da Taverna do Caminho poderá guardar a carruagem e os cavalos por 20 PO adiantadas por cada mês que lá pretenderem deixá-los. Se os personagens demorarem mais do que o tempo que deixaram pago, Dauravyn Barba Vermelha se sentirá livre para confiscar os itens e vendê-los.

C . A Ponte para o Vau da Adaga (meio dia)

O homonculus de Felibarr passou por este ponto no caminho para encontrar a mercenária Rhyssa Lâmina Cinzenta (um evento que culminará no encontro E, abaixo). De acordo com as instruções para causar problemas para os PJs, o pequeno ser faz um acordo com alguns assassinos em Vau da Adaga para atrasar os aventureiros, se possível. Por volta do meio dia os jogadores aproximam-se do rio Delimbiyr e da ponte que leva à vila de Vau da Adaga.

Aqueles assassinos, que estão trabalhando como agentes de Felibarr, espalharam pela cidade que foram assaltados por bandidos na estrada e a descrição dos agressores combina com a do grupo. Personagens que anunciarem estar procurando por armadilhas e emboscadas fazem um teste de Inteligência com redutor de -3 para ver os assassinos. Se os PJs encontrarem e atacarem os assassinos, os moradores da vila concluirão que os membros do grupo são mesmo bandidos, conforme foram descritos, e irão em auxílio dos assassinos.

1. Assassinos Ocultos (Humanos de 1º Nível), 4: Int Média; Tend. CM; CA 7 (corselete de couro batido); MV 12; DV 1; PV 8 (cada); TAC0 20; #AT 1; Dano 1d8 (espada longa) ou 1d4 (funda); TM M; MO 13.

2. Moradores (Humanos de Nível 0), 20: Int Média; Tend. Várias, a maioria Neutro; CA 10; MV 12; DV 1; PV 4 (cada); TAC0 20; #AT 1; Dano 1d6 (várias armas improvisadas); TM M; MO 12.

Se os PJs não identificarem os assassinos ocultos, leia o seguinte quando eles cruzarem a ponte.

Vocês alcançam o meio da Ponte de Vau da Adaga e ouvem um ruído de pessoas irritadas, que gritam e reclamam vindo do outro lado da ponte a sua frente. Quase que imediatamente, um grupo de camponeses aparece, armados com foices, ancinhos, garfos de feno e outros instrumentos de fazenda. “Lá estão eles!”, um deles aponta, “Os bandidos!”. E o grupo então anda na direção de vocês.

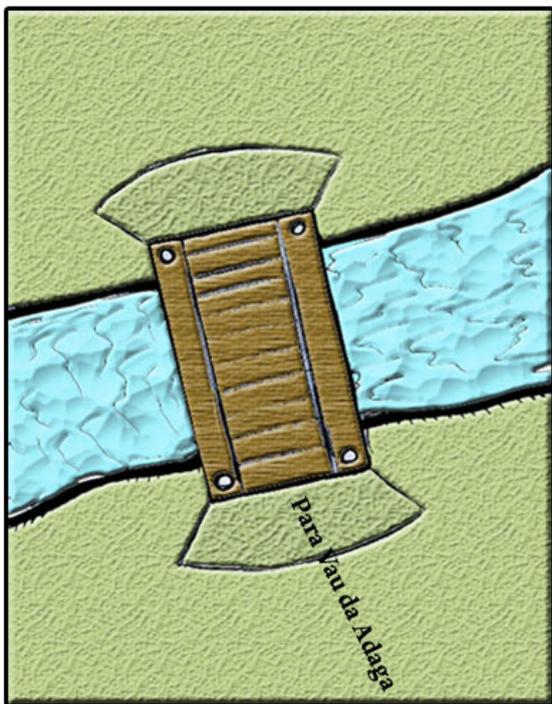
Neste ponto, os assassinos correm para a parte da ponte atrás dos PJs e gritam: “São eles! Foram eles que nos atacaram!”

Os PJs terão muita dificuldade com este encontro. Personagens ordeiros e bons ficarão relutantes em matar moradores indefesos, especialmente quando obviamente estão confundindo-os com alguém. Bardos e outros personagens com facilidade em comunicação ou habilidade em influenciar PNJs podem tentar fazê-lo, enquanto os PJs normais podem tentar dialogar com a multidão.

Enquanto os personagens estiverem tentando acalmar as coisas, os assassinos estarão gritando e incitando os moradores por trás do grupo: “Vamos! Ataquem! Eles tentaram nos matar! Nós não queremos esta laia aqui!”, e por aí vai.

O Mestre pode querer fazer uma jogada na tabela de

Mapa 3: A ponte de Vau da Adaga



Uma visão panorâmica da ponte



Ilustração por Charles MOS

Reações de Encontro (*Livro do Mestre*, 2ª edição, Capítulo 11) e adicionar bônus ou redutores para as jogadas baseadas na eloquência dos PJs. Se a reação dos moradores for “cautelosa” ou melhor, eles vão parar de atacar e permitir que os aventureiros se expliquem. O Mestre deve julgar se os argumentos dos PJs foram suficientes para demover a hostilidade dos moradores. Se os PJs conseguirem, os assassinos tentarão se esconder. Se capturados, os assassinos irão choramingar e dizer que foi um engano. Eles não trairão Lança Negra ou explicarão seus papéis na conspiração a menos que os PJs despertem um medo profundo em suas vidas.

Se os PJs lutarem com os moradores, as coisas vão ficar ruins. Os camponeses não são páreo para o grupo, mas podem provocar muitos estragos. Atacando por trás, os assassinos irão usar suas fundas para atacar os aventureiros. Sangue pode ser derramado de ambos os lados.

O resultado da luta terá conseqüência, particularmente se os PJs realmente matarem alguns moradores.

O Mestre poderá usar rumores sobre a luta do grupo em algum momento no futuro, aumentando deste modo o nível de ameaça que os aventureiros devem enfrentar.

A possibilidade de prisão ou a existência de um mandato por assassinato pode tornar as coisas mais difíceis para os PJs. Por outro lado, lembramos o Mestre que ainda existe muita aventura pela frente. A menos que os jogadores se metam em confusão por serem deliberadamente maliciosos, será melhor manter a história correndo e não tornar as coisas mais complicadas do que já são.

Se o incidente transcorrer sem violência, o grupo poderá comer um almoço em Vau da Adaga. Marcus está com pressa e quer comer rápido ou simplesmente comprar a comida e comer no caminho.

D. Um Encontro Amistoso (início da tarde)

Leia o seguinte para os jogadores:

Quando vocês dobram a estrada vêem um par de viajantes: um homem barbado em um robe de mago e um mais jovem em um empoeirado traje de viagem. Dois cavalos estão próximos, comendo um pouco de grama.

“Ei viajantes!” chama o mago. “Para onde estão ruminando?”

Se os personagens responderem amistosamente, o mago pedirá para ir com eles até a Taverna do Caminho. O mago é Dhylmorre, e se apresentará com seu próprio nome. Seu companheiro, a quem ele identifica como sendo seu aprendiz Wik, é o ladrão Winestab (veja o Elenco de Personagens para mais detalhes sobre estes PNJs.).

O grupo pode inicialmente recusar a companhia de Dhylmorre, mas ele insistirá, dizendo que a estrada está infestada de bandidos ultimamente. Ele continuará, dizendo que a companhia do grupo seria muito apreciada. Se eles ainda recusarem, Dhylmorre desistirá, dará de ombros e desejará ao grupo um bom dia. Mais tarde, possivelmente na Taverna do Caminho, Winestab irá tentar penetrar nos quartos dos PJs para roubar o tubo de pergaminho e a *varinha das maravilhas* dentro dele.

Se os personagens deixarem Dhylmorre unir-se a eles, ele será amigável e falante. Entre ele e Marcus, os PJs não terão como conversar em paralelo. Enquanto o conversador

Dhylmorre ocupar a atenção do grupo, Winestab examina as mentes dos personagens usando sua habilidade de PES para determinar onde o tubo de pergaminho está guardado. Se ele localizá-lo, Winestab aguardará sua vez, esperando que a atenção do grupo esteja desviada para tentar retirar o tubo de pergaminho.

Nem Dhylmorre nem Winestab são tolos o bastante para lançar um ataque direto ao grupo. Eles tentarão roubar o tubo na estrada somente se estiverem certos que poderão dar o fora com ele.

Se forem pegos no ato, Winestab tentará arrebatar o tubo e cavalgar em fuga, enquanto Dhylmorre invocará um feitiço para despistar os demais e ajudá-lo a escapar. Dhylmorre tentará fugir em outra direção.

Se uma boa oportunidade de roubar o tubo não aparecer enquanto estiverem viajando, o par esperará até o grupo chegar até a Taverna do Caminho. Eles tentarão penetrar nos quartos dos PJs, como mostrado na seção “Uma Boa Noite de Descanso” no Capítulo 5.

Se o Mestre quiser complicar as coisas ainda mais, a sondagem de PES de Marcus e dos vários personagens poderá revelar o segredo da missão, bem como a verdadeira identidade de Marcus. O Mestre pode decidir que isso levará a um plano futuro do par para um possível rapto de Marcus por resgate, por exemplo.

Dhylmorre pode também descobrir sobre a procura à “Marco Volo” e o par pode se juntar à caçada, esperando ficar com as 10.000 PO de recompensa oferecidas por Sabbas, além de levar a *varinha das maravilhas*.

Dhylmorre e Winestab são relativamente cautelosos. Se forem frustrados em sua tentativa de obter a varinha, eles irão retornar mais tarde e tentar roubar o item furtivamente.

E. Emboscada (fim da tarde)

Felibarr Lança Negra descobriu a direção da jornada dos aventureiros e despachou um homunculus para alertar seus aliados próximos à Taverna do Caminho, para que estes interceptem o grupo. O homunculus carrega instruções para Rhyssa Lâmina Cinzenta, e é ela que irá preparar a armadilha. O mapa abaixo mostra como eles aguardam na preparação da emboscada.

O plano é para que os arqueiros comecem a atirar assim que os PJs tiverem passado por eles. Uma vez que o ataque com os projéteis começar, os aventureiros irão parar para lutar com os arqueiros, desviando-se da estrada, ou galoparão a frente para escapar da chuva de flechas. Os soldados de infantaria estão posicionados para moverem-se em direção da estrada e bloquear qualquer fuga, e os cavalos irão interceptar os PJs se eles tentarem avançar. Enquanto isto, o ataque dos arqueiros continua, e os dois magos os apoiarão com feitiços de *misséis mágicos*.

1. Soldados de Infantaria/Batedores

Estes indivíduos estarão escondidos em trincheiras subterâneas ou rasas. Irão esperar até os arqueiros começarem a atirar no grupo, e imergirão de seu esconderijo. Suas ordens são para impedir o grupo de fazer uma fuga retornando na estrada.

