Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

GREYHAWK® ADVENTURES

Aventura Jogo Oficial

Vecna Vive!

por David "Zeb" Cook

Tradução e Diagramação: O Górgona
Revisão: Caio Cunha

Agradecimentos Especiais:
Paulo César (Obrigado pelas dicas) e James Loyo (Obrigado pelas dicas, apoio e arquivos)

Para mais material, visite

https://masmorrasedragoes.qzz.io/

Criticas, sugestões, comentários, etc...

contato@masmorrasedragoes.qzz.io

Sintam-se à vontade pra distribuir esse arquivo. Coloque no seu blog, site para armazenamento, grupo de whatsapp, telegram... **Distribua!**

A única coisa que peço é que não retire a página de dedicatória e que não cobre pelo material.

Obrigado a todos que mantêm o RPG vivo. Trabalho feito de fã para fã, sem fins lucrativos.

NÃO VENDA!

Apoie o RPG nacional. Compre livros, incentive o mercado.

Dedico estre trabalho a meu filho,
que me fez voltar a imaginar outros mundos.

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

GREYHAWK® ADVENTURES

Vecna Vive!

Créditos

Design: David "Zeb" Cook
Edição: Mike "Mike" Breault
Arte da Capa: Jeff Easley
Arte Interna: Ken Frank
Cartografia: Steve Beck
Tipografia: Tracey Zamagne
e Gaye O'Keefe
Design Gráfico: Paul Hanchette

©1990 TSR Inc. Todos os Direitos Reservados.
Impresso nos E.U.A.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, WORLD OF GREYHAWK e GREYHAWK são marcas registradas de propriedade da TSR, Inc.

RAVENLOFT, SPELLJAMMER, PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION e o logotipo TSR são marcas registradas de propriedade da TSR, Inc.

Distribuído para o comércio de livros nos Estados Unidos pela Random House, Inc., e no Canadá pela Random House of Canada, Ird. Distribuído para o comércio real e de hobbies por distribuidores regionais. Distribuído no Reino Unido pela TSR, Ltd.

Este material é protegido pelas leis de direitos autorais dos Estados Unidos da América. Qualquer reprodução ou uso não autorizado deste material é proibida sem o consentimento expresso por escrito da TSR, Inc.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
USA

TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

9309XXX1501
ISBN 0-88-38-897-8
$9.95

Índice

Introdução 3
Um Prólogo 8
Capítulo 1: Um Novo Começo 14
Capítulo 2: Uma Reunião com Mordenkainen 16
Capítulo 3: Pesquisa 20
Um interlúdio 30
Capítulo 4: Viajando 32
Capítulo 5: Verbobonc 33
Capítulo 6: Consequências 47
Capítulo 7: Osnabrölt 51
Capítulo 8: Em todo o mundo 56
Capítulo 9: Tovag Baragu 58
Capítulo 10: Cidadela Cavitius 62
Capítulo 11: O Confronto Final 66
Capítulo 12: Quando Tudo Está Feito 68
Apêndice I: Os Artefatos de Vecna 69
Apêndice II: Vecna como Semideus 73
Apêndice III: Monstros Novos 76
Apêndice IV: PdMs 78
Apêndice V: Personagens Pré-gerados 84

Introdução

"Na manhã seguinte à Festa de Himar, certos cidadãos de Fleeth saíram da cidade e imploraram aos sitiantes que falassem com Lorde Vecna, o Sussurrado, em seu pavilhão de aranha. Eles disseram a ele que estavam prontos para colocar a cidade e todos os seus bens em sua discrição, desde que suas vidas fossem poupadas. O Sussurrado respondeu que não poderia concordar com tais termos, nem com nenhum outro, e que veria as cabeças de todos os Fleeth empilhadas diante dele.

"Ao ouvir sua terrível declaração sobre o destino deles, esses mesmos burgueses imploraram-lhe misericórdia, oferecendo-se se ele poupasse o bom povo de Fleeth. Talvez o Sussurrado tenha se divertido, pois ordenou que colocassem um deles, sua família e escravos nas mãos de Lorde Vecna.

- Muitos foram levados e um burguês íntegro, Monsenhor Artau, chamou sua família de dentro dos muros. Junte-se a mim, pois o Grande Senhor nos concedeu a segurança para deixar esta terra. - disse ele à esposa, procurando acalmar a mente dela. Tranquilizados por suas palavras gentis, ela e seus filhos passaram pelo portão para se juntar ao marido. Satisfeito, o Sussurrante os entregou a Kas, o Odiado.

"Por um dia, os burgueses viram Monsenhor Artau e sua família morrerem nas mãos de Kas. Quando finalmente terminou, os burgueses imploraram para se despedirem, certos de que sua cidade havia sido salva. Mas o Sussurrado se virou para seus barões e falou com eles. "Meus senhores ", disse ele, "o povo desta cidade está pronto para entregá-la a meu critério, com a condição de que suas vidas sejam poupadas. No entanto, não farei as pazes com eles nestes termos, nem com quaisquer outros, exceto com o seu consentimento.

"'Nosso mestre sagaz', responderam os barões, aconselhamos, e até imploramos, que aceite os termos que eles oferecem: Mas o Sussurrado não ouviu. Naquele mesmo dia, as manganelas e os magos de guerra foram posicionados fora dos muros. O ataque durou cerca de cinco horas e então o senhor enrugado quebrou as muralhas de Fleeth com um aceno de mão.

"Ao amanhecer, as cabeças dos cidadãos estavam empilhadas diante do burgo. Suas próprias esposas e filhos os encaravam acima de tudo. Este era o humor de Vecna e, como sua crueldade final, ele permitiu que esses burgueses partissem em paz e garantiu sua segurança pelo resto de suas vidas tristes."

- da *Crônica dos Tempos Secretos*
por Uhas de Neheli

Vecna Vive é uma aventura de alto nível para uso com as regras do AD&D® 2ª Edição. Além do conjunto de regras, esta aventura usa muitos dos lugares e pessoas descritos no Conjunto de Campanha WORLD OF GREYHAWK ®, no *Conjunto de Caixas Cidade de Greyhawk* e no Apêndice GREYHAWK do Compêndio Monstruoso. Esses produtos são necessários para usar completamente o material fornecido aqui. Também são úteis os livros de regras *Aventuras em GREYHAWK ®* e *Manual dos Planos*. Embora a aventura possa ser jogada sem esses produtos, você achará sua tarefa como Mestre muito mais fácil se ambos estiverem disponíveis. Além disso, as aventuras *Vingança do Falcão*, *Mestre do Falcão* e *Chamas do Falcão* fornecem material e informações adicionais sobre a cidade de Greyhawk e as terras vizinhas. Dicas e sugestões do que está por vir aparecem nessas aventuras, embora possam ser apenas rumores.

Vecna Vive! é destinado a um grupo de seis a oito personagens jogadores. Uma mistura equilibrada de raças e classes é recomendada e os personagens devem ser do 12º ao 15º nível (ou o jogador deve ter habilidades equivalentes). Como os poderes de Vecna podem ser ajustados às necessidades de sua campanha, os personagens jogadores devem ter itens mágicos apropriados ao seu estilo de jogo. Não é recomendado que qualquer personagem comece a aventura possuindo um artefato ou relíquia.

A conclusão bem-sucedida desta aventura requer determinação de aço e firmeza por parte dos jogadores e do Mestre. Isso não é surpresa para os jogadores - em qualquer aventura que eles esperem enfrentar desafios que testem, até mesmo ameacem, sua existência. No entanto, por causa do alto risco nesta aventura, o Mestre também deve estar preparado para agir com ousadia e decisão.

Em suma, esta aventura destina-se a matar personagens. Se você é um Mestre que não consegue matar o personagem favorito de um jogador ou alguém que pode ser pressionado a "dar uma chance a um cara", você deve ser mais forte ao mestrar *Vecna Vive!* Começando com as cenas de abertura, os personagens jogadores morrerão aqui! Se você deixar os personagens fora do gancho, permitindo que eles sobrevivam quando deveriam estar mortos, então o medo que é tão importante para este módulo não será despertado.

Para esse fim, você deve considerar cuidadosamente se permitirá que seus jogadores usem seus personagens favoritos nesta campanha. Se você fizer isso, deve estar pronto para matar esses personagens - às vezes com frieza e dureza. Há muitas oportunidades para os personagens morrerem nesta aventura e algumas delas são bastante arbitrárias e podem até parecer injustas.

A menos que seu jogador possa aceitar a morte de um personagem favorito, pode ser melhor usar os personagens aqui fornecidos.

A razão para toda essa ênfase na morte do personagem é bastante simples. *Vecna Vive!* pretende ser uma aventura estressante e até aterrorizante. Você quer que seus jogadores tenham medo.

Uma das coisas mais assustadoras em um jogo de AD&D® é a destruição completa de um personagem do jogador. A menos que seus jogadores sintam que podem ser aniquilados a qualquer momento, eles não terão o prazer total que Vecna Vive! tem a oferecer.

O Terror de Vecna

De muitas maneiras, *Vecna Vive!* é como um filme de terror. Através de suas descrições e da imaginação vívida de seus jogadores, a aventura tenta evocar uma atmosfera de suspense e tensão. Em um filme de terror, o diretor tem uma variedade de ferramentas para ajudá-lo a assustá-lo em seu assento - edição, música, efeitos sonoros, maquiagem, iluminação e efeitos especiais. Além dessas ferramentas técnicas, ele tem toda a gama de técnicas dramáticas usadas por todos os contadores de histórias – prólogos, ritmo, desorientação, caracterização, emoção, sombreamento, alusão e muito mais, tudo balançando para um clímax satisfatório.

Como o diretor, você, o Mestre, tem uma variedade de ferramentas e técnicas à sua disposição. Você está no controle total da história. Os jogos de RPG têm suas próprias versões de efeitos especiais. Os encontros podem ser editados como cenas de um filme. Além disso, você também é um contador de histórias com todos os truques desse ofício.

Como esta aventura já está preparada, a trama básica é feita para você. Ainda assim, como seus personagens jogadores poderiam facilmente sair da pista, você deve ter em mente os elementos de uma boa história para aqueles momentos em que você tem que "improvisar". "Leia o clímax deste módulo antes de começar a jogar a aventura, mesmo que você não leia mais nada com antecedência. Dessa forma, você sabe qual é a cena grande e final. Em seguida, tenha cuidado para não superá-lo no início da aventura. Você não quer que o fim seja anti climático.

Para tirar o máximo proveito desta aventura, você deve trabalhar cuidadosamente para construir uma atmosfera de suspense para seus jogadores. Enquanto a tensão básica vem da própria aventura, mais tem que vir de você. A aventura mais desafiadora do mundo pode ser completamente chata se não for contada com entusiasmo. Afinal, ser um Mestre dá muito trabalho. Se você está fazendo seu trabalho direito, você deve estar exausto no final de cada sessão de jogo.

Surpresa e Suspense

É importante saber que há uma diferença entre surpresa e suspense. Surpresa, gritar "boo!" para fazer alguém pular da cadeira, é uma técnica útil, mas não a confunda com suspense. Um filme de terror ou aventura que depende de monstros saltando de cada esquina rapidamente se torna chato. Todo mundo começa a antecipar o próximo "boo"

A surpresa tem seus usos, no entanto, e pode fazer parte do suspense. Um bom susto repentino fará com que seus jogadores se sintam fisicamente animados - coração disparado, respiração rápida e tremores nas mãos. No entanto, esses sentimentos passarão rapidamente se você não criar nenhum suspense.

Ordem dos Encontros

Quando estiver pronto para jogar, planeje suas sessões de jogo com antecedência. Tente planejar a sequência de encontros. Cada encontro é como uma cena de filme. Um diretor coloca as cenas de seu filme em uma certa ordem, fazendo mais do que contar sua história. A justaposição de cenas e a mudança de uma cena para outra afetam o clima do jogo. O exemplo abaixo destaca a diferença.

Exemplo #1

Cena 1: Os heróis chegam à cidade em uma manhã brilhante e ensolarada. Eles encontram um carroceiro para trazer seu equipamento para o castelo do conde Draman, seu anfitrião.

Cena 2: Os heróis chegam ao castelo e encontram seu anfitrião morto, seu corpo preso a uma grande cadeira por uma lança grossa.

Exemplo 2

Cena 1: Os heróis chegam à cidade no meio de uma tempestade uivante. Não há ninguém à vista. Atendendo suas chamadas, o carroceiro se recusa a sair em uma noite tão mal agourenta e os personagens são forçados a deixar seus equipamentos na aldeia. Eles marcham pela chuva torrencial até o castelo do conde Draman.

Cena 2: Os heróis chegam ao castelo e encontram seu anfitrião morto, seu corpo preso a uma grande cadeira por uma lança grossa.

Embora ambos os exemplos descrevam os mesmos eventos, cada um tem um clima muito diferente. O primeiro cria surpresa, talvez até choque leve. Não há pistas, nem avisos do que está por vir. A segunda cena cria uma sensação de pressentimento e pavor. A tempestade e o carroceiro supersticioso são dicas e sugestões do que está por vir. Embora clichês e óbvios, essas pistas deixam os jogadores atentos, talvez até nervosos. Algumas outras justaposições úteis incluem o seguinte:

Vitória/Derrota: Permitir que os personagens jogadores tenham sucesso contra um vilão aparentemente importante, uma armadilha mortal ou um quebra-cabeça aumenta sua confiança. Essa vitória pode ser seguida por uma derrota pungente ou pela descoberta de que sua realização era apenas uma pequena parte de algo maior e mais poderoso.

Nesta aventura, por exemplo, você pode terminar uma sessão com os personagens do jogador descobrindo a espada de Kas, que eles acreditarão ser a arma necessária para destruir Vecna. Na sessão seguinte, eles confrontam Vecna com sua preciosa arma, apenas

para descobrir que ela é ineficaz contra ele.

Esta técnica deve ser usada com moderação, no entanto. Você não deve tirar todas as conquistas dos seus jogadores ou eles ficarão desmotivados. Espere até que eles estejam excessivamente confiantes e arrogantes, depois dê-lhes um revés e isso os lembrará de que as coisas não são tão fáceis quanto parecem.

Inocência/Mal: Esta técnica não envolve jogar crianças assassinas vampíricas em seus PJs ou fazer com que a doce e velha avó seja uma assassina de machados! Você pode, no entanto, destacar o contraste entre o bem e o mal colocando dois encontros consecutivos. Por exemplo, os jogadores chegam a uma pequena cabana onde pessoas boas e honestas os cumprimentam. Esses PdMs não têm segredos obscuros ou segundas intenções e os personagens descobrem informações úteis com eles. Ao sair, os PJs atravessam o cume e descem para o vale obscuro dominado pelo castelo sombrio do outro lado. A extrema diferença nas duas cenas destaca o perigo que está sempre por perto.

Humor/Terror: O riso, forçado ou não, é uma liberação importante para o suspense. A maioria dos bons filmes de terror tem alguns elementos de diversão neles - momentos tensos que se transformam em uma piada. A linha entre comédia e terror é estreita e o riso pode ser facilmente transformado em medo. O humor faz com que os jogadores baixem a guarda, deixando-os vulneráveis a novos ataques. Por exemplo, os personagens são atacados por um bando desajeitado de cultistas - os vilões caem em momentos inoportunos, atrapalham os outros e até desmaiam de terror. No meio dessa cena cômica, o fantasma maligno de Kas flutua na sala, com a intenção de destruir os personagens jogadores. A risada dá lugar ao medo.

Clima

Um fator vital no construção do suspense é estabelecer o clima adequado. Você faz isso com palavras e descrições. Alguns dos exemplos acima já mostraram isso. O clima é estabelecido através do cenário do encontro e do comportamento dos PdMs. Tempestades, estranhos suspeitos, castelos sombrios, florestas escuras e muito mais são todos dispositivos de horror bastante comuns para estabelecer um clima. Infelizmente, eles também são muito usados em excesso e perderam muito do seu impacto.

Sua tarefa é encontrar maneiras de tornar esses elementos novos e emocionantes. Você precisa encontrar maneiras de desviá-los das expectativas dos jogadores. Você precisa mudar as regras do cenário de horror.

Por exemplo, há o castelo padrão iluminado à noite por um raio. Isso tem sido usado tantas vezes que é uma piada. Em vez disso, você deve encontrar outra coisa para definir o clima. O castelo é visto de dia, em uma garoa fria de outono. As paredes têm um brilho oleoso e úmido e as folhas verdes da hera estão apenas começando a ficar marrons. Pode ser inverno e os telhados do castelo estão cobertos de neve fuliginosa, enquanto pingentes de gelo curvos pendem dos beirais. Poderia ser um maravilhoso dia de primavera com um castelo brilhante e resplandecente, sem dar nenhuma pista dos horrores que havia lá dentro.

Prenúncio

O suspense é uma forma de medo. Se seus jogadores não têm medo, não pode haver suspense. Então, como você deixa os jogadores com medo?

Para fazer seus jogadores suarem, você deve deixá-los saber que estão em perigo antes que qualquer coisa realmente aconteça. Pegue uma situação padrão de masmorra - os monstros caminhando do outro lado da porta. O que cria mais tensão - os personagens do jogador abrem a porta e descobrem os monstros, ou os personagens do jogador ouvem um barulho estranho do outro lado antes de abrir a porta? No segundo caso, o jogador para de repente e tem que julgar a quantidade de risco. Eles sabem que algo está lá, mas não sabem o quê.

O truque é dar aos seus jogadores dicas de que eles estão em perigo sem revelar o suficiente para evitar esse perigo. Nos filmes, isso pode ser feito mostrando ao público a ameaça (os monstros à espreita atrás da porta), mas não mostrando para o herói (prestes a abrir a porta). Isso é um pouco mais difícil em um RPG, já que os jogadores são tanto público quanto heróis.

Você pode usar técnicas de prefiguração até certo ponto. Frágeis, incompletos e vislumbres imprecisos dos principais vilões colocarão os personagens na ponta dos pés. Os personagens podem descobrir o trabalho sombrio de Vecna apenas momentos após o fato. Manuscritos antigos sugerem toda a extensão do poder de Vecna. Até mesmo sua Mão e seu Olho, como artefatos poderosos, apenas sugerem toda a extensão do poder de Vecna.

Truques e Ferramentas

Descrição e ritmo não são as únicas ferramentas que você tem para criar dez sessões. Em um RPG, há uma série de outras coisas que você pode fazer para deixar seus jogadores loucos.

Temporizadores e Cronômetros: Se puder, traga um temporizador de cozinha ou cronômetro para o seu jogo. Certifique-se de colocá-lo onde os jogadores possam vê-lo. Então, quando os jogadores estiverem no meio de uma situação particularmente tensa, onde decisões rápidas devem ser tomadas, inicie o cronômetro. Dê a cada jogador dez segundos (ou menos) para dizer o que ele fará. Corte o jogador no final deste tempo - mesmo que ele ainda esteja descrevendo suas ações - e vá para o próximo jogador. Certifique-se de que eles vejam o temporizador contando

seus segundos. De sua parte, tente resolver tudo rapidamente, sem atrasos. Mantenha esse ritmo até chegar a um ponto em que seus personagens possam descansar.

Não faça isso com muita frequência. Os temporizadores realmente aumentam a pressão que os jogadores exercem, então você deve guardar isso até realmente precisar. Dessa forma, quando isso acontecer, eles sentirão ainda mais a tensão.

