

Para 4 a 8 personagens dos níveis 6 a 8



Marco Voio Jornada

Por
Anthony
Pryor





Marco Volo: Jornada

por ANTHONY PRYOR

Aventura para Advanced Dungeons & Dragons

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

Marco Volo: Journey 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: Jornada para D&D 3.5* tem conteúdo protegido pela Open Game License ao qual pode ser visto no final deste livro.

9450
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 1-56076-869-X

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



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

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



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

CRÉDITOS

EDIÇÃO ORIGINAL

AUTOR

ANTHONY PRYOR

PROJETO ORIGINAL DOS REINOS

ED GREENWOOD

EDIÇÃO

ELIZABETH T. DANFORTH

GERENTE DO GRUPO DE PRODUTO

KAREN BOOMGARDEN

ARTE DA CAPA

JOHN & LAURA LAKEY

ARTE INTERIOR

ELIZABETH T. DANFORTH

CARTOGRAFIA

ROB LAZZARETTI

LETRAS

NANCY J. KERKSTRA

PRODUÇÃO

DAWN MURIN

EDIÇÃO BRASILEIRA

COPYRIGHT ©

WIZARDS OF THE COAST

TÍTULO ORIGINAL

MARCO VOLO: JOURNEY

TRADUÇÃO

YURE CALDAS E RICARDO COSTA

REVISÃO

RICARDO COSTA E IVAN LIRA

ARTE INTERIOR E CARTOGRAFIA

CHARLES MICHEL DE OLIVEIRA SANTOS E ENRICO TOMASETTI

EDITORACÃO ELETRÔNICA

IVAN LIRA

Para o mestre usufruir deste livro são necessários o *Livro do Jogador*, *Livro do Mestre* e *Livro dos Monstros* de Advanced Dungeons & Dragons© (versão em português publicada pela Editora Abril). Para o Apêndice 1: Estatísticas para Marco Volo: Jornada 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>.

Sumário

Nossa História, Até Agora	5
Elenco de Personagens	7
Capítulo 1	12
Os Monges Alegres.....	12
O Que Está Por Vir.....	13
A Casa da Grande Mãe em Berdusk..	13
Uma Festa Duvidosa.....	16
Tarde da Noite.....	17
Marcus faz suas	
Movimentações.....	17
O Ataque dos	
Monges Loucos.....	18
Marcus para o Resgate.....	18
Capítulo 2	19
Um Ataque dos Gnolls.....	19
Marcus Confessa.....	19
Um Oficial Esquelético.....	19
Uma Vítima de Crueldade.....	20
O Ataque dos Dragões	
Púrpuras.....	20
Na Estrada com Heino.....	21
Capítulo 3	22
Performances.....	22
A Platéia Fica Irritada.....	22
Intolerância.....	22
Um Patrono Amoroso.....	23
Uma Platéia Amistosa.....	23
Um Patrono Nobre.....	23
Um Empregador	
Ganancioso.....	23
Zan em Problemas.....	23
Esbarrando com a Lei.....	23
A Mão de Sabbas.....	24
Uma Sprite Apaixonada.....	24
O Casamento Arruinado.....	24
Uma Terrível Notícia.....	24
Capítulo 4	26
Felibarr na Trilha.....	26
O Ajuste de Contas.....	27
As Conseqüências.....	29
Apêndice 1: Estatísticas para D&D	
3.5	30
Estatísticas.....	30
Nova Magia.....	35
Novo Item Mágico.....	35
Notas.....	36
Open Game License	37

Nossa História, Até Agora

Neste capítulo, o autor tenta, a sua maneira, refrescar a memória do leitor dos eventos anteriores. O leitor é advertido quanto a usar esta simples sinopse como substituto na leitura do primeiro volume da nossa trilogia, e, é fortemente recomendado a adquirir o dito volume, se não por outra razão, pelo menos para dar um adicional à fortuna deste humilde autor e seu generoso editor.

Marco Volo - Jornada é o segundo volume da Trilogia de aventuras Marco Volo, para o jogo AD&D 2ª Edição. No primeiro volume, *Partida*, o grupo de aventureiros encontrou um jovem e um tanto irritante ladino que se chamava Marco Volo. Após interromper uma festa no Festival de Mamãe Tathlorn, Marco escapou após ter implicado os personagens como seus cúmplices.

Os PJs são encarcerados pela guarda da cidade de Águas Profundas e apodrecem em celas por uns poucos dias antes de serem trazidos diante de Maskar Wands, patriarca da venerável família dos Wands. Eles são informados que Marco Volo é o neto de Maskar, um não tão bom ladrão e bardo, e um embaraço para toda família.

Maskar oferece retirar as acusações contra os PJs se eles aceitarem contratar Marcus como seu guia em uma viagem para o Vale das Sombras, na esperança de que a experiência ensine ao seu sobrinho alguma responsabilidade. Adicionalmente, a jornada o manterá fora de Águas Profundas enquanto a família usará sua prodigiosa influência para encobrir as confusões criadas por ele. Além disso, Maskar pede para o grupo levar uma mensagem para Lorde Mourngrym do Vale das Sombras, e lhes oferece generosa compensação pelo serviço. Se ele recusarem, Maskar em tom sombrio sugerirá aos PJs que eles poderão desfrutar dos prazeres do calabouço de Águas Profundas por mais algum tempo.

O grupo aceita a oferta de Maskar e encontram Marcus em uma espelunca. Depois de todos os interessados participarem de uma pequena comédia de erros e desentendimentos, ele é finalmente persuadido a guiá-los até o Vale das Sombras.

Não surpreendentemente, o assunto todo é mais complexo do que se parece superficialmente. A carreira de Marcus como ladrão lhe fez vários inimigos poderosos, como o demente mago Sabbas. Com uma incomum e severa falta de bom senso, até mesmo para ele, Marcus roubou de Sabbas um artefato extraplanar conhecido como o *Olho do Dragão Rei*. O pequeno ladrão plantou as evidências responsabilizando pelo crime o infame Volothamp Geddarm, autor dos *Guias de Volo* e da obra proibida *Guia de Volo para Todas as Coisas Mágicas*. O ardil de Marcus deu certo, mas só parcialmente - Sabbas acredita que Volothamp é o culpado, mas ele incorretamente deduziu que Marco Volo é na realidade Volothamp incógnito.

Sabbas ofereceu uma rica recompensa por Marcus, e para assegurar sua captura ou falecimento, ele contratou os serviços do mago-assassino Felibarr Lançanegra, um homem maligno de infame reputação.

Enquanto tentam deixar Águas Profundas, os aventureiros correm com Lançanegra e seus mercenários no encalço, mas conseguem escapar de suas emboscadas. Os personagens con-

seguem sair da cidade, mais ou menos em pedaços. Enquanto a viagem prossegue são perseguidos pelos agentes de Felibarr, assim como os outros caçadores de recompensas que também buscam o prêmio oferecido por Sabbas. Finalmente eles alcançam a Taverna do Caminho, feridos e suspeitando que aquela "simples" missão de Maskar Wands se transformou em algo muito mais complexo, confuso e potencialmente mortal.

O CURSO DA AVENTURA

Marco Volo - Jornada segue Marcus e os PJs da Taverna do Caminho para as Terras Rochosas ao Norte de Cormyr. No começo da aventura, os PJs se aproximam do Monastério de Chauntea perto de Berdusk, onde Maskar Wands sugeriu que eles poderiam buscar abrigo. Chegando ao monastério, tudo é pastoral e agradável, e os monges oferecem um incomparável banquete em celebração a uma excepcional colheita. Ao longo, contudo, os aventureiros descobrem uma vez mais que as coisas não são exatamente o que parecem. Os pacíficos Irmãos de Chauntea foram substituídos pelos Monges Negros, servos dos Deuses Mortos, que tentam se livrar dos aventureiros e capturar Marcus na esperança de ganhar a recompensa de Sabbas.

Depois de escapar dos Monges Negros, os PJs fazem seu caminho na fronteira de Cormyr. Lá os Dragões Púrpuras do Rei Azoun estão procurando pelo infame ladrão, Marco Volo e seus "cúmplices" - uma história cuidadosamente plantada e espalhada por Sabbas e seus agentes para impedir o movimento do grupo.

Uma boa ação (o salvamento de um gnomo molestado) traz sua própria recompensa, embora tardiamente. Quando os aventureiros são pegos em desvantagem pelos Dragões Púrpuras, são oportunamente salvos por Heino e a sua Trupe Florestal. Este bando errante de trovadores, atores, dançarinos, acrobatas e artistas similares, estão a caminho de Vale das Sombras para comandar uma performance.

Uma vez que aterrissaram no meio da trupe de Heino, os PJs terão que ganhar seu sustento entre os anfitriões, ajudando e até mesmo atuando. Os personagens aprendem as alegrias de estar em uma trupe viajante, se apresentando para uma audiência diferente a cada noite. No decorrer da jornada, os PJs também aprendem mais sobre Marcus e seus segredos. A aventura termina com Vale das Sombras à vista, e o confronto final com o maligno mago-assassino Felibarr Lançanegra, que foi o inimigo dos PJs desde o primeiro volume da trama.

Como no volume anterior, *Marco Volo - Jornada* é uma pitoresca aventura com muita ação e intrigas. Ao contrário de *Partida*, contudo, aqui há muitas oportunidades para representação, especialmente (mas não exclusivamente!) quando os aventureiros estão viajando e atuando com a trupe de Heino. Para preparar a aventura, o Mestre pode ler o livro ou locar o vídeo "*Hamlet*" de Shakespeare, como assim como uma surreal e cômica "seqüência" da mesma obra chamada "*Rosencrantz e Guildenstern estão Mortos*", escrito pelo autor moderno Tom Stoppard. E estes dois contos abordam, ao menos em parte, a

situação dos jogadores viajando e das suas práticas. A *Cruzada Negra* de Karl Edward Wagner, um estimulante épico de espada e magia, no qual o herói se refugia com um bando de artistas, é também uma boa escolha como material de leitura.

Os produtos previamente publicados de AD&D® serão úteis para o Mestre. Destes, se pode incluir *Cenário de Campanha de FORGOTTEN REALMS 2ª Edição*, *O Livro Completo dos Bardos* e os variados *Guias de Volo*. O livro-acessório *Cormyr* descreve muito do cenário da rota do grupo com grande detalhamento, e seria especialmente útil.

UMA ÚLTIMA PALAVRA

O autor deseja expressar sua gratidão para seu amigo, Dale Ivan Smith, por sua ajuda e inspiração, e pelo empréstimo de Heino e sua Trupe Florestal.

Elenco de Personagens

Esta é uma lista dos personagens que aparecem no presente volume de nossa saga, apresentada em um formato agradável e bem organizado, que se mostra relativamente simples de ler e usar.

Estes personagens estão aptos para aparecer em *Marco Volo - Jornada*. Por conveniência, a ficha de Marco retorna, assim como o assassino Felibarr Lança Negra. Outros personagens, descritos em maior ou menor detalhe, são representantes de diversas organizações - os Monges Negros, os Dragões Púrpuras de Cormyr, e Heino e sua Trupe Florestal.

MARCUS WANDS

(Também conhecido como Marco Volo)

Caótico Neutro (B), hm B6

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

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

Movimento: 12

Pontos de Vida: 24

Número de Ataques: 1

Dano: 1d6+2 (rapieira +1)

TACO: 18

Perícias com Armas: rapieira, adaga, besta.

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

Línguas: Comum, élfico, anão.

Itens Mágicos: Rapieira +1, botas élficas.

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

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

Marcus já foi descrito em *Partida*, e o leitor pode consultar aquele volume se estiver precisando de maiores detalhes. Aqui, é suficiente lembrar aos Mestres que Volo pensa em si mesmo como um fora da lei rebelde e bonito, amado pelas donzelas. Como membro da família Wands, ele luta por fazer seu próprio nome, independente de sua origem nobre.

Mas sua vida se tornou muito mais complicada no momento em que uma travessura o levou ao refúgio secreto do mago insano Sabbas. Roubou um artefato de aparência interessante do estúdio do mago, e ainda escapou levando o item. Mas infelizmente o feiticeiro é vingativo. O grimório de Marcus contém diversos feitiços, incluindo *sono*, que ele saberá usar bem nesta aventura.

Marcus Wands

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

Perícias com Armas: Adaga, cajado.

Perícias Comuns: 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 Evard, pequeno globo de invulnerabilidade, assassino fantasmagórico, metamorfose*; 5º Nível (4): *lança negra (ver abaixo), criar passagens, convocar sombras, teleportação*; 6º Nível (1): *sombras*.

Este maligno mago-mercenário é um notório caçador de recompensas e assassino de aluguel. De aspecto esquelético e com olhos profundos, sempre mexendo em sua pequena barba negra, ele é conhecido por se associar com muitas forças do mal, como tanar'ri e outros demônios. Já completamente descrito em *Partida*, Felibarr permanece como um espinho no caminho dos aventureiros neste volume.

Aparte de suas atividades como assassino de aluguel, ele desenvolveu o feitiço *Lança Negra*.

LANÇA NEGRA

(Evocação)

Nível: 5

Alcance: 10 m + 10 m/nível

Componentes: V, G

Duração: Instantânea

Tempo de Execução: 7

Área de Efeito: Especial

Resistência: 1/2

É a magia preferida de Felibarr, batizada com seu sobrenome, é uma lança negra de energia pura proveniente do Plano Material Negativo. Quando conjurada, surge visivelmente dos dedos do mago, causando 1d4 pontos de dano no

alvo, por nível de conjurador. Após atingir o primeiro alvo, a lança pula para o alvo mais próximo causando metade do dano infligido anteriormente e assim prossegue, saltando de vítima em vítima sempre reduzindo a metade o dano causado até que este seja reduzido a 1 ou menos. Se apenas existir somente um alvo, a *lança negra* é descarregada no chão. Ela nunca volta para o lançador a menos que sofra o efeito de algum outro feitiço como *reverter magia*, e nunca atinge um mesmo alvo mais de uma vez.

OS MONGES NEGROS

Esta maligna sociedade secreta é composta por adoradores de três deuses do mal mortos - Bane, Bhaal e Myrkul - todos eles morreram durante as últimas décadas. A Seita dos Monges Negros foi criada a partir dos sacerdotes sobreviventes desses deuses, muitos dos quais tinham transferido sua devoção a outras divindades más, inclusive Cyric, Loviatar e Malar. Os membros desta nova seita veneram os "novos" deuses, mas também buscam o retorno dos Três Mortos. Embora possa parecer um pensamento pretensioso, o retorno de um deus morto não é sem precedentes - a ressurreição da Grande Mãe das Moonshae é o mais recente exemplo.

Os Monges Negros têm acesso a *amuletos de contradeteção*, itens mágicos que tornam a tendência do usuário exatamente o oposto do verdadeiro. Alguém Caótico Mau parecerá Ordeiro Bom quando for exposto ao efeito da magia *revelar tendência* ou alguma semelhante e por aí vai. A tendência neutra, como não tem oposto permanece neutra. Um amuleto desses pode ser muito útil para pessoas malignas enquanto pode trazer sérios problemas para pessoas boas.

NAYAL

Caótico Mau hm C8
For 13; Des 14; Con 13; Int 15; Sab 16; Car 11
Classe de Armadura: 5 (*braçadeiras de defesa*)
Movimento: 12
Pontos de Vida: 45
Número de Ataques: 1
Dano: 1d6+1 (maça)
TAC0: 16
Perícias com Armas: Clava, mangual, maça, maça-estrela.
Perícias Comuns: Forjaria, heráldica, cavalgar (cavalo), uso de cordas, história antiga, astrologia, herbalismo, ler/ escrever, religião, conhecimento arcano.
Idiomas: Comum, orc, ogro.
Itens Mágicos: *Amuleto de contradeteção*, *braçadeiras de defesa* (CA 5).
Magias: 1º Nível (3): *maldição*, *infligir ferimentos leves* (x2); 2º Nível (3): *ajuda*, *cântico*, *martelo espiritual*; 3º Nível (3): *escuridão contínua*, *causar doenças*, *pirotecnia*; 4º Nível (2): *abjurar*, *infligir*

ferimentos graves.

Nayal é um dos mais valorosos membros da ordem. Um exímio ator, ele é especialmente talentoso em representar um monge amigável, vacilante e completamente inofensivo. Ele não é tão sádico quanto seu assistente, Separ, mas ainda assim aprecia os infortúnios que cria em nome dos deuses mortos.

Quando seus superiores souberam da recompensa pela captura de Marco Volo oferecida por Sabbas, eles rapidamente descobriram a verdadeira identidade de Volo e também o seu atual itinerário. Nayal foi enviado para assumir a Casa da Grande Mãe em Berdusk, personificar o abade e capturar Marcus. Se os PJs e os monges forem todos mortos no processo, tanto melhor - mais sacrifícios em memória do deuses mortos, e mais razões para o possível retorno deles.

SEPAR

CM hm P5
For 16; Des 11; Con 15; Int 10; Sab 15; Car 8
Classe de Armadura: 6 (corselete de couro batido sob o hábito)
Movimento: 12
Pontos de Vida: 28
Número de Ataques: 1
Dano: 1D6+1 (maça, +1 pela força)
TAC0: 18
Perícias com Armas: Clava, mangual, maça.
Perícias Comuns: História local, cavalgar (cavalo), senso do clima, história antiga, ler/ escrever, religião, conhecimento arcano.
Idiomas: Comum, orc, ogro.
Itens Mágicos: *Amuleto de contradeteção*.
Magias: 1º Nível (3): *infligir ferimentos leves* (x3); 2º nível (3): *lâmina flamejante*, *martelo espiritual* (x2); 3º Nível (1): *infligir ferimentos graves*.



Nayal

A impressão sobre Separ, diante de sua frágil aparência, é enganadora - ele é em verdade bastante forte. Um homem quieto e carrancudo, que alimenta um profundo ódio contra todos aqueles que não partilham de sua fé nos deuses mortos. Essa raiva é manifestada através de uma natureza sádica que o compele a causar dor e sofrimento o tanto quanto possível. Ele é um eficiente auxiliar de Nayal, que sempre coloca a natureza violenta de Separ em cheque sempre que preciso.

A TRUPE FLORESTAL DE HEINO

Originalmente um pequeno bando de gnomos vivendo como artistas ambulantes, esta trupe ganhou reconhecimento por toda Faerûn sob a tutela do Mestre Heino, ele mesmo, um talentoso ilusionista. Desde sua formação, a trupe aceitou artistas de muitas raças diferentes. Os seguidores de Heino são individualistas que não devem lealdade a ninguém fora do bando. Eles patrocinam a causa dos necessitados e consideram a si mesmo um povo livre, desobrigado dos deveres das "pessoas comuns". Os principais membros da trupe são

apresentados abaixo, sendo Heino, o líder do grupo descrito com todas as estatísticas.

HEINO

CB gm Ilus 8

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

Classe de Armadura: 8

Movimento: 6

Pontos de Vida: 20

Número de Ataques: 1

Dano: 1D6 (espada curta)

TACO: 18

Perícias com Armas: Adaga, espada curta.

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

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

Itens Mágicos: *Varinha da ilusão, carrilhão da abertura.*

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

Heino é um gnomo amigável e, às vezes, muito alegre. Ele se considera um samaritano, ajudando os necessitados e cuidando do bem estar dos membros do seu bando como um pai zeloso. Porém, ele pode ser bastante sério, e não hesitará de usar quaisquer meios necessários para socorrer seus artistas e companheiros que estiverem em dificuldades.

Heino dedicou anos de sua vida aprendendo sua arte, enquanto viajava com seus dois irmãos atuando em números. Aproximadamente há cinco anos atrás, ele decidiu seguir seu próprio caminho, conduzindo um pequeno grupo de gnomos acrobatas e ilusionistas. Desde então, seu bando tem crescido em tamanho e influência, assim como sua reputação como mestre "showman". Ele foi há cerca de dois anos atrás, contatado pelos Harpistas, e lhes prestou um serviço naquela ocasião. Contudo, ele considera que aderir à organização limitaria a liberdade que tanto valoriza.

O Mestre deve representar Heino inicialmente, como um sujeito aparentemente superficial a princípio, pois enquanto showman ele prefere mostrar-se como uma pessoa de pouca profundidade. Mas com o progredir dos eventos, sua verdadeira personalidade e aguçada inteligência vão se tornando evidentes tal qual cresce seu interesse e envolvimento com a causa do PJs. Se os aventureiros não distorceram a verdade sobre Marcus, o Mestre pode determinar que ele e Heino começaram uma amizade, e que o gnomo persuadiu o bardo a

se endireitar.