Soldados de Infantaria (N ou NM hm G1), 8: Int Média; CA 5 (cota de malha); MV 12; PV 4 (cada); TAC0 20; Dano

atrasar o grupo, ou pelo menos feri-los severamente. Eles concentrarão seus ataques em Marcus, esperando capturá-lo ou matá-lo, e levar o seu corpo para Felibarr.

Se os PJs estiverem com grandes problemas aqui, o Mestre pode abrandar as coisas e proporcionar um resgate. Deixe que os batedores de Águas Profundas, do Encontro A, ataquem ou coloque um caçador de recompensas rival para interferir e tentar retirar o “prêmio” das mãos de Felibarr. Qualquer um destes podem acabar com vários oponentes do grupo e, desta forma, fazer a situação virar para o lado dos personagens.

Cada mercenário carrega de 1-8 PO. Rhyssa tem a carta de Felibarr, enviada para ela através do homunculus.

A carta diz o seguinte:

Minha cara Rhyssa:

Saudações, minha querida. Eu tenho um assunto que exige sua atenção imediata. Um grupo de rufiões está agora viajando de Águas Profundas para a Taverna do Caminho. Entre eles estão...

(Aqui o Mestre deve colocar uma descrição pejorativa dos personagens dos jogadores)

...e um bardo almofadinha que se chama Marco Volo. (“Almofadinha?”, exclama Marco. Quando cruzar espadas com este porco ele verá quem é o “almofadinha!”). Pare-os antes que cheguem na Taverna do Caminho, da maneira que escolher, mas eu quero Marco Volo, não importa se vivo ou morto. Faça isto e eu lhe pagarei 5.000 dragões, e expressarei minha gratidão da minha maneira usual também.

*Com afeto
Felibarr Lança Negra*

Isto deve alertar aos PJs do que está por vir. Felibarr não gastaria 5.000 PO a menos que Marcus fosse importante. Se questionado, Marcus irá dizer que não tem idéia de quem o consideraria tão valioso. Ele especulará que talvez seja alguma mulher com a qual ele namorou e que tenha ficado louca, transformando seu amor em ódio e contratando sua morte.

Marcus está abalado com tudo isto, mas não suspeita que Sabbas está por trás disso. Ele permanecerá em silêncio sobre o roubo do *Olho do Dragão Rei*. O restante de viagem acontece sem incidentes, com o grupo chegando na Taverna do Caminho por volta do anoitecer.

ENQUANTO ISSO

Felibarr está organizando a perseguição aos personagens. Eles têm um dia inteiro a frente dele, então ele enviará mensagens para seus agentes vigiarem o grupo; ele irá se mostrar mais tarde. Por enquanto, os PJs devem aprender a que devem temê-lo.

Capítulo 5

Aqui nossos heróis encontrarão um merecido descanso na Taverna do Caminho, somente até serem novamente incomodados pelas forças do mal, das quais eles (felizmente) fugirão na confusão. Antes destes esforços, os aventureiros jantarão faisão e bife de cervo.

Taverna do Caminho é uma vila batizada pelo mesmo nome de seu mais famoso estabelecimento. Mesmo tendo sido destruído pelas hordas de Lança Dracônica há alguns anos atrás, o povoado foi completamente reconstruído com a ajuda de muitos aventureiros e patrocinadores, sendo um dos mais notáveis Mirt, o Agiota, um famoso mercador de Águas Profundas.

Quando os personagens chegam, leia o seguinte texto em voz alta.

O sol se põe no horizonte enquanto vocês se aproximam do povoado de Taverna do Caminho. Nuvens começam a tomar o céu e um vento frio sopra, e vocês ficam satisfeitos em conseguir um abrigo para esta noite.

Taverna do Caminho é uma vila batizada com o nome de seu estabelecimento mais famoso. Recentemente destruída em batalha, a cidade foi reconstruída com uma robusta parede de pedra circulando as cerca de 20 pequenas construções que cercam a grande mansão conhecida como a Taverna do Caminho. Os portões da vila estão abertos e vocês podem ver outros viajantes entrando no meio da multidão que anda no entardecer. Um dos guardas do portão levanta sua lança e abre passagem para vocês.

Um desenho da vila, Mapa #5, deve ser mostrado para que os PJs possam, se desejar, explorar. Além disso, existe uma planta dos pisos da nova Taverna do Caminho (Mapa #6, página XX).

Este mapa mostra as reformas e inovações desde que a Taverna foi destruída. Os detalhes do interior foram reduzidos ao mínimo por questão de espaço. As seguintes áreas da vila e da taverna podem ser importantes para os aventureiros.

A VILA

A vila de Taverna do Caminho é sustentada por fazendas e ranchos próximos. Existem algumas casas e outros edifícios dentro das muralhas da vila, muitos dos quais são residência de aventureiros aposentados, mercadores e de pequenos nobres.

1. Taverna do Caminho (ver próxima introdução)
2. Santuário de Mielikki (Padre Artemis Collin; NB hm C12). PJs feridos podem receber cura no templo de Mielikki. Um donativo de 100 PO é exigido para cada cura de ferimentos leves (ou equivalente).
3. Lar de Lorde Sparhaver (nobre; N hm G5)
4. Lar de Thyra Corvo Noturno (aventureira; CB hf R6)
5. Lar de Garnus Thombold (mercador; LB hm G3)
6. Quartéis (25 lanceiros, 20 arqueiros; NB hm G1)

7. Casa de Glamrallow Farpa (mago aposentado; LN hm M15)

A TAVERNA DO CAMINHO

Além de prover descanso e alívio para os viajantes, a taverna é lar do lorde de Taverna do Caminho, Dauravyn Barba Vermelha. Mapas da mansão são mostrados na página 29, bem como uma breve descrição das áreas que podem ser visitadas.

1. Antecâmara

Mantos, bagagem e outros bens pessoais podem ser guardados aqui, mesmo por aqueles que não ficam na taverna. Um balconista (humano de nível 0) chamado Tharmon recebe os itens e dá recibos. Os PJs não são obrigados a deixar sua bagagem ou armas, a sala é simplesmente para a conveniência dos clientes.

2. Sala Principal

Esta sala espaçosa contém muitas mesas e um comprido bar. Em suportes escuros estão penduradas figuras, armas, feraduras, armaduras e outras lembranças, incluindo itens retirados dos exércitos que sitiaram Taverna do Caminho. Pelo menos uma dúzia de clientes estão sempre aqui - viajantes ou moradores locais, que vem para se distrair, beber e se socializar.

Servos são recrutados das casas e fazendas próximas. Três das filhas de Dauravyn servem como atendentes e o próprio Dauravyn fica no bar em noites alternadas. Nas outras vezes o atendente do bar é Warvyn, um homem robusto e conversador.

A comida é boa e tem um preço justo. Uma porção padrão de vegetais e carne de carneiro custa 3 PP por pessoa, enquanto o famoso faisão assado da taverna custa 5 PP. Uma travessa de caça custa 6 PP. A cerveja da Taverna do Caminho é destilada nos prédios do lado de fora da mansão. É saborosa e custa 1 PP por caneca.

3. Sala de Encontro

Estas salas são disponíveis gratuitamente aos que chegam pela primeira vez. Em cada sala existe uma mesa e uma dúzia de cadeiras; e podem ser trazidas mais se necessário. Estas salas são reservadas, e o pessoal de Dauravyn observa para que ninguém espione ou se esconda nelas.

4. Dormitórios

Estas salas são confortáveis, equipadas com uma a três camas em que podem dormir no máximo até 6 indivíduos de tamanho humano. Dauravyn olha feio quando gente dos povos pequenos superlotam as camas.

Um quarto tripo custa 15 PP por noite, não importando se será utilizado por uma ou seis pessoas.

Em preparação para o Encontro C, detalhado a seguir, o Mestre precisará saber qual dos quartos os PJs escolheram e

também determinar onde Marcus dormirá. (Marcus não estará inclinado a dormir em um quarto sozinho). Os PJs poderão querer ficar de olho em Marcus, mas se não, o Mestre deve fazer o jovem alegar pobreza ou medo que algo lhe aconteça a noite, e persuadir alguém a dividir um quarto com ele, se possível.

ENCONTROS NA TAVERNA DO CAMINHO

O anoitecer na Taverna do Caminho dificilmente será repousante para os aventureiros cansados, por causa dos vários eventos desencadeados pela visita do grupo. Eles estão descritos a seguir na ordem em que acontecem, e o Mestre pode adicionar ou subtrair algum se necessário. Se o grupo estiver cansado ou ferido, os encontros mais perigosos podem ser eliminados ou abrandados.

A. O Bem Humorado Taverneiro

Dauravyn Barba Vermelha está tomando conta do bar esta noite. Depois que os personagens se sentam, ele chega até a mesa. Leia o seguinte.

Um homem forte de meia idade com uma longa barba vermelha aproxima-se de sua mesa. Ele veste roupas alinhadas, ainda que simples, e um avental limpo e branco.

"Boa noite", ele diz. "Eu sou Dauravyn, proprietário deste lugar, mas me chamam de Barba Vermelha, não sei porquê." Ele sorri. "O que eu posso servir para vocês esta noite? Nossa especialidade é faisão e a caça está especialmente boa esta noite."

Dauravyn não menciona que é também o lorde do povoado. Apesar de sua maneira servil, ele é um homem astuto, inclinado a ficar atento a este grupo de estranhos. Alguns moradores locais passaram a ele boatos sobre a luta dos PJs com os mercenários de Felibarr. De acordo com estas informações, ele irá se certificar se o grupo é do tipo de pessoas que ele quer por perto.

Isso significa que o grupo deve comportar-se bem aqui. Quando Dauravyn está convencido que o grupo não representa uma ameaça, ele subitamente perguntará se existe "algo mais" que ele possa fazer por eles. Se o grupo for relutante ou especialmente estúpido, ele começará a falar em abordagens mais diretas como as seguintes (O Mestre não deve ler este texto diretamente, mas trabalhar as sentenças dentro das conversas até os jogadores captarem a mensagem).