Luzes: Embora não seja recomendado que você tente jogar à luz de velas (é muito difícil para os olhos), você pode fazer alguns truques simples de iluminação enquanto joga. Escurecer as luzes (se você puder durante as cenas que se acumulam em um grande encontro, pode aumentar o espanto dos eventos. (Ele também pode avisar seus jogadores de que algo vai acontecer se você usá-lo mais de uma ou duas vezes.)

Outro truque é apagar completamente as luzes, mergulhando seus jogadores em uma escuridão inesperada, mas momentânea. Isso obviamente deve ser guardado para aqueles momentos cruciais em que o grupo está envolvido na escuridão, inconsciente, etc. Uma lanterna pode então ser usada para criar efeitos especiais - embora não seja mais prático jogar com uma lanterna do que com uma vela.

Sons: A música é uma maneira eficaz de criar suspense, mas é difícil de usar sem o equipamento adequado. Você simplesmente não pode colocar um CD, fita ou gravação e deixá-lo tocar enquanto joga. Você deve ser capaz de controlar o tempo e a escolha da música. CD players com controle remoto são particularmente úteis para isso. Antes da sessão, selecione o CD ou CDs que você acha apropriado, anotando os números das faixas. Escreva-os em uma folha de papel, incluindo o efeito ou o clima que eles criam. Então, durante o jogo, você pode usar o controle remoto para digitar a faixa que deseja quando precisar. O controle remoto também permite que você desligue a música quando não precisar mais dela.

Nem todo mundo tem acesso a CD players e controles remotos. Com o planejamento, um toca-fitas portátil pode fazer a mesma coisa. Nesse caso, você precisará selecionar não apenas a música, mas também a ordem em que precisará dela. Após fazer isso, você pode fazer uma fita com as músicas de que precisa. Os fones de ouvido (para que você possa colocar a fita no local correto durante o jogo) são úteis.

Finalmente, um gravador portátil pode ser usado da mesma maneira. A qualidade do som não será a melhor, mas a maioria tem um recurso de sugestão que permite que você pule para frente e para trás na fita rapidamente. Além disso, você pode gravar seus próprios efeitos sonoros (incluindo diálogos).

Boas fontes de sons e música são gravações de efeitos sonoros, trilhas sonoras de filmes e gravações folclóricas antropológicas ("Cantos dos Homens das Tribos da Nova Guiné", outras músicas "primitivas"). Alguns deles podem estar disponíveis em sua biblioteca local.

Sigilo: algumas pequenas precauções ajudarão muito a manter seu suspense de aventura cheio de suspense. Uma prática muitas vezes esquecida é simplesmente manter o nome da aventura em segredo. Não diga aos jogadores que eles estão jogando uma aventura intitulada Vecna Vive! Se você fizer isso, posso ter certeza de que os jogadores que sabem algo sobre Vecna suspeitarão de tudo e qualquer coisa. Embora isso possa ser bom por um tempo, acabará estragando a aventura.

Se possível, mantenha esta aventura escondida- nem mostre aos seus jogadores a capa. Finja demência se eles o acusarem de usá-la. Invente um nome de aventura falso se eles perguntarem o que estão jogando. Somente depois que os aventureiros estiverem bem na aventura (longe o suficiente para que eles não possam recuar), você deve revelar o verdadeiro título e propósito sobre eles.

Vecna é uma figura misteriosa. Ele remonta a uma época de quase pré-história em Greyhawk, antes das migrações, antes das guerras entre Suel e Baklunish, talvez até antes da ascensão do próprio Império Suloise. Ele é uma figura mais lendária do que de fato e, como todas as lendas, há enfeites, exageros, distorções, contradições e confusões ligadas ao seu nome.

As seguintes informações sobre Vecna são uma coleção de verdade, contradição e desinformação. Não é para dar um histórico preciso deste poderoso arqui-lich. Em vez disso, representa a imagem confusa que os personagens jogadores provavelmente ganharão se pesquisarem a história de Vecna.

Em seu tempo, Vecna era considerado o mais poderoso de todos os magos, insuperável em seu conhecimento de todas as artes arcanas. Da câmara mais solitária de uma torre negra, ele governou uma nação agora esquecida. Alguns dizem que seu reino estava além das grandes montanhas a oeste. Outra teoria sustenta que sua torre já se ergueu das profundezas do Nyr Dyv. Alguns escritores chegam ao ponto de reivindicar o domínio de Vecna sobre outro plano e que ele foi finalmente destruído por uma revolta dos poderes maiores que moravam lá!

Mesmo em vida. O rigor e a crueldade de Vecna eram infames. Ele construiu um grande reino com base em suas habilidades mágicas e sua crueldade sem limite. Alguns contos afirmam que ele criou aldeias inteiras como gado, simplesmente para manter seus laboratórios repugnantes abastecidos de cobaias para seus experimentos. Outros descrevem campanhas militares onde ele aniquilou cidades inteiras sob maremotos de rocha e terra. Contos antigos do Ducado de Urnst até afirmam que Vecna foi responsável pela criação do Deserto Brilhante!

Com o tempo, como todas as coisas humanas (embora alguns contos afirmem que ele era meio-elfo), Vecna envelheceu e se aproximou da morte. O

esquecimento negro não causou terror nele, apenas raiva e fúria. Ele estava determinado a não morrer e, em sua presunção, passou a acreditar que a imortalidade não era apenas possível, mas era seu direito. Ele começou uma busca pelo poder supremo necessário para superar o Poder Maior, a Morte.

O que aconteceu depois não é conhecido com certeza, já que nenhuma testemunha desta época colocou suas palavras em pergaminho. De acordo com alguns contos. Vecna acumulou poder suficiente para enfrentar sua própria morte e aprisioná-la para sempre, escapando assim de sua condenação. De acordo com outros, o orgulho e a arrogância de Vecna ofenderam tanto os Poderes Maiores dos planos externos que o amaldiçoaram a viver para sempre na fronteira entre a vida e a morte, nunca mais viver ou descansar plenamente em uma morte tranquila. Uma terceira versão é que Vecna encontrou a magia secreta da vida e, assim, se transformou no mais poderoso dos liches.

Seja qual for o método, não há dúvida de que Vecna entrou em um novo estágio de sua história sórdida. Além da morte, ele se tornou o maior de todos os liches. Embora seu corpo murchasse e se deteriorasse gradualmente. Vecna permaneceu "vivo" e continuou a expandir seu domínio do mal. Tão temível e hediondo era seu temperamento que os homens temiam dizer seu nome. O Lorde Vecna era o Sussurrado, o Mestre do Trono da Aranha, o Rei Imortal, e o Senhor da Torre Pútrida.

Foi durante esse tempo que Kas, o Mão Sangrenta, surgiu entre os tenentes de Vecna. Quando o corpo do arqui-lich enfraqueceu. Kas se tornou seu instrumento de governo.

Embora ainda supremo em seu poder. Vecna se interessava cada vez menos pelos assuntos diários de seu reino. Kas pronunciou os julgamentos de Vecna, presidiu o Conselho em seu nome e ouviu os relatórios do exército sujo de Lorde Vecna.

Como sinal da autoridade de Kas (e para proteger seu tenente das intrigas dos outros), Vecna forjou a espada de Kas, uma arma mágica como nenhuma outra já conhecida. Contadores de histórias dizem que seu ferro foi retirado do coração de uma estrela congelada e forjado em chamas roubadas do sol. Embora monótona e sem adornos, ele brilhava com o mal. Sua borda podia morder qualquer metal e sua lâmina nunca entorpecia. Quando Kas a empunhava, nenhum homem podia resistir a ele.

Criada pela mão de Vecna, a espada era maligna, mesmo quando comparada ao seu criador. Ele sussurrou para Kas em segredo, alimentando o orgulho e a vaidade do guerreiro. "Você agora é maior do que seu mestre." disse. "Você é o verdadeiro governante de todas as terras dele." Lentamente, isso o seduziu, incitando-o a usurpar o trono de Vecna e mandar o arqui-lich para a morte para sempre. E, gradualmente, Kas passou a entender suas palavras.

Por fim, encorajado pela doce voz da espada, Kas atacou seu senhor. Nenhum homem viu a batalha, mas com o fim, a torre escura de Vecna desmoronou em pó, deixando apenas a espada e uma pilha de cinzas. O corpo de Kas nunca foi encontrado. De Vecna, tudo o que restou foram sua Mão e Olho sem vida.

No milênio e nos séculos que se passaram, esses três objetos vieram à tona repetidas vezes, primeiro em uma terra distante e depois em outra. Cada vez, sua descoberta traz grande poder e grande desgraça, pois o mal de seus mestres ainda permanece dentro deles.

Mas a história dos artefatos não é tudo o que resta a ser contado sobre Vecna. Sua vontade, má e pervertida, era muito poderosa para ser destruída quando seu corpo perecesse. Por séculos incontáveis, ele vagou, recusando-se a se render. Estranhamente, pequenos traços de poder fluíram para ele, a energia dos adoradores em Oerth. Mesmo alguém tão depravado quanto Vecna atraía aqueles que o adoravam.

Gradualmente, o culto de Vecna cresceu e ele assumiu os poderes de um semideus. O processo levou muito tempo - reunindo seu poder, respondendo aos seus adoradores e se estabelecendo entre os grandes poderes - Vecna perseverou e finalmente chegou ao ponto em que foi aceito como um semideus menor nas legiões do mal.

Imortalidade garantida, Vecna ainda não estava satisfeita. Com sua mente intrigante, ele elaborou um plano para ascender a uma divindade maior e humilhar suas divindades rivais. Com sua longa paciência habitual, Vecna tem trabalhado neste plano há séculos. Trabalhando através de seu avatar ou outros, o Sussurrado encontrou cuidadosamente sete itens mágicos. Cada item foi colocado em um local secreto, a posição estratégica para seus planos.

Esses itens, quando totalmente energizados, lançarão uma teia mística de energia sobre toda Oerth, cortando contato de todos os outros deuses com seus seguidores. Já estão criando interferências em escala local. Somente Vecna receberá a adulação de seus adoradores: os outros deuses enfraquecerão e deixarão o caminho aberto para Vecna ascender. Então o Sussurrado abrirá os portões do tempo e trará seus fiéis seguidores do passado. Alimentando-se de suas devoções, Vecna se tornará o maior dos deuses.

Há apenas uma dificuldade que resta para Vecna - encontrar seu Olho e Mão. São as chaves finais para capacitar totalmente a teia, as chaves finais que abrem o portão do tempo. Ele não sabe onde eles estão. No confronto final com Kas, quando foram separados de seu corpo, os deuses (talvez prevendo seus poderes) os esconderam de seus sentidos. Vecna não consegue detectar suas energias: ele só pode encontrá-las vendo seus efeitos sobre os outros, assim como encontrar um barco pelo rastro que ele cria. Muitas vezes ele se aproximou, apenas para que escapassem de seu alcance. Desta vez, ele está determinado a não falhar.

Prólogo

Em que o Círculo dos Oito Começa um Impulso de Associação

Este curto prólogo define o clima e o tom para o resto desta aventura. Nele, você distribuirá personagens de jogadores pré-gerados (todos magos poderosos) e, em seguida, quase tão rapidamente, matará todo o grupo. Somente depois que esses magos estiverem mortos, você apresentará os personagens regulares, aqueles usados pelo resto da aventura.

Embora isso pareça extremo e injusto, você deve jogar o prólogo dessa maneira. Ao fazer isso, você vai deixar um ponto muito claro para seus jogadores - este módulo é perigoso! Especialmente porque os personagens permanentes são de nível mais baixo do que aqueles que foram mortos!

O Círculo dos Oito

Comece a aventura dando aos seus jogadores cópias das fichas de personagem do Círculo dos Oito (encontradas no final deste livro). Explique que eles estão prestes a começar uma aventura especial, que requer as perícias e os antecedentes desses personagens jogadores. (Se isso não funcionar, faça o que puder para convencer os jogadores a aceitar esses personagens e nenhum outro. Você não quer que eles usem seus próprios PJs neste momento.)

Permita que os jogadores selecionem seu personagem favorito dos Oito. Se você tiver menos de oito jogadores, peça a cada jogador que escolha um personagem e coloque os outros de lado. Se você tiver mais de oito jogadores (o que não é recomendado), alguns jogadores terão que sentar e assistir neste momento. Assegure-lhes que você encontrará uma maneira de colocá-los no jogo muito em breve.

Depois que os jogadores tiverem escolhido seus personagens, leia o seguinte:

> Ah, a vida de um mago poderoso! Como um jovem inexperiente, vocês tinham certeza de que era a vida de luxo e emoção - vida fácil, riquezas e poder com o aceno de uma mão.
>
> Claro, seus antigos mestres nunca lhe contaram sobre a outra parte - a responsabilidade pela vida de aldeias inteiras, cidades e até terras. Claro, é uma honra fazer parte do Círculo dos Oito, guiando e protegendo Greyhawk. Naturalmente, vocês têm que fazer tudo em segredo, agindo nos bastidores para não zombar da autoridade do prefeito. E igualmente nunca receber crédito por isso, naturalmente.
>
> Agora, através de adivinhações (ou melhor, de seu fracasso), vocês sentiram algum grande perigo para Greyhawk. E não apenas vocês. Todos os seus colegas magos da Guilda da Magia sentiram algo sinistro. Seja o que for. Mordenkainen, líder do seu círculo, está preocupado. Ele quer o melhor, a nata da cultura, para investigar esse mistério.

Depois de ler este texto, diga a seus jogadores que seus PJs estão do lado de fora de um pequeno monte esquecido nas Colinas de Kron, a oeste de Greyhawk. As adivinhações, comunhões e outras magias os levaram a este local. Eles sabem apenas um pouco - um grande perigo está crescendo, um que ameaçará Greyhawk, e que esse local está conectado (mas não é a fonte) desse perigo.

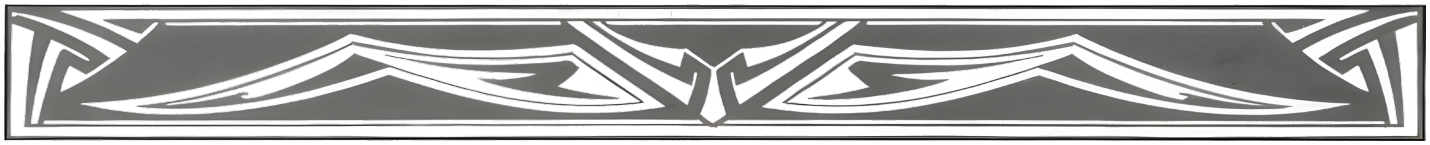
Neste momento, os jogadores certamente terão dúvidas. Permita que eles perguntem o que querem. Responda às suas perguntas, dentro das limitações e diretrizes abaixo.

Onde estamos? Em algum lugar nas Colinas de Kron. Não diga aos jogadores a localização precisa neste momento, já que parte da aventura é descobrir o que aconteceu com o Círculo dos Oito - os jogadores saberão que estão todos mortos, mas o segundo grupo de PJs não saberá onde ou como.

Por que estamos aqui? Mordenkainen, líder do Círculo dos Oito, enviou vocês. As adivinhações, embora não precisas, sugerem fortemente que algum perigo está se acumulando para Greyhawk.

Qual é o perigo? Ninguém sabe - e isso é o que é preocupante. Algo de grande poder está afetando todas as adivinhações relativas ao futuro da Cidade de Greyhawk. Isso não parece afetar as adivinhações em outros tópicos, apenas aqueles relativos ao destino da cidade ou à causa da ruptura.

Então, por que enviar o Círculo dos Oito? Qualquer coisa poderosa o suficiente para interromper as adivinhações do Círculo dos Oito deve ser investigada. Se for forte o suficiente para interferir em suas magias, então alguém menor que o Círculo dos Oito pode esperar ter sucesso? Além disso, o sigilo é vital. Mordenkainen e os outros magos em Greyhawk já estão tendo dificuldade em manter o caso para si mesmos. Se os clérigos souberem disso, quem sabe que pânico eles podem criar? Finalmente, há uma questão de honra. Caso se saiba que o Círculo dos Oito não pode lidar com o problema, o prestígio do grupo sofrerá um golpe severo. Como encontramos este lugar? Depois de partir (em segredo) de Greyhawk, você passou vários dias se concentrando neste ponto. Tem sido algo como um jogo infantil de quente ou frio. Neste momento, está muito quente. Não há dúvida de que



este monte de pedras está de alguma forma relacionado aos seus problemas.

O que fazemos agora? Bem, provavelmente, vocês deveriam investigar o monte. Vocês não concordam?

O Monte

Do lado de fora, este monte de pedras (veja o mapa do Monte Funerário) parece ser um membro não excepcional dessa categoria. De pé no centro de uma cavidade arborizada, o monte se eleva acima do pântano circundante. O solo aqui está molhado, úmido e espesso com musgo, mas não é perigoso atravessar.

O monte de pedras sobe para formar um monte irregular de 4,5 metros de altura, em média. Os lados, uma vez íngremes, são arredondados e cobertos com musgo e videiras. Várias pequenas mudas se enraizaram lá. O topo é cheio de plantas, até mesmo enormes carvalhos, um testemunho da idade deste monte de pedras. Ao longo da borda sul, a terra cedeu e desabou para dentro para revelar uma passagem com raízes forrada com pesados blocos de pedra.

O interior do monte contém algumas passagens e câmaras simples. Estes são todos construídos a partir de pedras megalíticas, habilmente encaixadas. As lajes do teto já tiveram vigas grossas como suporte adicional. Essas vigas apodreceram há muito tempo. Muitas das pedras do teto são rachadas por seu próprio peso. Estes foram ainda mais enfraquecidos pelo espesso emaranhado de raízes de árvores que forçaram seu caminho de cima para baixo. Essas raízes devem ser removidas para que os personagens se movam pelas passagens.

Além disso, a violência contra as lajes (mudanças repentinas de temperatura, forças explosivas, movimentos abruptos, etc.) causada por forças mágicas tem 10% de chance de causar um colapso. A pedra em uma área de 1,5 metros cede, cascateando rocha e sujeira no túmulo. Qualquer um abaixo de um colapso sofre 1D10 pontos de dano. Felizmente, as raízes das árvores impedem que esses colapsos se agravem. Um colapso não bloqueará uma passagem, mas os personagens devem gastar uma rodada para atravessá-la.

Todo o monte irradia uma aura de magia. Isso é causado pelas proteções mágicas que foram colocadas nele para manter seu ocupante preso dentro. Na maioria das passagens, os personagens ganham um bônus de +2 em testes de resistência, enquanto criaturas malignas sofrem uma penalidade de -2 em suas jogadas de ataque. Este modificador de proteção não se aplica à câmara final (Sala 7), onde a força do mal é muito forte. Além disso, uma vez dentro do monte, os personagens não podem usar *criar passagem*, *porta dimensional*, *teletransporte* ou magias semelhantes para escapar. Esses blocos mágicos foram construídos para impedir que o ocupante preso saísse.