PHILIP

CB hm B4

O mais novo membro da trupe é um bardo humano de pouca experiência mas considerável potencial. Uma de seus mais importantes papéis é manter os olhos e os ouvidos bem atentos em tavernas, estalagens, e outros lugares públicos, colhendo informações que podem ser importantes para Heino e os outros artistas. Em outras ocasiões ele é sociável, e aparentemente ingênuo. Philip dedica uma grande parte de seu tempo treinando luta, alaúde, e memorizando e compondo canções - a grande maioria melhores que as de Marcus.

INA

N gf L6

Ina é uma habilidosa prestidigitadora, contudo foram suas habilidades como ladra e espiã que salvaram a trupe em algumas ocasiões. Ela é uma gnoma forte e independente, altamente protetora para com Heino, com quem teve um romance. Hoje, apesar do romance já ter findado, Ina ainda ama Heino como um irmão. Em contrapartida, Heino ainda retém restos daquela paixão, e ambos guardam cálidas memórias de tudo o que passaram juntos.

SHAREAL

NB hf C5

Shaeral é uma clériga a serviço de Selûne, que vê a viagem com uma trupe teatral uma excelente oportunidade de servir à sua Deusa. Ela assiste Heino e os outros membros em todos os aspectos da operação da trupe, ministrando cura e outras magias quando necessário, além de ser a conselheira espiritual do grupo. Como uma típica serva de Selûne, tem opiniões mutáveis e um pouco caóticas, assim como suas vestimentas e aparência, mas ela é uma verdadeira e leal amiga da trupe. Se provarem que são indivíduos bons e fiéis, os PJs igualmente encontrarão uma amiga.

Heino

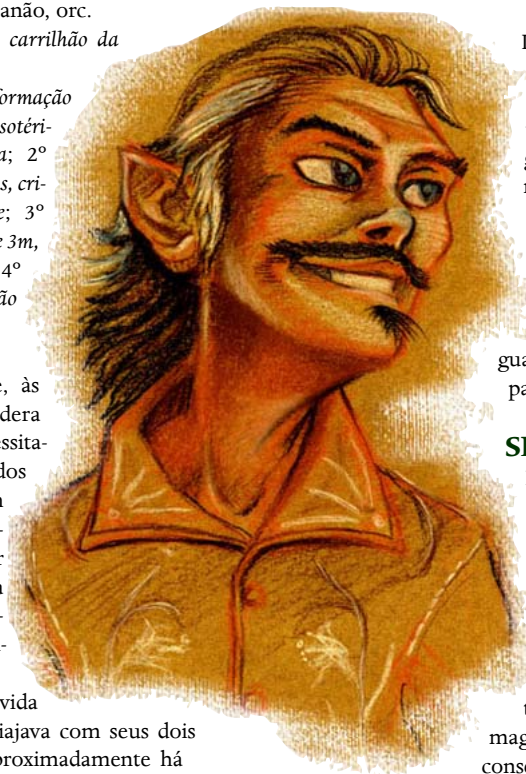
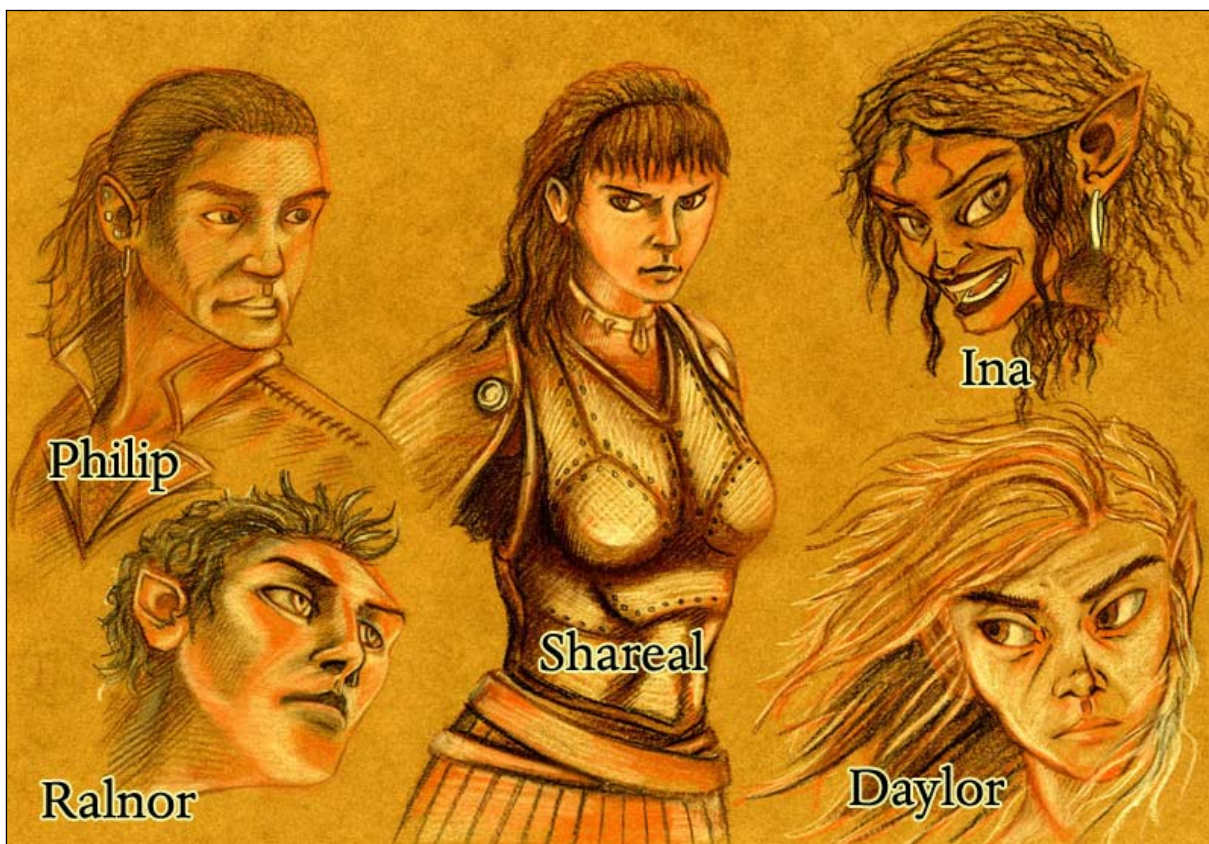


Ilustração por Charles MOS



Daylor aparenta exteriormente como sendo alegre e despreocupado, como os humanos geralmente encaram os elfos, mas alimenta um desejo secreto de se unir aos pais e viajar para Encontro Eterno. Uma motivação secreta para este desejo é o amor que nutre pela elfa selvagem e druida Aerilaya, que também voltou para Encontro Eterno. O amor que Daylor sente é percebido pelo seu irmão, mas ele acredita que os sentimentos que ele sente de volta de Ralnor são simplesmente a alegria dele pelos seus próprios sentimentos.

RALNOR

CB em G6

Ao contrario de seu irmão, Ralnor deseja permanecer nos Reinos, mas a ligação mágica que possuem mantém os dois unidos. Como os irmãos compartilham muitas emoções, Ralnor se esforça para manter em segredo do seu irmão, que ele também ama Aerilaya. Assim longe da verdade, Daylor acredita que as sensações provenientes de Ralnor sobre Aerilaya surgem da felicidade do mesmo pela alegria que vive o irmão. Em parte, a dissimulação teve sucesso porque Ralnor realmente é feliz pelo seu irmão, e nunca o desejou mal algum.

ZAN

CN (G) gm Ilus3

O ator substituto de Heino é um jovem e promissor ilusionista. Ele tem um temperamento fortemente independente, e é conhecido por agir contra a vontade de Heino, simplesmente porque assim quer fazê-lo. Apesar de sentir uma genuína afeição por seu mentor, Zan possui uma inflada opinião sobre

si mesmo e seus talentos, e acha que o treinamento de Heino é muito lento e displicente. Zan deseja se tornar um famoso ilusionista, graças aos seus efeitos flamejantes e excitantes.

LUZ ESTRELADA

NB sprite

Luz Estrelada é uma fada "aerobata" cujas excitantes exibições aéreas encantaram audiências desde a Sembia até as Terras Centrais do Ocidente. Ela é uma fada incomum, que aprecia a companhia de outras raças, embora esteja separada da sua tribo por alguns anos e ter um crescente sentimento de nostalgia. Ela é faceira e exteriormente ingênua, mas inteligente, e pode ser bastante séria.

ULWE

CN gm L8

Ulwe passou algum tempo nos calabouços da Sembia, por roubo, antes de se encontrar e juntar-se a Heino. Agora, regenerado, Ulwe faz performances como artista de fugas, se libertando de correntes, sacos, arcas trancadas, e outros dispositivos de aprisionamento. O seu talento também é de grande ajuda libertando seus companheiros de prisões e evitando contatos indesejados com a lei, embora, seus dias como ladrão tenham ficado para trás.

DARNA

CN hf L4

Esta mulher humana, exótica "dançarina cultural", faz per-

formances em vários shows somente para adultos, junto com sua serpente chultaniana, Trevor. Ela também auxilia outros artistas - em particular, Darna serve como "garota - alvo" para as exibições de arremesso de facas de Grax. Sua flexibilidade enquanto dança é legendaria, assim como o seu gosto por companhia masculina. Contudo, ela raramente mantém relacionamentos duradouros.

GRAX

CN (B) meio-orc G5

Grax é um dos mais incomuns membros do bando. Sua performance é caracterizada por sua perícia com o arremesso de facas, com armas especialmente balançadas atirando em alvos vivos e não-vivos. A exótica dançarina Darna normalmente atua como sua assistente. Embora seja um meio-orc e possua uma aparência feia, Grax tem uma alma de poeta. Relaxando entre aqueles em que confia, ele discursa longa e eloqüentemente sobre o estado do universo, a natureza dos deuses, e os caminhos da existência dos mortais. Suas canções e poemas são por vezes interpretados pela trupe, contudo Grax nunca lê suas próprias composições, pois sente que sua aparência seja por demais desagradável para uma platéia comum. Aqueles que o conhecem, sabem que Grax é um indivíduo luminoso e atencioso, que não hesitara em se sacrificar por seus amigos.

OUTROS MEMBROS DA TRUPE

Entre outros membros da trupe se incluem, "Os Fantásticos Piramidistas", seis gnomos acrobatas que se desdobram

em lutadores, se engajando em várias lutas para patronos assistirem e apostarem. Há também 15 humanos mercenários, que trabalham como guardas e 40 ou mais outros gnomos, humanos, e elfos - familiares e associados dos artistas de Heino.

A trupe viaja em uma procissão variada, de guardas caminhando, gnomos em pôneis, humanos e elfos montando cavalos, com carroças e caravanas (no estilo dos carroções-residência usados por ciganos) marchando junto. O próprio Heino vive em um espaçoso carroção-residência abarrotada com fantasias, manuscritos, suportes e outros bagulhos.

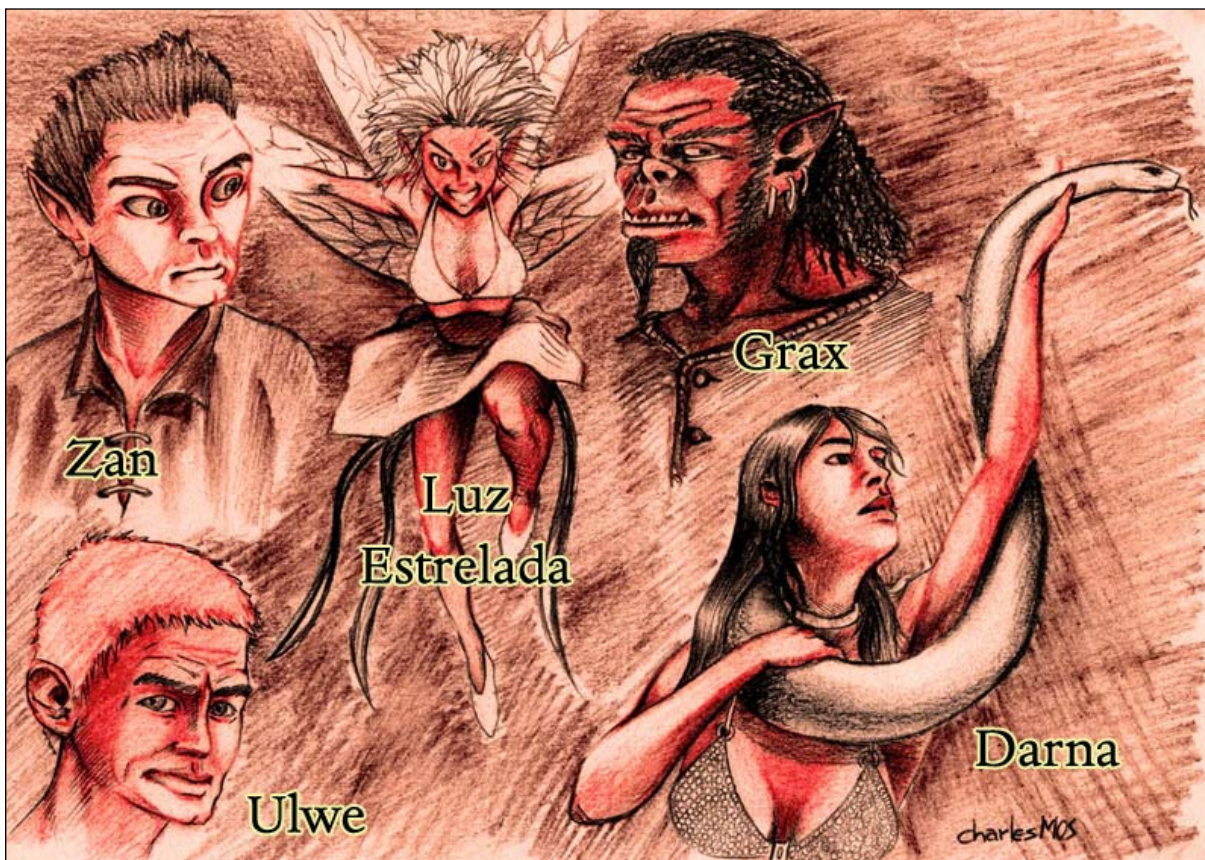


Ilustração por Charles MOS

Capítulo I

No qual nossos heróis, feridos e vitimados por ataques de diversos inimigos, viajam para o Monastério de Chauntea em Berdusk, buscando abrigo. Infelizmente para os aventureiros - e de nenhuma surpresa para o leitor - as forças do mal lançam sua maligna influência sobre o monastério, e provocam os danos de costume. Finas conservas, deliciosas iguarias, e adoráveis doces são consumidos, entretanto os efeitos posteriores provaram serem desagradáveis.

Marco Volo - Jornada começa com os PJs, supostamente guiados pelo atropelado Marco Volo (Marcus Wands), deixando a Taverna do Caminho. Eles rumam para o Sul almejando o Monastério de Chauntea, próximo de Berdusk, lugar sugerido por Maskar Wands para procurar abrigo. O mapa na página 13 indica a rota do grupo. Nenhum encontro principal interrompe a viagem, mas o Mestre é encorajado a promover encontros como desejar. Entre os incidentes satisfatórios ao longo do caminho incluem:

- Bandoleiros emboscam o grupo na estrada entre a Taverna do Caminho e as ruínas de Lança Dracônica.
- Um pequeno grupo de humanóides ou demônios ainda espreita nos arredores do agora em ruínas Castelo Lança Dracônica, e os PJs acham necessário caçá-los para resgatar alguma vítima inocente.
- Barqueiros faladores, teimosos, e desonestos cobram um alto valor para levar os PJs através do Águas Errantes. Um hábil negociador será necessário para deixar todos na distante margem oposta.
- Caravanas mercantis estão na Estrada do Comércio, entre Soubar e Scornubel. Um dos mestres de caravana tem um quebra-cabeça para o grupo de aventureiros resolver.
- Vários grupos ouviram rumores da recompensa de Sabbas por Marco, e isto os levam a atacar ou espreitar os aventureiros.

O próprio Marcus está surpreendentemente reservado após as aventuras do volume anterior. Ele está finalmente começando a responder ao comportamento generoso dos PJs para com ele, após a humilhação que sofreu do taverneiro na Taverna do Caminho. Ocasionalmente ele conversa com os personagens de um jeito mais quieto, quase respeitoso, embora ainda possa causar alguma confusão: cantando ruidosamente, ofertando jogos aos transeuntes, ou correndo atrás de lindas mulheres. Contudo, a mais moderada repreensão ou advertência dos personagens o dissuadirá facilmente de continuar com esse comportamento.

Se o Mestre preferir, pode permitir aos PJs fazerem a viagem ao monastério incólumes. No entanto se os jogadores sentirem que os personagens estão sob perigo constante, será mais fácil convencê-los a procurar abrigo no monastério, e seria muito

mais provável acreditarem na história dos monges.

OS MONGES ALEGRES

Assim que os aventureiros chegarem a Berdusk, lembre-os da sugestão de Maskar sobre uma parada no monastério de Chauntea. Se ele optarem em não fazê-lo, um monge a cavalo aparecerá. Diga aos PJs que são "esperados," e os acompanhe ao monastério. Isto pode alertar os jogadores que algo pode estar acontecendo, mas não devem dar tanta importância ao fato.

O monastério é bem conhecido nos arredores de Berdusk, e os PJs podem descobrir a direção em que fica facilmente. Ele está localizado a cerca de oito quilômetros ao norte da cidade, na extremidade do Bosque da Fronteira. Quando o grupo se aproximar do bosque, leia o seguinte:

A estrada segue subindo até um raso declive do Bosque da Fronteira. Na extremidade da floresta desdobra-se uma grande clareira de aproximadamente quarenta metros quadrados. Tudo é luxuriante e verde, com pássaros revoando e animais domésticos que vagam livremente. Vocês vêem extensos vinhedos cuidados por homens em hábitos marrons, um pomar repleto de árvores frutíferas, e várias construções externas e galpões. No centro de tudo destaca-se uma alta estrutura de pedra - uma fortificação militar que parece destoar diante do cenário tão pastoral. A medida que vocês chegam mais perto, um par de monges se aproxima, sorrindo amigavelmente.

"Bem vindos, viajantes, à Casa da Grande Mãe em Berdusk!" Declara o primeiro, um homem pequeno com um largo sorriso. "Eu sou o Abade Nayal, e este", ele continua apontando para seu companheiro, um monge alto e carrancudo, "é este, é o meu principal auxiliar, o irmão Separ. Diga olá, Separ."

"Olá," diz Separ desinteressadamente.

"Perdoem a rudeza de meu companheiro," Nayal ri. "Ele fez um voto de seriedade."

Separ não parece achar muita graça.

"Venham," diz Nayal. "Sigam-nos para a casa sagrada e desfrutem da generosidade da Grande Mãe".