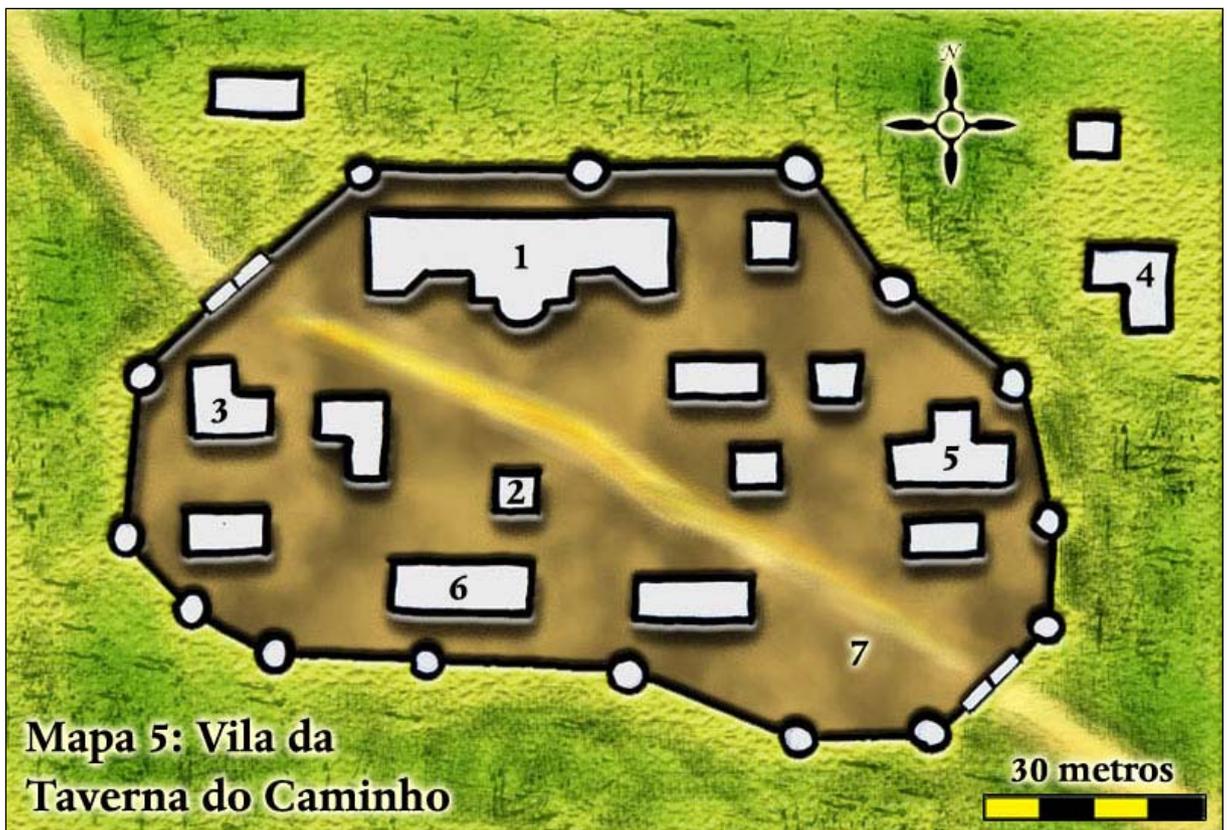
"Existe alguma informação que possa dar para ajudar vocês em sua jornada?"

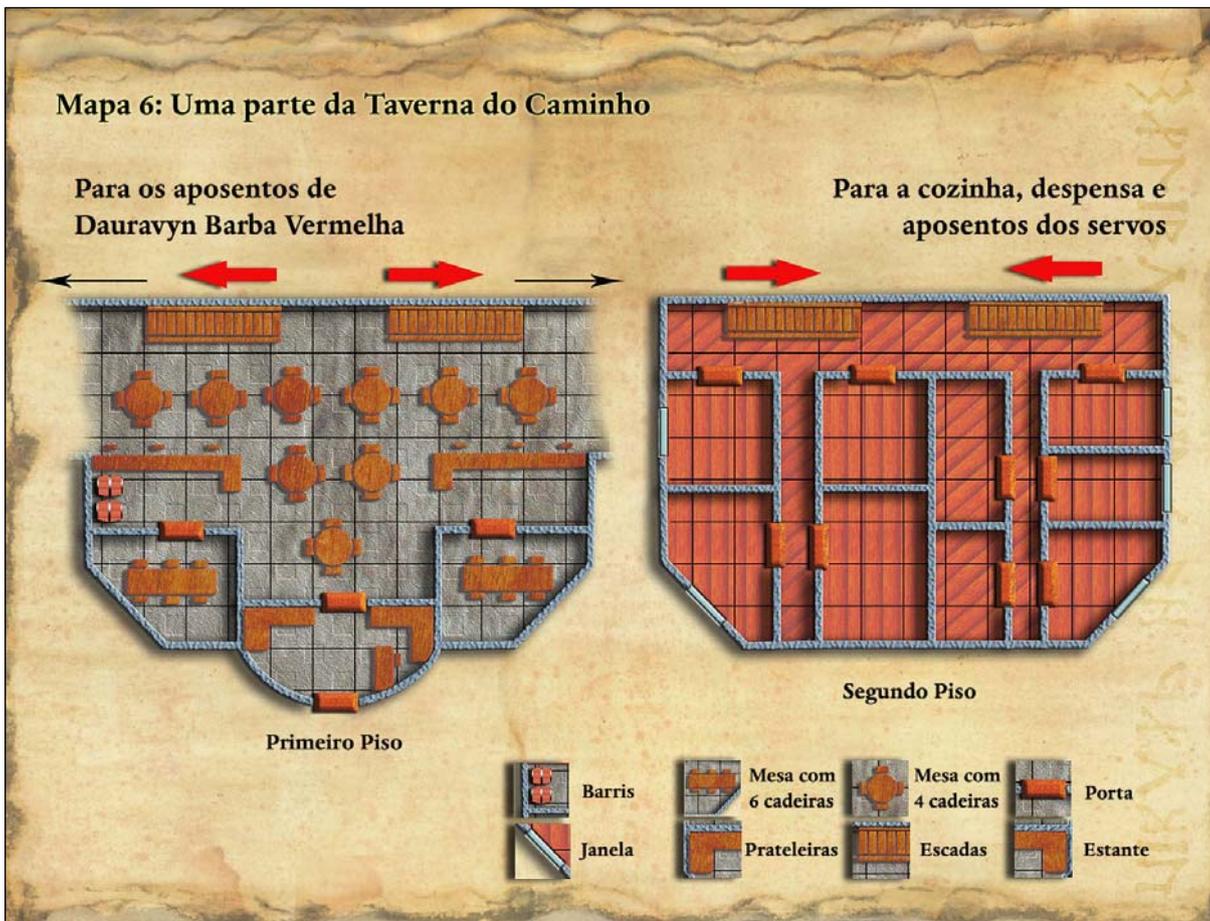
"Os bandidos têm estado muito ativos ultimamente. Eu poderia perguntar pelas últimas novidades e deixá-los a par das condições de viagem."

"Eu sei que houve uma luta entre dois bandos de rufiões hoje cedo. Eu ouvi que aconteceu não muito longe da vila. Vocês não sabem nada a respeito disso, sabem?"

Finalmente, ele se aproxima dos personagens e em voz baixa fala confidencialmente.

"Ouçam. Eu não quero pressioná-los, mas eu sei que foram





vocês que se envolveram na luta de hoje. Eu quero ajudá-los no que puder. Basta pedir."

Dauravyn pode mandá-los para Artemis Collin, o padre local, para que recebam cura, e pode persuadi-lo a cobrar metade de taxa normal. Dauravyn pode conseguir cavalos descansados para os personagens e despistar estranhos que façam muitas perguntas.

B. Marcus encrencado

Marcus ameaça aproveitar a boa vontade de Dauravyn para se soltar e exercitar sua libido. Depois que os PJs estabelecerem um bom relacionamento com o taverneiro, é a hora de ler o seguinte.

"Humm", diz Marcus, lançando seus olhos em uma garçonete ruiva e atraente, que parece apenas preocupada em servir. "Que coisinha linda, não é? Ela não parece solitária?"

Antes que vocês possam responder, Marcus se levanta. "Com licença," ele diz, "mas eu tenho trabalho a fazer."

Enquanto vocês olham, Marcus se aproxima da mulher e fala com um ar sério, oferecendo-se para carregar a bandeja para ela. Ela o ignora e, com um balançar de seus cabelos, caminha carregando a bandeja.

A menos que os personagens intervenham e impeçam Marcus de continuar com a "conquista", o seguinte evento ocorre.

Marcus segue a garçonete, anda em sua volta falando sem parar e finalmente fica parado na sua frente. Ele encosta na bandeja que a garota carrega, fazendo-a cair no chão com um grande barulho.

"Oh, pelos deuses!" Marcus declara. "Por favor aceite minhas desculpas, fadinha! Se houver algo que eu possa fazer..."

Neste momento, a garçonete dá um soco no estômago de Marcus, fazendo-o se contorcer.

"Talvez você pudesse cair morto," ela responde. "Pai! Livre-se desta praga!"

Para horror de vocês, é Dauravyn Barba Vermelha que se aproxima. Ele está de pé próximo a Marcus, que geme no chão.

"Vejo que conheceu a minha filha," ele diz calmamente. "Agora, talvez você prefira encontrar abrigo em outro lugar." Ele olha para vocês. "São amigos deste patife? Talvez eu esteja errado sobre vocês; talvez todos vocês devam partir daqui."

Alguma coisa deve ser feita para acalmar a irritação de Dauravyn. Se o grupo convencê-lo que manterá Marcus sob controle, sua cordialidade anterior poderá ser novamente conquistada. Convenientemente contido e com alguma dor, Marcus senta-se na mesa e fica quieto pelo resto da noite.

C. Presas na Noite

Quando os PJs se retiram para dormir, serão assolados por

um dos demônios extrapalanares de Sabbas. Ele foi enviado para espionar os personagens e possivelmente se livrar de um ou de dois.

Rato-Demônio: Int Baixa; Tend. Caótico Mau; CA 0; MV 18; DV 7; PV 35; TAC0 13; #AT 3; Dano 2d6/1d8/1d8; AE: Paralisia, comandar ratos; DE: Imune a sono e frio, nunca se surpreende; TM M; MO 12; XP 3000.

A criatura entra na taverna pela janela de um quarto desocupado e rasteja pelo corredor até um dos aposentos dos PJs. Seleccione o quarto que ele irá entrar.

Os PJs que estiverem dormindo devem fazer um teste de Inteligência ou de Detectar Ruídos para perceberem a criatura e acordarem. Os testes de Inteligência têm um redutor de -6, enquanto o de Ouvir Ruídos tem -20%, devido à furtividade do rato-demônio. Personagens que estiverem acordados fazem os testes com -3 e -10% respectivamente.

Se Marcus não estiver no quarto, e se nenhum personagem detectar a entrada do demônio, ele começará a mexer nos pertences do grupo, roubando o tubo de pergaminho se a oportunidade se apresentar.

Se conseguir mexer nos itens no primeiro quarto sem ser detectado, o rato se moverá até o próximo aposento, procurando por Marcus.

Quando o rato-demônio encontrar o quarto onde está Marcus, as coisas ficarão interessantes. A criatura atacará Marcus primeiro, assim que tiver chance. Ela tentará paralisá-lo ou matá-lo e depois fugir pela janela com o seu corpo. O Mestre não deve deixar isto acontecer, é claro, pois a perda de Marcus seria desastrosa para o grupo, sem mencionar o prejuízo para a seqüência da aventura. Entretanto, pode-se lidar com

um Marcus paralisado.