O Ocupante do Monte

O monte é o túmulo de Halmadar, o Cruel. Na verdade, ele não foi sepultado, mas enterrado vivo por seus seguidores. Durante seu tempo, que foi há mais de um século. Halmadar foi possuído pelo Olho e a Mão de Vecna. Ele já era um guerreiro poderoso, porém esses artefatos lhe deram poder suficiente para se tornar o mestre maligno de vários condados ao norte. Os artefatos corromperam ainda mais seu espírito já vil, transformando-o de meramente cruel para sadicamente mau.

Finalmente, seus súditos não aguentaram mais. Depois de várias tentativas malsucedidas, eles conseguiram drogar seu senhor em um sono profundo. Milagrosamente para eles, os poderes da Mão e do Olho de repente falharam nesse ponto. Ainda assim, temendo serem amaldiçoados por derramar sangue nobre, os conspiradores optam por aprisionar Halmadar dentro de seu próprio túmulo. Aqui eles presumiram que ele morreria de fome. Para maior segurança, eles selaram o monte com magias poderosas, impedindo que o cruel senhor escapasse.

Ele morreu de fome, mas isso estava longe de ser o fim dele. Embora a Mão e o Olho não tenham conseguido salvá-lo da captura, suas energias malignas transformaram seu corpo em um quasi-lich. Não um lich, já que ele não tem a fórmula mágica necessária, Halmadar é uma criatura magra e imortal. Ele ainda tem carne e ossos, e seu corpo resistiu à decomposição, mas a pele está seca e esticada. À primeira vista, ele parece um dos mortos-vivos - um corpo pálido e ossudo. Ele está em animação suspensa, entre a vida e a morte. Ele não é um morto-vivo e, portanto, não tem suas imunidades ou fraquezas. Nem está vivo, com todos os benefícios e problemas que essa condição acarreta.

Além disso, Halmadar é completamente dominado pelos artefatos e se considera Vecna. Ele não sabe seu próprio nome e só responde ao título de Lorde Vecna. (Ele é referido como Vecna/Halmadar, a frente.) Os artefatos, é claro, percebem de outra forma. O Olho e a Mão, seus poderes restaurados, aguardam algo que alguém - os personagens jogadores - forneçam a chave para o retorno de Vecna.

Investigando o Monte

Mesmo antes dos personagens jogadores entrarem no monte, a aventura está em andamento. Vecna/Halmadar é instantaneamente avisado (através de seu *sexto sentido*) da chegada do Círculo dos Oito. Ele imediatamente usa sua clarividência e PES para investigar os personagens jogadores. Vecna/Halmadar podem examiná-los antes de conjurar qualquer magia (se quiserem). O resultado para cada personagem é o seguinte:

Tenser - invisível, ilegível
Bigby - visível, ilegível
Otto - visível, legível
Drawmij - visível, legível
Nystul - visível, legível
Rary - visível, ilegível
Otiluke - visível, legível
Jallarzi - visível, legível

Neste ponto, preste atenção à conversa e às ações dos personagens jogadores. Vecna/Halmadar sabe tudo o que os personagens jogadores discutem. As palavras de personagens ilegíveis podem ser deduzidas dos pensamentos dos outros (e de suas próprias ações). Embora o próprio Tenser seja completamente indetectável (ou seja, ele não pode ser visto ou lido), a presença de uma oitava pessoa deve ser evidente a partir dos pensamentos dos outros e possivelmente até mesmo das ações vistas. (Imagine um filme em que um personagem foi cuidadosamente removido do quadro.) Vecna/Halmadar toma quaisquer precauções que pareçam apropriadas, com base nos preparativos dos personagens jogadores.

Se os personagens jogadores examinarem o próprio túmulo (através de *clarividência*, *percepção extra-sensorial* ou outros métodos de vidência), eles não verão Vecna/Halmadar. Ele está completamente oculto pelas habilidades permanentes de não detecção dos artefatos. No entanto, o personagem vidente pode ver todos os outros detalhes do monte.

Depois de observar o grupo e determinar sua rota, Vecna/Haldamar usa seu poder de *convocar criaturas IV* duas vezes, obtendo um ankheg e três sapos de fogo. As criaturas são despachadas para a primeira câmara do monte, para emboscar os personagens jogadores (o ankheg limpa as raízes). A criatura outrora humana então retorna à sua vidência. Vecna/Halmadar imagina que essas bestas não enfraquecerão ou retardarão os personagens jogadores. Ele faz isso mais para sua própria diversão e também para ver como o grupo funciona em combate.

1. Sala de entrada

O lado do monte colapsou para dentro neste ponto, revelando uma passagem escura para além. O ar úmido, espesso com o odor de terra em decomposição, paira ao redor da entrada. Raízes grossas enchem a passagem.

A antiga porta externa que uma vez fechou este caminho há muito tempo desabou. A abertura é pequena, mas ao dar uma volta de escavação pode revelar a pedra quebrada, a sujeira solta e as raízes grossas que bloqueiam a entrada.

A passagem no interior também é sufocada com raízes. Estes podem ser eliminados cortando cerca de três metros por turno) ou por meios mágicos. Uma *bola de fogo* ou magia semelhante os erradicará instantaneamente, mas tal método corre o risco de causar um colapso.

2. O Selo Externo

A passagem termina em um bloco sólido de pedra curva, cuidadosamente cortado e colocado no lugar. Há algum tipo de escultura na pedra, mas manchas de fungos vermelhos e espessos cobrem partes dela.

As manchas de fungo são bolor vermelho. Personagens que se aproximam o suficiente para estudar as esculturas inalarão os esporos do bolor. Uma vez que o bolor é removido, a escrita mostra ser mágica. Se lido (através do uso de uma magia), é claramente algum tipo de inscrição protetora contra o mal.

É uma suposição lógica que a inscrição foi colocada para manter as coisas do lado de fora. Foi, no entanto, colocado para manter Vecna/Halmadar dentro. Isso não é evidente ao estudar a escultura, no entanto.

A vedação é argamassada no lugar e não dá evidência de que haja uma câmara além dela. Pode ser derrubado por itens ou magias capazes de causar dano. Ele tem 10 pontos de vida para esse fim. Martelos e picaretas podem reduzir a vedação a escombros em 1d4+1 hora. Algumas magias, como moldar rocha ou criar passagem, podem ser usadas para passar. No entanto, uma magia *arrombar* não tem efeito, já que o selo não é uma porta e nunca teve a intenção de abrir.

Bolor Vermelho (1): CA 9; MV 0; DV nulo; pv nulo; TAC0 15; #Ataques 0; Dano 0; AE Esporos; DE Imune a armas, frio, fogo; Tamanho P; ML nulo; Tend N

3. A Câmara Abobadada

Esta câmara circular arqueia talvez três metros. É difícil dizer, já que metade da câmara é um emaranhado de raízes de árvores. O chão é uma ninhada de pedaços quebrados de pedra e terra, mas do outro lado há um grande bloco esculpido. À direita está outra arcada, livre das raízes emaranhadas. Logo à sua frente, sentam-se três sapos gigantes.

Os sapos são os sapos de fogo convocados por Vecna/Halmadar (se ele teve tempo). O ankheg está escondido no emaranhado de raízes de árvores acima. A besta é astuta o suficiente para usar os sapos como isca para suas vítimas.

Os sapos atacam assim que o arco é aberto (desde que não sejam surpreendidos).

O ankheg espera até ser ferido (por uma magia de efeito de área ou uma vítima passa por baixo. Em seguida, ele balançará de cima para baixo, atingirá seu alvo e tentará puxar o personagem de volta para a massa de raízes sobre a cabeça. Otiluke é fácil de ser puxado, enquanto Otto é muito pesado para levantar. Qualquer outro personagem atacado requer um teste para ver se as raízes se mantêm (80% de chance de que elas se mantenham). Se a jogada falhar, raízes, vítima, ankheg e teto desabam. A vítima e qualquer um abaixo sofrem pontos de dano 1d10 da pedra que cai. O ankheg luta até a morte.

A laje de pedra do outro lado da câmara foi concebida como o sarcófago

da rainha de Halmadar. Com seu sepultamento apressado, nunca foi usado. A tampa pode ser levantada por homens fortes. Dentro não há nada além de poeira e alguns insetos.

A passagem para o coração do monte está livre das raízes emaranhadas, limpas pelo ankheg quando entrou na câmara.

Ankheg (1): CA 2 no ventre 4; MV 12, Cv 6; DV 5+2; pv 30; TAC0 15: #Ataques 1; Dano 3D6 (esmagamento) +1d4 (ácido); AE esguicho de ácido; Tam G-I: ML 9: Tend N

Sapo de Fogo (3): CA 10; MV 6, salto 6; DV 4 +1; pv 22, 20, 15; TAC0 17; #Ataques 1; Dano 2d8 (bola de fogo); AE Bola de Fogo; Tam P; ML 10; Tend CM

4. Armadilha Mágica

Um *cubo de força* modificado foi conjurado sobre o chão de pedra aqui. Através do uso de um *desejo*, esta magia foi manipulada para disparar se um humano pisar no espaço. Uma vez levantada, a gaiola mágica permanece até ser dissipada.

A gaiola pode ser detectada por uma magia *encontrar armadilhas* ou meios semelhantes. Tal como acontece com o selo externo, é natural que os personagens assumam que a armadilha foi construída para manter os intrusos fora, mas, novamente, destina-se a manter Vecna/Halmadar dentro, caso ele rompa o selo interno.

5. Poço

A passagem aqui está bloqueada por um poço grande e áspero. Aparentemente, uma seção do antigo piso de pedra cedeu, deixando este buraco escancarado. Água preta e lamacenta enche o fundo.

O poço tem em média 4,5 metros de profundidade, dos quais os 1,5 metros inferiores são de água. As paredes não passam de terra em ruínas e até mesmo os revestimentos de pedra da antiga passagem estão precariamente equilibrados sobre o buraco. Tentar escalar as paredes é muito perigoso, mesmo com a ajuda de patas de aranha ou magias semelhantes. Há 70% de chance de a parede se quebrar em pedaços, deixando o personagem cair na piscina abaixo. Se isso acontecer enquanto o personagem estiver agarrado aos revestimentos de pedra da parede antiga, o bloco também cairá, junto com a maior parte do acamamento aqui, causando 2d10 pontos de dano ao personagem. Quando a sujeira assenta, a luz do dia brilha através de um buraco até a luz do dia no topo do monte.

Uma colônia de Lodo Translúcido vive no fundo do poço. Ele vive aqui há anos, prosperando com os pequenos animais, insetos e raízes de árvores que entraram no monte. Na água turva no fundo do poço, é 90% indetectável.

Lodo Translúcido (1): CA 8; MV 1, Nd 3; DV 4; pv 18; TAC0 17: #Ataques 1; Dano 4d4; AE venenoso; DE imune a ácido, frio, fogo, armas causam dano reduzido; Tam M; ML 10; Tend N

6. O Selo Interno

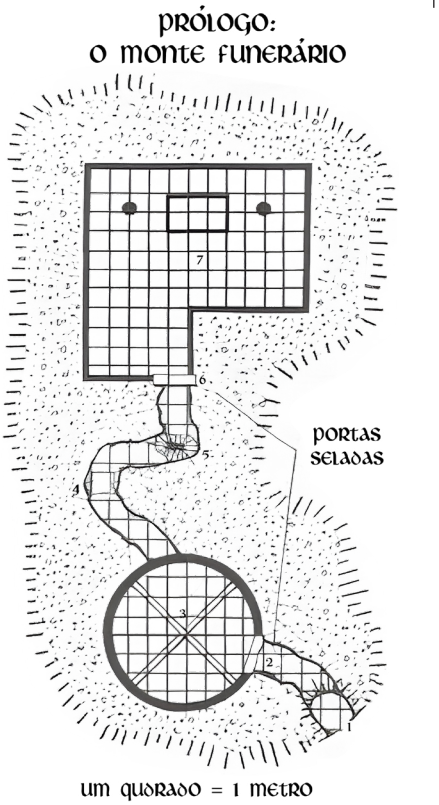
O corredor termina em outra grossa laje de pedra. É fortemente esculpida com inscrições mágicas. Lê-los não causa nenhum dano aos aventureiros (embora isso exija uma magia de *ler magias*), mas revela que um poderoso selo de proteção ainda funciona na pedra. O selo é um poderoso dispositivo de proteção, como nenhum outro que os personagens já viram antes. Eles podem ser capazes de deduzir a escola de magia funcionando aqui, mas eles não podem aprender seu propósito sem uma magia de *identificação*.

Enquanto as inscrições permanecerem, a pedra não pode ser afetada por magia ou golpes. Ela não pode ser destruída, nem magias como *criar passagem* ou *porta dimensional* podem conceder acesso através dela. O encantamento pode ser parcialmente quebrado com uma magia de *dissipar magia*, mas o selo foi criado por um mago de 20º nível.

Uma vez que o encantamento tenha sido removido, a pedra pode ser destruída por qualquer meio comum. A pedra quebra com 10 pontos de dano de uma arma ou magia que causa dano de área. Caso contrário, magias podem ser usadas para abrir uma rota através da rocha.

7. Prisão de Vecna/ Halmadar

Esta sala é de longe a maior do monte. Está repleto de oferendas fúnebres antigas. Estes há muito se corroeram, murcharam e apodreceram, deixando apenas cascas fantasmagóricas do que já foram. Empilhados ao acaso ao longo das paredes, há grandes vasos com esmaltes desbotados, cadeiras de madeira que



desmoronam ao toque e peças de arte de bronze com crostas de pátina verde. Até as paredes da câmara falam de opulência passada, uma vez que estão cobertas de escritas estranhas e claramente mágica. Uma grande plataforma de pedra preenche uma extremidade da câmara: no topo é um sarcófago elaboradamente esculpido. A madeira começou a apodrecer, e um cadáver parecido com uma casca é visível através dos buracos na lateral.

Os escritos nas paredes são semelhantes em forma e estilo aos encontrados no selo recém-violado. Eles irradiam uma poderosa magia de *proteção ao mal*. Essa forte aura de bem é contrabalançada pelo imenso mal de Vecna/Halmadar e pelos artefatos. Assim, a maior parte da sala não emite nenhuma aura particular, enquanto as paredes irradiam levemente a aura do bem e Vecna/Halmadar irradia um pouco mais forte a aura do mal. Toda a câmara irradia magia.

Infelizmente, os personagens jogadores provavelmente não terão tempo para perceber tudo isso.

Tão logo o grupo entre na sala, Vecna/Halmadar ataca. Ele é o corpo no sarcófago.

Você deve controlar a próxima batalha, já que quer que os personagens jogadores percam. Na primeira rodada, Vecna/Halmadar ganha a iniciativa. (Se você precisar, você pode justificar isso por causa do *sexto sentido* de Vecna/Halmadar e sua habilidade inata de conjuração, ambos os quais lhe dão a vantagem nesta batalha. Se ele perder a iniciativa por qualquer motivo, lembre-se de que sua resistência mágica de 70% o protegerá dos ataques dos PJs. (É altamente recomendável que você jogue os dados secretamente e depois anuncie que o ataque não teve efeito.)

Antes da entrada do grupo. Vecna/Halmadar usou seu poder de *comando visual* no olho (magia). A primeira ação de Vecna/Halmadar é usar seu poder de *convocar criaturas IV*. Isso faz com que três gárgulas apareçam atrás do grupo, bloqueando a saída. Os personagens jogadores ouvirão um pequeno clique (o estalar de dedos) e, de repente, o arrastar e rugir das gárgulas. Neste momento. Vecna/Halmadar não revelou sua presença.

Na próxima rodada, quando os jogadores se virarem para lidar com os monstros. Vecna/Halmadar usa seu poder de parar o tempo, dentro de seu raio. Isso afetará todos os personagens do jogador (sem teste de resistência). O efeito dura três rodadas. Nesse tempo. Vecna/Halmadar sai de seu caixão e mata os seis personagens jogadores com menos dano (personagens mantidos podem ser mortos automaticamente e o quasi-lich tem dois ataques por rodada), quebrando seus pescoços com a força da Mão de Vecna. Ele também faz três ataques com o *comando visual* do olho, tentando enfeitiçar um ou mais dos personagens sobreviventes.

Como os personagens jogadores estão congelados no tempo, descreva os movimentos do quasi-lich como um borrão ofuscante. Eles ouvem um cacarejo agudo, como um disco girando muito rápido. (Eu sou Vecna! Vecna! Vocês, tolos, me libertaram!" ou palavras nesse sentido.)

Quando a magia desaparece, seis dos personagens do jogador caem no chão, mortos. As gárgulas não estão onde estavam quando a batalha começou. As gárgulas, fora da área de efeito, se moveram para cercar o grupo o máximo possível. Magias planejadas pelos sobreviventes podem ser conjuradas no ar vazio.

Na rodada seguinte, Vecna/Halmadar ganha automaticamente a Iniciativa, simplesmente porque ele parece ter surgido do nada. Ele usa seu toque da morte instantânea (sem teste de resistência) para matar outro personagem. Ele também faz sua última tentativa de comando visual para enfeitiçar os personagens restantes. Enquanto isso, as gárgulas se aproximam dos sobreviventes.

Depois disso, Vecna/Halmadar usa seu *cone glacial* (20d4+20 pontos de dano). Se os personagens ainda estiverem de pé após este ataque, eles são submetidos a um segundo cone, a menos que seja obviamente imunes ao primeiro. Se for esse o caso, Vecna/Halmadar tenta um de seus outros ataques - um toque para *inflingir ferimentos graves* ou *desintegração*.

Em algum momento, os personagens jogadores podem querer escapar (provavelmente após o quasi-lich ter matado vários do grupo.) Infelizmente, parte da mesma magia que liga Vecna/Halmadar nesta câmara bloqueia o uso de magias de *criar passagem*, *porta dimensional* e *teleporte*. Somente quando os personagens estão livres do monte, eles podem usar magias para fugir.

Para resumir, Vecna/Halmadar quasi-lich ataca da seguinte forma:
Rodada 1: Gárgulas são convocadas e aparecem no corredor atrás dos personagens jogadores. Isso sinaliza o início do combate.
Rodada 2: Os personagens declaram suas ações. Personagens e gárgulas jogam a iniciativa. Independentemente do resultado, Vecna/Halmadar age primeiro, usando *parar o tempo*.

A. Primeira rodada de *parar o tempo*: Vecna mata dois personagens, tenta enfeitiçar o terceiro, gárgulas saem do caminho.

B. Segunda rodada de *parar o tempo*: Vecna mata dois personagens, tenta enfeitiçar o terceiro.

C. Terceira rodada de *parar o tempo*: Vecna mata dois personagens e tenta enfeitiçar o terceiro (se necessário).

Personagens saem do *parar o tempo* e agem. Vecna/Halmadar aparece de repente atrás deles. Gárgulas se mudaram para posições diferentes. Seis personagens caem mortos, gargantas esmagadas.
Rodada 3: Os personagens fazem um teste de surpresa. Se não for surpreendido, os personagens declaram ações e o iniciativa é jogada. Vecna/Halmadar ganha. Com toque e mata o personagem. Gárgulas atacam o personagem restante (se as gárgulas ainda estiverem vivas).
Rodada 4: Iniciativa normal é jogada. Vecna/Halmadar usa seu *cone glacial*.
Rodadas 5+: Combate normal. Vecna/Halmadar ataca para matar os personagens restantes.