Os dois monges guiam o grupo até o monastério. Uma vez lá, os cavalos são levados ao estábulo, e suas capas de viagem e casacos são levados por prestativos monges. Nayal e Separ acompanham os aventureiros para os quartos de convidados (mapa e legendas, página 15). O Mestre deve descrever aos PJs o ambiente: a pastoral e pacífica natureza do monastério e seu entorno, os sorrisos felizes nas faces dos monges que trabalham nos vinhedos e pomares e cuidam dos animais. Isto não irá despertar qualquer suspeita por parte dos jogadores, exceto se eles forem singularmente desconfiados. Encoraje os jogadores a serem entretidos e se envolverem nas artimanhas dos monges alegres: isto pode deixá-los de guarda baixa quando os habitantes do monastério mostrarem o seu lado sórdido

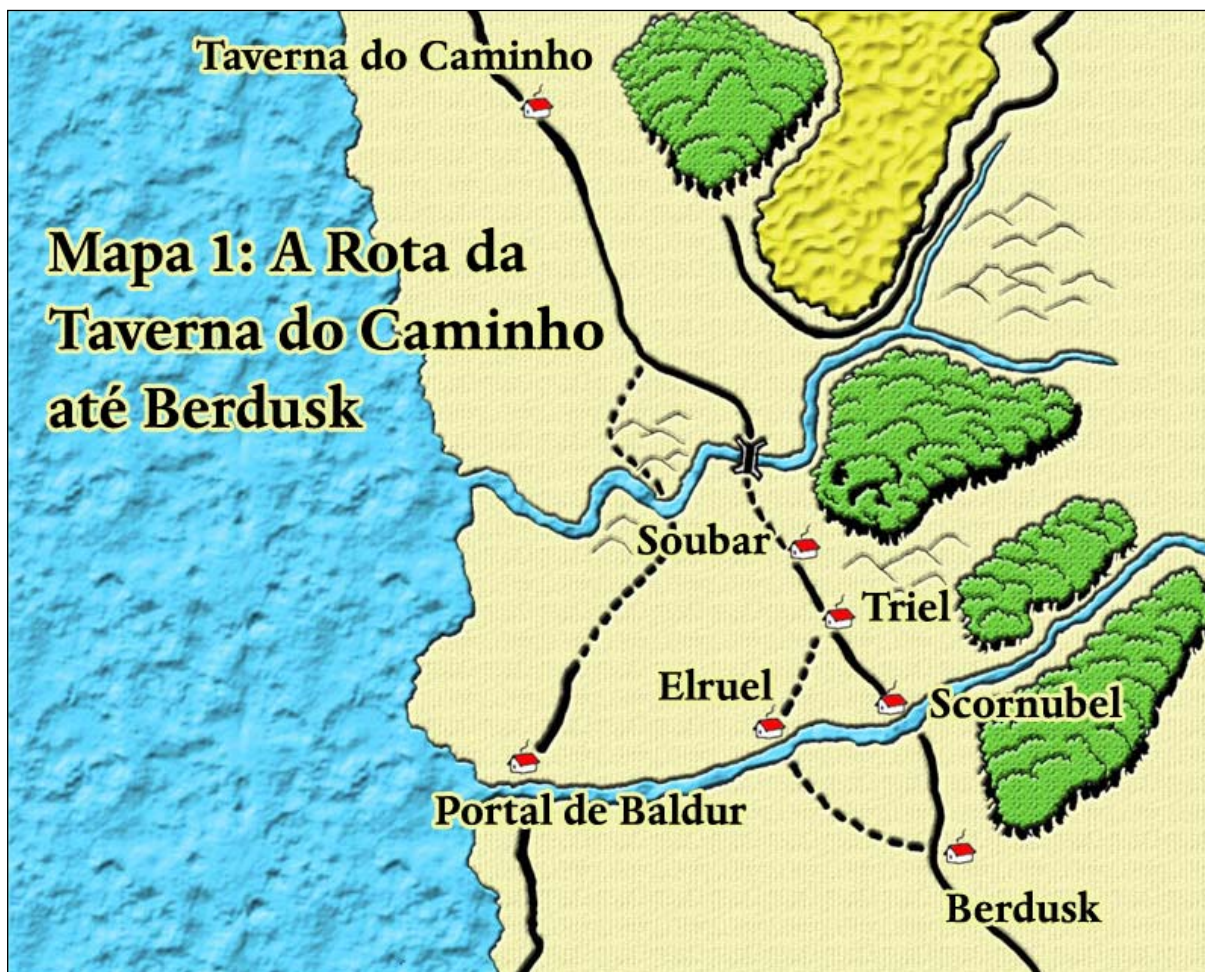


Ilustração por Charles MOS

ao cair da noite.

O QUE ESTÁ POR VIR

Como os PJs devem ter aprendido se perguntaram a qualquer habitante local, a Casa da Grande Mãe de Berdusk tem uma boa reputação, e está aqui há mais de dois séculos. Os monges são famosos por seu vinho, frutas em conservas e doces - e particularmente seu caramelo, que é conhecido até em lugares muito distantes como Calimshan e Thay. Recentemente, os monges começaram a produzir chocolate, feito a partir de açúcar e cacau importados das novas terras em Maztica. O chocolate está fazendo um grande sucesso em Cormyr e Águas Profundas, aumentando ainda mais a reputação dos monges, e enchendo os cofres da igreja. Eles também importam café de Dupar, usando-o em seus doces e consumindo-o como bebida estimulante.

Desde o começo das ações em torno de Marco Volo, contudo, as coisas mudaram um pouco no monastério. A recompensa oferecida por Sabbas atraiu a atenção dos Monges Negros, que a vêem como uma oportunidade dupla, tanto de expandir o poder da ordem, quanto de adquirir um dinheiro extra. Anteriormente, em Águas Profundas, os monges investigaram a identidade de "Marco Volo", descobrindo que este era na verdade Marcus Wands.

Utilizando-se de meios abomináveis - o suborno e o interro-

gatório por meios mágicos de certos membros da criadagem da casa dos Wands - os monges descobriram que aquele "Marco Volo" e seus companheiros de viagem passariam pela Casa da Grande Mãe em Berdusk. Com esta informação em mãos, os Monges Negros colocaram seus planos em ação.

Disfarçados como viajantes, um bando de Monges Negros visitou o monastério e facilmente dominou os pacifistas irmãos de Chauntea. Os verdadeiros monges foram presos no subsolo do monastério e substituídos por integrantes da ordem maléfica dos Monges Negros, sob a liderança do aparentemente inofensivo Nayal e o seu assistente Separ. O plano de Nayal é tranquilizar os aventureiros com um falso senso de segurança, pôr alguma droga na comida ou bebida deles, e atacá-los durante a noite, no intuito de se livrar das "pedras no caminho" - no caso, os PJs - e levar o desafortunado Marco Volo.

Nayal e Separ tomaram as devidas precauções para evitar serem detectados. Os monges nos calabouços estão fortemente guardados e seus substitutos são todos eles protegidos por *amuletos de contradetecção*. Nayal é um ator de talento, e representa com perfeição o papel de monge feliz.

A CASA DA GRANDE MÃE EM BERDUSK

Fundado há dois séculos atrás como uma fortaleza para

defender a região campestre ao redor dos ataques e pilhagem dos bandos de humanóides, a Casa da Grande Mãe se tornou com o tempo em um pacífico local de contemplação da natureza e também da graça de Chauntea. Os monges, que originalmente eram uma ordem marcial voltada para a eterna luta contra as forças da maldade e do caos, modificaram a sua missão inicial, se tornando estudiosos pacifistas, escribas, vinicultores e cozinheiros. Recentemente, eles têm usado cacau importado das terras de Maztica, e café vindo de Dupar ao oeste de Faerûn através de navios, o que têm aumentado a sua reputação como fornecedores de comidas e bebidas finas.

Os tópicos a seguir descrevem a maioria das áreas do monastério e o seu terreno. Todo o pessoal do monastério dos Irmãos de Chauntea foi substituído pelos Monges Negros. Quando um PNJ monge for utilizado na aventura, escolha um dentre os seguintes com as estatísticas apropriadas para o encontro e a força dos PJs.

Acólito (clérigo de 1º nível): Int média; Tend. NM; CA 10; MV 12; PV 6; TAC0 20; #AT 1; Dano 1d6 (maça); TM M; MO 13.

Magias: infligir ferimentos leves.

Irmão Negro (clérigo de 3º nível): Int média; Tend. NM; CA 7 (corselete de couro batido); MV 12; PV 18; TAC0 20; #AT 1; Dano 1d6 (maça); TM M; MO 14.

Magias: infligir ferimentos leves (x2), ajuda.

Padre Negro (clérigo de 5º nível): Int média; Tend. NM; CA 5 (cota de malha); MV 12; PV 24; TAC0 18; #AT 1; Dano 1d6 (maça); TM M; MO 15.

Magias: infligir ferimentos leves (x2), escuridão, ajuda, cativar, silêncio 4,5 m, causar cegueira.

1. Vinhedos

Os monges cultivam aqui um tipo de uva especial de tonalidade púrpura avermelhada, as uvas de Chauntea, que são colhidas para a produção de vinho.

2. Pomar

Aqui os monges plantam maçãs e pêras que são vendidas. Também as usam para fazer vinho, guloseimas e outros confeitados.

3. Campos de grãos

Nesses campos se cultivava lúpulo, cevada e trigo, usados na feitura de pães e massas, além da produção da famosa cerveja de Chauntea do monastério. A beterraba também é cultivada para a produção do açúcar utilizado nos doces e compotas dos monges.

4. Celeiro

Os grãos e os outros produtos colhidos são armazenados nessas construções. O café e o cacau também são aqui guardados em pequenos barris.

5. Cercado dos animais

Os irmãos criam numerosos animais: vacas e cabras para leite, as ovelhas para fornecer lã e carne, e porcos para a carne e o bacon. Os animais são mantidos em cercados fechados. Os bondosos monges têm uma grande afeição por seus animais, e

são conhecidos por chorar abertamente quando alguns de seus porcos ou cordeiros favoritos são levados para o abate.

6. Estábulos

Os cavalos de tração e os de montaria são guardados aqui, cuidados por jovens acólitos. As montarias dos PJs podem ser guardadas aqui sem nenhum custo.

7. Cozinhas externas

Estas grandes construções contêm instalações usadas pelos monges na produção e armazenagem da comida consumida pelos monges, assim como a que é vendida para os compradores externos. Os mais famosos produtos dos monges, incluem pães, rocamboles, doces de frutas, e seu caramelo cremoso - um doce macio e branco feito de açúcar e clara de ovos, geralmente saboreado com nozes. Há pouco tempo, desde que o cacau vindo de Maztica se tornou disponível em Faerûn, os monges começaram a produzir doces de chocolate, que são a sensação em muitos círculos de nobres. Eles também são responsáveis por importar grãos de café de Dupar, café esse que já conseguiu poucos, mas devotados seguidores.

8. Destilaria

Estas construções circulares contêm o vinho produzido pelas uvas que são colhidas, esmagadas, e transformadas em suco. Este suco é combinado com levedura e fermentado em grandes tonéis. O vinho tinto é produzido com o suco, sementes e cascas, enquanto que o vinho branco só utiliza o suco. Uma vez fermentado, o vinho é estocado e envelhecido em barris de carvalho antes de ser engarrafado.

Cerveja, chope, e outras bebidas também são feitas aqui, com o trigo, lúpulo, frutas e outros produtos plantados no monastério.

9. Casa de banho

Os monges fazem seus asseios diários nesta estrutura de pedra. A construção inclui câmaras individuais para banho e uma sauna com tamanho suficiente para acomodar uma dúzia de indivíduos.

10. Salão de entrada

Ao entrar na Grande Casa é necessário passar por este pequeno aposento, suas paredes são decoradas com pinturas em baixo relevo da Deusa Chauntea em suas várias atuações, como mãe, professora, protetora e defensora dos inocentes.

11. Cozinha

Os monges jantam em uma surpreendente abundância de comida. De fato, esta é uma das grandes vantagens em servir na Casa da Grande Mãe. A refeição preparada pelos monges é conhecida em toda região devido à sua perícia culinária.

12. Despensa

Vários dos suprimentos requeridos para a preparação das refeições são guardados aqui em barris, cestas, jarros, garrafas e sacos. Presuntos, lingüiças, e outros alimentos perecíveis são colocados em ganchos pendurados no teto. Café e cacau são armazenados em grandes potes. (o Mestre deve lembrar deste último fato pois será importante no decorrer da aventura.)

13. Grande salão

Mapa 2: A Casa da Grande Mãe de Berdusk



Ilustração por Enrico Tomasetti

Refeições e eventos formais tomam lugar neste vasto salão repleto de longas mesas e bancos. O abade e seu grupo comem numa mesa alta no fim do cômodo. Estátuas de Chauntea e vários santos ocupam nichos espaçados ao redor do salão.

14. Escritório

Este cômodo alto, possui pesadas janelas projetadas para permitir a máxima iluminação possível para auxiliar na transcrição e criação de iluminados manuscritos. O aposento está cheio de escrivaninhas e armários que contêm tinteiros, penas, pergaminhos e velino. Está ocupado por um Monge Negro simulando o escriba mestre, e muitos subordinados fingindo transcrever manuscritos.

15. Biblioteca

Os documentos criados no escritório são posteriormente guardados aqui, ou embarcados para outro monastério de Chauntea. A biblioteca contém vários milhares de documentos, desde simples correspondência até volumes em série sobre a história da ordem, seus fundadores, e seus heróis. Um Monge Negro está fazendo o papel de um bibliotecário normal, e ele não está familiarizado com os documentos da biblioteca.

16. Aposentos do Abade

O Abade ocupa um aposento um pouco melhor do que os outros monges, em função de suas grandes responsabilidades, mas o nível de conforto e luxo não é tão grande. Este cômodo possui um catre onde dorme o Abade, uma pequena mesa com duas cadeiras rústicas, uma escrivaninha, um armário com os hábitos cerimoniais, e um gabinete privado que é usado quando o Abade requer conversas particulares com visitantes. Nayal é quem está assumindo o papel do Abade, mas dedica a maior parte de seu tempo acompanhando os PJs ou observando-os discretamente.

17. Quartos dos Monges

Os monges comuns vivem em pequenas celas com um único catre, mesa, cadeira, e compartimento para potes. Eles devotam suas horas livres contemplando o relacionamento da humanidade para com a Mãe Chauntea, lendo histórias da Ordem, e relembando os notáveis exemplos dados pelos seus fundadores e heróis.

18. Capela

Uma estátua de alabastro da Mãe Chauntea domina o salão. Nessa manifestação, ela está representada como uma mulher madura e maternal com seus braços posicionados de maneira consoladora. O cômodo está enfileirado por bancos de madeira. E no final encontra-se o púlpito onde o Abade realiza os sermões durante as cerimônias, que ocorrem todos os dias na aurora e no crepúsculo.

19. Quartos de hóspedes

Os PJs estão acomodados aqui, em câmaras onde encontram todas as instalações necessárias para o grupo. Os monges de Chauntea são reconhecidos por oferecer aos visitantes um luxo que não reservam para si mesmos, sendo estes quartos são confortavelmente mobiliados e decorados. Os PJs dormem em camas com travesseiros de penas e amplos lençóis. O quarto inclui confortáveis cadeiras e duas mesas de madeira de lei importada, belamente trabalhadas. As janelas são estreitas,

com o formato de fendas para disparos de arqueiros, mas proporcionam uma agradável vista dos arredores.

20. Adega de vinho

O mais baixo nível do monastério só é acessível através de uma grossa e pesada porta de carvalho, com duas trancas externas e barrada por dentro e, para maior segurança, encantada com *tranca arcana*.

A despeito do anormal nível de segurança da porta, uma pessoa que entre na adega não verá nada de incomum. As paredes são cobertas por prateleiras de vinho repletas de garrafas. Uma porta secreta permite o acesso ao aposento a seguir.

21. Celas

Os monges aprisionados se encontram nessas celas. Eles são guardados por cinco Monges Negros, escolhidos pelo Mestre da lista mencionada anteriormente.

Os irmãos estão vivos, ainda que tenham sido marcados para serem sacrificados às divindades malignas assim que Marco Volo seja capturado. Se libertados, os monges de Chauntea irão ajudar os PJs a liberar o monastério dos usurpadores. Utilize as seguintes estatísticas para os monges aprisionados, e sinta-se à vontade para alterar seus números se desejar.

Irmãos (clérigo de 1º nível): Int média; Tend. CB; CA 10; MV 12; PV 4; TAC0 20; #AT 1; Dano 1d4 (arma improvisada); TM M; MO 13.

Abade Simon (clérigo de 8º nível): Int alta; Tend. CB; CA 10; MV 12; PV 32; TAC0 16; #AT 1; 1d4 (arma improvisada); TM M; MO 15.

UMA FESTA DUVIDOSA

Após os PJs tiverem tempo de descansar e refrescar a si mesmos, um jovem acólito chega, convocando os aventureiros para o jantar. Uma vez que eles entrarem no Grande Salão, leia o seguinte:

O salão está iluminado por castiçais e tochas, e repleto de muito barulho e festança. Os monges com certeza estão apreciando o banquete, bebendo vinho e cerveja, cantando e brincando com rouquidão e deleitando-se sobre o pernil e as carnes de faisão e boi.

"Bem vindos amigos!" Berrou o Abade Nayal na grande mesa, festejando com seus irmãos no salão principal. "Esta noite é especial - nós estamos celebrando uma excepcional colheita de uvas! Juntem-se a nós!"

Aos PJs que se juntarem à festa são servidos muitos tipos de pratos - frango, bife, porco, lingüiça, frutas e saladas, e muito outros. Todas as iguarias têm um excelente sabor e aparência. Os personagens são ofertados com sucos, cerveja, vinho, e outras bebidas (mas não café - contudo, o Mestre não deve chamar a atenção quanto a isso). Tudo foi habilmente drogado para fazer com que os PJs durmam pesadamente mais tarde.

O Mestre deve ser cuidadoso para não levantar suspeitas por parte dos jogadores, e fazer da festa uma excelente oportunidade para explorar diversas situações de interpretação. Deixe os monges perguntarem aos PJs sobre suas aventuras, e os per-

sonagens descreverem suas façanhas. Os monges podem chamar os aventureiros para cantar alegres canções, contar piadas, ou soltar algum boato com informações úteis. Depois de tudo, o DM deve anotar o quanto consumiu na festa cada personagem. Aqueles que beberam e comeram mais do que outros terão muito mais dificuldade para despertar mais tarde.

A exceção será Marcus, que estará quieto, remexendo sem interesse na comida. Se alguém lhe perguntar o porque de seu comportamento, ele apenas dirá que não esta se sentindo muito bem - nada sério o bastante para exigir alguma atenção, mas somente que ele não está com muita fome. Para a informação dos Mestres, ele está completamente desanimado frente aos acontecimentos, e começou a suspeitar que sua antiga vida está voltando para caçá-lo. Marcus tem se sentido envergonhado pelos PJs terem que agir seu favor para corrigir seus erros, e se sente tão infeliz que não pode compartilhar a alegria e a festança em sua volta.

Ele está determinado a compensar os PJs e até começa a pensar num modo de consertar tudo e revelar sua verdadeira identidade. Veja a seção a seguir para mais detalhes sobre as ações de Marcus depois do banquete.

Finalmente, os ares da festa começam a arrefecer, e Noyal confia aos PJs que os monges irão levantar cedo pela manhã para realizar os rituais do amanhecer. Informe aos jogadores que alguns dos personagens estão se sentindo muito cansados (para aqueles que comeram e beberam bastante as drogas estão começando a fazer efeito). Sugira que já é tempo de todos se retirarem para cama para passar a noite.

TARDE DA NOITE...

Certos eventos irão definitivamente, tomar lugar durante a noite, mas detalhes de outros incidentes - e qualquer coisa que se suceder depois - podem ter uma grande variedade de possibilidades. Os tópicos a seguir iniciarão o Mestre de um guia geral das conseqüências das diferentes decisões dos jogadores. Flexibilidade e adaptabilidade são encorajadas em resposta às atitudes dos jogadores, mas o Mestre precisará manter o rumo das ações no plano principal.

A comida e a bebida servida ao grupo foi drogada com um sonífero de efeito lento e gradual, que colocará os PJs em sono profundo. Os monges consideram que todos os personagens estão drogados, mas tomam cuidados para deixar Marcus vivo, então não utilizaram nenhum veneno fatal. Além do mais, uma droga mortal é mais fácil de ser percebida por indivíduos

experientes, e, finalmente - em detrimento de qualquer outra razão - Separ em sua loucura sádica, se reserva o maligno prazer de esmagar pessoalmente os personagens.

Cada um dos PJs precisa fazer um teste de resistência contra veneno, com uma penalidade baseada na quantidade de comida e bebida ingerida durante a festa. Se o personagem consumiu muito (como quatro ou mais drinques, um frango inteiro, dois ou três bifês de carne) a penalidade será de -6. Se o consumo foi moderado (dois ou três drinques, metade de um frango, ou um bife) a penalidade será de -4. Se o consumo foi pouco (um drink ou menos, uma coxa de frango, ou alguns vegetais) a penalidade será de -2. O Mestre deve realizar a jogada dos PJs evitando levantar suspeitas por partes de jogadores desconfiados, rolando os dados para cada um individualmente.

Aqueles que falharem no teste irão adormecer rapidamente uma vez que a droga faça efeito. Eles terão bastante tempo para se despir, mas cairão inconscientes. Eles não terão o direito a uma jogada para despertar quando o "esquadrão" de Monges Negros invadir os aposentos.

Se o grupo decidir deixar membros fazendo turnos de vigia, estes indivíduos deverão fazer jogadas de proteção, mas o Mestre deve deixar os jogadores fazerem as jogadas. Se falharem, os personagens de guarda sentirão extrema dificuldade em manter-se de pé, por mais esforço que façam. Como sempre, se algum jogador apresentar uma justificativa lógica e convincente para que não aconteça o planejado, o Mestre deve modificar as penalidades para se adequar às circunstâncias descritas.

MARCUS FAZ SUAS MOVIMENTAÇÕES

Aqueles que não comeram ou beberam nada, ou o fizeram muito pouco, não terão necessidade de fazer uma jogada de proteção.