Se Marcus não for o primeiro alvo mais lógico, a criatura atacará os PJs de surpresa, tentando usar sua habilidade de paralisia para silenciá-los rapidamente. O Mestre deve determinar se os personagens atacados têm uma chance de chamar por ajuda e se os outros membros do grupo conseguirão ouvi-los.

Para desgosto de Dauravyn, entre os habitantes da Taverna do Caminho estão vários ratos, o suficiente para o demônio convocar 2-12 ratos normais para lutar com o grupo.

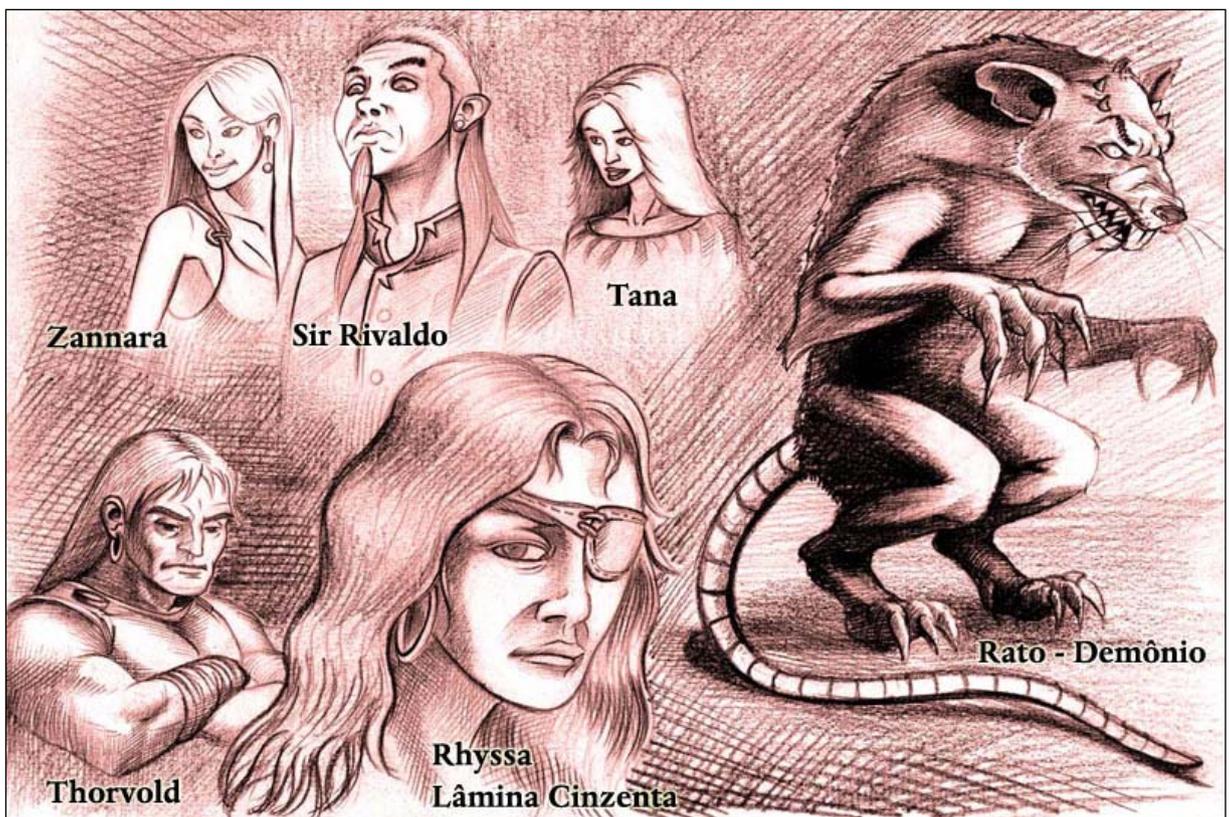
Ratos: Int Animal; Tend. N; CA 7; MV 15; DV 1/4; PV 1 (cada); TAC0 20; Dano 1; AE: Doença; TM D (diminuto); MO 4; XP 7.

Se o demônio for morto, seu corpo imediatamente começa a se desintegrar, já que não pode existir neste plano sem força vital. Após alguns minutos, os PJs não terão nenhum vestígio de sua existência, exceto por seus próprios ferimentos.

UMA BOA NOITE DE DESCANSO?

Mais encontros podem perturbar o sono dos aventureiros se o Mestre desejar. É possível que haja uma seqüência da tentativa de roubo de Dhyllmorre e Winestab, caso eles tenham falhado em alcançar seu objetivo enquanto viajavam com os personagens pela estrada.

Quando o azar do grupo acabar, eles podem descansar o resto da noite sem maiores interrupções. Eles são acordados na próxima manhã pelo taverneiro que diz o seguinte:



Dauravyn olha para vocês preocupado. "Eu sinto muito em ter que acordar vocês tão cedo", ele diz, "especialmente depois de dormirem tão pouco, mas eu fiz alguns contatos com a Sociedade dos Taverneiros em Águas Profundas e parece que alguém ofereceu uma grande quantia em dinheiro pela sua captura e de seus companheiros. Contaram-me que a morte de vocês também seria uma alternativa. Eu acho melhor vocês caírem fora daqui o mais rápido possível"

Os PJs somente terão tempo para um café da manhã apressado, embora Barba Vermelha coloque também a disposição uma saborosa refeição. Agora o grupo deve decidir o próximo curso da ação. Dauravyn informa aos personagens que um coche poderá levá-los a Scornubel em uma hora. Em alternativa, eles podem decidir sair de Taverna do Caminho em cavalos, ou viajar no coche de Sir Rivaldo, que conseguiram no encontro com este.

Aqui acaba *Marco Volo: Partida* A história continua em *Marco Volo: Jornada*, onde os personagens enfrentam perseguidores mais mortais, aprendem mais sobre os segredos de Marco Volo e encontram um bando ladino de viajantes.

Apêndice I: Nova Criatura

TANAR'RI, RATO-DEMÔNIO

CLIMA/TERRENO:	O Abismo e Planos Materiais
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
CICLO DE ATIVIDADE:	Qualquer um
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Baixa (6)
TESOURO:	Ver abaixo
TENDÊNCIA:	Caótico Mau
Nº DE APARIÇÕES:	1
CLASSE DE ARMADURA:	0
MOVIMENTO:	18
DADOS DE VIDA:	7
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUE:	2d6/1d8/1d8
ATAQUES ESPECIAIS:	Paralisia, comandar ratos
DEFESAS ESPECIAIS:	Nunca é surpreso, imunidade a sono e a feitiços baseados em frio.
RESISTÊNCIA A MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M
MORAL:	Sereno (12)
VALOR DE EXPERIÊNCIA:	3000

Ratos-demônios são criaturas robustas, do tamanho de um homem, lembrando um corcunda leproso quando estão em duas patas. Eles habitam o Abismo, onde servem vários tanar'ri. Altamente resistentes aos efeitos de outros planos, ratos-demônios são enviados como mensageiros por poderosos tanar'ri. Seus serviços podem ser também requisitados por aliados de outros planos, ou podem ser compelidos a servirem poderosos magos. Nestas ocasiões, são deixados no Primeiro Plano Material, onde são capazes de aterrorizar comunidades inteiras.

Quando encontrados no Abismo, ratos-demônios não têm nenhum tesouro. Os ratos-demônios que têm seus covis no Primeiro Plano Material acumulam tesouros, tanto de suas vítimas, quanto os trazidos pelos seus servos ratos. Ratos-demônios que vivem no Primeiro Plano Material contêm tesouros do Tipo B.

Dotados de pequena inteligência, os ratos-demônios são capazes de executar comandos simples, e também de mudar de tática ou fugir se forem ameaçados de destruição. O corpo de um rato demônio é mantido em planos exteriores ao Abismo apenas por sua força vital. Se morto em outro plano, o corpo de um rato-demônio se desintegra completamente após 5 minutos após a sua morte.

Combate: Ratos-demônios atacam com suas garras e mordem com seus incisivos afiados. Vítimas atingidas por sua mordida devem passar por uma jogada de proteção contra paralisção ou ficarão paralisadas por 2-8 horas. Vítimas paralisadas podem ser carregadas pelo rato-demônio, que poderá levá-las para seu plano de origem.

Mesmo sendo vulneráveis a outros ataques, ratos-demônios são completamente imunes a feitiços de sono e encantamentos baseados em frio, como *cone glacial*, *tempestade glacial* e outros. Além disso, ratos-demônios nunca fazem jogadas de surpresa.

O rato-demônio é uma criatura aparentemente criada por alguma mutação mágica ou descende das ferozes criaturas semelhantes a roedores existentes no Abismo. Eles têm uma conexão com os ratos do Primeiro Plano Material. Um rato demônio pode comandar 2-12 ratos normais ou 1-6 ratos gigantes para seus propósitos, mas somente em áreas onde normalmente são encontrados os ratos; em outras áreas, o rato-demônio ficará por sua própria conta.

Ratos-demônios são extremamente vulneráveis quando estão retornando para seu plano natal, já que para isto devem permanecer parados entre 3-12 turnos e não podem ser perturbados. Por esta razão, eles geralmente partem ou chegam no Primeiro Plano Material em áreas isoladas onde não serão incomodados.

Habitat/Sociedade: Ratos-demônios servem como escravos, mensageiros e assassinos para os tanar'ri de alto nível como os balores, succubi e glabrezu. Eles estão em um patamar muito baixo na escala social do Abismo, sendo atormentados por outros tanar'ri. Particularmente são bem tratados pelos poderosos lordes tanar'ri enquanto são úteis. Ratos-demônios velhos ou que tenham fracassado sempre são servidos como jantar pelos seus mestres.

Por causa dos maus tratos em seu plano natal, ratos-demônios preferem viajar para outros locais, como o Primeiro Plano Material, onde são encontrados algumas vezes como familiares ou servos de poderosos magos. Alguns tanar'ri às vezes emprestam ratos-demônios para servos mortais ou aliados, mas tais indivíduos são sempre incompetentes ou brigões.

Ecologia: ratos-demônios são criaturas sobrenaturais, e agem como predadores ou carniceiros quando estão no Primeiro Plano Material, fazendo seus covis em áreas urbanas e predando animais locais e habitantes desafortunados. Nestes casos, normalmente vivem em ruínas, celeiros, esgotos ou outras regiões com grande número de ratos, usando sua habilidade em controlar roedores para fazê-los atender suas ordens. Tais ratos agem como batedores e guarda-costas de seus mestres, e procuram por alimento.

No Abismo, ratos-demônios que não servem a outros tanar'ri são carniceiros por natureza, preenchendo um nicho semelhante aos ratos comuns do Primeiro Plano Material. Eles são uma praga constante, à espreita nas sombras, lutando por comida e atacando rutterkin, dretch e outros tanar'ri de baixo nível.