Gárgulas (3): CA 5; MV 9, Vn 15; DV 4+4; pv 29, 21, 20, 11; TAC0 15; #Ataques 4; Dano 1d3/1d3/1d6/1d4; DE arma +1 ou melhor para acertar; Tam M; ML 11; Tend CM

Vecna/Halmadar, quasi-lich: CA 0; MV 12; G 20; pv 89; TAC0 5; #Ataques 2; Dano especial; AE Olho e Mão; DE Olho e Mão de Vecna; Tamanho M; Tend LM

Depois da Batalha

Assim que a batalha terminar, seus jogadores provavelmente ficarão em choque com a natureza rápida e implacável da morte de seu grupo. Bons role-players devem ser capazes de lidar com isso (e os verdadeiramente inteligentes podem entender intuitivamente o propósito geral da cena). Se puder, deixe o choque do que aconteceu passar lentamente. Isso dará um maior impacto.

No entanto, nem todos os jogadores podem estar tão calmos. Alguns podem ficar com raiva e acusá-lo de ser injusto. (O que, é claro, você foi - os personagens nunca deveriam ter uma chance.) Mantenha seu próprio temperamento e culpe o autor desta aventura, se necessário.

Depois que todos aceitarem seu destino, diga aos seus jogadores para entregarem suas fichas de personagem. Esses personagens estão mortos. Em seguida, comece com o Capítulo 1.

O Destino do Círculo

No final desta seção, você acabou de destruir toda a classe dominante secreta da Cidade de Greyhawk, os guardiões do Equilíbrio e os protetores contra o surgimento do caos ou da tirania. Agora não há nada para deter as forças da Lei ou do Caos.

Bem, sim. Esse vácuo repentino de poder em Greyhawk é intencional. Os eventos estão se acumulando em todos os Flanaess, eventos que abalam o mundo e que podem um dia levar a uma aventura ainda maior para seus jogadores. Embora esta aventura não lide com esses eventos, algumas das sementes são intencionalmente plantadas aqui. O desaparecimento do Círculo dos Oito é um desses eventos.

Boa viagem, como se diz, é claro, isso só se você não precisar deles e nunca os usar. Agora que eles se foram, futuros personagens de jogadores podem ser capazes de assumir os papéis que ocuparam.

Se você não pode executar sua campanha sem o Círculo dos Oito, ou se você simplesmente gosta daqueles magos famosos, tenha coragem. Morto não significa que se foi para sempre - especialmente não com poderosos arcanos. Existem várias maneiras de recuperar ou substituir o Círculo dos Oito (se você os trouxer de volta, mantenha-os fora de circulação por pelo menos um ano:

1) Verdade, Tenser, Bigby e todos os outros acabaram de ser mortos, mas isso não significa que não haja mais deles. Cada mago tomou a precaução de deixar um pouco de si mesmo para ser clonado. Mesmo agora, os sinais místicos foram enviados para iniciar o processo. Claro, os clones não estarão prontos por quase um ano.

2) Embora Vecna/Halmadar tome o cuidado de destruir cada fragmento de suas vítimas, a *ressurreição* ou a *reencarnação* ainda são possíveis. Reunir algum pequeno vestígio dos que partiram exigirá pelo menos um desejo, talvez mais, para cada personagem. Depois disso, uma tentativa de *ressurreição* pode ser feita. Novamente, esse processo levará muito tempo. Poucos forasteiros suspeitarão de algo, já que não é incomum que Rary ou os outros desapareçam de tempos em tempos.

3) Pode ser que Nystul e os outros sejam irrecuperáveis. Seus nomes agora são coisas da história. Ainda assim, suas mortes não precisam se tornar de conhecimento comum. Impostores, vendo uma coisa boa, podem tentar tomar seu lugar. "Claro, esse Drawmij pode ser um impostor, mas e se você o acusar e estiver errado?" Um vigarista habilidoso com um pouco de talento mágico provavelmente poderia manter o engano por meses, até anos. A reputação tem tanto peso quanto as ações.

4) Se o Círculo dos Oito realmente for irrevogavelmente destruído, não será de conhecimento comum. Mordenkainen e outros tentarão manter isso em segredo. Eventualmente, eles procurarão novos recrutas. Quem está no Círculo dos Oito não é importante: no entanto, que o Círculo dos Oito exista é vital.

Capítulo 1:

Um Novo Começo

Depois de destruir o Círculo dos Oito, você está pronto para começar de novo. Entregue ao jogador cópias do segundo conjunto de personagens pré-gerados - os Seguidores dos Oito.

A aventura funcionará melhor se cada jogador pegar o seguidor apropriado do mago que acabou de jogar. Isso fortalecerá o sentimento de urgência para o jogador, urgência para descobrir exatamente o que aconteceu com seu personagem anterior. As relações entre magos e seguidores são dadas abaixo.

Bigby-Ortux (paladino)
Drawmij-Allentar (ladrão)
Jallarzi-Marial (mago)
Nystul-Yars (guerreiro)
Otiluke-Imírico (guer/ilus)
Otto-Johanna (clérigo)
Rary-Torik (clérigo)
Tenser-Cymria (guer/mago)

Claro, os jogadores podem querer mudar de personagem por vários motivos. Permita isso. Não force nenhum jogador a usar um personagem com o qual ele não se sinta confortável, se possível.

Depois de distribuir as fichas de personagem, peça aos jogadores que leiam os antecedentes do personagem. Ajuda se cada jogador, em seguida, dá uma breve descrição de si mesmo para os outros, dizendo tanto ou tão pouco quanto ele se importa. Cada ficha de personagem também inclui uma lista das atitudes do personagem em relação aos outros membros do grupo. Estes são destinados a aumentar o aspecto de role-playing do jogo. Os jogadores não estão vinculados a elas. Se as descrições forem perturbadoras, você pode ignorá-las.

Nenhum equipamento ou dinheiro é dado nas fichas de personagem. Basta dizer aos seus jogadores que eles têm dinheiro suficients para comprar qualquer equipamento de que precisem. (Para itens maiores, como navios, você pode limitar isso à contratação da embarcação e da tripulação.) Da mesma forma, cada personagem tem dinheiro em mãos para despesas diárias e subornos razoáveis. Os jogadores não podem compartilhar ou trocar itens mágicos listados nas fichas de seus PJs. Cada personagem deve se contentar com o que lhe é dado. Os itens encontrados durante o curso da aventura podem ser divididos conforme os jogadores desejarem.

Uma vez que os jogadores estejam confortáveis com seus novos personagens, você pode começar a aventura.

> Você está pacificamente cuidando dos seus negócios da tarde (o que quer que seja). Mesmo que nada tenha acontecido na cidade, você pode sentir no ar uma corrente de tensão. Seu antigo companheiro (Tenser, etc.) tem sido particularmente reservado ultimamente, vasculhando livros antigos e se enterrando nas bibliotecas da cidade. Pensando bem, você não o vê há alguns dias.
>
> De uma só vez, lanças ardentes de dor rasgam seus crânios! A dor é poderosa, e nela vocês veem tem uma visão.

Cada personagem tem uma visão da morte de seu mago companheiro. Se puder, descreva a cada jogador a cena de morte de seu amigo em particular. Torne-as dolorosas, mas nunca dê aos jogadores uma descrição clara de onde ou quem matou o Círculo dos Oito.

Pela visão, os personagens estão certos de que o Círculo dos Oito está morto. Neste ponto, os jogadores podem querer que seus personagens se reúnam para que possam fazer algo. Isso pode ser feito, mas os personagens jogadores se conhecem apenas marginalmente, tendo se encontrado apenas algumas vezes. Essas reuniões foram suficientes para que cada personagem formasse julgamentos rápidos sobre os outros.

Depois que a dor diminui, os personagens não recebem mais visões. Eles também não sofrem nenhum efeito colateral. No entanto, uma imagem permanece forte em sua mente - o rosto de seu amigo moribundo e o pensamento "Avise Mordenkainen!" Este pedido é especialmente urgente e não sairá de suas mentes até que o realizem.

Sair para Ver o Mago

Há apenas uma dificuldade em entregar uma mensagem misteriosa a um mago recluso e poderoso - onde você o encontra? Ele não anuncia sua localização e não gosta de convidados indesejados.

Como os personagens são amigos do Círculo dos Oito, eles não estão sem algumas informações sobre Mordekainen e seus hábitos. Eles sabem que ele mora em um castelo de montanha longe de Greyhawk e que quase nunca visita a cidade que procura proteger. Cymria lembra que Mordenkainen costumava passar seu tempo na fortaleza de Tenser no Nyr Dyv. Sem o convite de Tenser, não seria sábio ir para lá.

O melhor lugar para obter mais informações é na Guilda da Magia. (Informações completas sobre esta Guilda e seus membros podem ser encontradas no conjunto de Campanha da Cidade de Greyhawk.)

Na Guilda, os Porteiros - os rudes guardas anões - permitem que apenas Marial e Cymria (ambos membros da Guilda) entrem, cumprimentando-os educadamente com "Um bom dia para você, Srta. Marial" e "O salão da guilda está iluminado por sua presença, Srta. Cymria." Os personagens restantes são bloqueados na porta.

Se os magos tentarem trazer o resto do grupo, o Porteiro da Patrulha diz.

Sinto muito, senhorita, mas não os vejo na lista dos hóspedes de hoje." Ele lembra aos magos que os convidados devem ser inscritos no livro (atrás dele) até a noite do dia anterior. -E não podemos mudar as regras agora." Ele se recusa inflexivelmente a deixar o resto do grupo entrar.

Seus jogadores devem saber que não devem tentar forçar sua entrada. Caso contrário, faça com que eles sejam rapidamente capturados ou tornados indefesos por efeitos mágicos estranhos e poderosos (de sua

própria invenção). Os porteiros farão uma careta para as duas magas e dirão. "Receio que isso apareça diante do Comitê de Membros, senhoras."

No interior, os magos podem buscar informações de várias fontes diferentes. Estes são os seguintes:

- Fofoca Geral
- Kieren Jalucian, Mestre da Guilda
- Darnak Khorshkan, Porteiro Principal
- Jawal Severnain, Bibliotecário
- Kondradis Bubka, Mago das Trocas
- Heironymous Tigana, Alquimista
- Tobin Potriades, Tutor Sênior
- Ephraim Blackrod, Mestre de Cerimônias

Fofoca Geral: Passando a tarde se misturando com os magos visitantes e estudantes seniores da Universidade, vocês realmente não descobrem muito sobre Mordenkainen. A maioria das pessoas com quem você conversa nunca o conheceu, embora tenham ouvido falar dele. Alguns o viram uma ou duas vezes, mas é sempre há pelo menos vários meses.

Kieren Jalucian: Surpreendentemente, o Mestre da Guilda arruma tempo em sua agenda lotada para se encontrar com os personagens. (Parece que ele é amante da amiga de Marial, Jallarzi.) Os personagens já conheceram Jalucian antes e sabem que ele normalmente é um homem despreocupado e amigável. Hoje, no entanto, ele parece preocupado e apreensivo.

Antes de oferecer qualquer coisa, ele quer ouvir as razões dos personagens para procurar Mordenkainen. A notícia da aparente morte de Jallarzi vem como um duro golpe para ele. Ele fica ereto na cadeira, mal conseguindo conter as lágrimas.

Depois que ele recuperar a compostura. Kieren diz aos personagens o que ele sabe.

"É um grande segredo, vocês devem entender. Apenas alguns de nós sabem, embora os rumores estejam se espalhando. Foi notado pela primeira vez há cerca de seis meses pelo Mestre Bubka. Sua magia de identificação superior estava agindo de forma estranha. A investigação subsequente revelou que várias de nossas poderosas adivinhações estavam inexplicavelmente falhando.

"Não queríamos criar pânico, então a Guilda ficou quieta sobre suas descobertas. Conversei sobre isso com Jallarzi e ela concordou. Eu sei sobre sua posição no Círculo dos Oito, sabe. A próxima coisa que sei. Mordenkainen veio de suas montanhas para me visitar. Ele queria saber tudo o que tínhamos descoberto. E agora você diz que minha amada Jallarzi pode estar morta… "

Kieren termina sua história, caído atrás de sua grande mesa. Por enquanto, a vontade parece drenada dele. Se os personagens o pressionarem sobre encontrar Mordenkainen, ele se levanta e pede desculpas. "Eu esqueci. Mordenkainen me deu isso", diz ele, tirando um anel de sua mesa. "Ele disse que eu deveria usá-lo quando tivesse descoberto mais informações. Reúna seus amigos esta noite no Roca e Olifante em Clerkburgo. Então, veremos o que acontece. Com isso, a entrevista acaba.

(O Roca e o Olifante estão localizados na C14 no mapa da Cidade de Greyhawk. Na descrição é dada na página 71 do livro Gema de Flanaess. Ambos são encontrados no Conjunto de Campanha da Cidade de Greyhawk.)

Darnak Khorshkan: O robusto porteiro anão naturalmente conhece Mordenkainen, já que ninguém entra na Guilda sem passar por seu portão. Isso não significa que ele falará sobre o mago. Darnak não tolera fofocas ociosas sobre aqueles que vê ou o que estão fazendo.

Se os aventureiros conseguirem convencer Darnak de que eles têm informações importantes para Mordenkainen, ele lhes dirá para procurar Ravel Dasinder, o Patriarca de Boccob.

Jawal Severnain: O bibliotecário-chefe é um personagem surpreendente - um elfo negro renegado. Já que os personagens jogadores não são magos poderosos. Jawal apenas concorda de má vontade em vê-los. Se ele puder ser persuadido de que a missão deles é importante o suficiente para perturbá-lo, ele coopera de bom grado. O bibliotecário-chefe se lembra de Mordenkainen, é claro, já que ele nunca esquece as visitas dos arquimagos. O mago parou recentemente para estudar alguns tomos antigos. Ele não tem ideia de como encontrar Mordenkainen.

Se os personagens perguntarem sobre os livros. Jawal diz que terá que verificar os arquivos para ver o que foi solicitado. Se os personagens voltarem em alguns dias, o bibliotecário terá as informações.

Tobin Potriades: O tutor sênior meio surdo e meio cego não vê Mordenkainen há muito tempo. Na verdade, ele não tem nenhuma informação útil. No entanto, ele continuará falando sobre Mordenkainen para qualquer um que ouça.

Heironymous Tigana, Kondradis Bubka e Ephraim Bastão-Negro: Esses três não têm informações úteis sobre Mordenkainen.

Na Casa de Boccob: Os jogadores podem decidir falar com Ravel Dasinder - seja conversando com Darnak ou de conhecimento prévio. Seja qual for o motivo, primeiro eles precisam marcar uma entrevista. Poucas pessoas podem simplesmente entrar nos aposentos do patriarca sem permissão. Se os personagens forem discreto sobre seus motivos, o assessor do patriarca os agendará para se encontrar com Ravel em 2d6 semanas. Um suborno apropriado pode reduzir isso para 1d4 semanas. Se os personagens mencionarem suas preocupações sobre o Círculo dos Oito ou Mordenkainen, a entrevista acontece em 2d4 dias: um suborno após mencionar o Círculo resulta em um compromisso no dia seguinte.

Na entrevista, Ravel ouve cuidadosamente os relatos dos personagens. Ele oferece pouco em termos de sugestões ou conselhos, mas os questiona em detalhes sobre alguns pontos - que hora do dia era, o que os personagens estavam fazendo, o que eles viram ao fundo, o que eles tinham para o almoço, etc. No final, ele diz a eles para encontrá-lo amanhã à noite no Roca e Olifante. Lá, ele pode ser capaz de lhes dar a resposta que procuram.

Um Passarinho me Contou

Se os personagens não pensarem em ir à Guilda da Magia ou ao Templo (ou seja, eles perguntam a seus próprios contatos ou estranhos na rua), a reação é "Mordenkainen quem?" O arquimago não é bem conhecido na cidade. Pelo menos um PdM dirá. "Você sabe, você deve verificar com a Guilda dos Magos."

Capítulo 2:

Uma Reunião com Mordenkainen

Nesta seção, os personagens jogadores têm a chance de finalmente ouvir Mordenkainen e saber o que está acontecendo. Eles também recebem visitantes de uma fonte surpreendente, que os levarão a novas direções.

A Roca e o Olifante

A Roca e o Olifante, conforme descrito no conjunto de Campanha da *Cidade de Greyhawk*, é uma taverna de estudantes barulhenta perto da Universidade. Notável por sua comida e bebida baratas, a taverna é um burburinho de aspirantes a intelectuais, bardos não polidos e sábios mal pagos. Se os personagens estão encontrando Kieren, ele escolheu esta taverna porque combina com seus gostos. Ravel, por outro lado, sente que suas ações são menos propensas a atrair a atenção aqui do que eu uma taverna mais tranquila (mas preferida), um sábio.

Um mapa da Roca e do Olifante é fornecido. Isso só deve ser necessário quando a batalha real iniciar. Quando os personagens entrarem pela primeira vez, leia o texto a seguir.

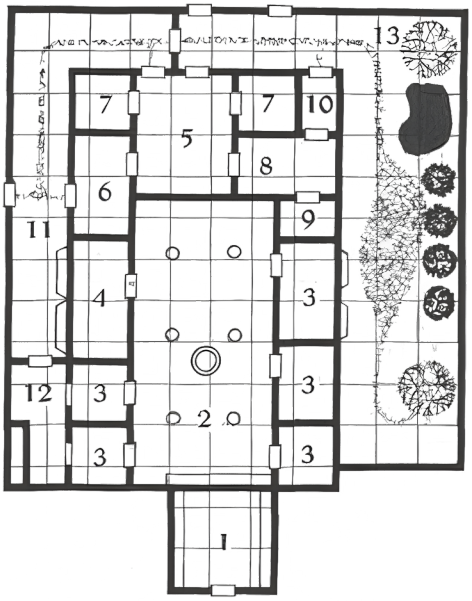
> A taverna, maltratada e um pouco degradada, está animada esta noite. O salão principal está lotado, principalmente por jovens magros e de aparência séria. Eles lotam os bancos ao redor da fogueira, debatendo seriamente a palestra de hoje. Canecas de cerveja tilintam e derramam. Perto dos fundos, um grupo de alunos está fazendo uma serenata barulhenta para uma aluna de rosto corado, bem no segundo verso de uma música obscena. Trincheiras esfarrapadas se agitam na cozinha dos fundos, carregando pratos de pássaro assado e tigelas de ensopado rico e gorduroso. Moças com punhados de canecas se esquivam dos avanços desajeitados de alunos bêbados do segundo ano. Ao longo da parede lateral, sentado em uma cadeira empoleirada em cima de uma mesa, há um flautista se preparando para jogar. O taverneiro está perto da porta da cozinha, gritando instruções para seus servos, que estão manuseando um barril no porão.

Olhando ao redor do salão principal, os personagens não veem seu contato (Kieren ou Ravel). É claro, no entanto, que existem várias salas menores fora do salão principal. Se eles perguntarem ao taverneiro ou a um de seus empregados, eles descobrem que seu anfitrião os espera na Sala do Jardim. Se os personagens não fizerem nada, eventualmente seu contato aparece na porta da Sala do Jardim e acena irritadamente.