Isto inclui Marcus, que está nervoso com a situação e suspeita que os monges estão aprontando alguma coisa. Em princípio, sua desconfiança é simplesmente um reflexo do remorso contra o qual ele está lutando. Ele se sente culpado porque os PJs arriscam a vida por sua causa, compartilham sua camaradagem, e ainda assim ele esconde segredos deles. Suas razões estão erradas, mas seu receio em relação aos monges, todavia, irá se provar justificado.

Quando o grupo se retira para seus aposentos, Marcus decide ir se deitar como todos fizeram. Após um breve intervalo, fica evidente que a agitação interior que lhe vitima não o deixará dormir, então ele decide sair e explorar o monastério. Se algum PJ se mantiver desperto em vigia, Marcus irá confi-



Separ

Ilustração por Charles MOS

denciar que "há algo estranho aqui", e sugere que explorem juntos. Se o PJ de guarda falhar na jogada ou se todos estiverem adormecidos, Marcus tentará despertá-los. Quando se provar inútil tentar fazê-lo, ele saberá que definitivamente alguma coisa está errada.

A experiência de Marcus como bardo, e na sua vida de intrigas e segredos da família Wands deram a ele um bom conhecimento sobre venenos e seus antídotos. Ele observou que os monges beberam o café primeiro, e sabe que ele pode neutralizar certas drogas soníferas. Com este pensamento em mente, ele pega seu florete e a adaga, e sai apressadamente do quarto. Ele retornará depois, em um momento oportuno.

Se algum PJ acompanhar Marcus, o jovem tentará explicar suas razões e instigará seu companheiro a segui-lo. Assim, ficará a cargo do Mestre trazê-los de volta a cena no momento apropriado.

O ATAQUE DO MONGES LOUCOS

Nayal e os monges esperaram um par de horas para ter certeza de que os PJs estão dormindo profundamente, e assim poderem entrar no quarto com suas intenções assassinas. Se a porta estiver trancada ou barrada, os invasores entrarão por uma porta secreta que os PJs "convenientemente" deixaram de notar.

Os monges estão procurando por Marcus, o qual eles querem capturar vivo. Contudo, eles não sabem que o próprio deixou o quarto momentos antes deles chegarem.

Nayal e Separ lideram o ataque, acompanhados de dois Monges Negros por PJ, com o níveis devidamente escolhidos pelo Mestre nas estatísticas já citadas. Os monges estão armados com bordões, e esperam simplesmente massacrar os personagens até a morte com porradas. Aqueles que beberam e comeram pouco terão que resistir a apenas uma rodada antes que possam lutar e não sofrerão nenhuma penalidade. Os que estão drogados terão que suportar 1D4+1 rodadas de ataque antes que possam despertar para defenderem-se. E mesmo despertos, estarão letárgicos e sofrerão uma penalidade nos ataques igual a que sofreram na jogada de proteção contra veneno. O Mestre pode dar aos monges um bônus para acertar os drogados, de valor igual à da penalidade que os afetaram (por exemplo: um PJ com -2 de penalidade dará +2 a todos os monges para acertá-lo).

Como a maioria dos personagens estará drogada, e conseqüentemente vestindo trajes de dormir (ou seja, CA 10), o grupo se encontrará em uma situação bastante perigosa. Se por acaso os PJs parecerem estar vencendo, mais monges surgirão para reforçar o time de Nayal.

Quando as coisas estiverem realmente pretas para o grupo, uma ajuda inesperada aparece - para o provável espanto dos personagens - na pessoa de Marco Volo.

MARCUS PARA O RESGATE

Marcus retorna com uma pequena sacola de sementes de café quando ele vê os monges atacando os aventureiros drogados. Então ele conjura duas magias *sono* nos monges, saca suas armas, e vai a luta.

Alguns PJs podem ser obrigados a fazerem o teste de

resistência contra as magia de *sono*, mas o Mestre deve assumir que a maioria dos monges falhou em suas jogadas, deixando Nayal e Separ de repente em desvantagem numérica. Os dois imediatamente irão fugir, junto com qualquer outro monge que tenha resistido ao efeito da magia. Marcus entrará correndo no quarto e fechará com força a porta.

Neste ponto, os que estiverem conscientes devem amarrar ou despachar os monges adormecidos. Marcus tira sua sacola com as sementes de café e manda cada um dos personagens drogados a mastigarem-nas. O café vai contrapor o efeito do veneno dos monges (um fato que os PJs se lembrarão muito bem em qualquer aventura futura). Em poucas rodadas o grupo estará de volta com toda a sua força.

Neste íterim, é claro, Nayal e Separ estão mobilizando reforços para um ataque total. Mas, uma variedade de eventos pode acontecer a seguir com os jogadores: eles podem fugir do monastério e serem forçados a lutar para abrir caminho na fuga; podem fortificar a sala que se encontram e aguardar o ataque dos Monges Negros; ou podem "deduzir" que os verdadeiros monges de Chauntea estão aprisionados em algum lugar, e procurar eles pelo monastério na intenção de libertá-los.

Devido às diversas rotas de fuga do monastério que os PJs podem tomar, detalhes da ação subsequente estão a cargo do Mestre. Use o mapa da página 13 para fazer um trilha das ações no monastério. O grupo pode capturar um ou mais monges sobreviventes. Se interrogados, os monges começam a proferir invocações aos seus Deuses Mortos. Mais cedo ou mais tarde, eles irão falar de um benfeitor anônimo da ordem que ofereceu uma considerável recompensa pela captura de um Volothamp Geddarm. Foi dito aos monges que o Volothamp está atualmente viajando sob o nome de "Marco Volo". Isto é tudo o que eles sabem - mais interrogatório não revelara nada mais. PJs que estão familiarizados com a vida na cidade de Águas Profundas, vão saber de rumores sobre um tal de Volothamp, e vão pensar que os monges fizeram confusão a respeito das duas identidades.

Somente Nayal e Separ sabem que Sabbas é quem ofereceu a recompensa, e o Mestre não deve permitir que os dois sejam capturados. Se os personagens contarem a história sobre Volothamp, Marcus começará a suspeitar que Sabbas está realmente ciente da existência dele, o que significa que sua artimanha saiu pela culatra. Mas resolve não contar toda a verdade para o grupo por enquanto, apesar de tudo.

Se os PJs escaparem do monastério sem libertar os irmãos da Chauntea aprisionados, o Mestre pode decidir que os Monges Negros mataram os prisioneiros, e jogaram a culpa nos aventureiros. Isto tornará a vida em Cormyr muito mais complicada, com ramificações que podem ser determinadas pelo Mestre.

Capítulo 2

No qual, tendo escapado do perverso ardil dos Monges Negros, nosso valente bando encontra selvagens gnolls e oficiais burocratas, e será difícil determinar qual grupo é mais terrível. Num lance de boa sorte, nossos personagens encontram a Trupe Florestal de Heino, um bando itinerante de cantores, dançarinos, acrobatas, comediantes e dramaturgos, que com desprendimento ajuda-os a se libertar de uma situação arriscada. Muitos dos segredos de Marcus Wands são finalmente revelados. Heino, um gnomo de bom coração e um gracioso anfitrião, compartilha sua receita secreta de lebre selvagem assada.

U próximo trecho dessa jornada leva o grupo de Berdusk para Asbravn, de lá para Iriaebor e Easting. Deste ponto, a rota está livre para os jogadores. Se eles planejarem entrar por Cormyr pelo leste, passando pelos Picos da Tempestade, terão que pegar a Estrada Alta para Proskur. Outra caminho que podem optar é atravessar o vale do rio Tun, deixando de lado Cormyr por completo. Se isso acontecer, o Mestre deve informar que a chuva tornou o terreno pantanoso impossível de atravessar. Se eles decidirem embarcar em uma balsa para navegar sobre o Lago dos Dragões, eles terão que seguir pela Estrada dos Mercadores para Priapurl, Eversult, e de lá por Ilipur ou Pros. Neste caso, o grupo irá aportar em Suzail, onde o Encontro C vai tomar lugar.

Os eventos neste capítulo vão ocorrer não importando qual rota os PJs escolham, ou mesmo se os jogadores resolverem seguir um caminho completamente diferente. Eles estão listados em ordem, com uma legenda que mostra os lugares onde acontecerão, que estão presentes no mapa da rota. O Mestre pode sentir-se livre para alterar os encontros ou adicionar novos.

A. UM ATAQUE DOS GNOLLS

(na Estrada do Crepúsculo entre Asbravn e Iriaebor)

Mercadores e viajantes na estrada podem alertar os PJs sobre um bando de gnolls atormentando os incautos. Perto do anoitecer, quando o grupo fazer acampamento para a noite, um bando de gnolls ataca numa emboscada. O ataque é precedido de uma chuva de flechas, quando os gnolls e seu líder, Grralix, saem das moitas.

Grralix, Líder do bando: Int Média; Tend. LM; CA 5; MV 12; DV 3+3; PV 24; TAC0 17 (+1 devido ao nunchaku); #AT 2; Dano 1d4 (nunchaku); AE: Desarmar; TM M; MO 12.

Gnolls (12): Int Baixa; Tend. CM; CA 5; MV 9; DV 2; PV 15; TAC0 19; #AT 1; Dano 2d4; TM G; MO 11.

Este encontro irá ser um pouco diferente da maioria das brigas com monstros, já que Grralix se considera um tanto sofisticado.

Depois que o combate durar várias rodadas, Grralix repentinamente para e fala em comum, de uma maneira surpreendentemente erudita, sobre algo que o grupo está carregando.

Pode ser um artigo de vestuário ("Ó céus! Isto é seda?"), uma arma ("Desculpem a interrupção, mas vocês estão cientes que este machado tem o traço magnífico dos artesões anões?"), alguma coisa da carga ("Esperem um momento! Esta é uma garrafa de Arabellan'66?"), ou algo similar. Ele ordenará que seus gnolls parem de lutar e oferece se retirar em troca do item. Se os PJs concordarem, Grralix irá cumprir sua palavra e partirá alegremente, agradecendo ao grupo pela generosidade e comentando o seu bom gosto. Se recusarem, Grralix encolherá os ombros e a batalha recomeçará.

B. MARCUS CONFESSA

(em Iriaebor ou Easting)

Desde que começou a jornada, o lado imprudente de Marcus foi aos poucos se desfazendo. Vendo a perícia e bravura de seus companheiros e a boa vontade em defendê-lo, mesmo que não gostem tanto assim dele, fez com que Marcus sentisse tanto culpa, quanto insegurança. A luta com os monges convenceu que alguém o quer morto, ou coisa pior. Se um monge foi persuadido a falar, ele agora suspeita de quem possa ser. Marcus se convence que irá precisar de todos os amigos que puder encontrar.

Ao longo da estrada, Marcus finalmente decide esclarecer as coisas - um pouco, pelo menos. Se os jogadores são muito astutos, esta "revelação" poderá não trazer nada de novo, e o Mestre deverá improvisar adequadamente. Leia ou interprete o seguinte.

Marcus olha para vocês com uma expressão nervosa. "Eu tenho uma confissão para fazer," ele diz finalmente. "Meu nome não é Marco Volo. É Marcus Wands. Eu sou o neto de Maskar Wands de Águas Profundas. Por vários anos no passado eu vaguei por Faerûn, tentando ignorar o fato de que era um Wands. Agora, eu acho que alguém me quer morto. Alguém que pensa que sou Volothamp Geddam."

Ele suspira e continua. "Acho que meu passado desregrado me alcançou e vejo que arrastei vocês para esta confusão. Esta tem sido a história de minha vida."

Marcus não está confiante suficientemente no grupo para admitir o roubo do *Olho do Dragão Rei*. Se perguntado se sabe de algum inimigo específico que o queria morto, ele alegrará ignorância, dizendo que precisa de maiores informações para ter certeza.

Se o grupo decidir por conta própria esclarecer as coisas, e admitir que já sabiam disto há muito tempo, Marcus ficará a princípio chateado, depois entenderá que seu avô estava novamente zelando pelo seu bem-estar. Depois que Philip, o Bardo, encontra o contrato de Sabbas, mais tarde na aventura, a identidade do inimigo de Marcus ficará óbvia para todos.

C. UM OFICIAL ESQUELÉTICO

(Suzail ou Iriaebor)

Os funcionários de Cormyr são conhecidos pela sua eficiência e perfeição. Rumores já chegaram sobre um infame ladrão, conhecido como "Volothamp", "Marcus" ou "Marco", e seu bando de cortadores de garganta, responsáveis por atos de furto e o saque ao monastério de Chauntea e possível assassinato dos monges. Felizmente para o grupo, os detalhes de suas aparências são incompletos, mas eles são suficientes para aumentar as suspeitas de todos os oficiais cormyrianos de fronteira obedientes a lei.

Quando o grupo chega a Cormyr, eles irão entrar em Tyrluk se estiverem viajando pela terra, ou Suzail se forem pelo mar. Na fronteira, eles irão imediatamente se submeter a uma inspeção no posto de alfândega. Leia os seguintes parágrafos.

O oficial da alfândega é um homem magricelo, de nariz pontudo, trajando uma túnica púrpura e dourada. Ele olha para vocês com uma cara de quem comeu algo muito azedo.

"Bem," ele começa, "vocês têm algo a declarar?"

O propósito deste encontro é dar aos PJs uma complicação burocrática, uma batalha em que suas espadas e encantos poderão se mostrar inúteis ou até mesmo piorarem a situação. Será necessário a efetiva interpretação.

O grupo poderá ter várias opções. Se perguntarem exatamente o que constituem "os bens que devem ser declarados", o oficial irá suspirar profundamente e dizer a seguinte fala decorada, pronunciando as palavras rapidamente e quase fazer pausas para tomar fôlego.

"Itens a declarar," diz ele com um olhar fulminante, "são todos os bens, produtos, itens, objetos, plantas, animais, indivíduos, e outras miudezas que podem colocar em perigo os indivíduos, nobres, oficiais, ou a paz geral da nação de Cormyr, ou aqueles itens cujo valor seja tão alto que seus possuidores esperam considerável lucro ou ganho pelo ato de transportá-los em segurança através das fronteiras soberanas da nação de Cormyr. Tal segurança é considerada um serviço oferecido pelos cidadãos de Cormyr e pelo governo do bom Rei Azoun IV, a quem os deuses concedam boa saúde e vida longa, e os referidos itens estão sujeitos as taxas, tarifas e tributos considerados apropriados pelos oficiais de fronteira de sua Majestade, além de outras taxas, tarifas, penhores, tributos et cetera, que possam ser aplicados por outros oficiais legitimamente designados."

Se os PJs decidirem declarar alguma coisa, o oficial os fará preencher uma pilha de formulários em pergaminhos descrevendo os itens, suas quantidades, valor e se eles pretendem vendê-los ou trocá-los.

Se algum PJ tentar esconder alguma coisa, o oficial ordenará a alguns guardas para revistar os personagens e seus pertences. Possivelmente os guardas irão encontrar o tubo de pergaminho de Maskar Wands que contém a carta para Lorde Mourngrym e a *varinha das maravilhas*. Como é óbvio que se trata de um documento oficial, os cormyrianos não abrirão o tubo, mas isto certamente irá levantar suas suspeitas. Se o tubo for encontrado, Marcus irá ver e perguntar sobre o selo da família Wands, finalmente forçando o grupo a admitir que trabalham para seu avô. (Pode ser que isto já tenha sido revelado

anteriormente. Neste caso o Mestre irá ter que adaptar a interpretação a esta situação).

O grupo também será interrogado sobre seu itinerário em Cormyr, já que o oficial acha os aventureiros "muito suspeitos". Na mente do funcionário, o grupo pode estar planejando destronar o governo, impor tratados políticos ou possivelmente escrever um livro de ficção, coisa que ele considera muito radical.

O oficial irá finalmente sacar um pergaminho e sua pena e cuidadosamente assinar uma nota descrevendo a carga, incluindo o valor da tarifa, de 27 PO, 9 PP, e 6 PC. Se os PJs pagarem esta quantia, serão liberados para prosseguir. O oficial também passará uma mensagem por uma *bola de cristal* para os Dragões Púrpuras, sugerindo que investiguem os PJs e suas intenções.

D. UMA VÍTIMA DE CRUELDADE

(deixando Suzail ou Tyrluk)

Quando o grupo deixa seu primeiro destino, eles encontram a seguinte situação.

Na estrada que sai da cidade vocês vêem um único gnomo perseguidos por muitos humanos. Eles atiram pedras e gritam alto para ele: "Volte para onde veio!" "Dê o fora de nossa cidade, gnomo!" e outras frases similares.

O grupo provavelmente irá intervir. Caso não o façam, Marcus irá pedir para que intervenham. Se os PJs ainda assim recusarem, Marcus calvagará rápido para frente e irá até o meio do povo furioso.

Se o grupo atacar, os humanos fugirão após uma única rodada de combates.

Atacantes (Humanos de nível 0): Int Média; Tend. N; CA 10; MV 12; DV 1; PV 2; TAC0 20; #AT 1; Dano 1d4 (pedras e armas improvisadas); TM M; MO 9.

Enquanto o grupo ataca, o gnomo pula em um arbusto e foge antes que o grupo possa tentar falar com ele. O grupo irá provavelmente reclamar da falta de gratidão do gnomo, e proceder seu caminho na estrada.

O gnomo é Zan, aprendiz de Heino (ver Elenco de Personagens); ele irá se mostrar novamente em um encontro futuro. A Trupe Florestal de Heino está viajando um pouco atrás do grupo. Se algum dos personagens olhar para trás em sua rota, poderá ver as carroças ao longe na estrada, mas estarão muito distantes para serem identificadas.

E. O ATAQUE DOS DRAGÕES PÚRPURAS

(qualquer local)

Depois de receber uma notícia sobre um bando suspeito de "assassinos" e "rufiões" liderados por "Marco Volo", o desconfiado oficial no Encontro C mandou uma mensagem aos Dragões Púrpuras sobre o paradeiro dos aventureiros. Assim que o grupo se aproxima de um pequeno povoado, eles verão o seguinte.

À frente vocês vêem um esquadrão de cavaleiros. Eles estão vestidos em armadura e sobre ela existe uma roupa que exhibe o brasão dos Dragões Púrpuras de Cormyr.

"Parem, em nome do Rei Azoun!", comanda o líder dos cavaleiros. "Nós somos os Dragões Púrpuras do Rei e falamos em seu nome! Vocês estão requisitados para um interrogatório!"

O grupo pode parar, fugir ou preparar-se para lutar. Se fugirem, Dragões Púrpuras a pé aparecem atrás deles, bloqueando a estrada.

Se ficarem ou lutarem, os Dragões Púrpuras se aproximarão e o oficial avisará que o grupo deverá baixar suas armas ou serão aprisionados. Tente construir alguma tensão antes que a situação degenera para um combate: se o grupo avançar ou atacar antes que Heino chegue, permita que eles lutem e possivelmente atinjam alguns dos Dragões, mas não deixe que estes morram. A última coisa que o grupo precisa é de mais culpas de crimes neste momento.

Se o grupo permitir que os Dragões se aproximem, o oficial irá perguntar a todos pelos seus nomes, onde estiveram e se conhecem o monastério de Chauntea em Berdusk, além do nome de vários ladrões de quem os membros do grupo nunca ouviram falar. Enquanto o interrogatório continua, oficial cada vez mais se convence que o grupo deve ser culpado de algo, mas de quê ele ainda não sabe. À medida que o interrogatório sem fim continua, o grupo começa a suar.

Neste momento, leia o seguinte.

De trás, vocês ouvem um chamado amistoso:

"Aí estão vocês! Estivemos procurando por vocês por toda a parte!"

Quando vocês olham, podem ver uma pequena caravana de carroças puxadas por cavalos chegando mais perto. Guardas humanos vestidos em armaduras andam ao lado dos carroções pintados, e muitos gnomos montados em pôneis acompanham a caravana. Um dos gnomos, vocês reconhecem: é aquele que salvaram dos humanos que o queriam apedrejar. O que fala é um gnomo barbado de olhos brilhantes vestido em roupas coloridas. ele leva seu pônei à frente e fala com o líder dos Dragões Púrpuras.

"Não ouça estes tolos, capitão!", ele fala.

"Eles estão conosco. Provavelmente devem ter dito a vocês que são viajantes comuns. Tudo isso porque estão transtornados por terem se perdido de nós no caminho de volta a Wheloon."

O comandante dos Dragões Púrpuras parece confuso e um pouco desapontado. "Eles estão com vocês?", ele pergunta. "Mas quem são vocês?"