Apêndice 2: 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 *Volo: Partida* (TSR 9444) 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 esta aventura. Elas estão separadas em duas categorias: Criaturas & Coadjuvantes, e Heróis & Vilões (em ordem alfabética). Uma nova criatura chamada Rato Demônio e uma nova magia chamada *Lança Negra* estão descritas nos apêndices finais, além de um artefato menor e um novo item mágico.

A classe guerreiro psíquico (Gue psi) e seus poderes são originalmente descritos no livro *Psionics Handbook 3rd Edition*.

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

CRIATURAS & COADJUVANTES

Arqueiros (8): Gue1: ND 1; humanóide Médio (humano); DV 1d10+2 (12 PV); Inic. +2; Desl.: 9m; CA 15 (toque 12, surpresa 13); BBA +1; Agr +1; Atq/Atq Total corpo a corpo: espada curta +1 (dano: 1d6, 19-20/x2); ou à distância: arco longo +3/+3 (dano: 1d8+1, x3) - a menos de 9m; arco longo +2/+2 (dano: 1d8, x3) - a mais de 9m; Tend. N ou NM; TR Fort +4, Ref +2, Von +0; For 10, Des 15, Cons 14, Int 10, Sab 10, Car 10.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +2, Cavalgar +4, Escalar +3, Natação +1, Saltar +1; Foco em Arma (arco longo), Tiro Certoiro, Tiro Rápido.

Pertences: Armadura de couro batido, arco longo, espada curta.

Assassinos Ocultos (4): Esp1: ND 1; humanóide Médio (humano); DV 1d6 (6 PV); Inic. +1; Desl.: 9m; CA 14 (toque 11, surpresa 13); BBA +1; Agr +1; Atq/Atq Total corpo a corpo: adaga (obra-prima) +2 (dano: 1d4+1, 19-20/x2) ou à distância: funda +1 (dano: 1d4+1, x2); Tend. CM; TR Fort +0, Ref +1, Von +1; For 12, Des 12, Cons 11, Int 10, Sab 8, Car 10.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +1, Arte da Fuga +2, Diplomacia +1, Escalar +2, Esconder-se +2, Furtividade +2, Intimidar +2, Observar +1, Obter Informação +1, Ouvir +1; Prontidão, Corrida.

Pertences: Armadura de couro batido, adaga (obra-prima), funda.

Batedores: Rang2: ND 2; humanóide Médio (humano); DV 2d8+2 (14 PV); Inic. +7; Desl.: 9m; CA 16 (toque 13, surpresa 13); BBA +3; Agr +3; Atq/Atq Total corpo a corpo: espada curta +2 (dano: 1d6+1, 19-20/x2) e espada curta +2 (dano: 1d6+1, 19-20/x2); ou à distância: arco longo +5 (dano: 1d8, x3); QE: Inimigo Predileto (orcs +1); Tend. LB; TR Fort +4, Ref +6, Von +1; For 12, Des 16, Cons 13, Int 8, Sab 12, Car 10.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +5, Conhecimento (Natureza) +2, Conhecimento (Religião) +1, Cura +2, Escalar +2, Esconder-se +5, Furtividade +5, Observar +2, Ouvir +3, Procurar +2, Sobrevivência +6; Combater com Duas Armas, Foco em Arma (espada curta), Iniciativa Aprimorada, Rastrear.

Pertences: Armadura de couro batido, espada curta (2), arco longo.

Cavaleiros (6): Gue3: ND 3; humanóide Médio (humano); DV 3d10+6 (23 PV); Inic. +1; Desl.: 6m ou 18m montado; CA 19 (toque 11, surpresa 18); BBA +5; Agr +5; Atq/Atq Total corpo a corpo: lança montada leve +6 (dano: 1d6+2, x3); espada longa +5 (dano: 1d8+2, 19-20/x2); Tend. NM; TR Fort +5, Ref +2, Von +1; For 15, Des 13, Cons 14, Int 10, Sab 10, Car 10.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +6, Cavalgar +7, Conhecimento (Nobreza e Realeza) +1, Escalar -4, Natação -4, Saltar -10; Atropelar, Combate Montado, Foco em Arma (lança montada leve), Investida Implacável, Investida Montada

Pertences: Loriga segmentada, escudo grande de aço, lança montada leve, espada longa, espada curta.

Montaria dos Cavaleiros: Cavalo de Guerra Leve; ND 1; Animal Grande; DV 3d8+9 (22 PV); Inic. +1; Desl.: 18m; CA 14; BBA +4; Atq Total corpo a corpo: 2 cascos +4 (dano: 1d4+3 cada); ou mordida -1 (dano: 1d3+1); QE: Faro; TR Fort +6, Ref +4, Von +2; For 16, Des 13, Cons 17, Int 2, Sab 13, Car 6.

Perícias: Observar +7, Ouvir +7.

Guardas de Sir Rivaldo (10): Com2: ND 2; humanóide Médio (humano); DV 2d8+4 (17 PV); Inic. +1; Desl.: 6m ou 18m montado; CA 16 (toque 11, surpresa 15); BBA +4; Agr +4; Atq/Atq Total corpo a corpo: lança montada leve +5 (dano: 1d6+2, x3); ou espada larga +4 (dano: 2d6+3, 19-20/x2); Tend. N; TR Fort +5, Ref +1, Von +0; For 15, Des 13, Cons 14, Int 10, Sab 10, Car 8.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +3, Cavalgar +6, Escalar +0, Natação -1, Saltar -5; Combate Montado, Foco em Arma (lança montada leve).

Pertences: Peitoral de aço, lança montada leve, espada larga.

Montaria dos Guardas de Sir Rivaldo: Cavalo Leve; ND 1; Animal Grande; DV 3d8+6 (19 PV); Inic. +1; Desl.: 18m; CA 13; BBA +2; Atq Total corpo a corpo: 2 cascos +2 (dano: 1d4+1 cada); QE: Faro; TR Fort +5, Ref +4, Von +2; For 13, Des 13, Cons 15, Int 2, Sab 12, Car 6.

Perícias: Observar +6, Ouvir +6.

Guardas da cidade ou do festival: Com1: ND 1; humanóide Médio (humano); DV 1d8+2 (10 PV); Inic. +5; Desl.: 9m; CA 14 (toque 11, surpresa 13); BBA +3; Agr +3; Atq/Atq Total corpo a corpo: espada curta +4 (dano: 1d6+2, 19-20/x2) ou clava +3 (dano: 1d6+2, x2); Tend. várias, geralmente NB; TR Fort +4, Ref +1, Von +0; For 15, Des 13, Cons 14, Int 10, Sab 10, Car 8.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +2, Cavalgar +4, Escalar +4, Saltar +4; Foco em Arma (espada curta), Iniciativa Aprimorada.

Pertences: Armadura de couro batido, espada curta, clava.

Homúnculo: Ver *Livro dos Monstros* página 163.

Magos (2): Mag3: ND 3; humanoíde Médio (humanos); DV 3d4 (8 PV); Inic. +1; Desl.: 9m; CA 11 (toque 11, surpresa 10); BBA -1; Agr -1; Atq/Atq Total corpo a corpo: adaga (obra-prima) +0 (dano: 1d4-1, 19-20/x2), ou à distância: adaga (obra-prima) +1 (dano: 1d4-1, 19-20/x2) ou +2 (magia); Tend. CM; TR Fort +1, Ref +2, Von +4; For 9, Des 12, Cons 10, Int 16, Sab 12, Car 10.

Perícias e Talentos: Concentração +6, Conhecimento (Arcano) +9, Identificar Magias +9, Observar +3, Ofícios (Alquimia) +7, Ouvir +3, Profissão (Herbalista) +7; Escrever Pergaminho, Estender Magia, Potencializar Magia, Preparar Poção.

Magias Preparadas: (4/3/2; CD base = 13 + nível da magia); 0 - raio de gelo (2), pasmal, brilho; 1° - mísseis mágicos (3); 2° - flecha ácida de Melf (2).

Pertences: Adaga (obra-prima).

Mercenários de Felibarr (12): Gue3: ND 3; humanoíde Médio (humanos); DV 3d10+6 (23 PV); Inic. +5; Desl.: 6m ou 18m montado; CA 16 (toque 11, surpresa 15); BBA +5; Agr +5; Atq/Atq total corpo a corpo: espada longa +6 (dano: 1d8+2, 19-20/x2) ou espada curta +6 (dano: 1d6, 19-20/x2); Tend. N e NM; TR Fort +5, Ref +2, Von +1; For 15, Des 13, Cons 14, Int 10, Sab 10, Car 8.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +4, Cavalgar +6, Escalar +1, Ouvir +1, Saltar -5; Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada longa), Foco em Arma (espada curta), Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate.

Pertences: Cota de malha, espada longa, espada curta.

Montaria dos Mercenários: Cavalos Leves; ND 1; Animal Grande; DV 3d8+6 (19 PV); Inic. +1; Desl.: 18m; CA 13; BBA +2; Atq Total corpo a corpo: 2 cascos +2 (dano: 1d4+1 cada); QE: Faro; TR Fort +5, Ref +4, Von +2; For 13, Des 13, Cons 15, Int 2, Sab 12, Car 6.

Perícias: Observar +6, Ouvir +6.

Moradores (20): Plb1: ND 1; humanoíde Médio (humanos); DV 1d4 (4 PV); Inic. +0; Desl.: 9m; CA 10 (toque 10, surpresa 10); BBA +0; Agr +0; Atq/Atq total corpo a corpo: armas improvisadas +0 (dano: 1d4); Tend. várias, a maioria N; TR Fort +0, Ref +0, Von +0; For 11, Des 10, Cons 11, Int 10, Sab 11, Car 10.

Perícias e Talentos: Ofícios e Profissão; Foco em Perícias.

Pertences: Ferramentas de trabalho.

Soldados de Infantaria (8): Gue1: ND 1; humanoíde Médio (humanos); DV 1d10+2 (12 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+3, 19-20/x2); Tend. N ou NM; TR Fort +4, Ref +1, Von +0; For 15, Des 13, Cons 14, Int 10, Sab 10, Car 8.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +1, Cavalgar +5, Escalar +1, Saltar -7; Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada

larga), Iniciativa Aprimorada.

Pertences: Cota de malha, espada larga.

Wyverns (2): Ver *Livro dos Monstros* página 259.

HERÓIS & VILÕES

Capitão Lusker, da Guarda da Cidade: Gue5: ND 5; humanoíde Médio (humano); DV 5d10+10 (40 PV); Inic. +5; Desl.: 6m; CA 16 (toque 11, surpresa 15); BBA +8; Agr+8; Atq/Atq Total corpo a corpo: espada larga (obra-prima) +10 (dano: 2d6+6, 19-20/x2), ou espada longa +8 (dano: 1d8+3, 19-20/x2), ou adaga +8 (dano: 1d4+3, 19-20/x2); Tend. NB; TR Fort +6, Ref +2, Von +1; For 16, Des 13, Cons 14, Int 10, Sab 10, Car 10; Altura 1,80m.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +3, Cavalgar +4, Conhecimento (Nobreza e Realeza) +3, Escalar +0, Intimidar +5, Natação -1, Observar +1, Saltar -6; Ataque Poderoso, Combate Montado, Especialização em Arma (espada larga), Esquiva, Foco em Arma (espada larga), Trespasar.