A Sala do Jardim é uma câmara pequena e privada. É dominado por uma mesa cheia de cicatrizes e cadeiras pesadas de carvalho. As arandelas de vela fornecem uma luz cintilante. Janelas salientes, equipadas com pequenos painéis de vidro com chumbo, têm vista para a pequena horta da taverna. O jardim é cheio de ervas, feijões, ervilhas e abóbora. Algumas flores, plantadas pela esposa do estalajadeiro, dão um pouco de cor ao verde. Todo o jardim é cercado por uma parede de pedra áspera. Um portão de madeira com um arco de pedra leva à rua.

Sentado na cabeceira da mesa, em uma cadeira de encosto alto, é o anfitrião dos personagens (Kieren ou Ravel). Na frente dele há um decantador de conhaque de ameixa, um copo cordial meio

Roca e Olifante



um quadrado = 3 metros

1. Saguão de entrada
2. Câmara principal
3. Salas de banquete privadas
4. Sala do jardim
5. Cozinha
6. Despensa
7. Quarto dos servos
8. Salão do mestre
9. Suíte especial
10. Antecâmara da suíte
11. Horta da cozinha
12. Galinheiro
13. Jardim privativo

cheio, uma bandeja com vários copos e um anel estranhamente esculpido.

Teleconferência

O mago (ou patriarca) toma um pequeno gole do conhaque e faz movimentos para que os personagens se juntem a ele.

> "Vejo que vocês conseguiram. Por favor, fechem a porta e sentem-se. Vocês podem gostar deste conhaque; é particularmente bom." Ele tira o decantador e se oferece para servir uma bebida para quem quiser. Depois que todos estiverem acomodados, ele continua.
>
> "Pensei em sua história. Devo dizer que parece estranho, mas com Mordenkainen, não estou surpreso. Se o que vocês dizem é verdade sobre o Círculo dos Oito, então a situação é muito séria. Decidi que Mordenkainen deve saber. "

O anfitrião dos PJs então pega o anel e o coloca em seu dedo. Seus olhos se fecham em concentração. Lentamente, uma imagem começa a se formar no lado oposto da mesa. Assume a forma de um homem mais velho, digno e sério. Ele é alto e seus cabelos pretos ligeiramente grisalhos severamente cortados. A figura olha para todos na sala e finalmente retorna ao seu invocador. - Você descobriu alguma coisa? - pergunta com uma voz sólida e profunda.

Neste ponto, faça com que o PdM delegue a conversa aos personagens jogadores. A figura é uma imagem projetada de Mordenkainen, ligada ao mago distante através do anel. O verdadeiro Mordenkainen está em algum lugar nas Montanhas Yatil.

Mordenkainen é um personagem impressionante e ele sabe disso. Embora não seja vaidoso ou mesquinho, ele não está acima de usar sua reputação para impressionar os outros em obediência. Ele também é teimoso. Durante essa entrevista, ele fala pouco e oferece menos. Se pressionado em um ponto, ele se torna mais entrincheirado. Se insultado ou irritado, ele usa sua língua ácida. Se os personagens do jogador forem tolos sem cérebro ou respeito, ele imperiosamente os ordena a investigar e termina a entrevista friamente.

No entanto, se os personagens jogadores mantiverem o juízo sobre eles e mostrarem o devido respeito, Mordenkainen os trata como aliados prestativos - mas não iguais. Ele ouve a história e as sugestões com a mente aberta. Ele compartilha informações que acha que os personagens precisam saber.

Depois que ele é apresentado, Mordenkainen primeiro quer ouvir as histórias dos PJs. Quando isso termina, ele questiona cada personagem. Algumas de suas perguntas são estranhas, lidando com detalhes íntimos dos membros do Círculo que partiram ("Qual era a cor favorita do velho Rary, afinal?"). Ele não faz nenhuma tentativa de suavizar seu tom contundente e cético. Com essas perguntas, ele está obtendo mais fatos e testando os personagens para ver se eles realmente estão a serviço do Círculo dos Oito. Felizmente, os personagens são capazes de responder às suas perguntas.

Depois de ouvir todos os personagens poderem relatar, Mordenkainen para para ponderar suas palavras. Neste momento, os PJs podem fazer suas próprias perguntas. A maioria, Mordenkainen ignora. Novamente, se os personagens forem rudes, insultantes ou incrivelmente densos, Mordenkainen simplesmente termina a entrevista.

Se os aventureiros não ouviram a explicação dos eventos recentes (veja a explicação de Kieren no capítulo anterior), Mordenkainen a resume agora.

A esses fatos incompletos, Mordenkainen acrescenta suas próprias descobertas. Os estranhos eventos dos últimos seis meses aparentemente têm algo a

ver com o Olho e a Mão de Vecna e um alinhamento astrológico. Como os artefatos aparecem ou qual é o alinhamento, ele não consegue adivinhar. (Como Mestre, você pode tagarelar sobre uma lista de estranhos levantes, declínios e alinhamentos de vários corpos estelares, se os personagens perguntarem.) O próprio Mordenkainen esteve na biblioteca da Guilda, procurando livros que pudessem revelar mais sobre o assunto. A *Crônica dos Tempos Secretos* deu algumas dicas e pode render mais.

Mordenkainen não sabe onde o Círculo dos Oito encontrou com a morte. A única coisa que ele sugere é que eles estavam procurando o Olho e a Mão. Mais pesquisas podem revelar mais informações sobre esses artefatos.

Uma nota alarmante que ele acrescenta é que o apagão da adivinhação - o fracasso dessas magias - está começando a se espalhar para outras partes de Oerth. Ele teve relatos de problemas semelhantes do Reino de Furyondy e do Ducado de Urnst. O único ponto brilhante é que, até agora, essa estranha praga na adivinhação afetou apenas as magias de 3º círculo ou superior.

Mordenkainen sugere três possibilidades para o que está interrompendo as adivinhações de Greyhawk. Cada um tem suas próprias implicações perturbadoras.

1) Algum grupo poderoso está trabalhando, tentando isolar Greyhawk, talvez em preparação para um golpe. Os conspiradores sabem como causar o apagão usando os itens e conjunções descritos acima. O próprio Mordenkainen favorece essa teoria.

2) Os clérigos e cidadãos de Greyhawk conseguiram ofender as divindades divinatórias e agora estão sendo punidos. O velho mago não considera isso provável, já que há muitos buracos na lógica. Ele não vê como o Olho, a Mão e as conjunções se encaixariam nisso. "No entanto, os deuses", conclui ele, "raramente são lógicos."

3) Os reinos dos poderes maiores estão em tumulto, tornando as previsões sobre o destino de Oerth impossíveis. Mordenkainen descarta este completamente, uma vez que o Olho e a Mão de Vecna não devem ter nenhum efeito em tal luta pelo poder.

Mordenkainen quer que os personagens jogadores descubram o destino do Círculo dos Oito. Enquanto isso, ele passará seu tempo investigando a falha na adivinhação com suas magias e recursos da biblioteca. Se os personagens jogadores descobrirem algo significativo, devem contar a Kieren ou Ravel. Em hipótese alguma devem espalhar a notícia para mais ninguém. "Não há motivo para causar pânico", adverte Mordenkainen firmemente.

O Ataque

Enquanto os personagens estão ocupados na entrevista de Mordenkainen, os cultistas de Vecna estão se movendo para atacar a taverna. Enviadas por Vecna/Halmadar (que recuou ao longo da trilha deixada pelo falecido Círculo dos Oito), suas instruções são para matar quem quer que possa interferir em seus planos. Isso inclui os personagens jogadores e quaisquer PdMs presentes na reunião.

Os cultistas coordenaram cuidadosamente seu ataque, dividindo-se em três grupos. O primeiro, vestido com roupas normais, entrou na sala principal depois que os personagens jogadores entraram. Eles se sentaram ao redor do corredor, todos onde podem observar as salas laterais. O segundo grupo espera do lado de fora, perto da entrada da cozinha. Puxando suas capas, eles estão misturados com os mendigos que esperam na porta da cozinha por restos de comida. O terceiro grupo está liderando o ataque cruzando o muro do jardim. Eles planejam romper as janelas e matar todos na sala. Se os personagens fugirem, os outros dois grupos têm ordens para detê-los.

Grupo 1 (na taverna)

Clérigo de Vecna (veja a descrição do culto no final do livro): For 14, Des 7, Con 13, Int 15, Sab 17, Car 7; CA 3; MV 12; M 5/C 9; pv 32; TAC0 16; #Ataques 1; Dano 1d4; resistência vs. controle mental +3; Tam M; ML 15; XP 2.000; Tend LM

Magias Arcanas: *esfera flamejante, proteção ao bem, reflexos, susto, toque macabro, velocidade, ventriloquismo*

Magias Divinas: *abjurar, amaldiçoar (x2), animar os mortos (x2), cântico, causar cegueira, coluna de chamar, comando (x2), detectar bondade, detectar magia, encontrar armadilhas, imobilizar pessoas (x3), manto do medo, revelar tendência*

Itens Mágicos: *varinha de medo, poção de vitalidade*

O Sangue de Vecna (4): CA 5; MV 12; F5; pv 31, 27, 26, 25; TAC0 16; #Ataques 1; Dano 1d8; Tam M; ML 13; XP 175 cada; Tend LM

Grupo 2 (na porta dos fundos)

Almarth, o Manco: CA 2; MV 12; G8; pv 47; TAC0 13; #Ataques 3/2; Dano 1d8+1; Tam M; ML 14; XP 975; Tend CM

Itens Mágicos: *cajado-maça, poção de resistência ao fogo*

Os Dedos de Vecna (4; veja o final do livro): CA 7; MV 12; L4; pv 24, 17, 13, 11; TAC0 19; #Ataques 1; Dano 1d8; AE Esconder-se nas Sombras 30%, Ataque pelas costas x2; Tam M; ML 11; XP 175; Tend NM

Grupo 3 (no jardim)

O Olho de Vecna: CA 2; MV 12; DV 12; pv 49; TAC0 9; #Ataques 2; Dano 1d10 (olhar); AE Olhar; DE imune à surpresa, -1 na iniciativa; Tam M; ML 15; XP 6.000; Tend LM

Itens Mágicos: *carrilhão de interrupção*

A Mão de Vecna: CA 0; MV 12; DV 13; pv 71; TAC0 7; #Ataques 3; Dano 1d8+7 (x2), 1d10+7; AE Dreno de Força; Tam M; ML 15; XP 7.000; Tend LM

O Sangue de Vecna (veja o final do livro) (6): CA 5; MV 12; G4; pv 29, 27, 23, 21, 20, 18; TAC0 17; #Ataques 1; Dano 1d8; Tam M; ML 12; XP 120 cada; Tend LM

Quando os cultistas atacam, o contato do PdM (Ravel ou Kieren) imediatamente tenta fugir. Ele não está preparado para lidar com um ataque em grande escala; afinal, Greyhawk deveria ser uma cidade civilizada. Se ele vive ou morre não tem importância para a aventura. Ele não faz nada de importante na batalha, já que está mais preocupado em escapar.

O ataque é lançado pela Mão, que atravessa as janelas da sala. Imediatamente após ele, escalando o peitoril, estão os seis cultistas. O Olho permanece na escuridão sombria, tentando se alimentar dos personagens jogadores.

Na sala principal, o barulho da luta é quase imperceptível. Apenas algumas pessoas perto da porta podem ouvir qualquer coisa sobre o zumbido da conversa e os lamentos do flautista. Embora percebam, essas pessoas não vão se envolver.

Se a batalha irromper na sala principal, os presentes fogem. Eles são estudantes, não guerreiros. Bancos caem enquanto os estudiosos se esforçam para sair do caminho. Por causa do barulho geral e da confusão, o pânico é limitado à área perto da batalha no início. Ele rapidamente se espalha para fora como uma onda, enquanto os ocupantes da taverna escapam do prédio. A multidão crescente usa todas as saídas.

Os personagens podem tentar usar a confusão para escapar. Os cultistas na sala principal levam de 2 a 4 rodadas para se livrar da multidão. Depois disso, eles atacam os personagens com seriedade. Se os personagens jogadores usarem o tempo para fugir, eles podem escapar para a rua. Os cultistas não seguem, ordenados pelo Olho.

Se os personagens saírem pela saída dos fundos, os Dedos de Vecna estarão esperando por eles. Todos estão tentando se esconder nas sombras, mas apenas um foi bem-sucedido. Almarth, o Manco, está no centro da rua; ele lança um desafio ousado a qualquer um que tente passar.

Se os personagens agirem com ousadia, eles podem usar a confusão causada pela multidão para escapar (se assim desejarem). Os alunos saem pela porta, espalhando os Dedos. O caminho de Almarth para os personagens do jogador está bloqueado. Como antes, o Olho ordenará cessar qualquer perseguição, confiante de que os cultistas podem rastrear pelo menos um dos personagens jogadores.

Se os personagens se levantarem e lutarem, o Olho e a Mão ficarão mais do que felizes em tentar matar todos eles. No entanto, se a batalha for ruim para os vilões - ou são gravemente feridos ou todos os seus seguidores são mortos - eles recuam. Os dois tenentes são muito valiosos para os clérigos do culto. Se o Olho ou Mão for morto ou fugir, todos os outros membros do culto fogem.

Depois da Batalha

Se os personagens jogadores vencerem a luta, revistar os corpos revela pouco de valor (além dos itens mágicos listados). O Olho e a Mão não têm nada mais digno de nota. Os Dedos e o Sangue também estão sem identificação. No entanto, cada membro do culto usa um pingente ao redor do pescoço - uma palma levantada com um olho no centro.

Se Almarth, o Manco, for encontrado, personagens familiarizados com os criminosos de Greyhawk o reconhecerão. Eles não sabem quem ele é, mas se lembram de vê-lo em algumas das andanças no Bairro do Rio, particularmente o Rato do Rio (localização R7 nos mapas da Cidade de Greyhawk). Almarth é claramente um Rhennee, um dos ciganos ribeirinhos que navegam pelo Rio Selintan.

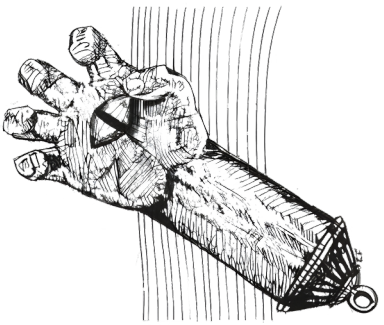
O clérigo de Vecna tem uma folha de papel esfarrapada que é levemente mágica. Nele estão escritas sete palavras em caligrafia elaborada. A escrita não é uma linguagem mágica (ou seja, pode ser lida por qualquer personagem), mas a tinta é de natureza mágica. O estilo de escrita é distinto e claramente o de um escriba profissional. As palavras são sem sentido:

dalvlos
eurich 'banhk
hiacsh
lonte
maelfuer
tomke
cirnag

Abaixo das palavras estão as instruções simples: "Recite apenas uma palavra do *Livro da Dor* e somente se necessário." Se alguma palavra for lida em voz alta, ela brilha e depois desaparece da página.

Estas são palavras retiradas do *Livro da Dor*, usado para controlar a Mão. As palavras em si não são mágicas, mas ouvir qualquer uma delas desencadeia torturas mágicas agonizantes na mente e no corpo da Mão. Eles devem ser falados em sua presença para ter efeito. As palavras foram magicamente condicionadas na Mão por seus criadores. O clérigo recebeu a escritura, apenas no caso de a Mão se tornar muito difícil de controlar.

Se os aventureiros fugirem, eles ainda conseguirão notar os estranhos talismãs usados pelos seguidores de Vecna.



Capítulo 3:

Pesquisas

Até agora, os personagens estão recebendo uma série de mensagens e ataques estranhos. Agora, eles podem deixar isso continuar para sempre, mas é mais provável que eles queiram descobrir a identidade de seus informantes e levar a batalha até seus inimigos. Eles terão que fazer algum trabalho de detetive para obter suas respostas.

Existem cinco lugares principais para reunir as informações de que precisam - a biblioteca da Guilda da Magia, a biblioteca do Colégio Cinza, a Grande Biblioteca de Greyhawk, os templos da cidade e um passeio pelo Bairro do Rio. (Os jogadores podem pensar em outras fontes úteis além dessas.) Em cada local, os personagens têm a chance de descobrir respostas a diferentes perguntas. Alguns são o resultado de pistas óbvias (os livros consultados por Mordenkainen e os outros), enquanto outros são mais sutis (identificando os símbolos através dos templos). As informações são fornecidas abaixo de acordo com o local visitado.

A Biblioteca da Guilda dos Magos

É mais provável que os personagens jogadores venham aqui para conferir os livros lidos recentemente por Mordenkainen. Além disso, eles também podem se deparar com pesquisas de outros membros do Círculo dos Oito. Como antes, apenas os membros da Guilda e seus convidados aprovados (aviso prévio de 24 horas) podem entrar.

O Bibliotecário Chefe da Guilda é Jawal Severnain. Como observado antes, ele é um elfo negro renegado, mais confortável nas sombras silenciosas e sombrias das pilhas de livros mofados. (Informações completas sobre Jawal podem ser encontradas na Caixa *Cidade de Greyhawk*) Ele tem pouco tempo para pedidos desnecessários e pouca paciência com aqueles que ele vê como inferiores.

Se os personagens do jogadores ainda não viram Jawal, ele é cortez e superior a eles. Depois de convencê-lo de sua necessidade, ele relutantemente olha nos registros. Se os personagens estiverem procurando por um livro específico, ele pode buscá-lo em uma hora. Caso contrário, se eles estiverem lendo os registros para ver o que os outros tiraram, Jawal precisará de um a dois dias.

Os personagens podem cortar toda a burocracia oficiosa de Jawal se citarem o apoio de Kieren Jalucian às suas pesquisas. Neste ponto, Jawal se torna visivelmente mais cooperativo. Jawal não tem medo do Mestre da Guilda, mas tem muito respeito por Kieren. Se os personagens tentarem usar o nome de Kieren para ameaçar Jawal, o bibliotecário sem hesitar faz um blefe. Kieren fica absolutamente do lado de seu colega mago de confiança e está muito irritado com o fato de os personagens fazerem tal coisa.

Eventualmente, Jawal fornece uma lista de livros recentemente solicitados por vários membros do Círculo.

Mordenkainen: *A Crônica dos Tempos Secretos* por Uhas de Neheli
Rary: *As Feras da Humanidade* por Balar, *O Tomo da Escama de Dragão*
Jallarzi: *Tratado sobre as Práticas dos Ocultos*

Jawal fará com que um de seus assistentes busque qualquer livro que os personagens solicitarem da lista.

Colégio Cinza

Esta escola altamente respeitada (localização C1 no mapa da *Cidade de Greyhawk*) tem várias bibliotecas pequenas e altamente especializadas, cada uma atendendo a um departamento diferente. As bibliotecas estão espalhadas por todo o complexo de edifícios. Visitar cada biblioteca leva um mínimo de duas horas, não incluindo o tempo gasto estudando quaisquer livros encontrados lá.

Para usar as bibliotecas, os personagens devem primeiro obter permissão do Reitor, Tomarkis Anchorvar. Mais administrador do que estudioso, Tomarkis é um homem ocupado, mas um idoso gentil. Uma vez que os personagens marcam um horário, ele os ouve e, desde que não sejam grosseiros, concede-lhes acesso às suas bibliotecas. No entanto, ele não permite que eles removam os livros da colégio.

Obter permissão é simplificado se os personagens mencionarem seus planos para Kieren ou Ravel. Ambos são bem conhecidos do reitor. Uma breve nota de qualquer um deles é suficiente para eliminar qualquer burocracia.