O gnomo pula da sela e se inclina em uma saudação exagerada. "Heino é o meu nome - Heino, o Conjurador, líder da Trupe Florestal de Heino. Nós somos um bando de artistas viajantes - cantores de canções, dançarinos de danças, intérpretes de histórias, tragédias, comédias, tragédias cômicas, comédias trágicas, óperas, operetas e todos os divertimentos assemelhados. Nós somos ilusionistas, acrobatas, conjurados, poetas épicos e..."

O comandante Dragão Púrpura levanta uma mão. "Já sei," ele diz, "E estes...", ele dá uma pausa olhando para vocês com uma expressão duvidosa, "...estes elementos são parte de sua trupe?"

Heino balança a cabeça positivamente, "São sim, há alguns meses - são guardas, assistentes, em fim, fazem de tudo. Não que esteja muito contente com o trabalho deles, mas são meus empregados." Ele remexe em uma mochila na lateral de seu pônei e retira um documento de veludo fechado com um impressionante selo. "observe - eles estão listados em nosso documento de viajantes". O oficial dá uma rápida olhada no documento e seus lábios se movem enquanto tenta lê-lo. "Bem..." , ele diz, "parece que está tudo em ordem..."

"Muito bem então," diz Heino, tomando o documento de veludo de volta e o fechando. Ele mexe em sua bolsa e retira um punhado de moedas. "Nós sentimos terrivelmente por este incômodo, capitão", diz, entregando as moedas para o atordoado comandante Dragão Púrpura. "Talvez isto ajude como uma indenização por ter ouvido as asneiras de meus empregados."

Heino vira-se para vocês. "Agora entrem no vagão, meus indolentes amigos. Alguém arrume alguns cavalos para eles. Eu tenho muito trabalho para vocês."

A menos que os personagens sejam completamente idiotas - coisa não inteiramente impossível - eles irão subir a bordo das carroças. Se não, Marcus pedirá para que façam. Se continuarem recusando, o comandante Dragão Púrpura olhará desconfiado e sugerirá que se unam aos seus "amigos". Finalmente, os personagens serão persuadidos a se juntarem a Heino e seus artistas.

NA ESTRADA COM HEINO

Uma vez que os personagens estão a bordo dos carroções, os Dragões Púrpuras partem, mas não sem antes darem algumas olhadas para trás. Agora os PJs podem conversar com Heino e sua gente.

Heino explica que Zan contou a ele sobre a ajuda que o grupo deu a ele, e que a trupe estava pensando o que ele e Zan poderiam fazer para recompensar os PJs. Quando viram que os aventureiros tinham problemas com os Dragões Púrpuras, Heino decidiu intervir em seu benefício. Heino não conta ao grupo que conferiu com encantos de *revelar tendência* para saber se eles eram o tipo "certo" de pessoas para se ajudar.

Os personagens podem contar a Heino sobre sua situação se desejarem, ou podem criar alguma história que julgarem mais adequada. Em todo o caso, Heino dirá ao grupo que irá comandar uma apresentação para Lorde Mourngrym do Vale das Sombras, e que pelo caminho parará a noite para fazer algumas apresentações. Já que seus destinos são idênticos, Heino sugere que os aventureiros viajem com ele para evitar novas suspeitas por parte dos Dragões Púrpuras, que tem olhos em todos os lugares.

O desdobramento da aventura a partir daqui depende da decisão dos PJs em aceitarem a oferta de Heino. Se não puderem ser persuadidos a acompanhar a trupe, permita que viajem ao Vale das Sombras por conta própria, tendo alguns encontros apropriados pelo caminho. O confronto final com Felibarr Lançanegra tomará lugar no final da aventura, como está previsto.

Considerando que os PJs acompanharam Heino, eles irão acampar com a trupe aquela noite e jantar a especialidade de Heino: lebre assada com cebolas e manjeriço.

Capítulo 3

No qual nossos heróis, agora na companhia de Heino e seus nobres artistas, viajam por Cormyr, evitando as atenções indesejadas dos Dragões Púrpuras e atuando para um público que os apreciam. Os cardápios das várias tavernas e estalagens são exemplares, um melhor do que o outro.

Este capítulo prossegue em de um modo menos linear do que as outras partes da aventura. Os PJs acompanhados do bando de Heino agem como artistas em vários locais através de Cormyr.

Uma série de encontros ocorre durante as apresentações da trupe. Estes encontros são detalhados de maneira geral abaixo. O Mestre pode pular alguns destes encontros se quiser correr, ou utilizá-los na ordem que lhe parecer apropriada. O Mestre pode livremente adicionar ou subtrair detalhes do material apresentado, mudar particularidades, ou ignorar completamente alguns destes incidentes específicos. Entretanto, pelo menos algumas destas situações devem ser jogadas, particularmente a descoberta de que Sabbas estipulou um contrato para a captura de Marcus. Os locais dos encontros irão depender da rota de viagem do grupo, que podem ser determinada pelos jogadores ou pelo Mestre, no papel de Heino, o gnomo. O mapa na página 23 mostra o cenário.

PERFORMANCES

Estalagens, tavernas, e locais abertos existem em abundância em Cormyr, assim como anfiteatros, festivais, mesas de banquetes, e casa de nobres e mercadores prósperos, que podem pagar pelo serviço de menestréis viajantes e artistas. Todos estes locais são adequados para se fazer um espetáculo noturno.

Heino e seu bando ganham a vida atuando nestes locais. Enquanto os personagens estiverem acompanhando Heino podem ajudar em suas apresentações ou mesmo se apresentarem, caso tenham talentos apropriados.. O próprio Marcus poderá tocar e cantar para o público algumas vezes, e até mesmo tocar algumas músicas decentes.

O Mestre irá encontrar guias úteis para interpretar estas apresentações no Capítulo Oito do *Livro dos Bardos*. Lá podem ser encontradas informações sobre locais de espetáculo, tamanho da platéia, o sucesso relativo da apresentação e sobre o pagamento.

O suplemento de aventuras *Cormyr* oferece detalhes de muitas cidades, incluindo mapas e informações sobre cada povoado e sua sociedade. Este produto é particularmente útil para o Mestre, já que provê informações e guias sobre as maiores cidades de Cormyr e sobre o tipo de recepção que terão em cada uma delas.

Em alguns casos, os PJs simplesmente observarão como as brincadeiras de Heino podem ser divertidas. Heino se apresenta em cada ato com muitos floreios e cerimônia: "... e agora, senhoras e senhores, um dos melhores artistas de Faerûn... um cantor cuja habilidade e paixão reduziram o imperador de Kara-Tur às lágrimas... cujas canções são lendárias até mesmo

para os menestréis elfos da distante Encontro Eterno..." e por aí vai. Como mestre de cerimônias, Heino apresenta pequenas ilusões, mas nunca deixa que suas demonstrações roubem a atenção dos demais membros do grupo.

Os artistas de Heino apresentam-se cada um em suas especialidades. Philip, o Bardo, canta sobre aventuras épicas de amor e guerra, Ina faz malabarismo com bolas, adagas e objetos entregues pela platéia, e para terminar, faz o malabarismo vendada. Daylor e Ralnor executam fantásticos truques de arco e flecha, e Zan faz seu próprio número de conjuração e ilusão, porém é conhecido por superestimar suas capacidades nesta ocasião. Luz Estrelada, a sprite, impressiona a platéia com complexas manobras aéreas, criando intrincados padrões e nós no ar, sempre carregando tochas ou deixando rastros cintilantes de *fogo de fadas*, lançado sobre ela por Heino. Ulwe escapa de algemas, correntes, sacos, arcas trancadas e aparelhos semelhantes, e Grax, o meio-orc arremessa facas. Ao fim da noite, Darna, depois que se pede à platéia mais jovem que se retire, começa o seu espetáculo sensual. Outros membros da trupe, como os Piramidistas gnomos, apresentam-se em disputas de luta-livre e outros entretenimentos similares.

Além da variedade de números, a trupe interpreta seu repertório usando uma eclética seleção de acessórios, fantasias e cenários. As peças encenadas incluem comédias, sempre oferecendo um pouco de humor pastelão, tragédias que terminam com alguém morrendo, e várias peças baseadas em histórias interessantes que, quando interpretadas, não transmitem um retrato fiel do que se passou. Entre estas últimas estão "O Romance de Tristan e Robyn", a estória do povo das Moonshae e sua guerra contra a Fera e outros inimigos; "A Morte do Rei Zaor," sobre o assassinato do Rei de Encontro Eterno e da mágoa da Rainha, "A Saga de Drizzt," sobre o famoso drow renegado e muitas outras.

Se estiverem muito envolvidos, os PJs podem participar como artistas, ajudando com música ou conjurando, cantando no coral, atuando em papéis secundários, como alvo para o atirador de facas e por aí vai. Eles podem até figurar como uma atração principal. Os detalhes ficam a cargo do Mestre, que pode misturar e combinar estas apresentações para conseguir o máximo de diversão para todos os jogadores.

A PLATÉIA FICA IRRITADA

A platéia fica inexplicavelmente hostil e atinge os artistas com comida, canecas de cerveja e outras coisas. Os PJs podem ajudar a trupe de Heino a escapar desta situação difícil, ou atacar e começar uma briga. Bardos e personagens mais racionais poderão ganhar pontos de experiência ao neutralizar a situação sem o uso da violência.

INTOLERÂNCIA

O ódio racial mostra novamente sua face horrível na forma de agitadores antignomos que aparecem em um espetáculo gri-

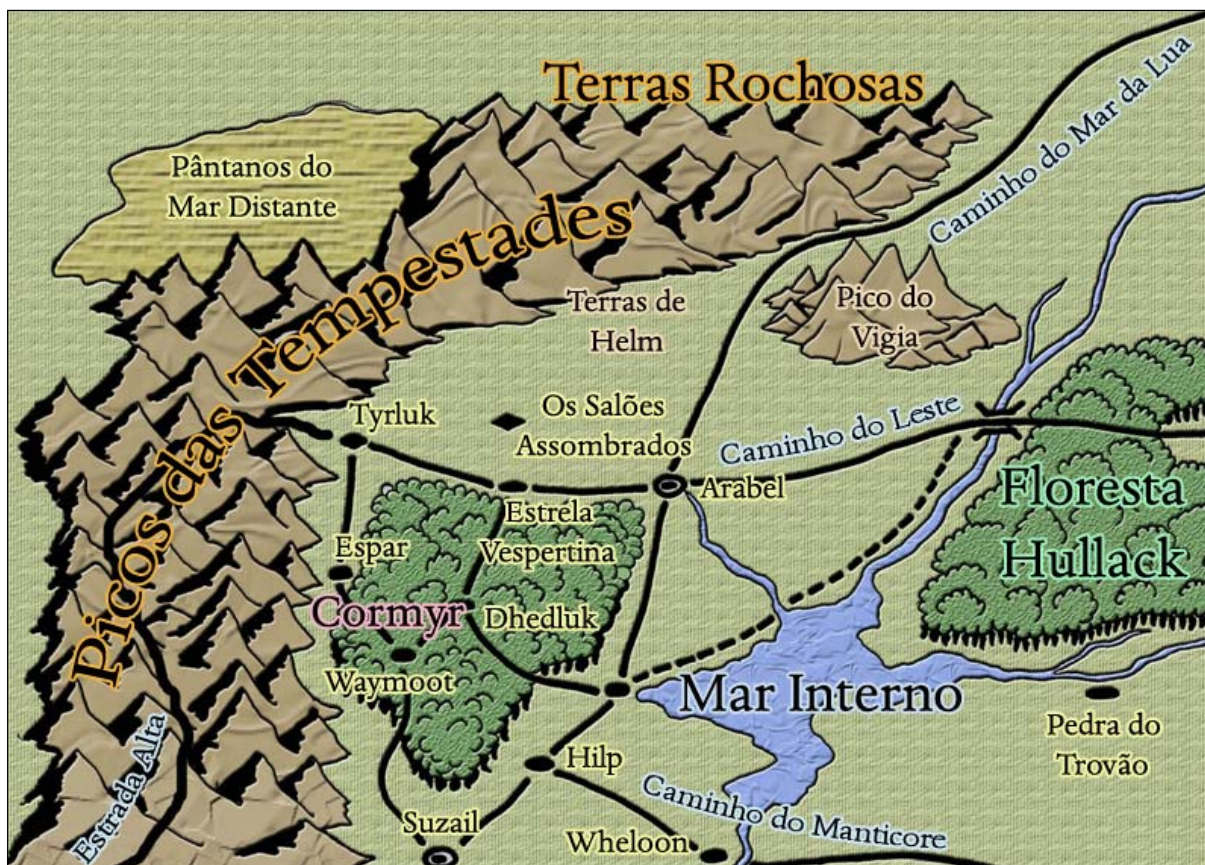


Ilustração por Charles MOS

tando ofensas e exigindo que os gnomos (como de praxe) "voltem para o lugar a que pertencem." Os PJs podem lançar mão da violência para ajudar o povo de Heino a se defender, ou usar sua eloquência para humilhar os intolerantes, colocando a multidão contra eles, ou forçá-los a ir embora.

O meio-orc Grax pode ser outro alvo de preconceito, com moradores bradando contra a "escória orc" e possivelmente até iniciando atos de violência. Como descrito em Elenco de Personagens, Grax é um indivíduo pacífico e sensível, que prefere fugir a lutar, podendo então os aventureiros se encontrar na posição de terem que defendê-lo.

UM PATRONO AMOROSO

Um PJ ou membro da trupe como Darna está atuando quando um patrono (ou patronesa no caso de um PJ ou PNJ do sexo masculino) embriagado(a) é dominado(a) por instintos amorosos e avança sobre o artista. Se um PJ aparecer e escutar o patrono para fora, ou ajudar o membro da trupe, ele ou ela terá feito um amigo(a). Se as coisas correrem bem, um romance poderá surgir.

UMA PLATÉIA AMISTOSA

A platéia é excepcionalmente generosa e presenteia os artistas com duas vezes mais do que o pagamento normal. O único problema reside que a multidão superentusiasmada insiste em "mais um bis", esticando a noite até mais tarde.

UM PATRONO NOBRE

Um(a) nobre amigoso(a) está impressionado(a) pela trupe e a convida para uma festa privada em sua mansão. Isto pode resultar em mais um pagamento, ou pode ser apenas uma noite entediante entre nobres chatos. De qualquer forma, o(a) nobre é um potencial patrono (ou patronesa) e amigo(a) dos PJs, que pode ser encontrado alguma vez no futuro.

UM EMPREGADOR GANANCIOSO

Um taverneiro ou patrono exige uma participação nos lucros da trupe e insistirá em taxá-los pesadamente por toda comida e bebidas consumidas.

ZAN EM PROBLEMAS

O aprendiz de Heino, Zan, tenta lançar um feitiço além de suas habilidades e termina destruindo algo ou começando um incêndio; ou ele cria uma ilusão aterrorizante que leva pânico a platéia.

ESBARRANDO COM A LEI

Os Dragões Púrpuras ainda estão no encalço de "Marco Volo" e seus "cúmplices". Como os personagens estão em Cormyr, podem aparecer esquadrões de Dragões rondando, fazendo

perguntas e interrogando pessoas. O objetivo principal deste incidente é tornar os PJs nervosos. Entretanto os Dragões não serão detectados a menos que os personagens sejam completamente incompetentes em permanecerem ocultos.

A MÃO DE SABBAS

Sabbas e os demais agentes que perseguem o grupo não o esquecerem. O astuto mago e seu cúmplice, Felibarr, têm contatos por Cormyr, e a boa recompensa oferecida por Sabbas atraiu assassinos e malfeitores. Até mesmo o Zentharrim ouviu falar da grande recompensa, e a achou interessante.

Não importando a causa, outro assassino se mostrará, pretendendo levar Marcus vivo ou morto. A identidade do assassino fica por conta do Mestre - pode ser algum personagem como Eregul ou Flama do *Cenário de Campanha dos Reinos Esquecidos*, 2ª edição; Mourn, o drow, de *Elfos de Encontro Eterno*, ou alguém inventado pelo Mestre. O assassino deve ser bom o suficiente para representar uma séria ameaça ao grupo. Ele ou ela deve tentar liquidar Marcus discretamente - ganhando sua confiança, e então colocando sonífero em seu vinho - ou simplesmente escondendo-se no quarto de Marcus para enfiar uma faca entre suas costelas. Se capturado, o assassino dirá somente que alguém ofereceu uma grande quantia de dinheiro pela morte ou captura de Marcus. Nada mais poderá ser determinado, independente da pressão que seja feita - assassinos são conhecidos por ficar de boca calada.

UMA SPRITE APAIXONADA

Luz Estrelada, a sprite, esta afastada de seu povo por um bom tempo e sente falta de companhia. Um dos PJs do sexo masculino pode ficar atraído por ela, mas a sprite considera que o tamanho dele representa um problema. Luz Estrelada consegue uma quantidade de uma *poção da diminuição* suficiente para reduzir o PJ até o seu tamanho. Se o PJ parecer interessado, Luz Estrelada pedirá para que ele beba a poção; se ele estiver relutante, ela não hesitará em colocá-la em uma bebida. De qualquer forma, o PJ será reduzido de tamanho por 7 + 1d4 turnos, deixando Luz Estrelada livre para qualquer investida romântica, caso consiga seduzir o aventureiro.

Em outra alternativa, Luz Estrelada pode inverter os papéis e tomar uma *poção do crescimento gigante*, que a deixará do mesmo tamanho do objeto de sua afeição. Qualquer que seja a sua escolha, Luz estrelada estará apaixonada pelo PJ por um bom tempo, e pode periodicamente aparecer durante futuras aventuras.

O CASAMENTO ARRUINADO

Um nobre ou mercador próspero contrata a trupe para atuar durante o casamento de sua filha. O pagamento é bom, e o nobre é amistoso e extrovertido. Infelizmente, as coisas vão começar a piorar.

O Mestre pode criar quantos desastres desejar - imagine um casamento onde tudo dá errado. Os possíveis acidentes incluem:

- A noiva odeia o noivo. Este é um casamento político sem sentimentos verdadeiros, e ela gasta todo o seu tempo tentando

dar o fora, mesmo que para isso chegue a ponto de dizer que realmente ama um dos PJs.

- Um rival pelo amor da noiva chega com um bando de capangas e desafia o noivo para um duelo. Os PJs e atores podem ser pegos na confusão que irá se formar.
- Os convidados do casal de noivos bebem tanto que de repente irrompe uma luta no meio da festa.
- O nobre é um muquirana, deduzindo "gastos" do pagamento acertado originalmente com a trupe.
- Luz Estrelada apresenta seu número de rotina com as tochas e acidentalmente coloca fogo no salão.
- Um convidado covarde ao por os olhos em Grax, começa a gritar "Ataque de orcs!", causando uma comoção e possivelmente um tumulto.
- O noivo fica bêbado e dá em cima de Darna ou uma PJ do sexo feminino, causando um conflito com o pai do noivo.
- Os Dragões Púrpuras continuam procurando por Marcus e pelos PJs.

UMA TERRÍVEL NOTÍCIA

Este encontro deve ser o último dos que acontecem em Cormyr e irá resultar na partida imediata do bando para a Terra dos Vales. Ele tomará lugar no norte ou próximo do norte de Cormyr, assim a trupe de Heino poderá deixar o país rapidamente.

Heino não tem ficado parado ou ignorante sobre a condição do grupo de Marcus. Ele enviou seu melhor agente, Philip, o Bardo, para procurar evidências. Depois de uma pesquisa exaustiva e perigosa, Philip obteve uma cópia do contrato de Sabbas sobre Marcus.

Um noite, enquanto a trupe acampa, Zan se aproxima dos personagens e diz que Heino requisita a suas presenças em seu carroção. Quando eles chegarem, leia o seguinte.

O interior do carroção de Heino é escuro, cheio de fantasias, acessórios e tralhas. Heino está sentado em uma mesa com Philip, o Bardo, e suas faces estão iluminadas por uma vela gotejante.

"Bem vindos," Heino diz. Sua voz parece estar mais séria do que das outras vezes. "Temo que tenha más notícias para vocês. Por favor, sentem-se."

Vocês sentam-se na mesa e Zan passa diante uma garrafa de vinho.

"Philip," diz Heino, "por favor leia o documento que você encontrou."

Philip, olhando tão sério quanto a voz de Heino soa, abre um pergaminho e começa a ler.

"Atenção aventureiros independentes, caçadores de recompensas e investigadores. Fiquem cientes que o criminoso Volothamp Geddarm, conhecido pelas alcunhas de "Marco Volo" e "Marcus Wands", ofendeu gravemente o honorável mago Sabbas, tanto que este exige agora uma reparação. Estejam cientes que Sabbas, por meio desta, oferece a quan-

tia de 10.000..."