Pertences: Cota de malha, espada larga (obra-prima), adaga.

Dhymorre: Mag12: ND 12; humanoíde Médio (humano); DV 12d4+12 (41 PV); Inic. +1; Desl.: 9m; CA 15 (toque 15, surpresa 13); BBA +6; Agr +6; Atq Total corpo a corpo: *bordão* +1 +7/+2 (dano: 1d6+1, x2); ou à distância: +8 (magia); Tend. CN; TR Fort +5, Ref +6, Von +9; For 10, Des 14, Cons 13, Int 16, Sab 12, Car 9; Altura 1,78m.

Perícias e Talentos: Cavalgar +3, Concentração +14, Conhecimento (Arcano) +15, Cura +6, Furtividade +7, Identificar Magias +13, Observar +6, Ofícios (Alquimia) +6, Ouvir +6, Procurar +6, Sentir Motivação +3; Acelerar Magia, Ampliar Magia, Criar Varinha, Escrever Pergaminho, Magia Sem Gestos, Magias em Combate, Maximizar Magia, Preparar Poção, Substituição de Energia (Eletricidade).

Magias Preparadas: (4/5/5/5/3/3/2; CD base = 13 + nível da magia); 0 - abrir/fechar, mãos mágicas, pasmal, detectar magia; 1° - leque cromático, mísseis mágicos (3), sono; 2° - cegueira/surdez, escuridão, ver o invisível, agilidade felina, invisibilidade; 3° - clarividência/clariaudiência, bola de fogo, relâmpago, vôo; 4° - confusão, medo, tempestade glacial; 5° - névoa mortal, cone glacial, criar passagens; 6° - desintegrar, despistar.

Pertences: Bordão +1, anel de proteção +3, varinha de mísseis mágicos (6° nível, 20 cargas).

Dorn: Lad7: ND 7; humanoíde Médio (humano); DV 7d6 (27 PV); Inic. +9; Desl.: 9m; CA 18 (toque 18, surpresa 14); BBA +5; Agr +5; Atq/Atq Total corpo a corpo: espada curta +3 +8 (dano: 1d6+3, 19-20/x2), ou adaga (obra-prima) +6 (dano: 1d4, 19-20/x2); ou à distância: besta leve (obra-prima) +10 (dano: 1d8, 19-20/x2); AE: ataque furtivo +4d6; QE: evasão, esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado, bônus Des na CA); Tend. CN; TR Fort +2, Ref +9, Von +2; For 10, Des 18, Cons 11, Int 15, Sab 10, Car 12; Altura 1,60m.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +6, Acrobacia +8, Arte da Fuga +14, Atuação (Instrumento de corda) +3, Avaliação +4, Blefar +11, Decifrar Escrita +4, Diplomacia +9, Disfarces +6, Equilíbrio +6, Escalar +2, Esconder-se +14, Falsificação +4, Furtividade +14, Observar +5, Obter Informação +3, Operar Mecanismo +4, Ouvir +5, Prestidigitação +14, Procurar +7, Saltar +5, Usar Cordas +6, Usar Instrumento

Mágico +6; Deslocamento, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade.

Pertences: Armadura de couro +2, espada curta +3, adaga (obra-prima), besta leve (obra-prima).

Felibarr Lança Negra: Mag12: ND 12; humanóide Médio (humano); DV 12d4+36 (62 PV); Inic. +5; Desl.: 9m; CA 15 (toque 15, surpresa 14); BBA +8; Agr +8; Atq Total corpo a corpo: *adaga* +2 +10/+5 (dano: 1d4+4, 19-20/x2); ou à distância: +7 (magia); Tend. CM; TR Fort +7, Ref +5, Von +9; For 14, Des 12, Cons 17, Int 17, Sab 12, Car 4; Altura 1,82m.

Perícias e Talentos: Cavalgar +4, Concentração +15, Conhecimento (Arcano) +15, Conhecimento (Arquitetura e Engenharia) +10, Conhecimento (Nobreza e Realeza) +10, Identificar Magias +16, Obter Informação +4, Ofícios (Alquimia) +9, Profissão (Herbalista) +8, Sobrevivência +4; Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Escrever Pergaminho, Foco em Magia (Evocação), Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Maximizar Magia, Potencializar Magia, Rastrear.

Magias Preparadas: (4/5/5/5/3/3/2; CD base = 13 + nível da magia, 15 + nível da magia para [evocação]); 0 - *detectar magia, ler magias* (2), luz; 1° - *alarme, arma mágica, armadura arcana, ataque certeiro, mísseis mágicos**; 2° - *escuridão**, esfera flamejante*, *flecha ácida de Melf, invisibilidade, teia*; 3° - *bola de fogo**, *relâmpago**, *dissipar magia, imobilizar pessoa, vôo*; 4° - *escudo de fogo**, *tempestade glacial**, *tentáculos negros de Evard*; 5° - *lança negra** (3) (ver descrição em Nova Magia); 6° - *corrente de relâmpagos**, *desintegrar*. (* magias de evocação)

Pertences: Adaga +2, 4 poções de curar ferimentos moderados (2°), anel da proteção +4, varinha de mísseis mágicos (5° nível, 35 cargas), gema da visão.

Marcus Wands: Brd6: ND 6; humanóide Médio (humano); DV 6d6+12 (33 PV); Inic. +7; Desl.: 9m; CA 15 (toque 15, surpresa 12); BBA +4; Agr +4; Atq/Atq Total corpo a corpo: *sabre* +1 +5 (dano: 1d6+1, 18-20/x2), ou *adaga* (obra-prima) +5 (dano: 1d4+1, 19-20/x2); ou à distância: *besta leve* +8 (dano: 1d8, 19-20/x2); QE: Conhecimento de bardo +8, Música de Bardo (*música de proteção, fascinar, inspirar coragem* +1, *inspirar competência, sugestão*); Tend. CN; TR Fort +4, Ref +8, Von +3; For 11, Des 16, Cons 15, Int 14, Sab 6, Car 17; Altura 1,78m.

Perícias e Talentos: Acrobacia +4, Arte da Fuga +5, Atuação (Canto) +8, Atuação (Instrumento de corda) +9, Atuação (Instrumento de sopro) +9, Blefar +14, Cavalgar +4, Conhecimento (Local - Águas Profundas) +7, Disfarces +9, Equilíbrio +5, Escalar +12, Esconder-se +7, Furtividade +17, Ouvir +1, Prestidigitação +6, Profissão (Jogador - jogos de azar) +1, Profissão (marinheiro) +1, Saltar +2, Sobrevivência +0, Usar Instrumento Mágico +6; Charlatão, Corrida, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas.

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

Magias de Bardo Conhecidas: (3/4/3; CD base = 13 + nível da magia); 0 - *abrir/fechar, detectar magia, luz, mãos mágicas, som fantasma, prestidigitação*; 1° - *alarme, curar ferimentos leves, enfeitiçar pessoas, sono*; 2° - *silêncio, invisibilidade, imobilizar pessoa*.

Pertences: Sabre +1, 1 poção do amor, anel da proteção +2, botas élficas, adaga (obra-prima), anel da escalada, besta leve (obra-prima).

Maskar Wands: Humano, Mag23; Tend. NB.

Mhair Szeltune: Mag18: ND 18; humanóide Médio (humano); DV 18d4-18 (41 PV); Inic. +5; Desl.: 9m; CA 21 (toque 15, surpresa 21); BBA +8; Agr +8; Atq Total corpo a corpo: +8 (magia); ou à distância: +9 (magia); Tend. NB; TR Fort +5, Ref +6, Von +15; For 9, Des 10, Cons 9, Int 20, Sab 18, Car 15; Altura 1,70m.

Perícias e Talentos: Atuação (Instrumento de Corda) +3, Cavalgar +1, Concentração +16, Conhecimento (Arcano) +26, Conhecimento (Local - Águas Profundas) +15, Conhecimento (Nobreza e Realeza) +20, Conhecimento (Religião) +20, Conhecimento (Os Planos) +16, Decifrar Escrita +7, Diplomacia +14, Identificar Magias +26, Observar +10, Ofícios (Alquimia) +10, Ouvir +10, Profissão (Herborista) +7; Aumentar Magia, Criar Bastão, Criar Cajado, Criar Varinha, Escrever Pergaminho, Estender Magia, Forjar Anel, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Magia Penetrante, Maximizar Magia, Preparar Poção.

Magias Preparadas: (4/6/5/5/5/5/4/3/3/2; CD base = 15 + nível da magia); 0 - *detectar magia* (2), *ler magias, globos de luz*; 1° - *sono* (3), *área escorregadia, disco flutuante de Tenser, causar medo*; 2° - *teia* (3), *escuridão, invisibilidade*; 3° - *dissipar magia* (2), *imobilizar pessoa* (2), *invocar criaturas III*; 4° - *invocar criaturas IV, tentáculos negros de Evard, padrão prismático, metamorfosear-se, porta dimensional*; 5° - *âncora planar menor, teletransporte* (2), *visão falsa, dominar pessoas*; 6° - *campo antimagia, corrente de relâmpagos, véu, carne em carne*; 7° - *reverter magias* (2), *rajada prismática*; 8° - *muralha prismática, invocar criaturas VIII, explosão solar*; 9° - *aprisionamento, esfera prismática*.

Pertences: Anel de proteção +5, braçadeiras da armadura +6, cajado da passagem.

Rhyssa Lâmina Cinzenta: Gue8: ND 8; humanóide Médio (humano); DV 8d10+8 (57 PV); Inic. +7; Desl.: 6m; CA 23 (toque 11, surpresa 22); BBA +12; Agr +12; Atq Total corpo a corpo: *espada longa* +2 +15/+10 (dano: 1d8+8, 17-20/x2); Tend. CM; TR Fort +8, Ref +6, Von +3; For 18, Des 16, Cons 12, Int 10, Sab 10, Car 13; Altura 1,72m.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +11, Cavalgar +16, Escalar +2, Intimidar +3, Natação -1, Observar +1, Ouvir +1, Saltar -7; Ataque Poderoso, Corrida, Especialização em Arma (espada longa), Esquiva, Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Trespasar.

Pertences: Armadura de batalha +1, espada longa +2, escudo grande de aço +1, espada curta, adaga.

Montaria de Rhyssa: Wyvern, com sela exótica** (militar - bônus de circunstância de +2 no teste de Cavalgar).