A faculdade possui bibliotecas sobre os seguintes temas: Alquimia, Arquitetura, Economia, Engenharia, Geografia, Cura, História, Literatura, Música, Pintura, Escultura e Teatro. Os personagens podem visitar quem quiserem.

Alquimia: Drawmij consultou recentemente um texto, *Um tratado rigoroso e completo sobre as aplicações teóricas da água dessalinizada na produção de poções*. O texto não é útil de forma alguma para a missão atual.

Arquitetura: Não visitado.

Economia: Não visitado.

Engenharia: Não visitado.

Geografia: Várias visitas de Otto e Otiluke são observadas nos últimos meses. Os textos consultados são o *Gnomesferas*, *Paisagens Imaginárias*, e *A Relação Verdadeira do Nyr Dvy e as Terras Circundantes*.

Cura: Otto dispôs seu próprio manuscrito, *Música Curativa*, para que outros lessem.

História: Jallarzi solicitou dois livros: o *Flann-aerich'nyt* e *Uma História* de Coerlan Atlander.

Literatura: Não visitado.

Música: Otto é um patrono frequente desta biblioteca. No entanto, fica claro a partir da consulta às listas que nada de útil deve ser descoberto aqui.

Pintura: Não visitado.

Escultura: Não visitado.

Teatro: Não visitado.

A Grande Biblioteca de Greyhawk

Os personagens jogadores podem pensar em ir à maior biblioteca da cidade. Por conveniência, todos são membros. (Mesmo os personagens não alfabetizados são membros para que possam ajudar seu amigo no Círculo dos Oito em suas pesquisas.) Devido à importância dos livros, são mantidos registros meticulosos de todas as atividades. Para chegar a esses registros, no entanto, os jogadores devem blefar com um bibliotecário assistente para entregá-los. O truque mais eficaz é convencer o funcionário de que os PJs são membros da vigilância da cidade e estão agindo sob as ordens diretas da Oligarquia (o conselho governante da cidade). Caso contrário, sempre há suborno.

Os livros consultados na Grande Biblioteca eram poucos. Otiluke usou *Os Poemas de Thalac Jiwo* e *O Livro de Pedra*. Nenhum outro texto de aparente importância foi referenciado.

Lendo os livros

Os personagens podem optar por folhear ou ler em detalhes qualquer livro de qualquer uma das fontes mencionadas anteriormente. Folhear as páginas, procurar palavras-chave ou talvez até diagramas, leva apenas uma hora por livro. No entanto, há apenas 30% de chance de encontrar uma entrada útil. Essa chance é aumentada em um para cada ponto de Inteligência que o personagem que busca tiver. Apenas um personagem pode folhear um livro por vez.

Alternativamente, um personagem pode reservar um tempo para ler um livro em detalhes. Isso leva muito mais tempo; o tempo de leitura de cada livro é dado nas descrições a seguir. Se o livro for lido, o personagem descobre automaticamente qualquer informação útil apresentada nele.

Claro, para folhear ou ler, o personagem deve ser capaz de ler o idioma em que o livro está escrito. Nem todos são escritos no mesmo idioma. Alguns usam dialetos obscuros e antigos das línguas atuais. Isso pode afetar a compreensão do texto. O idioma do tomo e qualquer efeito que isso tenha estão listados abaixo.

Os livros

As Feras da Humanidade

Língua - Oeridiano Antigo

Tempo de leitura - 2-5 dias

Esta obra é uma enciclopédia desconexa das horríveis perversões do homem. Nela estão descritos muitos monstros fascinantes, todos antes dos humanos, mas agora distorcidos, alguns acidentalmente, outros propositalmente, por uma poderosa magia. A linhagem de várias maldições familiares é delineada. (Você pode querer mencionar uma família do cenário da

Campanha de RAVENLOFT, se o possuir.) As práticas de cultos secretos são delineadas. Entre estes está uma menção do Olho e da Mão. São identificados como "importantes ferramentas de um culto desconhecido, simbolicamente associado ao fundador da religião." Um esboço dos poderes de cada um também é dado.

O Livro de Pedra
Idioma - Comum
Tempo de leitura - 1 dia

O Livro de Pedra leva o nome por conta de sua capa, feita de finas fatias de malaquita. Dentro da rica encadernação verde estão algumas eras magras que descrevem o sepultamento de Halmadar, o Cruel (veja o Prólogo) em um túmulo em algum lugar em Flannaerich (um nome para as Colinas de Kron).

A Crônica dos Tempos Secretos
Idioma - Suloise
Tempo de leitura - 2 semanas

Este livro, um enorme tomo encadernado em couro roxo, é obra do grande historiador Uhas de Neheli, uma das famílias Suel posteriores que se estabeleceram no que é hoje a Keolândia. Uhas foi o historiador dinástico oficial e produziu duas grandes obras em sua vida - a História Oficial e esta obra. O primeiro é a história aprovada da dinastia Neheli. A Crônica é a descrição de Uhas dos escândalos, corrupções, crimes e crueldades que não foram incluídos na história aprovada.

No início da Crônica, Uhas descreve a vinda da família Neheli das antigas terras Suel. Uma boa parte dos primeiros capítulos descreve as lutas entre o Neheli e o senhor anterior, o Sussurrado. Lorde Vecna e seu tenente. Kas. O relato não diz muito sobre o próprio Lorde Vecna, exceto que ele era um grande e cruel feiticeiro e que ele acabou sendo derrubado por Kas. No entanto, descreve alguns dos poderes e perigos da Mão e do Olho, uma vez que esses itens caíram na posse dos Neheli, pelo menos por um curto período de tempo.

De tudo isso, os personagens podem descobrir cinco poderes da Mão e três poderes do Olho. (Você deve escolher quais revelar.) A história também sugere os efeitos malignos dos artefatos. Finalmente. Uhas especula sobre o método de destruir o Olho e a Mão. (Este não precisa ser o método correto, no entanto.) Os personagens também podem descobrir o histórico geral de Vecna, embora isso não seja importante para a aventura atual.

O Tomo da Escama de Dragão
Língua - Oeridiano Antigo
Tempo de leitura - 2-4 dias

Este livro, assim chamado porque suas páginas são feitas de raspas finas de couro de dragão azul, é uma investigação sobre a história e o destino de 20 dos artefatos mais proeminentes de Oerth. Escrito por Timonas de Jalpa sob o comando do Imperador do Trono Malaquita, o livro é uma compilação de outras histórias, rumores, lendas e magias. Assim, é uma mistura de fato e ficção.

Nele, os personagens encontrarão uma seção sobre o Olho e a Mão de Vecna. Isso descreve as aparições desses artefatos ao longo dos séculos, começando com a Insurreição dos Yaheetes (na Floresta Pavorosa), depois com o reinado de Vecna, o Segundo em Tiro (acredita-se que tenha estado em algum lugar ao longo da costa de Pomarj), para o Lorde Gnomo de Blemu e para o Rei Paladino de Miro (local nunca identificado).

A última entrada para o Olho e a Mão diz respeito a Halmadar, o Cruel. O relato fala de seu governo maligno e subsequente sepultamento. Timonas coloca o reino de Halmadar ao norte do Nyr Dyv, nas atuais Terras do Escudo. Do sepultamento de Halmadar, Timonas simplesmente observa que seu túmulo estava escondido em algum lugar ao sul da grande mar interior. Ele especula que o Olho e a Mão ainda estão lá.

Flann-aerich 'nyt
Idioma - Flan
Tempo de leitura - 1 dia

Este pequeno livro é um tratado geografia simples da região. Com isso, os personagens podem descobrir que Flannaerich é um nome antigo para as atuais Colinas de Kron.

Gnomesferas
Idioma - Gnomico
Tempo de leitura - 1 dia

Esta obra gnômica descreve o homem das muralhas das Colinas de Kron. De particular interesse é a seção sobre o labirinto de Osnabrölt. Esta comunidade gnômica está localizada na seção norte das Colinas de Kron. A história conta como um grupo de humanos chegou há cerca de um século e contratou os gnomos para construir uma tumba especial. Os construtores gnômicos acharam estranho, porque o túmulo foi construído mais para segurar algo do que para manter os ladrões de túmulos fora. Além disso, os humanos fizeram os gnomos fazerem um grande juramento, comprometendo-se a manter a localização da tumba em segredo. O segredo foi mantido até hoje.

Uma História
Idioma - Comum
Tempo de leitura - 2-7 dias

Este livro, pomposo, auto-importante, laborioso e monótono, contém um relato dos primeiros anos da cidade de Greyhawk. A maior parte é opinativa e egoísta, criando uma visão distorcida dos principais atores nesses primeiros anos. Escondido entre todos esses, os personagens encontrarão um breve relato de um evento menor nos primeiros anos, durante a Expulsão do

Esboço do mapa dos Vale de Kron

Mal, o expurgo deliberado de vários cultos e facções malignas da cidade. Um grupo mencionado é o Culto do Sussurrado. Pequeno, mas influente, o culto era um grupo extremamente teimoso para expurgar. Sua força residia em dois membros, o Olho e a Mão, que eram capazes de aterrorizar os cidadãos. Só depois de muita luta o culto foi abatido. O Olho e a Mão nunca foram capturados ou mortos. A sede do culto nunca foi encontrada.

Paisagens Imaginárias
Idioma - Suloise
Tempo de leitura - 1-4 dias

O tamanho pequeno deste livro é revelador, pois o material dentro de suas páginas é uma mistura complicada de profecia, fato e teoria metafísica mesclados sob o disfarce de ficção. Para o leitor, nunca está claro qual significado ou interpretação se destina. De fato, os leitores nem conseguem concordar com o conteúdo. Não há dúvida de que as palavras permanecem as mesmas, mas cada leitor estrutura o texto para atender às suas próprias expectativas.

Esse dilema é o coração da teoria da adivinhação subjetiva, a base das Paisagens Imaginárias. A adivinhação subjetiva, amplamente simplificada, propõe uma teoria mágica em que o que pode ser imaginado se torna uma realidade potencial. Portanto, ao imaginar futuros possíveis, estamos realmente prevendo eventos futuros, por meio do ato de criar esses eventos. (Os magos adoram esse tipo de coisa.)

Paisagens Imaginárias não é, portanto, uma obra de ficção, mas uma previsão do futuro - exceto que alguns dos eventos que descreve já ocorreram desde que o livro foi escrito, enquanto outros permanecem fictícios, e outros ainda não ocorreram, se é que acontecem.

Qualquer personagem que leia este livro fica com dor de cabeça. Além disso, apenas aqueles com uma Inteligência ou Sabedoria de 15 ou mais podem extrair algo significativo dessa confusão. Se o personagem leitor se qualifica, ele encontra um capítulo onde as adivinhações do mundo desaparecem à medida que a Magia (um ser vivo) morre, deixando apenas a arte da adivinhação subjetiva. No conto, o herói (como há um neste livro estranho) discute a morte da Magia com o Homem Incompleto - um personagem cujo corpo está constantemente se dividindo e se reunindo durante o curso da conversa. O Homem Incompleto leva o crédito pela morte da Magia, que ele trouxe para se tornar inteiro.

Os poemas de Thalac Jiwo
Língua - Oeridiano Antigo
Tempo de leitura - 1 dia

Escrito por Thalac Jiwo, também conhecido como Thalac, o Vidente, esta é uma coleção de poemas proféticos. Embora suas profecias estejam densamente enterradas em enigmas, jogos de palavras e descrições vagas. Magos eruditos concordam que Thalac era um vidente incrivelmente talentoso e preciso.

Um dos últimos poemas do livro é sugestivo de eventos atuais. Nele, Thalac escreve sobre uma época em que a visão empalidece, a chave girará nos portões trancados do Tempo e os salões do céu saudarão um novo rei. Em geral, a descrição dos eventos de Thalac não soa bem.

Tratado sobre as Práticas dos Ocultos
Idioma - Comum
Tempo de leitura - 1-2 horas

Este é um livreto pequeno de borda larga preparado pelo Bispo Imphalas de Furyondy, Servo de Hieroneous, o Invencível. Destinado ao público em geral, nele o bispo Imphalas descreve (em termos alarmistas) vários cultos vis e perversos dos quais um bom homem pode ser vítima. Suas descrições de seus males são sensacionalistas e nem sempre precisas, mas ele escreve com um bom estilo de fogo e enxofre.

Entre esses males que ele descreve está o Culto de Vecna. Os aventureiros que lerem este panfleto devem receber uma descrição do culto e seus objetivos gerais. O culto é descrito no final desta aventura.

A verdadeira relação do Nyr Dyv e as terras ao redor
Idioma - Comum
Tempo de leitura - 2-5 dias

Este livro é um dicionário geográfico acadêmico e a história das nações nas margens do Nyr Dyv. Escrito por Norfil van Defflitter, é parte de um relato de suas viagens e parte de seus comentários sobre os contos e histórias do Nyr Dyv. O trabalho de Van Defflitter é louvável por sua meticulosidade. Cada história que chega aos seus ouvidos é devidamente anotada.

Infelizmente, van Defflitter teria lucrado com uma dose maior de ceticismo e uma mente mais organizada. Ele raramente questiona a verdade ou a precisão das histórias que ouviu. Pior ainda, van Defflitter entra em digressões enlouquecedoras sempre que um conto o lembra de outro. Por exemplo, enquanto escreve sobre os canais do rio Artonsamy, ele divaga em uma palestra sobre a formação do Cânion da Fenda, que por sua vez o leva a uma discussão sobre técnicas de mineração de gnomos na parte inferior das Colinas Cairn. No momento em que ele retorna ao seu tópico original, os leitores perderam a noção de seus argumentos originais!

Se os personagens puderem percorrer o trabalho de van Defflitter, eles podem descobrir informações úteis. O historiador repete os contos de Halmadar, o Cruel (veja O Livro de Pedra e O Tomo da Escama do Dragão) e fixa a localização de Osnabrölt nas margens da Baía Média.

Ele até mesmo tenta localizar o Túmulo de Halmadar com um simples mapa de esboço. Esta página mostra sinais de ter sido rastreada recentemente. (Dê aos jogadores uma cópia

do mapa do esboço dos Vales de Kron.) Finalmente, ele sugere que o Culto de Vecna ainda pode estar ativo em partes das Colinas de Kron e nas terras mais a noroeste.

Os Templos

Jogadores sábios devem considerar visitar um ou mais dos templos em Greyhawk como parte de suas pesquisas. A menos que estejam dormindo, deve ficar claro para eles que os personagens foram atacados por algum tipo de culto secreto. Certamente, aqueles que estariam mais bem informados sobre os cultos, particularmente os perigosos, são os clérigos abertamente praticantes da cidade.

(Como Mestre, você pode sugerir sutilmente que os aventureiros visitem os templos se eles mesmos não pensarem nisso. Isto é especialmente verdadeiro se os personagens do jogador viram ou salvaram a vida de Ravel Dasinder. Como o patriarca de Boccob, ele pode fornecer muitas informações úteis.)

Nem todos os templos merecem ser visitados, nem os personagens serão calorosamente recebidos em todos os templos. Ao fazer essas chamadas, a fé professada e a tendência dos personagens do jogador e a natureza da divindade do templo afetam o resultado, conforme descrito nos parágrafos a seguir:

Mesma Fé: Personagens que são abertamente da mesma fé que um templo podem ir a esse templo e fazer suas perguntas. Os clérigos são prestativos, tentando responder às perguntas da forma mais completa possível. O personagem pode até solicitar magias para obter informações completas, embora seja necessária uma doação para o templo. (Adivinhações de 3º nível ou superior não funcionarão, no entanto.)

Sem fé professada: Se os aventureiros não seguirem qualquer divindade em particular, eles podem se aproximar de qualquer templo desejado. A reação dos clérigos depende da tendência do templo. Templos de tendência Leal fornecem ajuda apenas se a necessidade for grande - e o personagem considera seriamente a conversão. Os templos neutros fornecem ajuda apenas com base na necessidade, embora os personagens tenham que fornecer algum tipo de serviço ao templo, geralmente participando de um número definido de serviços ou trabalhando entre os pobres da cidade. Os templos caóticos fornecem ajuda com base no caráter pessoal. Personagens cativantes, cínicos e insinceros tendem a ser rejeitados. Os ajudados devem fazer um anúncio público das glórias do templo. Bons templos tendem a ser mais úteis, enquanto os neutros exigem que os personagens mostrem causa.

Fé Diferente: Personagens de uma fé diferente podem obter ajuda apenas de templos da mesma tendência geral. Mesmo assim, tal ajuda é improvável. É provável que as solicitações de caráter sejam atendidas por longos sermões, palestras e pressão para se converter. Os PJs Clérigos recebem ajuda apenas se seu patriarca fizer um apelo direto ao outro templo. Como isso envolve implorar um favor de outro templo, não é algo com o qual o patriarca concordará de ânimo leve. Mesmo assim, o recurso não pode ser deferido.

Informações Obtidas

O que pode ser descoberto (se houver) de cada templo na cidade está listado abaixo. Os templos estão listados em ordem alfabética, pelo título da divindade adorada (a localização do templo no mapa *Cidade de Greyhawk* é dada entre parênteses).

Beory (T11): Os druidas de Beory não têm informações úteis sobre o Culto de Vecna. Se perguntados sobre eventos além de Greyhawk, eles podem contar sobre distúrbios nas forças naturais em algum lugar a oeste e noroeste.

Boccob: Se o patriarca, Ravel Dasinder, está em bons termos com os personagens do jogador (especialmente se ele estava presente no ataque dos cultistas), ele faz tudo o que pode para ajudar. Infelizmente, suas adivinhações não são úteis. Ele não sabe nada sobre o Olho ou a Mão, mas Ravel identifica o símbolo como o do Culto de Vecna. Ele ouviu alguns rumores sobre esse grupo maligno e acha que pode estar ativo entre os Rhennee.

Farlanghn (G13): Os clérigos não sabem nada sobre o culto. Se os personagens fizerem as perguntas certas, Adari Farwander (um sábio gnomo) ouviu histórias perturbadoras vindas de Osnabrötl. Se os personagens jurarem investigar e retornarem com mais informações, ele fornece a eles um mapa preciso para o labirinto de gnomos.

Heironious (G14): Como campeões da justiça, os clérigos aqui estão sempre atentos às atividades de cultos estranhos, especialmente após os recentes negócios com o Culto Rejeitado de Iuz. Através de seus contatos com a guarda da cidade, os clérigos ouviram relatos de um culto estranho que corresponde à descrição dos personagens. Os clérigos podem marcar uma reunião com o vice-delegado Barch Hillclimber, comandante da Estação de Vigilância do Rio. O policial tem mais informações.

Norebo (T26): Os clérigos de Norebo não têm conhecimento útil.

Olidammara (T10): Os clérigos viram o símbolo carregado pelos cultistas. Estes foram usados por alguns dos bandidos do Bairro do Rio. Se uma doação adequada for feita, os clérigos se lembrarão de um em particular, um Rhennee chamado Yagos Slevak.