Philip faz uma pausa. "Aqui, a quantia de 10.000 foi riscada e por cima foi escrito 20.000", ele fala, continuando em seguida. "Vinte mil dragões de Águas Profundas pela captura ou morte de Volothamp e a entrega deste, ou de seus restos mortais, para o mago Sabbas ou seus agentes."

Philip faz uma pausa novamente. "Aqui existe um adendo escrito com uma letra diferente", ele diz. "Está escrito: o tal "Marco Volo" está viajando com uma companhia de artistas errantes liderados por um conhecido como Heino, o Gnomo."

Heino fala calmamente. "Eu acho que isto nos obriga a deixar Cormyr imediatamente. Philip, fale com os outros. Nós tomaremos a Trilha da Flecha de Pedra em direção ao norte e evitaremos Tilverton.", ele olha para vocês. "Não se preocupem. Nós nos arranjaremos quando chegarmos ao Vale das Sombras."

O acampamento irrompe na agitação dos membros da trupe se preparando para partir. Marcus irá reagir mal às notícias e será vago caso os PJs o questionem sobre esta situação. Algumas horas depois, quando a trupe viaja ao longo da Trilha da Flecha de Pedra, Marcus finalmente confessará tudo. Quando ele fizer isto, leia ou adapte o seguinte texto.

"Eu pensei que era um ladino perfeito", Marcus diz tristemente. "Eu queria vagar livre, vivendo como um ladrão, cantando para os nobres, seduzindo lindas mulheres e tornando-me famoso através do continente. Pelos Deuses! Como fui tolo.

Há cerca de um ano atrás, eu soube que um mago chamado Sabbas tinha reaparecido em Faerûn depois de estar ausente durante anos. Depois de subornar alguns informantes, eu descobri a localização de uma mansão que ele alugou nas cercanias de Selgaunt. Eu a arrombei e peguei algo - um tipo de varinha ou cajado - que parecia valiosa. Havia um tipo de gárgula, um guardião de Sabbas, que veio atrás de mim, mas eu consegui fugir.

Escapei, mas estava amedrontado. Eu achava que Sabbas poderia descobrir quem eu era e ir atrás de mim. então escrevi uma carta dizendo a Sabbas que havia sido Volothamp Geddark que havia roubado a varinha. Eu sabia que a maioria dos magos odeia Volo desde que ele tentou publicar segredos arcanos há alguns anos atrás. Pelos Deuses! Eu sinto muito, mas estou em pânico.

Eu usei um encanto de ocultar item de um pergaminho que roubei do meu avô e escondi a varinha na Floresta das Aranhas, ao sul do Vale das Sombras. Eu pensava em voltar até lá quando as coisas estivessem mais frias e vender a varinha para alguém.

Meses se passaram e ninguém veio atrás de mim. Eu comecei a achar que tudo estava seguro afinal. Foi quando vocês me ofereceram este trabalho e achei por bem pegá-lo e acompanhá-los até a Floresta das Aranhas e então pegar a varinha."

Marcus suspira pesadamente. "Agora vejo que minha artimanha saiu pela culatra. Sim...Sabbas acha que Volothamp roubou a varinha e nisso eu tive sucesso." Ele range os dentes e continua. "Mas agora ele acha que eu sou Volothamp! Deve ser por causa do pseudônimo idiota que

eu uso. Eu o adotei para soar parecido como o apelido de Geddark - achava que as mulheres iriam se interessar mais por mim com este nome....

Meu avô estava certo, eu sou um vagabundo sem valor. Eu nunca tive consideração por ninguém além de mim. Mas vocês me ajudaram e lutaram por mim... E o que eu fiz em troca? Eu coloquei vocês em problemas, dei prejuízos ao meu avô, coloquei em perigo Heino e seus amigos. Pelas mãos de Chauntea! Sou até responsável pelo destino daqueles monges..."

Marcus se sente um miserável e nem toda a simpatia do mundo poderia retirar a nuvem negra que paira sobre seu coração.

"O que nós vamos fazer agora?" ele pergunta calmamente. "O que vamos fazer?"

E agora? A trupe continua na estrada em direção aos Vales e ao capítulo final de *Jornada*.

Capítulo 4

No qual a angústia persegue nossos heróis! Marcus Wands, quando toda a magnitude de seus feitos é revelada, está inconsolável, e nossos valentes viajantes devem descobrir uma solução para seu dilema. Com o fim de sua jornada a vista, entretanto, os aventureiros e seus amigos devem enfrentar outra armadilha mortal - e felizmente - livrar o mundo de Felibarr Lançanegra. Comida e bebida são raras, mas suficientes.

O grupo deixa Cormyr sem incidentes, sob a cobertura da escuridão noturna, e o caminho para o Vale das Sombras torna-se claro. Entretanto o contrato de Sabbas ainda está de pé e, com a recompensa aumentada, ainda mais assassinos e outros malfeitores serão atraídos. Antes que possam descansar, os PJs devem enfrentar um velho inimigo: o mago Felibarr Lança Negra.

FELIBARR NA TRILHA

O maligno Felibarr Lançanegra não esteve parado desde o último encontro com os aventureiros. Ele perdeu a trilha deles quando derrotaram seus agentes próximo da Taverna do Caminho, mas vem os procurando diligentemente desde então.

Sua crescente irritação e frustração o levaram a pedir a Sabbas que aumentasse sua recompensa de 15.000 para 30.000 peças de ouro. Com este incentivo, Felibarr redobrou seus esforços. Finalmente chegaram aos seus ouvidos rumores de que um grupo semelhante à descrição dos aventureiros estaria acompanhado uma trupe de artistas viajantes em Cormyr.

Investigações posteriores o levaram a descobrir a rota da trupe. Com um grupo de seguidores reforçado, Felibarr agora está no caminho certo. Sabendo que a trupe de Heino está rumando para o Vale das Sombras, Felibarr havia armado uma emboscada no Caminho do Mar da Lua. Porém quando seus batedores informaram que Heino estava tomando a Trilha da Flecha de Pedra, ele deslocou a emboscada para interceptar os aventureiros nas profundezas dos Ermos das Terras Rochosas.

Os PJs irão estar atentos para um ataque, mas Felibarr planeja com cuidado suas ações. A Trilha da Flecha de Pedra é muito mais acidentada que o movimentado Caminho do Mar da Lua, e irá consumir do grupo de três a cinco dias de viagem até alcançar a Atalho das Sombras, de onde poderão vislumbrar o final de sua jornada. Nas colinas próximas aos Picos do Trovão, Felibarr e seus aliados aparecem.

À distância vocês podem ver os majestosos Picos do Trovão, tingidos de branco aqui e ali pela neve. Um vento gélido desce das montanhas alcançando seus corpos, mesmo com estes envoltos em mantos e capuzes. Nuvens cinzentas anunciam chuva.

Duas figuras sombrias emergem de uma rocha à frente. Cada uma está armada com um arco longo. Quando se aproximam vocês percebem que são orcs ou meio orcs, armados com cotas de malha escuras.

"Alto!", grita um deles. "Nós queremos conversar!"

Se o grupo parar conversar, leia o seguinte. Se atacarem, vá imediatamente para O Ajuste de Contas.

Vocês vêem outras figuras atrás de rochas próximas. Não é possível identificar se são orcs, humanos ou outros humanoides. Vocês ouvem o barulho de cascos e um cavalo se adianta na direção de vocês. Montado nele está o odioso Felibarr Lançanegra.

Surpreendentemente ele sorri; mas é um sorriso frio como o gelo. "Saudações!", ele declara. "Tive medo de que nós não nos encontrássemos novamente. Nosso último encontro foi tão estimulante que tinha que achá-los para dar meus parabéns."

Ele salta da sela suavemente. "Eu me dispondo a conversar com vocês porque não tenho um grande desejo em matá-los. Não que não fosse apreciar isto, mas porque isto me desviaria do meu verdadeiro propósito". Ele dá uma pausa e fixa um olhar sério sobre Marcus. "Vocês estão na companhia de um certo indivíduo que se chama "Marco Volo". Vocês podem estar interessados em saber que o seu verdadeiro nome é Marcus Wands, um dos mais mimados e arrogantes dentre os jovens nobres de Águas Profundas. Ele também se denomina "Volothamp Geddarm" e já causou a um certo indivíduo poderoso uma grande quantidade de problemas.

"Vejam só", ele murmura, enquanto olha para a ponta de seus dedos, em um ar afetado de desinteresse. "Ele roubou algo. Algo que não lhe pertencia. Vocês estão protegendo um ladrão comum e desprezível. Será que fazendo isto vocês são realmente pessoas melhores do que ele?"

Felibarr encara vocês com um olhar de desdém. "Vocês acham que eu sou mal? Estou apenas terminando o trabalho da guarda de Águas Profundas. Eu poderia matá-los todos e ninguém me culparia por isto. Mas eu sou um homem razoável, a despeito do que possa parecer. Entreguem-me Volo - ou seja lá como ele se chama e lhes darei em troca 5.000 peças de ouro. Entreguem-me e podem seguir seu caminho."

Ele sorri novamente. "Eu estou certo que vocês compreendem meu ponto de vista, amigos. O que dizem então? Entreguem o ladrãozinho para mim e ganhem algum dinheiro com isso."

Se os PJs entregarem Marcus a Felibarr, a aventura acaba aqui e esqueça a continuação, *Marco Volo - Chegada*. Heino e sua trupe ficarão horrorizados com o comportamento covarde dos personagens, e Maskar Wands irá ter um interesse pessoal em fazer o grupo pagar por este ato. De qualquer forma, os personagens que confiarem em Felibarr serão expulsos do carroção de Heino. E Lançanegra não tem a intenção de pagar os PJs uma vez que já estiver com Marcus.

Se os personagens fizerem a coisa sensata - isto é, rejeitar a proposta mentirosa de Felibarr - leia o seguinte em voz alta.



Ilustração por Charles MOS

Felibarr joga sua cabeça para trás em uma gargalhada. "Como eu esperava", ele diz. "Ladrões tendem a se ajudar. Eu estava procurando mesmo por isto - existem contas a ajustar desde aquele dia em Águas Profundas. Bem, à batalha, meus amigos. Eu vou adorar saquear seus corpos."

O AJUSTE DE CONTAS

A luta com o exército particular de Felibarr deverá ser dura, já que tanto Felibarr quanto os PJs agora têm aliados. Felibarr lidera os mercenários e seus perversos companheiros; e a Trupe Florestal de Heino irá estar do lado dos PJs. Fugir não é uma opção, já que os carroções de Heino e seus cavalos bloqueiam a estrada. Tentar dar a volta com os carroções seria um terrível erro, já que permitiria a Felibarr atacar sem resistência.

A trupe de Heino, leal até o fim, irá lutar lado a lado com os PJs. Alguns dos asseclas de Felibarr irão lutar contra o povo de Heino, com estas ações fazendo parte do pano de fundo da luta - o Mestre deverá dizer aos jogadores como esta parte da batalha está se desenrolando.

É claro que Felibarr está mais interessado em Marcus e nos personagens. Esta parte da luta deve ser jogada em detalhes, colocando Felibarr e as seguintes forças contra os PJs.

Mercenários Orcs

Felibarr contratou cerca de 30 mercenários orcs e meio-orcs. Metade destes irá lutar contra os PJs, enquanto a outra metade lutará contra as forças de Heino.

Mercenários Orcs (30): Int Média; Tend. LM; CA 6; MV 9; DV 1; PV 6; TAC0 19; #AT 1; Dano 2d4 (espada larga) ou 1d6 (arco longo); TM M; MO 12.

Humanos Malignos

Alguns dos companheiros humanos de Felibarr se uniram nesta missão, esperando uma participação nos lucros e alguma pilhagem. Os PJs irão lutar contra vários indivíduos, alguns dos quais montados. O Mestre poderá escolher entre os seguintes, os mais adequados para desafiar o grupo de personagens.

Nosk (Guerreiro de 6º. Nível): Int Baixa; Tend. CM; CA 4; MV 12; PV 48; TAC0 15 (+3 devido à arma); #AT 1; Dano 2d4 +3 (espada larga +3) ou 1d6 (arco longo); TM M; MO 15.

Nosk é um mercenário perverso, que há trabalhou com Felibarr em várias ocasiões. Ele está falido e precisa do dinheiro, então lutará ferozmente.

Khaza (Guerreira de 5º. Nível): Int Média; Tend. LM; CA 5 (cota de malha -2); MV 12; PV 30; TAC0 16; #AT 1; Dano 1d8 (espada longa), 1d6 (lança de cavalaria leve) ou 1d4 (besta); TM M; MO 16.

Khaza era uma guerreira do deserto de Anauroch. Ela é uma cavaleira habilidosa, capaz de atirar sua besta sem penalidades por estar montada. Ela é impiedosa e aprecia torturar suas presas dando a elas uma esperança de fuga, para então acabar com elas.

Druhzalar (Mago de 6º Nível): Int Gênio; Tend. CN (M); CA 8 (*braceletes de classe de armadura 8*); MV 12; PV 15; TAC0 19; #AT 2; Dano 1d6 (*cajado*); TM M; MO 15.

Magias: *mísseis mágicos (x3), sono, névoa, a flecha ácida e Melf, bola de fogo, imobilizar pessoas.*

Um mago renegado que trabalhou com os eruditos do Forte da Vela, Druhzalar caiu em desgraça ao roubar um jovem escriba. Hoje, ele é um alcoólatra que pega qualquer trabalho que consegue. Felibarr sabe que ele pode se manter sóbrio apenas o suficiente para dar conta das tarefas que lhe são confiadas.

Maglad (Mago de 5º Nível): Int Excepcional; Tend. LM; CA 10; MV 12; PV 15; TAC0 19; #AT 1; Dano 1d4 (*adaga*); TM M; MO 14.

Magias: *mísseis mágicos (x2), sono, névoa, força fantasmagórica, criação fantasmagórica, raio de enfraquecimento, relâmpago.*

Maglad é um associado de Sabbas, mandado para ajudar Felibarr a perseguir Marcus. Ele é frio e calculista, mas nunca desnecessariamente cruel, preferindo liquidar logo seus oponentes e ir direto aos que interessa. Ele irá apressar Felibarr para que ele elimine os PJs o mais rápido possível. Ele é prático e pragmático, e irá se render se as coisas parecerem sem saída. Ele irá barganhar pela sua vida, oferecendo contar o que sabe sobre Sabbas, incluindo o fato de que o item roubado por Marcus é um poderoso artefato extraplanar conhecido como o *Olho do Dragão Rei*.

Voruna (Clériga de 6º Nível): Int Média; Tend. LM; CA 5 (*armadura de escama e escudo*); MV 12; PV 33; TAC0 18;

#AT 1; Dano 1d4 (*chicote*); TM M; MO 13.

Magias: *infligir ferimentos leves, maldição, medo, imobilizar pessoas, martelo espiritual, tropeço, convocar relâmpagos, convocar insetos.*

Voruna serve Loviatar, a Donzela da Dor, e agora trabalha para Felibarr exclusivamente para gerar agonia entre os inimigos de sua deusa. Ela planeja doar sua parte no contrato para seu templo. Sua maneira de infligir dor é bem metódica - Loviatar é mais lisonjeada se sua vítima sofrer antes de morrer. Ela usa habilidade de toque de dor se a oportunidade aparecer, mas prefere aguardar e conjurar *infligir ferimentos leves* em seus inimigos. O Mestre pode determinar se o tempo está nublado o suficiente para que Voruna use seu encanto de *convocar relâmpagos*.

Como muitos padres de Loviatar, ela tem uma grande tolerância a dor, e não será desencorajada se sofrer ferimentos sérios. Ela pode resistir a um extenso interrogatório sem revelar nenhuma informação.

Skarr (Ladrão de 8º Nível): Int Alta; Tend. CM; CA 7; MV 12; PV 30; TAC0 17; #AT 1; Dano 1d6 (*rapiera ou arco longo*); TM M; MO 15.

Skarr é uma aquisição recente ao terrível bando de Felibarr, unindo-se ao bando em Tilverton depois de ouvir que poderia ganhar um dinheiro com o serviço. Felibarr não confia nele, e tem uma boa razão para isto, pois Skarr planeja roubar tudo que puder e fugir. Entretanto, ele lutará bem.

Rau'Triel Luen (Drow, Maga de 10º Nível): Int Gênio; Tend. CM; CA 1 (*manto da proteção +5, anel de proteção +4, -*



Ilustração por Charles MOS

1 devido a Destreza); MV 12; PV 26; TAC0 11; #AT 1; Dano 1d6+3 (*cajado golpeador*); TM M; MO 17.

Magias: *misséis mágicos (x2)*, *escudo*, *patas de aranha*, *cegueira*, *escuridão 4,5 m*, *invisibilidade*, *teia*, *vôo*, *lufada de vento*, *convocar criaturas I*, *medo*, *tempestade glacial*, *névoa mortal*, *teleportação*.

Uma das várias "admiradoras" de Felibarr, a drow maga Rau'Triel Luen juntou-se a seu grupo na simples esperança de causar alguma desordem. Se Felibarr for morto, e Rau'Triel escapar (ela irá guardar seu encanto de *teleportação* para tais eventualidades), ela irá jurar vingança contra os PJs e poderá, se o Mestre desejar, mostrar-se em aventuras futuras como uma adversária recorrente.

AS CONSEQÜÊNCIAS

Depois da batalha, Felibarr Lançanegra não será mais um obstáculo. Mesmo que ele escape, ele saberá que a recompensa não vale tantos problemas e desaparece da aventura.

O acampamento de Felibarr não é muito distante do local da batalha. Lá os aventureiros encontrarão armas, roupas, e armaduras, e um baú contendo o ouro com o qual Felibarr iria pagar suas tropas. O baú está lacrado com uma fechadura arcana, e contém 4.500 PO, 6.000 PP e 20 gemas (1 x 1.000 PO; 4 x 500 PO; 10 x 100 PO e 5 x 50 PO). As pedras eram reservadas como prêmios para serviços excepcionais.

Finalmente, o caminho para o Vale das sombras está limpo. Shareal irá sugerir aos PJs que descansem aqui e administrará os primeiros socorros e cura. Heino tem um pequeno número (a critério do Mestre) de *poções de cura*. Todo este sórdido plano será concluído no volume final da trilogia, *Marco Volo - Chegada*, no qual Marcus leva os PJs ao local onde escondeu o *Olho do Dragão Rei*. Lá eles descobrirão, para seu temor, que o artefato tem uma mente própria, e também que o maligno Sabbas finalmente interferirá pessoalmente no assunto. O injustamente acusado Volothamp Geddarm, e vários outros grupos, também fazem suas respectivas aparições.

Apêndice I: Estatísticas para Dungeons & Dragons 3.5

Por Juca Tollabur
Immortals RPG Club
Patos de Minas - MG
e
Domingos Neto

Este texto apresenta uma conversão das estatísticas do suplemento Marco Volo: Jornada (TsR 9450) para o sistema D&D 3ª Edição. Os dados estão divididos em tópicos.

ESTATÍSTICAS DOS PDMS

Abaixo estão as estatísticas de todas as criaturas que os jogadores poderão encontrar durante a aventura. Elas estão divididas em duas categorias: Criaturas & Coadjuvantes e Heróis & Vilões. Uma nova magia chamada *Lança Negra* está descrita em Nova Magia.

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

CRIATURAS & COADJUVANTES

Atacantes: Plb1: ND 1/3; humanoíde Médio (humanos); DV 1d4 (2 PV); Inic. +0; Desloc. 9m; CA 10 (toque 10, surpresa 10); BBA +0; Agr +0; Atq/Atq Total corpo a corpo: armas improvisadas +0 (dano: 1d3, x2); Tend. LN; TR Fort +0, Ref +0, Von +0; For 11, Des 11, Cons 11, Int 10, Sab 10, Car 10.

Perícias e Talentos: Ofícios ou Profissão (quaisquer dois) +8; Foco em Perícia (Ofícios ou Profissão [x2]).

Pertences: armas improvisadas.

Acólitos de Cyric: Clr1 de Cyric: ND 1; humanoíde Médio (humanos); DV 1d8+2 (10 PV); Inic. -1; Desloc. 9m; CA 9 (toque 9, surpresa 10); BBA +1; Agr +1; Atq/Atq Total corpo a corpo: maça leve +1 (dano: 1d6+1, x2) ou toque +1 (magia); AE: Fascinar mortos-vivos 8/dia; Tend. NM; TR Fort +4, Ref -1, Von +4; For 13, Des 8, Cons 14, Int 10, Sab 15, Car 12.