Sabbas: Mag17: ND 17; humanóide Médio (humano); DV 17d4-17 (33 PV); Inic. +5; Desl.: 9m; CA 16 (toque 13, surpresa 15); BBA +7; Agr +7; Atq Total corpo a corpo: *cajado do poder* (bordão) +2 +8/+3 (dano: 1d6+1, x2); ou à distância: +9 (magia); Tend. CM; TR Fort +7, Ref +9, Von +14; For 9, Des 13, Cons 9, Int 19, Sab 12, Car 9; Altura 1,88m.

Perícias e Talentos: Atuação (Oratória) +4, Cavalgar +7, Concentração +19, Conhecimento (Arcano) +24, Conhecimento (Arquitetura e Engenharia) +19, Conhecimento (Nobreza e Realeza) +14, Conhecimento

(Religião) +14, Conhecimento (Os Planos) +27, Identificar Magias +19, Observar +4, Ouvir +3; Acelerar Magia, Ampliar Magia, Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Escrever Pergaminho, Foco em Perícia: Conhecimento (Os Planos), Iniciativa Aprimorada, Magia Sem Gestos, Maximizar Magia, Preparar Poção.

Magias Preparadas: (4/5/5/5/5/4/4/3/2/1; CD base = 14 + nível da magia); 0 - consertar, detectar magia (2), ler magias; 1° - queda suave, mísseis mágicos (2), sono, raio do enfraquecimento; 2° - escuridão, esfera flamejante, névoa, invisibilidade, visão no escuro; 3° - bola de fogo (2), dissipar magia, velocidade, imobilizar pessoas; 4° - confusão, medo, tempestade glacial, metamorfosear-se, muralha de fogo; 5° - criar mortos-vivos menor, névoa mortal, cone glacial, enfraquecer o intelecto; 6° - campo antimagia, névoa ácida, pedra em carne, repulsão; 7° - dedo da morte, palavra de poder (atordoar), rajada prismática; 8° - clone, nuvem incendiária; 9° - parar o tempo.

Pertences: Adaga venenosa, braçadeiras da armadura +3, robe das estrelas, cajado do poder, amuleto dos planos.

Sargento Sydar, da Guarda da Cidade: Gue3: ND 3; humanoíde médio (humano); DV 3d10+6 (27 PV); Inic. +5; Desl.: 6m; CA 16 (toque 11, surpresa 15); BBA +5; Agr +5; Atq/Atq Total corpo a corpo: espada longa +6 (dano: 1d8+2, 19-20/x2); Tend. NB; TR Fort +5, Ref +2, Von +1; For 15, Des 13, Cons 14, Int 10, Sab 10, Car 8; Altura 1,80m.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +4, Cavalgar +6, Escalar +1, Observar +1, Saltar -5; Ataque Poderoso, Combate Montado, Esquiva, Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada.

Pertences: Cota de malha, espada longa, espada curta.

Shasslan Tímtrane: Gue10: ND 10; humanoíde Médio (humana); DV 10d10+10 (71 PV); Inic. +7; Desl.: 6m; CA 21 (toque 12, surpresa 19); BBA +14; Agr +14; Atq Total corpo a corpo: espada longa +2 +17/+12 (dano: 1d8+8, +1d6 fogo, 17-20/x2, +1d10 fogo); escudo grande de aço com cravos +15 (dano: 1d6 +4, 19/20x2); Tend. CB; TR Fort +8, Ref +6, Von +3; For 18, Des 16, Cons 12, Int 10, Sab 10, Car 13; Altura 1,69m.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +6, Cavalgar +8, Diplomacia +5, Escalar +4, Natação +4, Observar +2, Ouvir +2, Saltar -2; Ataque Poderoso, Combate Montado, Combater com Duas Armas, Especialização em Arma (espada longa), Especialização em Arma (escudo grande de aço), Especialização em Escudo, Foco em Arma (espada longa), Foco em Arma (escudo grande de aço), Iniciativa Aprimorada, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Sucesso Decisivo Aprimorado (escudo grande de aço).

Pertences: Espada longa +2 flamejante e explosão flamejante, cota de malha +1, escudo grande de aço +1 (bônus mágico na CA, escudo com cravos), adaga.

Sir Rivaldo: Gue10: ND 10; humanoíde Médio (humano); DV 10d10+40 (91 PV); Inic. +5; Desl.: 6m; CA 19 (toque 11, sur-

presa 18); BBA +12; Agr +12; Atq Total corpo a corpo: espada bastarda +3 +16/+11 (dano: 1d10+8, 17-20/x2); Tend. N; TR Fort +11, Ref +4, Von +3; For 14, Des 12, Cons 18, Int 10, Sab 10, Car 10; Altura 1,88m.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +6, Cavalgar +8, Escalar +6, Intimidar +5, Natação +4, Observar +2, Ouvir +2, Saltar -4; Ataque Poderoso, Combate Montado, Especialização em Arma (espada bastarda), Foco em Arma (espada bastarda), Iniciativa Aprimorada, Liderança, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada bastarda), Tiro Certo, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Usar arma exótica (espada bastarda).

Pertences: Espada bastarda +3, peitoral de aço +3, espada curta, adaga.

Tana: Lad1: ND 1; humanoíde Médio (humana); DV 1d6 (6 PV); Inic. +6; Desl.: 9m; CA 12 (toque 12, surpresa 10); BBA +0; Agr +0; Atq Total corpo a corpo: garrote, cordão -3 (dano: 1d6*, 19-20/x2 - *dano a cada rodada de sucesso da manobra); ou adaga +0 (dano: 1d4, 19-20/x2); AE: ataque furtivo +1d6; Tend. CN; TR Fort +0, Ref +9, Von +2; For 10, Des 14, Cons 10, Int 12, Sab 10, Car 16; Altura 1,61m.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +4, Atuação (Dançar) +5, Atuação (Canto) +5, Blefar +7, Diplomacia +7, Esconder-se +6, Furtividade +6, Observar +4, Obter Informação +7, Ouvir +4, Prestidigitação +6; Esquiva, Iniciativa Aprimorada.

Pertences: Garrote (obra-prima), adaga.

Thorvold: Gue5: ND 5; humanoíde Médio (humano); DV 5d10+10 (41 PV); Inic. +5; Desl.: 6m; CA 17 (toque 11, surpresa 16); BBA +8; Agr +8; Atq Total corpo a corpo: espada larga +2 +11 (dano: 2d6+8, 19-20/x2), ou espada curta +8 (dano: 1d6+3, 19-20/x2); Tend. CM; TR Fort +6, Ref +2, Von +1; For 16, Des 13, Cons 14, Int 10, Sab 10, Car 10; Altura 1,82m.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +5, Cavalgar +11, Escalar +2, Intimidar +2, Natação +1, Observar +1, Saltar -5; Ataque Poderoso, Especialização em Arma (espada larga), Esquiva, Foco em Arma (espada larga), Iniciativa Aprimorada, Trespasar.

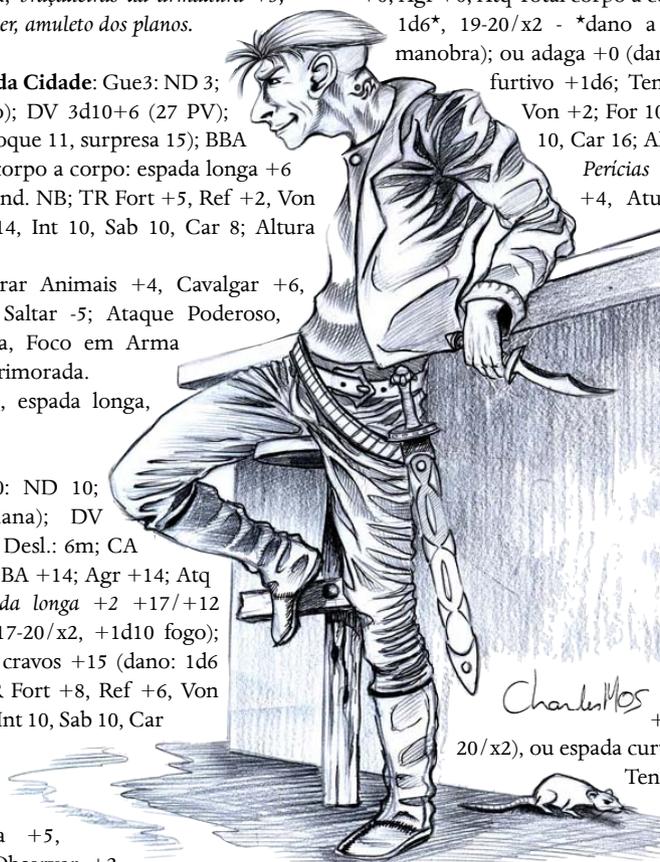
Pertences: Cota de malha +1, espada larga +2, espada curta, adaga (2).

Montaria de Thorvold: Wyvern, com sela exótica** (militar - bônus de circunstância de +2 no teste de Cavalgar).

Volothamp Geddarm: Humano, Mag5/Brd1; Tend. CB.

Winestab: Lad3/Gue Psi4: ND 7; humanoíde Médio

Ilustração por Charles MOS



Winestab

(humano); DV 3d6 mais 4d8 (32 PV); Inic. +8; Desl.: 9m; CA 19 (toque 16, surpresa 15); BBA +6; Agr +6; Atq Total corpo a corpo: *espada curta* +1 +11 (dano: 1d6+2, 19-20/x2); ou à distância: *arco curto* +10 (dano: 1d6+1, x3); AE: ataque furtivo +2d6; QE: evasão, esquiva sobrenatural (bônus Des na CA), poderes psíquicos, modos de combate psíquico (ataque/defesa); Tend. CM; TR Fort +5, Ref +8, Von +2; For 13; Des 18; Con 11; Int 13; Sab 10; Car 10; Altura 1,61m.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +8, Acrobacia +5, Arte da Fuga +5, Avaliação +7, Blefar +4, Concentração +2, Conhecimento (Local: Águas Profundas) +5, Decifrar Escrita +4, Disfarces +4, Equilíbrio +5, Escalar +5, Esconder-se +8, Estabilizar-se +2*, Furtividade +19, Observar +3, Ofícios (Blacksmithing) +1, Operar Mecanismo +3; Acuidade com Arma (espada curta), Esquiva, Foco em Arma (espada curta), Armadura Inerte*, Iniciativa Aprimorada, Força Interior*.
*Perícias e Talentos descritos no Livro *Expandido dos Psíquicos*.

Poderes Psíquicos Conhecidos: (Pontos de poder/dia 6; CD = 1d20 + nível do poder + modificador da habilidade relevante); 0 - *explosão* (Des), *queda fêlina* (Des), *vista élfica* (For); 1° - *tato iluminado* (For), *audição iluminada* (For).

Modos de Ataque Conhecidos: *acoitar o ego*, *arrombar a mente*.

Modo de Defesa Conhecido: *mente vazia*.

Pertences: *Espada curta* +1, *arco curto* (*obra-prima* [reforçado +1]), armadura de couro batido (*obra-prima*), *anel da proteção* +2, *botas élficas*, adaga.