Pelor (G10): Como um dos templos importantes em Greyhawk, as clérigas de Pelor tentam se manter atualizadas sobre os eventos da cidade. Nisso, elas são muito ajudadas pela estreita amizade entre a alta matriarca, Sarana, e o policial Derider Fanhen. As clérigas já viram o símbolo de culto antes. De acordo com suas fontes, está ativo em algum lugar no Bairro do Rio. Isso, combinado com a recente destruição do Culto Rejeitado de Iuz, deixou as

clérigas preocupadas com o aumento das ocorrências de cultos malignos dentro dos muros da cidade.

Pholtus (R8): Os clérigos de Pholtus não sabem de nada útil. Eles estão muito absortos em sua pregação para prestar atenção a eventos externos. Se mostrado o símbolo, eles instantaneamente o condenam como maligno, mas são muito rígidos e hipócritas para serem de qualquer ajuda.

Ralishaz (S4): Aqueles tolos o suficiente para visitar os clérigos de Ralishaz conseguem alertar o Culto de Vecna. Os clérigos afirmam não ter informações úteis, mas na verdade tiveram alguns contatos secretos com membros do culto. Qualquer personagem que faça muitas perguntas aos clérigos é amaldiçoado (-1 de penalidade para o TAC0 e testes de resistência). Isso dura até que uma *remover maldição* seja conjurada.

Rao (R12): O gentil e quieto patriarca de Rao, Jerome Kazinskaia, é bastante conhecedor dos assuntos da cidade. Ao contrário de muitos outros patriarcas, ele aproveita o tempo para se encontrar pessoalmente com os personagens do jogador. Jerome identifica o símbolo como um culto secreto ativo entre os Rhennae. Além disso, ele ouviu histórias sobre o Olho e a Mão. Ele recomenda que os jogadores levem suas investigações para o Rio do Rato (R7). Se perguntado sobre o fracasso nas magias de adivinhação, sua resposta fundamentada é que este é um sinal de conflito entre os Poderes Maiores.

St. Cuthbert (G4): O poreroso clero de St. Cuthbert não fornecem informações sem primeiro tentar converter os personagens jogadores ou, se forem seguidores, por repreendê-los por retrocesso. Isso sempre assume a forma de uma longa pregação e possivelmente uma surra boa e firme (se os clérigos puderem se safar). Se os personagens estiverem em bons termos com os clérigos, a surra pode ser ignorada.

Depois de suportar esse tratamento, os personagens descobrem pouca coisa com os clérigos, que normalmente são notavelmente bem informados. Embora estejam preocupados com os problemas com as adivinhações, sua divindade não revelou isso como uma ameaça ao templo. Eles reconhecem o símbolo como o Culto do Olho e da Mão, um grupo maligno que veio à tona desde a destruição do Culto Rejeitado de Iuz. Os clérigos estão confiantes de que o culto não é uma ameaça, já que St. Cuthbert não os avisou de qualquer perigo. (Na verdade, esses poderes divinatórios foram mascarados pelas maquinações de Vecna.)

Trithereon (R14): Embora bem informados sobre os acontecimentos no Bairro do Rio, os clérigos e clérigas de Trithereon detestam ajudar os personagens jogadores. Os heróis estão claramente em aliança com as forças tirânicas da cidade, buscando oprimir a vontade individual de seus cidadãos. Embora os clérigos não tenham amor ao mal, eles estão mais indignados com a proibição da cidade de cultos malignos - uma vez que isso viola a vontade individual. Se os personagens puderem mostrar que os cultistas eles mesmos são tirânicos e opressores do livre arbítrio (o que não deve ser muito difícil, se pensarem bem), os clérigos cooperam.

De acordo com suas informações, o culto tem sido particularmente ativo no Bairro do Rio, entrando no território do agora extinto Culto Rejeitado de Iuz. Mais informações podem ser obtidas dos Rhennee que se reúnem no Rato do Rio, particularmente de Yagos Slevak.

Ulaa (S10): Anões e gnomos terão o maior sucesso ao lidar com Guldan Rockflint, matriarca de Ulaa. Ela não tem informações sobre casos na cidade. Se perguntada sobre gnomos ou casos fora dos muros, ela tem mais informações. Seus colegas clérigos entre os gnomos das Colinas de Kron relataram estranhos surtos de uma loucura maligna. As comunicações com Osnabrölt foram interrompidas. Ela pode fornecer instruções precisas para o labirinto de gnomos, se solicitado.

Xerbo (T14): Este templo, dedicado a marinheiros e viajantes, é favorecido pelos Rhennee. Muitos dos clérigos aqui são Rhennee e todos têm bons contatos entre o povo do rio. Portanto, mesmo os clérigos de Xerbo são de boca fechada e suspeitam de estranhos intrometidos.

Se os personagens do jogador causarem uma boa impressão, os clérigos provam ser boas fontes de informação. Eles estão familiarizados com o Culto de Vecna, porque está ganhando força entre seu rebanho. O culto está ativo em algum lugar entre o povo do rio, embora eles não pensem que esteja permanentemente baseados em Greyhawk. Pelos relatórios que receberam, eles acreditam que o Olho e a Mão são líderes poderosos do culto. Aparentemente, esses dois, e outros membros do culto, foram contrabandeados para a cidade de algum lugar ao norte.

Os clérigos apresentam os personagens jogadores a Avrel Riskar, um nobre Rhennee (veja as descrições dos PdMs no final deste livro). Elas ajudarão os personagens jogadores a encontrar mais informações nas incurssões do Bairro do Rio.

Zilchus (G12): Os clérigos de Zilchus não sabem nada sobre o culto ou eventos estranhos fora de Greyhawk. Ao saber que os personagens jogadores não são ricos, os clérigos querem pouco com o grupo.

O Bairro do Rio

Se os personagens tentarem rastrear os cultistas que os atacaram, a trilha deve levar, mais cedo ou mais tarde, ao Bairro do Rio, a parte sombria e perigosa da cidade. Bêbados e jogadores se misturam livremente com as prostitutas e valentões; ladrões e golpistas transitam descaradamente nas ruas laterais estreitas. Os policiais dispersam multidões suspeitas enquanto os assassinos exercem seu ofício no próximo beco. Agiotas avarentos assistem enquanto

seus bandidos de crânio grosso exigem pagamentos atrasados dos lojistas locais. Tudo isso faz com que seja um lar, doce lar, para os caçadores de emoções e aventureiros de Greyhawk.

Enquanto no Bairro do Rio, personagens intrometidos vão atrair a atenção das principais facções de poder do distrito - o Rhennee, a Guilda dos Ladrões, o Sindicato dos Mendigos e, possivelmente, os Metamorfos. Informações completas sobre todos esses grupos podem ser encontradas na caixa *Cidade de Greyhawk*; informações abreviadas sobre cada grupo são fornecidas abaixo. Além disso, as perguntas dos PJs chamam a atenção de dois outros grupos, o Culto de Vecna e o remanescente do Culto Rejeitado de Iuz.

Os Rhennee

Os Rhennee são uma tribo de ciganos seminômades do rio, localizados no curso do rio Selintan. Com seus barcos de quilha e barcaças de fundo plano, eles vão desde o limite norte da Baía, até o Selintan e o Neen, e ao longo de toda a costa do Nyr Dyr. Com exceção de Greyhawk e algumas outras cidades, eles não fazem assentamentos em terra, vivendo inteiramente em seus barcos pintados com cores vivas.

Os Rhennee são um povo insular, isolado dos estrangeiros por muros de costumes e rituais. Eles falam o comum e uma variação do dialeto dos ladrões. Eles se organizam em clãs, mostrando lealdade à sua espécie diante de não-Rhennee. Eles não reconhecem as leis ou a justiça dos forasteiros. Eles se governam e não levam suas brigas para fora de seu clã.

Os Rhennee não têm um governo ou governante formal. Em vez disso, eles são informalmente governados por chefes de clãs, um homem e uma mulher. Cada família ou grupo familiar reconhece um "senhor" ou "nobre", normalmente um patriarca do clã. Ele ordena rotas e horários de migração, passa julgamentos e aprova negociações com pessoas de fora. Cada lorde é apoiado por uma matriarca do clã, uma "mulher sábia". "As mulheres sábias têm poderes especiais de cura e adivinhação. Armados com essas habilidades e tradição, eles aconselham os lordes. Na verdade, poucos lordes são tolos o suficiente para ignorar o conselho de suas mulheres sábias, então, de certa forma, as matriarcas são os verdadeiros poderes entre os Rhennee.

Sob os senhores estão os mestres de barcaças. Esses homens comandam barcos individuais. Cada um é considerado o comandante de seu navio, desde que cumpra os ditames mais amplos do senhor da família. Os homens e meninos são os próximos em status, enquanto mulheres e filhas estão acima apenas de forasteiros em status.

Os Rhennee estão ligados por laços de sangue e honra. Se um parente é injustiçado ou morto, a culpa e a inocência importam menos do que a vingança. A honra é tão importante quanto a morte. A covardia é o maior crime de todos.

Os personagens do jogadores descobrirão rapidamente que questionar os Rhennee sobre qualquer coisa é inútil. É pior do que inútil se os personagens perguntarem sobre outros ciganos. Se os jogadores fizerem perguntas sobre Almarth, o Manco ou Yagos Slevak (ambos Rhennee), a notícia se vai voltar para esses homens. Dentro de 1d3 dias, o PdM desaparece de Greyhawk, contrabandeado para fora em um barco Rhennee de partida. Perguntas sobre o culto são respondidas por olhares

sombrios ou gestos apressados para afastar o mal.

Se os personagens jogadores forem tolos o suficiente para usar a força, eles podem obter as respostas que procuram. No entanto, seu ato desencadeia uma rixa de sangue. Depois disso, o grupo está sujeito a ataques de Rhennee a qualquer momento possível. Esses ataques devem ser tratados como eventos aleatórios. Os ataques não terminam até que os personagens sejam mortos ou forçados a fazer as pazes (o que não deve ser fácil).

O melhor método para obter informações do Rhennee é através de uma introdução. Vários dos templos na área podem organizar isso (veja a seção anterior "Templos"). Com a ajuda de seu guia, os personagens jogadores podem fazer suas perguntas discretamente.

Independentemente de seus meios de obter informações, os personagens são eventualmente abordados por um Rhennee, Turim Varostak (consulte a seção "PdM"). Este velho com perna-de pau afirma ser um mestre de barcaça. Ele ouviu que os personagens estavam fazendo perguntas e se apresentou para ajudar - por um preço, é claro. Depois de brincar timidamente com os personagens do jogador. Turim revela as informações dadas na Seção "O que os Rhennee sabem". Ele quer os personagens jogadores como bodes expiatórios e disfarces para suas próprias atividades.

Turim Varostak é na verdade o avatar de Vecna. Ele está tentando rastrear Vecna/Halmadar (que usurpou a posição da Voz no culto) e recuperar seu Olho e Mão (os artefatos, não os monstros). Quando Vecna foi morto, seu Olho e Mão foram perdidos para ele. Vecna, o semideus, não consegue localizar esses artefatos, pois suas emanações estão de alguma forma bloqueadas para ele. A única maneira de Vecna rastrear os artefatos é quando alguém os usa para acumular poder. Embora ele não possa detectar suas energias, ele é sábio o suficiente para deduzir sua presença de mudanças repentinas no equilíbrio de poder em toda a Flanaess.

No passado, o semideus chegou perto de recuperá-los, apenas para que os artefatos desaparecessem de vista novamente. Desta vez, com Vecna/Halmadar interferindo em seu próprio culto. Vecna, o semideus, conseguiu se mover rapidamente.

O que os Rhennees Sabem

Boatos gerais: Conversar com qualquer Rhennee comum pode fazer com que os personagens respondam a algumas perguntas. Se mostrados os símbolos, o povo do rio se afasta, murmurando encantamentos para afastar o mal. O Culto da Mão Vidente (como os Rhennee o chamam) é um grupo maligno. O culto não está ativo por aqui, mas às vezes é encontrado ao redor da Baía Velverdyva no Nyr Dyv. Os Rhennee também ouviram falar do Olho e da Mão (os monstros) de contos que usam para assustar seus filhos. Eles acreditam que o Olho e a Mão são reais, no entanto. A maioria sugere que os personagens do jogador vão para Dyvers ou Verbobone se quiserem descobrir mais. Finalmente, alguns dos Rhennee se lembram de alguns velhos magos bisbilhotando a orla nas últimas semanas.

Yagos Slevak: Se os personagens não sabem de sua posição como cultista de Vecna, Yagos certamente não vai contar a eles. Ele é prestativo e cooperativo, já que espera atrair o grupo para uma armadilha bem fora de Greyhawk. Ele diz a eles tudo o que poderiam descobrir com os questionamentos gerais.

Além disso, Yagos afirma ter tropeçado em um grupo de cultistas em Verbobonc há apenas alguns meses. Relutante em voltar, ele pode ser persuadido a levar o grupo até lá em sua barca. Ele finge ter medo do culto e insiste em um pagamento robusto (adiantado) por seus serviços.

Se os personagens jogadores expuserem Yagos como um cultista para o companheiro do homem, Rhennee, toda a simpatia pelo barqueiro desaparece. O clã o condena à morte e se prepara para levar Yagos para o rio para afogá-lo. Nada que os personagens digam pode mudar isso, no entanto. Eles podem obter permissão para questionar o mestre comerciante. (O Rhennee se oferece sombriamente para ajudar a fazer Yagos falar.)

Yagos sabe a localização do templo de culto em Verbobonc e pode guiar os personagens até lá. Ele ouviu dizer que algo importante está acontecendo em Osnabrölt, nas Colinas de Kron. Ele também foi informado por outros cultistas que Vecna retornou. Enquanto ele for útil, Yagos espera permanecer vivo. Portanto, ele não revelará os locais exatos, mas insiste em ser tomado como um guia. (Ele, é claro, tentará escapar na primeira chance razoável.) Os jogadores devem negociar com o Rhennee pela vida de Yagos. Eles concordam apenas se os personagens jogadores viajarem em uma de suas barcaças, para que possam manter a guarda sobre o traidor do clã.

Turim Varostak: Se os personagens jogadores dependem de Turim Varostak para obter respostas, ele desaparece durante a noite. De manhã, um Rhennee (mais tarde identificado como Yagos) é encontrado morto em um dos cais. Turim, enquanto isso, reuniu informações completas (todos os fatos que Yagos sabe). Ele insiste em vir, para vingar a honra do clã, e só dá suas informações se essa promessa for feita. Graciosamente, Turim oferece o uso de seu barco e tripulação para a viagem.

Almarth, o Manco: Este personagem difícil tem o mesmo destino de Yagos, se os personagens o expuserem aos Rhennee. Pelo menos ele não cai sem lutar. Leal até o fim, ele não pode ser forçado a falar. Na melhor das hipóteses, os personagens do jogador podem confirmar que Yagos também é um membro do culto - mas apenas se fizerem Almarth pensar que alguém o traiu. Se eles

puderem sondá-lo (por magia ou artefatos), ele sabe tanto quanto Yagos. Além disso, Almarth contrabandeou o Olho e a Mão para Greyhawk.

A Guilda dos Ladrões

Esta Guilda no Bairro do Rio é a maior em Greyhawk. Como todas as Guildas, é ferozmente protetora de seu território. Se os personagens jogadores começarem a fazer um trabalho de ladrão, a Guilda desce com força, insistindo em receber sua parte. Os personagens jogadores que fazem perguntas atraem atenção, mas a Guilda não toma nenhuma ação.

Os personagens jogadores ladrões podem tentar a Guilda para obter informações. A Guilda não oferece pistas sobre os símbolos ou qualquer coisa relacionada ao Culto de Vecna. Ele tem alguma ideia do que está acontecendo, mas o Mestre da Guilda não deseja envolver sua organização no assunto.

A Guilda sabe mais sobre Yagos Slevak. Ela o observa há algum tempo, preocupada com o fato de ele estar realizando trabalhos que são propriamente negócios da Guilda. A Guilda não se importa com o contrabando, mas acredita que Yagos está enrolando alguns bêbados. A partir de sua observação, a Guilda descobriu que Yagos pertence a um culto secreto. Descobrir tudo isso custará um preço aos personagens jogadores, é claro.

O Sindicato dos Mendigos

Este ramo da Guilda dos Ladrões é especializado em informações. Tem muitos membros no Bairro do Rio. Os personagens podem contratá-lo para coletar informações para eles. Se nenhuma menção for feita ao culto, ao Olho, à Mão ou aos símbolos do culto, o preço varia de 10 a 50 PO. Se houver qualquer conexão declarada com um culto maligno, o preço imediatamente salta para 100 a 500 PO.

Os mendigos podem localizar Almarth, o Manco ou Yagos Slevak em 1d3 dias. Ambos estão hospedados nos quartos dos fundos do Rato do Rio.

Os mendigos não têm sorte em encontrar cultistas secretos ou locais de culto na cidade. Eles exigem sua taxa de qualquer maneira.

Embora os mendigos não possam localizar o Olho ou a Mão, eles descobrem que essas criaturas foram contrabandeadas por um barqueiro Rhennee. Eles sabem que o Rato do Rio e a Pousada do Dragão Verde são dois pontos de encontro dos Rhennee.

Os Metamorfos

Este grupo não pode ser contatado pelos personagens jogadores, pois eles são assassinos secretos. No entanto, você pode querer que os Metamorfos ataquem os personagens jogadores como um encontro aleatório.

Também conhecidos como Esquadrão Polimorfo, os Metamorfos tentam atrair vítimas inocentes para emboscadas mortais. Uma vez que eles matam suas marcas, o grupo altera a forma dos corpos em criaturas bizarras, para que possam vender as partes do corpo para magos que precisam de componentes de magias estranhos.

Os Metamorfos são altamente qualificados em seu trabalho. Se você os fizer atacar os personagens, lembre-se de que eles são extremamente astutos e habilidosos. Se as coisas correrem mal para eles, o grupo foge. Não há lucro em lutar até o último homem (ou mulher).

Os membros do grupo incluem os seguintes PdMs:

Clannair Sombra (elfo negro masculino): CA -1; MV 12; G5/M8; pv 36; TAC0 16; #Ataques 1; Dano 1d8+1; Tam M; Tam NM
Magias: 4 1º, 3 2º, 3 3º e 2 4º
Itens Mágicos: *cota de malha élfica +2, espada longa +1, varinha de paralisação, anel de invisibilidade*

Gellert Imogen (fêmea humana): CA 3; MV 12; L9; pv 44; TAC0 16; #Ataques 2 (+1 de penalidade para TAC0 no 2º ataque); Dano 1d6+1/1d4+1; AE Esconder-se nas sombras 60%, Mover-se silenciosamente 70%, Ataque pelas Costas x4, armas envenenadas; Tam M; Tend CM
Itens Mágicos: *armadura de couro +1, espada curta +1, adaga +1, anel de resistência ao fogo, bota élfica, poeira do desaparecimento*

Harrai Shastri (homem humano): CA 8; MV 12; M9; pv 34; TAC0 18; # Ataque 1; Dano 1d4+2; Tam M; Tend LM
Magias: 4 1º, 2 2º, 3 3º, 2 4º, 1 5º
Itens Mágicos: *anel de proteção +2, adaga +2, anel de ação livre, poção de cura extra, varinha de dardos místicos, varinha de transformação*

Os Cultos

Quando os PJs olham ao redor do Bairro do Rio, eles automaticamente atraem a atenção dos poucos cultistas Vecna em Greyhawk. Neste momento, os cultistas não fazem nada além de manter discretamente o controle sobre os personagens. Eles estão aguardando novas ordens do Coração de Vecna.