Perícias e Talentos: Blefar +3, Conhecimento (religião) +4, Concentração +4, Disfarces +3, Esconder-se +0, Identificar Magia +1; Escrever Pergaminho, Expulsão Adicional.

Magias de Clérigo Preparadas: (3/3; CD base = 12 + nível da magia); 0 - *detectar magia, infligir ferimentos mínimos* (2); 1º - *causar medo, infligir ferimentos leves, proteção contra o bem**.

* Magias de Domínio. Divindade: Cyric. Domínio: Mal (conjura magias do Mal como um clérigo de 2º nível), Enganação (Blefar, Disfarces e Esconder-se passam a ser perícias de classe).

Pertences: espada longa, maça leve.

Acólitos de Loviatar: Clr1 de Loviatar: ND 1; humanoíde Médio (humanos); DV 1d8+2 (10 PV); Inic. +3; Desloc. 9m; CA 9 (toque 9, surpresa 10); BBA +1; Agr +1; Atq/Atq Total corpo a corpo: maça leve +1 (dano: 1d6+1, x2) ou toque +1 (magia); AE: Fascinar mortos-vivos 8/dia; Tend. NM; TR Fort +4, Ref -1, Von +4; For 13, Des 8, Cons 14, Int 10, Sab 15, Car 12.

Perícias e Talentos: Conhecimento (religião) +3, Conhecimento (arcano) +3, Concentração +5, Identificar Magia +3; Expulsão Adicional, Iniciativa Aprimorada.

Magias de Clérigo Preparadas: (3/3; CD base = 12 + nível da magia); 0 - *infligir ferimentos mínimos* (3); 1º - *infligir ferimentos*

leves (2), *maldição menor**.

* Magias de Domínio. Divindade: Loviatar. Domínio: Mal (conjura magias do Mal como um clérigo de 2º nível), Sofrimento (uma vez por dia, você pode desferir um toque da dor).

Pertences: açoite, maça leve.

Acólitos de Malar: Clr1 de Malar: ND 1; humanoíde Médio (humanos); DV 1d8+2 (10 PV); Inic. +3; Desloc. 9m; CA 9 (toque 9, surpresa 10); BBA +1; Agr +1; Atq/Atq Total corpo a corpo: maça leve +1 (dano: 1d6+1, x2) ou toque +1 (magia); AE: Fascinar mortos-vivos 4/dia; Tend. CM; TR Fort +4, Ref -1, Von +4; For 13, Des 8, Cons 14, Int 10, Sab 15, Car 12.

Perícias e Talentos: Conhecimento (religião) +3, Conhecimento (arcano) +1, Concentração +3, Identificar Magia +1, Sobrevivência +5; Iniciativa Aprimorada, Usar Arma Exótica (braçadeira com garras).

Magias de Clérigo Preparadas: (3/3; CD base = 12 + nível da magia); 0 - *infligir ferimentos mínimos* (3); 1º - *infligir ferimentos leves, invocar criaturas I, proteção contra o bem**.

* Magias de Domínio. Divindade: Malar. Domínio: Mal (conjura magias do Mal como um clérigo de 2º nível), Força (você pode realizar um feito de força).

Pertences: braçadeira com garras, maça leve.

Comandante dos Dragões Púrpuras: Pal3 de Tyr: ND 3; humanoíde Médio (humano); DV 3d10+6 (28 PV); Inic. +0; Desl.: 6m; CA 19 (toque 10, surpresa 19); BBA +6; Agr +6; Atq/Atq Total corpo a corpo: espada longa +8 (dano: 1d8+3, 19-20/x2); AE Destruir o mal 1x/dia; QE Habilidades de Paladino; Tend. LN; TR Fort +5, Ref +1, Von +2; For 16, Des 10, Cons 14, Int 10, Sab 12, Car 12.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +4, Cavalgar +6, Concentração +3, Conhecimento (religião) +5, Cura +2, Diplomacia +7; Foco em Arma (espada longa), Combate Montado, Atropelar.

Pertences: meia armadura, espada longa (obra-prima) e escudo grande de aço.

Comandante dos Guardas da Trupe: Com2: ND 1; humanoíde Médio (humano); DV 2d8 (12 PV); Inic. +4; Desloc. 9m; CA 14 (toque 10, surpresa 14); BBA +4; Agr +4; Atq/Atq Total corpo a corpo: alabarda +5 (dano: 1d10+1, x3) ou à distância: arco longo +2 (dano: 1d8, x3); Tend. LN; TR Fort +3, Ref +0, Von +0; For 12, Des 10, Cons 11, Int 10, Sab 11, Car 10.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +2, Cavalgar +5, Intimidar +5, Natação +1, Saltar +0; Foco em Arma (alabarda), Iniciativa Aprimorada.

Pertences: alabarda (obra-prima), espada curta, arco longo, camisão de cota de malha.

Dragões Púrpuras: Gue1: ND 1; humanoíde Médio (humanos); DV 1d10+2 (12 PV); Inic. +5; Desl.: 6m; CA 18

(toque 11, surpresa 17); BBA +3; Agr +3; Atq/Atq Total corpo a corpo: espada longa +4 (dano: 1d8+2, 19-20/x2); Tend. LB ou LN; TR Fort +4, Ref +1, Von +0; For 15, Des 13, Cons 14, Int 10, Sab 10, Car 10.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +3, Cavalgar +4, Escalar -1, Saltar -1; Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso.

Pertences: espada longa, espada curta, peitoral de aço, escudo grande de aço.

Gnoll (12): ND 2; humanóide Médio (gnoll); DV 2d8+2 (12 PV); Inic. +0; Desloc. 6m (brunea), básico 9m; CA 17 (toque 10, surpresa 17); BBA +3; Agr +3; Atq/Atq Total corpo a corpo: machado de guerra +3 (dano: 1d8+2, x3) ou à distância: arco curto +1 (dano: 1d6, x3); QE: armadura natural +1, visão no escuro 18m; Tend. CM; TR Fort +4, Ref +0, Von +0; For 15, Des 10, Cons 13, Int 8, Sab 11, Car 8.

Perícias e Talentos: Observar +3, Ouvir +3; Ataque Poderoso.

Pertences: machado de guerra, arco curto, escudo grande de madeira, brunea.

Guardas da Trupe (14): Com1: ND 1/2; humanóide Médio (humanos); DV 1d8 (8 PV); Inic. +4; Desloc. 9m; CA 12 (toque 10, surpresa 12); BBA +1; Agr +1; Atq/Atq Total corpo a corpo: espada longa +2 (dano: 1d6, 19-20/x2) ou à distância: arco curto +1 (dano: 1d6, x3); Tend. LN; TR Fort +2, Ref +0, Von +0; For 11, Des 10, Cons 11, Int 10, Sab 11, Car 10.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +2, Cavalgar +4, Intimidar +3, Natação +1, Saltar +1; Foco em Arma (espada curta), Iniciativa Aprimorada.

Pertences: espada curta, arco curto, armadura acolchoada, escudo pequeno de madeira.

Irmãos de Chauntea: Clr1 de Chauntea: ND 1; humanóide Médio (humanos); DV 1d8+2 (10 PV); Inic. -1; Desloc. 9m; CA 10 (toque 10, surpresa 10); BBA +1; Agr +1; Atq/Atq Total corpo a corpo: arma improvisada +1 (dano: 1d3+1, x2); AE: Expulsar mortos-vivos 4/dia; Tend. CB; TR Fort +4, Ref -1, Von +4; For 13, Des 8, Cons 14, Int 10, Sab 15, Car 12.

Perícias e Talentos: Conhecimento (natureza) +1, Conhecimento (religião) +2, Concentração +3, Cura +4, Identificar Magia +1, Ofícios (varie de um clérigo para outro) +2, Profissão (varie de um clérigo para outro) +4; Escrever Pergaminho, Tolerância.

Magias de Clérigo Preparadas: (3/3; CD base = 12 + nível da magia); 0 - criar água, curar ferimentos mínimos (2); 1º - curar ferimentos leves (2), pedra encantada*.

* Magias de Domínio. Divindade: Chauntea. Domínio: Planta (fascina ou comanda criaturas da terra como um clérigo mal usaria Fascinar), Terra (expulsa ou destrói criaturas do ar como um clérigo bom usaria Expulsar).

Pertences: armas improvisadas.

Irmãos Negros de Cyric: Clr3 de Cyric: ND 3; humanóide Médio (humanos); DV 3d8+6 (22 PV); Inic. -1; Desloc. 9m; CA 11 (toque 10, surpresa 11); BBA +3; Agr +3; Atq/Atq Total corpo a corpo: maçã leve +3 (dano: 1d6+1, x2) ou toque +3 (magia); AE: Fascinar mortos-vivos 8/dia; Tend. NM; TR Fort +5, Ref +0, Von +5; For 13, Des 8, Cons 14, Int 10, Sab 15, Car 12.

Perícias e Talentos: Blefar +4, Conhecimento (religião) +5,

Concentração +5, Disfarces +4, Esconder-se +2, Identificar Magia +3; Escrever Pergaminho, Expulsão Adicional, Preparar Poção.

Magias de Clérigo Preparadas: (4/4/3; CD base = 12 + nível da magia); 0 - detectar magia, infligir ferimentos mínimos (3); 1º - causar medo, infligir ferimentos leves (2), proteção contra o bem*; 2º - ajuda, arma espiritual, invisibilidade*.

* Magias de Domínio. Divindade: Cyric. Domínio: Mal (conjura magias do Mal como um clérigo de 4º nível), Enganação (Blefar, Disfarces e Esconder-se passam a ser perícias de classe).

Pertences: espada longa, maçã leve, armadura de couro.

Irmãos Negros de Loviatar: Clr3 de Loviatar: ND 3; humanóide Médio (humanos); DV 3d8+6 (22 PV); Inic. +3; Desloc. 9m; CA 11 (toque 10, surpresa 11); BBA +3; Agr +3; Atq/Atq Total corpo a corpo: maçã leve +3 (dano: 1d6+1, x2) ou toque +3 (magia); AE: Fascinar mortos-vivos 8/dia; Tend. NM; TR Fort +5, Ref +0, Von +5; For 13, Des 8, Cons 14, Int 10, Sab 15, Car 12.

Perícias e Talentos: Conhecimento (religião) +5, Conhecimento (arcano) +4, Concentração +7, Identificar Magia +4; Expulsão Adicional, Iniciativa Aprimorada, Preparar Poção.

Magias de Clérigo Preparadas: (4/4/3; CD base = 12 + nível da magia); 0 - infligir ferimentos mínimos (4); 1º - infligir ferimentos leves (3), maldição menor*; 2º - infligir ferimentos moderados (2), vigor*.

* Magias de Domínio. Divindade: Loviatar. Domínio: Mal (conjura magias do Mal como um clérigo de 4º nível), Sofrimento (uma vez por dia, você pode desferir um toque da dor).

Pertences: açoite, maçã leve, armadura de couro.

Irmãos Negros de Malar: Clr3 de Malar: ND 3; humanóide Médio (humanos); DV 3d8+6 (22 PV); Inic. +3; Desloc. 9m; CA 11 (toque 10, surpresa 11); BBA +3; Agr +3; Atq/Atq Total corpo a corpo: maçã leve +3 (dano: 1d6+1, x2) ou toque +3 (magia); AE: Fascinar mortos-vivos 4/dia; Tend. CM; TR Fort +5, Ref +0, Von +5; For 13, Des 8, Cons 14, Int 10, Sab 15, Car 12.

Perícias e Talentos: Conhecimento (religião) +3, Conhecimento (arcano) +2, Concentração +5, Identificar Magia +2, Sobrevivência +6; Iniciativa Aprimorada, Usar Arma Exótica (braçadeira com garras), Magias em Combate.

Magias de Clérigo Preparadas: (4/4/3; CD base = 12 + nível da magia); 0 - infligir ferimentos mínimos (4); 1º - infligir ferimentos leves, invocar criaturas I (2), proteção contra o bem*; 2º - explosão sonora, invocar criaturas II, força do touro*.

* Magias de Domínio. Divindade: Malar. Domínio: Mal (conjura magias do Mal como um clérigo de 4º nível), Força (você pode realizar um feito de força).

Pertences: braçadeira com garras, maçã leve, armadura de couro.

Mercenários Meio-orcs (15): Com1: ND 1/2; humanóide Médio (meio-orcs); DV 1d8+2 (10 PV); Inic. +1; Desloc. 6m (cota de malha), básico 9m; CA 16 (toque 11, surpresa 15); BBA +4; Agr +4; Atq/Atq Total corpo a corpo: espada larga +4 (dano: 2d6+4, 19-20/x2) ou à distância: arco longo +2 (dano: 1d8, x3); QE: sangue orc, visão no escuro 18m; Tend. CM; TR Fort +4, Ref +1, Von +1; For 17, Des 13, Cons 14, Int 8, Sab

12, Car 6.

Perícias e Talentos: Cavalgar +3, Escalar -1, Saltar -1; Ataque Poderoso.

Pertences: espada larga, arco longo, cota de malha.

Mercenários Orcs (15): ND 1/2; humanoíde médio (orcs); DV 1d8 (6 PV); Inic. +0; Desloc. 6m (cota de malha), básico 9m; CA 15 (toque 10, surpresa 15); BBA +3; Agr +3; Atq/Atq Total corpo a corpo: espada larga +3 (dano: 2d6+3, 19-20/x2) ou à distância: arco longo +1 (dano: 1d8, x3); QE: visão no escuro 18m, sensibilidade à luz; Tend. CM; TR Fort +2, Ref +0, Von -1; For 15, Des 10, Cons 11, Int 9, Sab 8, Car 8.

Perícias e Talentos: Observar +2, Ouvir +2; Prontidão.

Pertences: espada larga, arco longo, cota de malha.

Montaria de Felibarr Lança Negra: ND 1; Animal Grande (Cavalo Leve); DV 3d8+6 (19 PV); Inic. +1; Desl.: 18m; CA 13; BBA +2; Atq/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.

Pertences: Observar +6, Ouvir +6.

Padres Negros de Cyric: Clr5 de Cyric: ND 5; humanoíde Médio (humanos); DV 5d8+10 (35 PV); Inic. -1; Desloc. 9m; CA 13 (toque 10, surpresa 13); BBA +4; Agr +4; Atq/Atq Total corpo a corpo: maçã leve +4 (dano: 1d6+1, x2) ou toque +4 (magia); AE: Fascinar mortos-vivos 8/dia; Tend. NM; TR Fort +6, Ref +0, Von +7; For 13, Des 8, Cons 14, Int 10, Sab 16, Car 12.

Perícias e Talentos: Blefar +5, Conhecimento (religião) +4, Concentração +6, Disfarces +5, Esconder-se +1, Identificar Magia +4; Escrever Pergaminho, Expulsão Adicional, Preparar Poção.

Magias de Clérigo Preparadas: (5/5/4/3; CD base = 13 + nível da magia); 0 - *detectar magia, infligir ferimentos mínimos* (3), *luz*; 1° - *causar medo* (2), *infligir ferimentos leves* (2), *proteção contra o bem**; 2° - *ajuda, cativar, escuridão, invisibilidade**; 3° - *cegueira/surdez, infligir ferimentos sérios, círculo mágico contra o bem**.

* Magias de Domínio. Divindade: Cyric. Domínio: Mal (conjura magias do Mal como um clérigo de 6° nível), Enganação (Blefar, Disfarces e Esconder-se passam a ser perícias de classe).

Pertences: espada longa, maçã leve, camisa de cota de malha.

Padres Negros de Loviatar: Clr5 de Loviatar: ND 5; humanoíde Médio (humanos); DV 5d8+10 (35 PV); Inic. +3; Desloc. 9m; CA 13 (toque 10, surpresa 13); BBA +4; Agr +4; Atq/Atq Total corpo a corpo: maçã leve +4 (dano: 1d6+1, x2) ou toque +4 (magia); AE: Fascinar mortos-vivos 8/dia; Tend. NM; TR Fort +6, Ref +0, Von +7; For 13, Des 8, Cons 14, Int 10, Sab 16, Car 12.

Perícias e Talentos: Conhecimento (religião) +6, Conhecimento (arcano) +6, Concentração +8, Identificar Magia +6; Expulsão Adicional, Iniciativa Aprimorada, Preparar Poção.

Magias de Clérigo Preparadas: (5/5/4/3; CD base = 13 + nível da magia); 0 - *infligir ferimentos mínimos* (5); 1° - *infligir ferimentos leves* (4), *maldição menor**; 2° - *infligir ferimentos moderados* (3), *vigor**; 3° - *escuridão profunda, infligir ferimentos sérios, rogar maldição**.

* Magias de Domínio. Divindade: Loviatar. Domínio: Mal (conjura magias do Mal como um clérigo de 6° nível), Sofrimento (uma vez por dia, você pode desferir um toque da dor).

Pertences: açoite, maçã leve, camisa de cota de malha.

Padres Negros de Malar: Clr5 de Malar: ND 5; humanoíde Médio (humanos); DV 5d8+10 (35 PV); Inic. +3; Desloc. 9m; CA 13 (toque 10, surpresa 13); BBA +4; Agr +4; Atq/Atq Total corpo a corpo: maçã leve +4 (dano: 1d6+1, x2) ou toque +4 (magia); AE: Fascinar mortos-vivos 4/dia; Tend. CM; TR Fort +6, Ref +0, Von +7; For 13, Des 8, Cons 14, Int 10, Sab 16, Car 12.

Perícias e Talentos: Conhecimento (religião) +4, Conhecimento (arcano) +4, Concentração +4, Identificar Magia +4, Sobrevivência +8; Iniciativa Aprimorada, Usar Arma Exótica (braçadeira com garras), Magias em Combate.

Magias de Clérigo Preparadas: (5/5/4/3; CD base = 13 + nível da magia); 0 - *infligir ferimentos mínimos* (4), *luz*; 1° - *infligir ferimentos leves* (2), *invocar criaturas I* (2), *proteção contra o bem**; 2° - *explosão sonora, invocar criaturas II* (2), *força do touro**; 3° - *invocar criaturas III, infligir ferimentos sérios, roupa encantada**.

* Magias de Domínio. Divindade: Malar. Domínio: Mal (conjura magias do Mal como um clérigo de 6° nível), Força (você pode realizar um feito de força).

Pertences: braçadeira com garras, maçã leve, camisa de cota de malha.

HERÓIS & VILÕES

Abade Simon: Clr8 de Chauntea: ND 8; humanoíde Médio (humano); DV 8d8 (45 PV); Inic. -1; Desloc. 9m; CA 10 (toque 10, surpresa 10); BBA +7; Agr +7; Atq/Atq Total corpo a corpo: arma improvisada +7/+2 (dano: 1d3+1, x2) ou toque +7 (magia); AE: Expulsar mortos-vivos 4/dia; Tend. CB; TR Fort +6, Ref +1, Von +9; For 12, Des 8, Cons 10, Int 14, Sab 17, Car 13; Altura 1,75m.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +2, Cavalgar +1, Conhecimento (natureza) +7, Conhecimento (religião) +10, Conhecimento (geografia) +4, Conhecimento (arcano) +4, Concentração +2, Cura +11, Ofícios (costura) +5, Observar +5, Ouvir +5, Profissão (vinífero) +8, Profissão (herborista) +8, Identificar Magia +4; Escrever Pergaminho, Preparar Poção, Prontidão, Tolerância.

Magias de Clérigo Preparadas: (6/6/5/5/3; CD base = 13 + nível da magia); 0 - *detectar venenos, curar ferimentos mínimos* (3), *luz, purificar alimentos*; 1° - *curar ferimentos leves* (4), *detectar o bem, pedra encantada**; 2° - *ajuda, arma espiritual, curar ferimentos moderados* (2), *amolecer pedra e terra**; 3° - *escuridão profunda, curar ferimentos sérios* (2), *oração, moldar rochas**; 4° - *invocar criaturas IV, curar ferimentos críticos, pedras afiadas**.

* Magias de Domínio. Divindade: Chauntea. Domínio: Planta (fascina ou comanda criaturas da terra como um clérigo mal usaria Fascinar), Terra (expulsa ou destrói criaturas do ar como um clérigo bom usaria Expulsar).

Pertences: armas improvisadas.

Darna: Humana, Lad4; Tend. CN.

Daylor: Elfo, Gue6; Tend. CB.