Zennara: Plb1: ND ½; humanóide Médio (humana); DV 1d4 (4 PV); Inic. +1; Desl.: 9m; CA 11 (toque 11, surpresa 10); BBA +1; Agr +1; Atq Total corpo a corpo: adaga -1 (dano: 1d4-1, 19-20/x2); Tend. N; TR Fort +0, Ref +1, Von -1; For 9, Des 13, Cons 10, Int 11, Sab 9, Car 13; Altura 1,65m.

Perícias e Talentos: Atuação (Dança) +3, Cavalgar +3, Natação +1, Observar +3, Ouvir +3; Esquiva, Prontidão.

Pertences: Adaga.

NOVA MAGIA

LANÇA NEGRA

Evocação [Energia]

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V,G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)

Alvos: Um alvo primário, mais um alvo secundário por nível (todos devem estar dentro do alcance da magia, um após o outro)

Duração: Instantânea (veja texto)

Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade

Resistência à Magia: Sim

É a magia preferida de Felibarr, a qual batizou com seu sobrenome. É uma lança de pura energia negra, retirada do Plano de Energia Negativa, que parte visivelmente dos dedos do conjurador.

Ele deve obter sucesso num ataque de toque à distância para atingir o alvo. A lança causa 1d4 pontos de dano por nível de conjurador arcano. Depois de atingir seu primeiro alvo, a magia parte para o próximo, infligindo metade do dano do primeiro, e continua agindo, causando a metade do dano por

vez até que o mesmo seja reduzido a 1 ponto, então finalizando. Por exemplo, um mago de 10º nível lança a magia sobre o alvo A, que sofre 26 pontos de dano. O alvo B que encontra-se a 9m do alvo A, sofre 13 pontos de dano. O alvo C que encontra-se a 15m do B, recebe 6 pontos de dano, e o alvo D, que está a 12m do alvo C, sofre 3 pontos de dano. Um último alvo, o E, está a 19,5m do alvo D e por isso sofre dano.

Se somente um alvo estiver disponível, a lança se descarregará no solo ou ar. A *lança negra* nunca retornará para atacar o conjurador que a lançou, com exceção de estar sob o efeito de *reverter magia*.

Um alvo nunca será golpeado duas ou mais vezes por magia conjurada.

NOVOS ITENS MÁGICOS

ITEM MÁGICO

Chapéu da Estupidez: Depois de vestir o item, o usuário acreditará que o chapéu é benéfico, pois será acometido de uma estupidez total. A inteligência é reduzida para 7, ou uma penalidade de -1 se a pessoa tiver Inteligência 7 ou menor. O usuário teimará em usar sempre o chapéu - especialmente quando estiver envolvido em qualquer atividade que envolva raciocínio, execução de magias, etc. Sem a ajuda de um *Remover Maldição*, a vítima nunca se verá livre do chapéu. Se o item for removido, no entanto, a inteligência volta ao normal.

Nível do item: 13º; pré-requisitos: *Criar Item Maravilhoso*, *rogar maldição*, *permanência*; preço de mercado: 5.500 PO; peso: -.

ARTEFATO MENOR

Sacola Perpetuamente Cheia de Bucknard: Esse objeto parece ser uma pequena sacola de couro, mas é extremamente útil a seu dono. Toda manhã ela duplicará a quantidade de moedas - e talvez também pedras preciosas - que estiverem no seu interior. Ela não duplicará mais que 100 peças por dia - esse é o máximo que ela comporta - e cada pedra ocupa o espaço de 10 peças. Caso seja completamente esvaziada e permanecer assim por 1d6 minutos, a magia da bolsa será perdida. Quando encontrada, a sacola conterá uma pedra preciosa ou moeda de cada tipo conforme mostrado abaixo.

Jogue 1d100 para definir o tipo da sacola:

* Pedras preciosas no valor básico de 10 po, que podem ser

Resultado

no d100

01-50 a sacola duplicará somente peças de prata, electrum e ouro.

51-90 a sacola duplicará somente peças de cobre, electrum e platina.

91-00 a sacola duplicará somente peças de cobre, electrum e pedras preciosas no valor entre 10 e 100 po.

aumentadas apenas até 100 po.

Nível do item: 13º; peso: 1 kg.

NOVA CRIATURA

RATO DEMÔNIO

Extra-Planar (Médio - Caótico, Planar, Mal, Tanar'ri)
Besta Mágica (Média)
Dados de Vida: 7d8+7 (41 PV)
Iniciativa: +7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento: 18m (12 quadrados)
CA: 20 (+3 Des, +7 natural), toque 13, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +7/+8
Ataque: Corpo a corpo: garra +8 (dano: 1d8+1)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +8 (dano: 1d8+1) e mordida +10 (dano: 2d6+1)
Espaço/Alcance: 1,5m/1,5m
Ataques Especiais: Paralisia
Qualidades Especiais: Imunidade a magias de *sono* e *frio*, nunca é surpreendido, comandar ratos
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +10, Von +8
Habilidades: For 12, Des 17, Cons 12, Int 6, Sab 12, Car 4
Perícias: Esconder-se +12, Observar +12, Ouvir +12, Procurar +12
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Prontidão
Ambiente: Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 5-8 DV (Médio)
Ajuste de Nível: -

Ratos Demônios são criaturas robustas, do tamanho de um homem, lembrando um corcunda leproso quando estão em duas patas. Eles habitam o Abismo, onde servem vários tanar'ri. Altamente resistentes aos efeitos de outros planos, ratos demônios são enviados como mensageiros por poderosos tanar'ri. Seus serviços podem ser também requisitados por aliados de outros planos, ou podem ser compelidos a servirem poderosos magos. Nestas ocasiões, são deixados no Plano Material, onde são capazes de aterrorizar comunidades inteiras.

Quando encontrados no Abismo, ratos demônios não tem nenhum tesouro. Os ratos demônios que tem seus covis no Plano Material acumulam tesouros, tanto de suas vítimas, quanto os trazidos pelos seus servos ratos. Ratos-demônios que vivem no Plano Material contém tesouros padrão.

Dotados de pequena inteligência, os ratos demônios são capazes de executar comandos simples, e também de mudar de tática ou fugir se forem ameaçados de destruição. O corpo de um rato demônio é mantido em planos exteriores ao Abismo apenas por sua força vital. Se morto em outro plano, o corpo de um rato demônio se desintegra completamente após 5 minutos após a sua morte.

Ratos-demônios são extremamente vulneráveis quando estão retornando para seu plano natal, já que para isto devem permanecer parados entre 3d4 turnos e não podem ser perturbados. Por esta razão, eles geralmente partem ou chegam no Plano Material em áreas isoladas onde não serão incomodados.

Combate

Ratos demônios atacam com suas garras e mordem com

seus incisivos afiados.

Paralisia: Qualquer alvo atingido pela mordida, deve obter sucesso num teste de resistência de fortitude (CD 16) ou ficar paralisado por 2d4 horas. Vítimas paralisadas podem ser carregadas pelo rato demônio, que poderá levá-las para seu plano de origem.

Comandar ratos: Um rato demônio pode comandar 2d6 ratos normais ou 1d6 ratos atrezos para seus propósitos, mas somente em áreas onde normalmente são encontrados os ratos; em outras áreas, o rato demônio ficará por sua própria conta.

NOTAS

- Na pág. 12 troque a magia que Marco Volo usa para fugir, *névoa fétida* (que na 3ª edição não é magia de bardo) por *invisibilidade*.
- Na pág. 20, modifique a penalidade de -2 pelas sombras e meia luz por escuridão moderada - camuflagem de um quarto e chance de falha 10%, conforme descrito no *Livro do Jogador*, tabela 8-10, pág. 133. Mude a chance de 10% de escorregar nas vísceras de peixes por um teste de Equilíbrio (CD 10).
- Na pág. 24, mude o teste de Inteligência com redutor de -3 por um teste de Observar (CD 15). Onde lê-se "O Mestre pode querer fazer uma jogada na tabela de Reações de Encontro (*Livro do Mestre*, 2ª edição, Capítulo 11)", o Mestre deve consultar a seção Atitude dos PdMs (*Livro do Mestre*, 3ª edição, Capítulo 5, pág. 149) para maiores detalhes a respeito da reação dos moradores.
- Na pág. 28, no templo de Mielikki o valor cobrado por um PdM para conjurar magias na 3ª edição é de Nível do Conjurador x 10 PO para magias de 1º nível, Nível do Conjurador x 20 PO para magias de 2º nível e assim sucessivamente.
- Na pág. 32, insira um teste de Ouvir (CD 15). Caso a criatura esteja tentando ser silenciosa, a CD deve ser substituída pelo teste de Furtividade da mesma.

"Quero dedicar esse trabalho à minha esposa Amanda e ao meu filho João, que tanto tiveram paciência comigo e à Comitativa da Fé, pela oportunidade de trabalhar com excelentes pessoas."

Juca

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 2: Estatísticas de Marco Volo: Partida para D&D 3.5, Os Últimos Dias de Glória© 2006.

Advanced Dungeons & Dragons



Marco Volo: Partida é o primeiro volume da trilogia de Marco Volo, projetada para quatro a oito personagens jogadores de níveis 6 a 8. Esta aventura introdutória inicia uma jornada cheia de intrigas de Águas Profundas ao Vale das Sombras. O grupo é colocado na companhia de um tal de Marcus Wands (também conhecido como "Marco Volo"), um chato, mas adorável ladino. Por falar em Marcus, ele ganha a ajuda não intencional dos membros grupo, o que os leva para a prisão. Para solucionar esta situação, os personagens, bem armados, terão que entregar uma importante carta em Vale das Sombras, e tendo Marcus como seu "guia".

É claro que as coisas não serão tão simples como parecem.

Existe um pequeno assunto, relativo ao Olho do Dragão Rei, um poderoso artefato extraplanar. Ingenuamente, Marcus achou que poderia roubar a coisa e por a culpa do roubo em Volothamp Geddarm, o ladino autor de muitos livros populares sobre os Reinos. O notório mago-assassino Felibarr Lança Negra foi contratado para caçar o ladrão e ele é um homem firmemente determinado a cumprir seus compromissos.

Bem, ainda há o negócio da carta que está a caminho do Vale das Sombras. Ela está acompanhada por um raro item encantado que os magos e caçadores de recompensas querem a todo custo.

Uma série de aventuras leva os aventureiros de Águas Profundas para a Taverna do Caminho, enquanto o grupo nem sequer suspeita que existe mais em Marco Volo do que eles vêem com seus olhos. Entre brigas e identidades trocadas, velozes cavalgadas e vilões ameaçadores, os personagens nunca terão uma chance de parar e tomar fôlego. Tudo isto resulta em uma aventura leve e picaresca, ao modo de Dumas e Sabatini, e uma boa diversão para todos!

(Exceto para os vilões, é claro. Eles nunca ficam contentes quando as coisas começam a mudar...)

Versão em português:



www.ultimosdias.tk