Druhazlar: Mag6: ND 6; humanóide Médio (humano); DV 6d4+12 (25 PV); Inic. +5; Desl.: 9m; CA 13 (toque 11, surpresa 12); BBA +3; Agr +3; Atq/Atq Total corpo a corpo: bordão +3 (dano: 1d6/1d6, x2) ou à distância +4 (magia); Tend. CN; TR Fort +4, Ref +3, Von +6; For 10, Des 13, Cons 14, Int 16, Sab 12, Car 8; Altura 1,77m.

Perícias e Talentos: Ofícios (alquimia) +11, Blefar +2, Cavalgar +2, Concentração +7, Conhecimento (arcano) +11, Identificar Magia +11, Natação +2, Ouvir +5, Profissão (jogador, jogos de azar) +6; Estender Magia, Iniciativa Aprimorada, Invocação Aprimorada, Escrever Pergaminhos, Modelar Magia, Substituição de Energia.

Magias de Mago Preparadas: (4/4/4/3; CD base = 13 + nível da magia); 0 - luz, pasmar, raio de gelo (2); 1º - mísseis mágicos, sono, névoa obscurecente, invocar criaturas I; 2º - flecha ácida de Melf, invisibilidade, invocar criaturas II (2); 3º - bola de fogo, imobilizar pessoas, invocar criaturas III.

Pertences: bordão, braçadeiras da armadura +2, pérola do poder (magia de 3º nível).

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; 1º - alarme, arma mágica, armadura arcana, ataque certeiro, mísseis mágicos*; 2º - escuridão*, esfera flamejante*, flecha ácida de Melf, invisibilidade, teia; 3º - bola de fogo*, relâmpago*, dissipar magia, imobilizar pessoa, vôo; 4º - escudo de fogo*, tempestade glacial*, tentáculos negros de Evard; 5º - lança negra* (3) (ver descrição em Nova Magia); 6º - corrente de relâmpagos*, desintegrar. (* magias de evocação)

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

Grralix, Líder do Bando Gnoll: Mng1: ND 3; humanóide Médio (gnoll); DV 2d8+4 mais 1d8+2 (21 PV); Inic. +2; Desl.: 9m; CA 15 (toque 14, surpresa 13); BBA +3; Agr +3; Atq/Atq Total corpo a corpo: nunchaku obra-prima +4 (dano: 1d6+3, x2) ou ataque desarmado +3 (dano: 1d6+3, x2); AE: rajada de golpes, ataque atordoante 1/dia (CD 13); QE: evasão, armadura natural +1, visão no escuro 18m; Tend. LM; TR Fort +8, Ref +4, Von +4; For 16, Des 15, Cons 15, Int 8, Sab 14, Car 6.

Perícias e Talentos: Acrobacia +6, Equilíbrio +6, Observar +3, Ouvir +3, Saltar +7; Ataque Poderoso, Esquiva.

Pertences: nunchaku obra-prima.

Grax: Meio-orc, Gue5; Tend. CN.

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

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

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

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

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

Ina: Gnoma, Lad6; Tend. N.

Khaza: Gue5: ND 5; humanóide médio (humana); DV 5d10+10 (39 PV); Inic. +1; Desl.: 6m; CA 14 (toque 11, surpresa 13); BBA +8; Agr +8; Atq/Atq Total corpo a corpo: espada longa +1 +10 (dano: 1d8+7, 19-20/x2) ou lança montada leve +8 (dano: 1d6+3, x3) ou à distância: menos de 9m, besta leve +7 (dano: 1d8+1, 19-20/x2), mais de 9m, besta leve +6 (dano: 1d8, 19-20/x2); Tend. LM; TR Fort +6, Ref +2, Von +2; For 16, Des 13, Cons 14, Int 10, Sab 12, Car 8; Altura 1,70m.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +5, Cavalgar +7, Escalar +4, Ofícios (armeiro) +6; Arqueirismo Montado, Combate Montado, Foco em Arma (espada longa), Ataque Poderoso, Especialização em Arma (espada longa), Tiro Certo.

Pertences: espada longa +1, lança montada leve, besta leve, cota de malha amaldiçoada -2.

Luz Estrelada: Fada (pixie); Tend. NB.

Maglad: Mag5: ND 5; humanóide médio (humano); DV 5d4+5 (17 PV); Inic. +2; Desl.: 9m; CA 12 (toque 12, surpresa 10); BBA +1; Agr +1; Atq/Atq Total corpo a corpo: adaga (obra-prima)+2 (dano: 1d4-1, 19-20/x2) ou à distância: +4 (magia); Tend. CM; TR Fort +2, Ref +3, Von +5; For 8, Des 14, Cons 12, Int 16, Sab 13, Car 10; Altura 1,81m.

Perícias e Talentos: Ofícios (alquimia) +7, Concentração +9, Conhecimento (arcano) +9, Diplomacia +6, Identificar

Magia +9, Observar +4, Ouvir +4; Foco em Magia (evocação), Foco em Magia Aprimorado (evocação), Escrever Pergaminhos, Potencializar Magia, Substituição de Energia (eletricidade).

Magias de Mago Preparadas: (4/4/3/2; CD base = 13 + nível da magia, 17 + nível da magia para [evocação]); 0 - *brilho* (2)*, *raio de gelo* (2); 1° - *mãos flamejantes, mísseis mágicos**, *raio do enfraquecimento, sono*; 2° - *esfera flamejante, imagem menor, névoa*; 3° - *relâmpago* (2)*. (* magias de evocação).

Pertences: adaga obra-prima.

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

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).

Nayal: Clr8 de Loviatar: ND 8; humanóide médio (humano); DV 8d8+16 (55 PV); Inic. +6; Desloc. 9m; CA 17 (toque 12, surpresa 15); BBA +7; Agr +7; Atq/Atq Total corpo a corpo: *maça leve* +7/+2 (dano: 1d6+1, x2) ou toque +7 (magia); AE: Fascinar mortos-vivos 8/dia; Tend. CM; TR Fort +8, Ref +4, Von +9; For 13, Des 14, Con 14, Int 15, Sab 17, Car 12; Altura 1,72m.

Perícias e Talentos: Atuação +4, Blefar +5, Cavalgar +3, Conhecimento (astrologia) +3, Conhecimento (heráldica) +3, Conhecimento (história) +3, Conhecimento (religião) +7, Conhecimento (arcano) +3, Concentração +7, Disfarces +5, Ofícios (forjaria) +3, Profissão (herborista) +5, Usar Cordas +4, Identificar Magia +5; Expulsão Adicional, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Preparar Poção.

Magias de Clérigo Preparadas: (6/6/5/5/3; CD base = 13 + nível da magia); 0 - *detectar magia, infligir ferimentos mínimos* (4), *luz*; 1° - *maldição menor, causar medo, infligir ferimentos leves* (3), *proteção contra o bem**; 2° - *ajuda, arma espiritual, drenar força*

*vital, infligir ferimentos moderados, vigor**; 3° - *escuridão profunda, praga, chama continua, infligir ferimentos sérios, rogar maldição**; 4° - *aliado interplanar menor, infligir ferimentos críticos, drenar temporário**.

* Magias de Domínio. Divindade: Loviatar. Domínio: Mal (conjura magias do Mal como um clérigo de 9° nível), Sofrimento (uma vez por dia, você pode desferir um toque da dor).

Pertences: *braçadeiras da armadura* +5, *amuleto de dissimular tendência*, *açote, maça leve, foice longa*.

Nosk: Gue6: ND 6; humanóide médio (humano); DV 6d10+12 (50 PV); Inic. +5; Desl.: 6m; CA 16 (toque 11, surpresa 15); BBA +9; Agr +9; Atq/Atq Total corpo a corpo: *espada larga* +3 +13/+8 (dano: 2d6+9, 19-20/x2) ou à distância: *menos de 9m, arco longo* +8/+3 (dano: 1d8+3, x3); *mais de 9m, arco longo* +7/+2 (dano: 1d8+2, x3); Tend. CM; TR Fort +7, Ref +3, Von +2; For 16, Des 13, Cons 14, Int 8, Sab 10, Car 13; Altura 1,82m.

Perícias e Talentos: Cavalgar +5, Escalar +1, Ouvir +4, Saltar +1; Foco em Arma (espada larga), Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Especialização em Arma (espada larga), Precisão, Separar, Tiro Certo, Trespasar.

Pertences: *espada larga* +3, *arco longo* (reforçado +2), *espada curta, cota de malha*.

Philip: Humano, Brd4; Tend. CB.

Ralnor: Elfo, Gue6; Tend. CB.

Rau'Triel Luen: Mag10: ND 12; humanóide médio (elfo: drow); DV 10d4+10 (35 PV); Inic. +3; Desl.: 9m; CA 17 (toque 13, surpresa 14); BBA +6; Agr +6; Atq/Atq Total corpo a corpo: *bastão dos trovões e relâmpagos* +8 (dano: 1d6+3, x2); ou à distância: +8 (magia); QE Traços raciais de drow; RM 21; Tend. CM; TR Fort +9, Ref +11, Von +11; For 12, Des 16, Cons 12, Int 18, Sab 8, Car 12; Altura 1,65m.

Perícias e Talentos: Ofícios (alquimia) +14, Concentração +14, Conhecimento (arcano) +12, Conhecimento (subterrâneo) +12, Identificar Magia +17, Observar +2, Ofícios (venefício) +14, Ouvir +2, Sentir Motivação +3; Escrever Pergaminho, Adaptação à Luz do Dia, Magias em Combate, Foco em Magia (Encantamento), Maximizar Magia, Magia Silenciosa, Criar Item Maravilhoso.

Qualidades Especiais: Traços Raciais de Drow (Ext): +2 de bônus racial nos testes de Vontade contra magias e habilidades similares a magia. Visão no escuro 36m. Cegueira sob a Luz (Ext): exposições súbitas a luz intensa (como a magia *luz do dia*) cegam o drow durante uma rodada. Além disso, ele sofre -1 de penalidade de circunstância em todas as jogadas de ataque, resistência e testes enquanto estiver agindo sob luz intensa. Habilidades similares a magia: 1/dia - *globos de luz, escuridão, fogo das fadas*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de nível 10.

Magias Preparadas de Mago: (4/5/5/4/4/2; CD base = 14 + nível da magia, 16 + nível da magia para [encantamento]); 0 - *pasmarr* (2)*, *detectar magia, raio de gelo*; 1° - *mísseis mágicos, escudo arcano, patas de aranha, enfeitiçar pessoas**, *invocar criaturas I*; 2° - *cegueira/surdez, escuridão, invisibilidade, o riso histórico de Tasha**, *teia*; 3° - *imobilizar pessoas**, *bola de fogo, vôo, lufada de vento*; 4° - *confusão**, *medo, tempestade glacial, os tentáculos negros*

de Evard; 5° - névoa mental*, teletransporte. (* magias de encantamento)

Pertences: bastão dos trovões e relâmpagos, anel de proteção +4, manto de resistência +5.

Separ: Clr5 de Cyric: ND 5; humanóide médio (humano); DV 5d8+10 (35 PV); Inic. +4; Desloc. 9m; CA 10 (toque 10, surpresa 10); BBA +6; Agr +6; Atq/Atq Total corpo a corpo: maça leve +6 (dano: 1d6+3, x2) ou toque +6 (magia); AE: Fascinar mortos-vivos 6/dia; Tend. CM; TR Fort +6, Ref +1, Von +6; For 16, Des 11, Cons 15, Int 10, Sab 16, Car 8; Altura 1,90m.

Perícias e Talentos: Blefar +2, Cavalgar +1, Conhecimento (Berdusk) +1, Conhecimento (história) +1, Conhecimento (religião) +4, Conhecimento (arcano) +2, Concentração +3, Disfarces +2, Esconder-se +2, Identificar Magia +1, Sobrevivência +4; Expulsão Adicional, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate.

Magias de Clérigo Preparadas: (5/5/4/3; CD base = 13 + nível da magia); 0 - detectar magia, luz, infligir ferimentos mínimos (3); 1° - causar medo, infligir ferimentos leves (3), proteção contra o bem*; 2° - arma espiritual (2), infligir ferimentos moderados, invisibilidade*; 3° - infligir ferimentos sérios (2), círculo mágico contra o bem*.

* Magias de Domínio. Divindade: Cyric. Domínio: Mal (conjurador magias do Mal como um clérigo de 6° nível), Enganação (Blefar, Disfarces e Esconder-se passam a ser perícias de classe).

Pertences: amuleto de dissimular tendência, espada longa, maça leve, foice longa.

Shareal: Humana, Clr5 de Selûne; Tend. NB.

Skarr: Lad8: ND 8; humanóide médio (humano); DV 8d6+16 (45 PV); Inic. +3; Desl.: 9m; CA 17 (toque 13, surpresa 14); BBA +6; Agr +6; Atq/Atq Total corpo a corpo: *sabre* +1 +10/+5 (dano: 1d6+1, 18-20/x2); ou à distância: menos de 9m, arco longo +11/+6 (dano: 1d8+1, x3); mais de 9m, arco longo +10/+5 (dano: 1d8, x3); AE: ataque furtivo +4d6; QE: evasão, esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado, bônus Des na CA); Tend. CM; TR Fort +4, Ref +9, Von +1; For 10, Des 16, Cons 14, Int 14, Sab 8, Car 12; Altura 1,65m.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +13, Acrobacia +13, Arte da fuga +13, Avaliação +7, Blefar +11, Decifrar Escrita +7, Diplomacia +7, Equilíbrio +11, Escalar +8, Esconder-se +8, Furtividade +8, Observar +4, Operar Mecanismos +13, Ouvir +5, Procurar +7, Saltar +4, Sentir Motivação +5, Usar Cordas +7; Acuidade com Arma, Especialização, Esquiva, Tiro Certo.

Pertences: armadura de couro +2, *sabre* +1, arco longo (obra-prima).

Ulwe: Gnomo, Lad8; Tend. CN.

Voruna: Clr6 de Loviatar: ND 6; humanóide médio (humano); DV 6d8+6 (37 PV); Inic. -1; Desloc. 6m; CA 15 (toque 10, surpresa 15); BBA +6; Agr +6; Atq/Atq Total corpo a corpo: toque +6 (magia ou toque da dor) ou à distância: *nagaika* +1 (reforçada +2) +5 (dano: 1d6 +3, x3); AE: Fascinar mortos-vivos 3/dia; Tend. LM; TR Fort +6, Ref +1, Von +10; For 14, Des 8, Cons 13, Int 12, Sab 16, Car 10.

Perícias e Talentos: Concentração +10, Conhecimento (religião) +7, Conhecimento (arcano) +4, Cura +7, Identificar

Magia +7, Observar +5, Ouvir +5; Foco em Arma (*nagaika*), Tolerância, Usar Arma Exótica (*nagaika*), Vontade de Ferro.

Magias de Clérigo Preparadas: (5/5/5/4; CD base = 13 + nível da magia); 0 - infligir ferimentos mínimos (5); 1° - causar medo, infligir ferimentos leves (3), maldição menor*; 2° - arma espiritual, imobilizar pessoas, infligir ferimentos moderados (2), força do touro*; 3° - praga, infligir ferimentos sérios (2), rogar maldição*.

* Magias de Domínio. Divindade: Loviatar. Domínio: Força (você pode realizar um feito de força), Sofrimento (uma vez por dia, você pode desferir um toque da dor).

Pertences: *nagaika* +1 (reforçada +2), escudo grande de aço, brunea (obra-prima). Obs.: O açoite de nome *nagaika*, é originalmente descrito no livro *Mestres Selvagens*.

Zan: Gnomo, Ilus3; Tend. CN.

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 10° 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.

NOVO ITEM MÁGICO

Amuleto de Dissimular Tendência: Esse amuleto de ferro esconde a tendência do usuário de todas as formas de adivinhação enquanto estiver em volta de seu pescoço.

Nível do item: 5º; pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, *dissimular tendência*, preço de mercado: 12.000 PO; peso: -.

NOTAS

- Sempre que o texto citar os *amuletos de contra-deteção*, troque-os pelos *amuletos de dissimular tendência*, apresentados nesse módulo no Apêndice III: Novo Item Mágico.

- Na pág. 16, seção 20, Adega de Vinho, considere que a pesada e grossa porta de carvalho possui as características de uma Porta Reforçada de Madeira, CD para derrubar ou romper 23, dureza 5 e 20 pontos de vida, conforme descrito no *Livro do Jogador*, tabela 9-12: CDs para Derrubar ou Romper Itens e tabela 9-11: Dureza e Pontos de Vida de Objetos, respectivamente, pág. 166. Considere também que suas duas trancas externas, são dois cadeados de boa qualidade (Abrir Fechaduras CD 30) e que a porta foi alvo da magia trancas arcana. A porta secreta nesse aposento pode ser descoberta com teste bem sucedido da perícia Procurar (CD 20), lembre-se que um elfo que passe a 1,5m de uma porta secreta ou escondida pode fazer um teste de Procurar para encontrá-la.

- Na pág. 17, tópico Tarde da Noite... O veneno usado pelos Monges Negros possui as seguintes estatísticas: Veneno - Sonífero; Tipo - Ingerido CD 15; Dano Inicial - sono gradual; Dano Secundário - Inconsciência durante 2d4 horas. Diferente de outros venenos, o dano secundário desse sonífero age após uma hora de sua ingestão. Sempre que um personagem ingerir comida ou bebida, o mestre deve, secretamente, fazer um teste de resistência para o mesmo.

- Na pág. 18, caso o mestre decida inserir uma porta secreta no quarto dos personagens, lembre-se que ela pode ser descoberta com teste bem sucedido da perícia Procurar (CD 20), e que um elfo que passe a 1,5m de uma porta secreta ou escondida pode fazer um teste de Procurar para encontrá-la.

- Nayal, Separ e os Monges Negros acordarão os personagens envenenados assim que começarem a golpeá-los, mas em virtude do forte efeito do veneno, eles ficarão atordoados por 1d4 rodadas.

- Na pág. 20, troque a *bola de cristal* usada pelo oficial da alfândega por um item maravilhoso ativado por palavra de comando, que contenha a magia *vento sussurrante*.

- Na pág. 21, tópico Na Estrada com Heino, o gnomo terá à sua disposição a magia *detectar maldade* ao invés de *revelar tendência*, que não existe para a 3ª edição de D&D.

- Na pág. 23, tópico Zan em Problemas, o gnomo poderia conjurar uma magia através de um pergaminho, mas o processo resultaria num Fiascos com Pergaminhos, conforme descrito no *Livro do Mestre*, pág. 238.

- Na pág. 24, tópico Uma Sprite Apaixonada, troque a *poção da diminuição* por uma poção com a magia *reduzir pessoa* e a *poção do crescimento gigante* por uma poção com a magia *aumentar pessoa*.

- Na pág. 29, tópico As Conseqüências, o baú com o ouro de Felibarr está lacrado com a magia *tranca arcana*.

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15 COPYRIGHT NOTICE

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

Advanced Dungeons & Dragons



Marco Volo - Jornada é o segundo volume da trilogia de Marco Volo, projetada para quatro a oito personagens de 6°. ao 8°. nível. Esta aventura começa em Águas Profundas, de onde os personagens partem para uma jornada cheia de intrigas para o Vale das Sombras. Acompanhando eles está Marcus Wands (também conhecido como "Marco Volo"), um chato, mas adorável ladino.

Depois de deixar a Taverna do Caminho, o grupo rumo para o Monastério de Chauntea, próximo de Berdusk, onde lhe foi prometido abrigo seguro. Chegando no monastério tudo parece pastoral e agradável...mas, é claro, as coisas nunca são tão simples.

Depois de escapar do monastério, os PJs fogem dos Dragões Púrpuras do Rei Azoun que estão à procura do infame ladrão Marco Volo. Somente a intervenção oportuna de um bando de artistas viajantes permite ao grupo continuar seu caminho.

Na estrada com a Trupe Florestal de Heino, os personagens aprendem as alegrias de estar em uma companhia de artistas viajantes, atuando para uma platéia diferente a cada noite. No decorrer da aventura, os PJs também aprendem mais sobre Marcus e seus segredos - alguns de seus segredos somente. Ainda existe também uma misteriosa carta, e algo sobre um poderoso artefato de outro plano conhecido como o Olho do Dragão Rei.

A aventura termina com o grupo a caminho do Vale das Sombras, mas o destino final não será alcançado sem que haja um confronto final com o notório mago-assassino Felibarr Lançanegra.

Este volume da trilogia de Marco Volo oferece ao Mestre a oportunidade de usar encontros inco-muns, e proporcionar uma considerável interpretação para todos. Os personagens jogadores não poderão somente brandir suas espadas e invocar seus feitiços para sair das brigas e confusões que virão. O resultado é uma empreitada dramática, mas divertida, que segue por toda a aventura.

Versão em português:



www.ultimosdias.tk