Ao mesmo tempo, as perguntas dos personagens atraem a atenção do Culto Rejeitado de Iuz. Os poucos seguidores de Iuz restantes (desde que o culto foi recentemente expurgado de Greyhawk) a princípio ficam alarmados, temendo que os personagens estejam procurando por eles. Ao saber que os personagens estão procurando por Vecna, os Iuzistas ficam intrigados. Eventualmente, agindo sob ordens de seu mestre, eles também começam a seguir os personagens. Iuz espera que os personagens jogadores o levem ao culto Vecna e possivelmente até aos dois artefatos famosos, o Olho e a Mão.

Um Interlúdio:

Neste ponto, os personagens jogadores devem ter informações suficientes para começar sua busca. Eles podem perder tempo, na esperança de obter mais fatos ou suspeitar que perderam alguma pista vital. Os eventos a seguir são projetados para estimulá-los e fazê-los perceber a urgência de sua missão. Faça as etapas em ordem, mas use-as sempre que sentir que os jogadores precisam de um pouco de estímulo.

Falhas de Magia

• Todas as adivinhações divinas de nível 5 ou superior têm garantia de não funcionar. As magias de *comunhão* não funcionam, embora *comunhão com a natureza* ainda entre em contato com os espíritos de Oerth. Os personagens do jogador podem não notar isso imediatamente, mas os clérigos de Greyhawk perceberão. Eles podem informar os personagens sobre este último desenvolvimento.

• *Entrar em contato com outro plano* inexplicavelmente falha. Isso chama a atenção dos jogadores quase imediatamente, já que a falha da magia causa consternação entre os magos de Greyhawk.

• Todos as magia que envolvem viagens astrais e etéreas falham. (Isso não afeta itens mágicos.) Ao contrário do fracasso das adivinhações, o fechamento desses planos provavelmente não será notado imediatamente. No entanto, os personagens jogadores ouvirão sobre isso mais cedo ou mais tarde, especialmente se frequentarem a Guilda dos Magos.

• Os clérigos descobrem que seus poderes concedidos estão se comportando de forma irregular. Há 30% de chance de o poder falhar - simplesmente não estar lá - quando o clérigo invocar seu poder. Essa chance aumenta em 1% a cada semana que passa. Este problema deve ser imediatamente notado pelos personagens jogadores. Caso contrário, é rapidamente trazido a tona por clérigos PdMs.

• Os clérigos que não cultuam Vecna recuperam suas magias em um ritmo mais lento. A cada semana que passa, leva uma hora a mais de descanso para recuperar as magias. Os clérigos PJs também percebem que mais concentração é necessária para adquirir magias e receber a inspiração necessária de seus deuses.

• Finalmente, o céu fica opaco - não escuro, apenas um cinza opaco nebuloso. O sol não parece tão brilhante quanto antes, e as estrelas não brilham tanto à noite. Quando isso acontece, toda a comunicação com os planos externos é cortada. Vecna reinará supremo.

Avistamentos

Se seus personagens simplesmente não estão recebendo suas dicas óbvias, você pode estimulá-los com algumas aparições vívidas de Vecna (ou alguém fingindo ser Vecna) que, com sorte, os colocarão em movimento. Sugere-se que você use essas aparências apenas como uma última medida. Eles são um pouco pesados e prejudicam as partes mais sutis da aventura.

• Um dos rumores que os personagens ouvem é que Vecna foi avistado em Greyhawk. Como todos os rumores, o avistamento foi feito por um "amigo de um amigo" e não pode ser confirmado. Os personagens podem ouvir a mesma história várias vezes, com os eventos ligeiramente diferentes em cada narração.

• O mais sensível dos personagens jogadores tem um sonho com Vecna. Nele, ele vê um homem mumificado, sua mão esquerda um toco murchado, liderando algum ritual maligno. Os detalhes exatos de onde ou quem está presente não são claros. Os adoradores estão cantando: "Salve, Lorde Vecna", repetidamente, não deixando dúvidas sobre a quem estão se dirigindo.

• O mesmo ou outro personagem do jogador tem uma visão desperta de Vecna. Uma forma, que o personagem sabe ser o arqui-lich, aparece diante dele. Flanqueando Vecna estão a Mão e o Olho. O lich aponta o dedo ameaçadoramente para o personagem, fazendo com que um frio gelado varra a sala. Com isso, a aparição desaparece.

Rastreamento

Além de qualquer pesquisa, os personagens podem perguntar pela cidade para ver se alguém viu o Círculo dos Oito antes de partirem. Você pode ou não querer que eles obtenham pistas dessa maneira. Se os personagens reunirem todas as suas informações na rua, eles perderão pistas úteis nas bibliotecas e templos. Por outro lado, se eles não conseguirem descobrir nada na rua, podem se sentir frustrados. A seguir estão algumas das respostas que eles podem obter para suas perguntas.

• "Círculo dos Oito? Eles lutam na arena, não é? Não? Bem, nunca ouvi falar deles então."

• "Oh, você quer dizer aquele mago que sempre fica por aqui. Bem, não o vejo há algumas semanas."

• "Claro, eu me lembro do mago digno. Ele estava aqui há apenas três semanas, se preparando para algum tipo de viagem. Não, ele não disse para onde estava indo."

• "Parece-me que informações como essa deveriam valer alguma coisa. Vocês não concordam, cavalheiros?"

• "Eu os vi saindo perto do Rato do Rio, à beira-mar. Lugar mais impróprio para homens de sua estatura, se você me perguntar."

• "Eu ouvi de um amigo que eles deixaram a cidade - pegaram um barco Rhennee rio acima. Aqueles malditos ciganos provavelmente mataram seus amigos."

Capítulo 4:

Viajando

Nesta fase da aventura, os personagens jogadores realizaram tudo o que podiam na cidade de Greyhawk. Deve ficar razoavelmente claro para eles que mais aventuras devem ser feitas em terras longe das muralhas da cidade. Esta é a única maneira de os personagens descobrirem o que aconteceu com seus mestres.

Claro, seus jogadores podem ter perdido suas dicas óbvias e vão querer continuar vasculhando a cidade em busca de seus inimigos. Se as sugestões na seção "Interlúdio" não os estimularam a viajar, você pode ter que golpeá-los na cabeça. Faça Turim (manifestação de Vecna) apresentar uma informação fantástica apontando para Verbobonc, ou deixe que um dos jogadores receba uma nota muito atrasada de seu mestre, contando seus planos de viajar para Osnabrölt. Isso estraga o mistério, mas faz com que o grupo se mova.

Chegando lá

Chegar a Verbobonc ou Osnabrölt não é uma questão simples, pois ambos os lugares ficam longe das muralhas de Greyhawk. A menos que os personagens jogadores já estejam familiarizados com a rota, eles não podem viajar sozinhos, pois rapidamente se perderão. O mesmo se aplica a viagens mágicas, particularmente teletransporte.

Verificar com as fontes usuais não conseguirão encontrar nenhum guia com conhecimento nas terras entre Greyhawk e seu destino. Os personagens descobrem que os Rhennee navegam regularmente de Greyhawk para Verbobonc e outras cidades em ou ao redor do Nyr Dv. Os personagens não terão problemas para encontrar um barco que esteja se preparando para navegar. Existem três barcos possíveis que os personagens poderiam levar, dependendo de qual PdM de Rhennee eles conheceram: Avrel Riskar, Yagos Slevak ou Turim Varostak.

Como um nobre, Avrel é o mestre de vários barcos. Por um preço, ele pode facilmente arranjar passagem para os personagens jogadores em uma de suas naus. O barco usado, uma barcaça de fundo plano, é chamado de *Gilfar*. Seu barqueiro, Andros Jagosnich, é um homem grosseiro e peludo. Alto e arrogante, ele alterna entre aterrorizar e persuadir sua tripulação. Raramente sóbrio, ele nunca perde completamente o juízo ao beber. Andros é um barqueiro fluvial habilidoso, muito respeitado por aqueles Rhennee que o conhecem. Aos olhos deles, seu comportamento e falhas não são de forma alguma incomuns. Como os personagens jogadores estão sob sua proteção, o barqueiro proíbe sua tripulação de roubar qualquer coisa deles.

Se os personagens pegarem o *Gilfar*, nada realmente incomum acontece em sua jornada, exceto encontros aleatórios. No entanto, por causa de suas perguntas em Greyhawk, a tripulação foi infiltrada por diversos cultistas. O Culto de Vecna designou um homem para observar os personagens jogadores. Este é Yagos Slevak (se ele ainda não foi abordado pelos personagens do jogador) ou um Rhennee sem nome. Ele não faz movimentos contra os personagens do jogador, a menos que tenha certeza do sucesso. Turim Varostak também encontra um lugar entre a tripulação.

Se os personagens forem tolos e aceitarem a passagem de Yagos Slevak, eles navegam em seu barco, a *Donzela Chorosa*. Sua tripulação é um bando de degoladores, um grupo de Rhennee de má reputação, todavia pareçam ser honestos e trabalhadores. Contudo nenhum deles saiba do papel de Slevak como cultista, eles não têm escrúpulos em servir sob seu comando maligno.

A princípio, a viagem na *Donzela Chorona* parece bastante normal. Quando o barco chega às águas do Nyr Dv, no entanto, isso muda. Durante uma noite em que a barcaça está longe da costa, Yagos ordena que sua tripulação ataque os personagens jogadores. Eles tentam capturar os personagens, prendê-los e jogá-los na água - depois de estripa-los, é claro. A tripulação não quer matar os personagens a bordo, pois isso significaria má sorte. Se os personagens derrotarem a tripulação, o grupo pode assumir o controle do navio, embora eles possam comandar os marinheiros apenas pela força. A tripulação se amotina ou salta do navio na primeira chance.

Por fim, os personagens podem passar por Turim Varostak. O velho Rhennee de perneta comanda o *Vaspar*. Os membros de sua tripulação são quietos e cuidam de seus próprios negócios, embora observem os personagens jogadores com grande suspeita. Na verdade, eles não são Rhennee, mas escórias de água doce, transformados na forma de Rhennee. Os personagens podem notar que Turim raramente tem que dar ordens à sua tripulação, mas quando ele faz isso é em uma língua estranha. Outras pistas também podem ser notadas: seus hábitos imundos, refeições grotescas, até mesmo sua ignorância dos costumes e práticas básicas dos habitantes da terra (como fazer fogo ou fumar).

Turim não pretende prejudicar os personagens jogadores durante a viagem, nem permite que a tripulação de Esfoladores os ataque. No entanto, os Esfoladores são monstros sanguinários; se ameaçados, incitados ou tentados, eles atacam os PJs. Eles são guerreiros desajeitados na forma humana (daí seu TACo piorado), mas mantêm suas invulnerabilidades trolls e poder regenerativo (apenas na água). Se uma luta começar, Turim usa qualquer força necessária para acabar com ela. Se um ou

dois personagens do jogador morrerem no processo, ele não fica muito chateado.

Se os personagens jogadores, por algum motivo, detectarem a verdadeira natureza da tripulação, Turim age. Ele dissipa a magia de *transformação* e ordena que os esfoladores capturem os personagens jogadores, para que ele possa descobrir tudo o que eles sabem por meio de tortura. Se os esfoladores forem derrotados, Turim foge magicamente. A manifestação de Vecna não deseja desperdiçar energia valiosa lutando contra um grupo pequeno como os personagens do jogador.

Se os personagens do jogador pegarem o *Gilfar* ou a *Donzela Chorosa*, eles podem descobrir que o Culto de Iuz também esteve ocupado. Um dos membros da tripulação é um clérigo de culto. Beryn Talkin pelo nome, ele tem ordens para espionar os personagens para descobrir tudo o que eles sabem sobre Vecna e o culto. Beryn toma cuidado para não revelar suas habilidades clericais. Como um estranho, ele não é bem quisto pelo resto da tripulação.

Tripulação Gilfar ou do Donzela Chorosa (tendências entre parênteses se aplicam à tripulação do *Donzela Chorosa*)

15 marinheiros normais: CA 7; MV 12; DV 1d6; pv 6, 6, 5, 5, 5, 5, 4, 3, 3, 3, 2, 2, 1, 1; TAC0 20; #Ataques 1; Dano 1d6; AE ataque pelas costas x2, MS 20%, MS 25%; Tam M; ML 10; Tend N (NM); XP 35 cada

5 guardas: CA 4; MV 12; G5; pv 47, 39, 38, 32, 24; TAC0 16; #Ataques 1; Dano 1-8; ataque pelas costas x2, ES 25%, MS 20%; Tam M; ML 12; Tend N; XP 270 cada

Andros Jagosnich (*Gilfar*): CA 3; MV 12; G7/L5; pv 40; TAC0 14; #Ataques 3/2; Dano 1d8; AE ataque pelas costas x3, ES 45%, MS 70%; Tam M; ML 15; Tend N; XP 975

Beryn Talkin, Clérigo de Iuz: CA 5; MV 12; C9; pv 50; TAC0 16; #Ataques 1; Dano 1d6+2; AE magias; Tam M; ML 15; Tend CM; XP 2.000

Magias: *abjurar, coluna de chamas, curar ferimentos graves, detectar magia, detectar o bem, escuridão (x2), escuridão contínua, falar com mortos, martelo espiritual, retardar veneno, revelar tendência, silêncio 4,5 m' r., símbolo de proteção*

Itens Mágicos: *maça +2, colar de projéteis, braçadeiras de defesa CA 5*

Tripulação do Vaspar (10 esfoladores de água doce): CA 3; MV 3, Nd 15; DV 5+5; pv 42, 40, 39, 37, 36, 35, 35, 32, 32, 30; TAC0 15 (18 quando transformado); #Ataques 3 (2 quando transformado); Dano 1d4+1/1d4+1/3d4 (1d4/1d4 quando transformado); AE especial; DE regeneração; Tam G; ML 14; XP 650 cada; Tend CM

Encontros no Caminho

As tabelas de encontro a seguir são usadas para a viagem de Greyhawk a Verbobonc (role 2d10).

2d10	Nyr Dvy	Selintan/ Velverdyva
2	Bruxa do mar	Bruxa Verde
3	Zumbi, mar	Ninfa
4	Lacedon	Lacedon
5	Esfolador	Esfolador
6	Espinho, gigante	Libélula, adulto gigante
7	Merrow	Merrow
8	Tartaruga, mordedora gigante	Tartaruga, mordedora gigante
9	Barcaça Rhennee	Barcaça Rhennee
10	Mercante	Comerciante
11	Pirata	Pirata
12	Pescador	Pescador
13	Aranha, água gigante	Lagosta, gigante
14	Lampreia, gigante	Sanguessuga, gigante
15	Besouro d 'água, gigante	Sapo, água gigante
16	Nixie	Libélula, ninfa gigante
17	Naga, água	Naga, água
18	Gar, gigante	Swanmay
19	Dragonnel	Dragonnel
20	Víbora Aquosa	Víbora Aquosa

Encontrado no Apêndice de Aventuras GREYHAWK® do *Compêndio Monstruoso*.

As barcaças Rhennee variam em tamanho e tripulação. De 1 a 8 barcaças são encontradas. Use os seguintes intervalos para determinar o complemento de cada barcaça.

1 mestre de barganha classe-dupla Guerreiro(4-7)/ladrão (5-7)
2-4 guardas - classe-dupla guerre-iro(3-5)/ladrão (2-4)
13-24 tripulação -50% guerreiros(1-2), 40% ladrões (1-4), 10% de dupla classe
1 mulher sábia - veja a *Cidade de Greyhawk* para mais detalhes
2 assistentes femininas para a mulher sábia

Um Rhennee geralmente está armado com machados de batalha e espadas longas. Além disso, 50% da tripulação carrega lanças, enquanto os 50% restantes usam bestas pesadas. Cada barcaça tem 1d3 balistas montadas na proa e na popa.

Os Rhennee geralmente não atacam outros embarcações Rhennee, a menos que os dois clãs estejam envolvidos em uma disputa de sangue. Se este for o caso, a (s) barcaça(s) encontrada (s) tenta (m) um ataque rápido e curto, na esperança de matar alguns de seus inimigos e escapar.

Capítulo 5:

Verbobonc

Em Verbobonc, os personagens jogadores podem procurar descobrir mais informações sobre o labirinto de gnomos de Osnabrölt ou podem continuar em sua busca do culto Vecna. De qualquer forma, eles chamam a atenção da Voz de Vecna, atualmente trabalhando nesta cidade portuária.

Se os personagens jogadores vieram na companhia de Yagos Slevak, acreditando em suas promessas de expor o culto, você pode pular para a seção "Os Atos do Culto". Embora ele os leve a uma armadilha, Yagos contorna a necessidade de vasculhar Verbobonc em busca de pistas.

Se os aventureiros chegaram a Verbobonc procurando mais informações sobre Osnabrölt, vá para a seção "Gnomoburgo". Esta parte lhes dirá o que eles podem descobrir em Verbobonc sobre as muralhas dos gnomos das Colinas de Kron.

Se os aventureiros estiverem procurando pelos cultistas de Vecna, consulte a seção "Procurando". Isso diz onde encontrar informações e as reações de vários PdMs às perguntas dos personagens jogadores.

Em todos os casos, o culto sabe que os personagens jogadores estão na cidade. A seção "Os Atos do Culto" descreve como os cultistas reagem a vários cursos de ação que os personagens podem tomar.

A Cidade

Localizada nas margens do rio Velverdyva, Verbobonc é a capital do Visconde de Verbobonc. Com uma população de 11.000 humanos e vários gnomos e elfos, Verbobonc paira entre uma grande cidade e uma pequena cidade em tamanho. A cidade é murada e bem conservada, com muitos bons exemplos da antiga arquitetura élfica.

Muito antes da fundação do Viscondado, elfos e humanos viviam em assentamentos ao longo do rio. Verbobonc foi o maior deles, uma vez que a sede de um principado élfico. Embora poucos elfos permaneçam na cidade desde que as florestas foram cortadas, os ocupantes humanos atuais preservaram cuidadosamente o trabalho élfico.

O melhor exemplo sobrevivente é, sem dúvida, o palácio do visconde Wilfrick de Verbobonc, governante da terra. Este é um grande complexo de edifícios e jardins, dispostos com bom gosto para proporcionar vistas naturais de quase qualquer janela. Sua construção é típica da maioria dos edifícios élficos de Verbobonc. O palácio é agraciado por muitas torres delgadas unidas por pontes arejadas e arqueadas. Esses cavaletes perigosos são enfrentados apenas pelos humanos mais ágeis, embora os elfos os lidem com uma facilidade graciosa.

No interior, os quartos e salões têm tetos altos e as paredes são perfuradas por muitas janelas. Os corredores são

estreitos e as escadas são comumente construídas sem corrimãos. Madeira e pedra de granulação muito leve são os materiais de construção comuns.

Em geral, a classe dominante de Verbobonc desdenha daqueles sem títulos ou posições. Títulos de nobreza e classificação são muito importantes. Aqueles sem títulos - cavalheiros e camponeses - não são sem importância, mas simplesmente não são da mesma classe social. Riqueza e poder têm pouco a ver com isso. Além disso, a posição dentro da nobreza é importante. Espera-se que os de menor status mostrem deferência aos seus superiores. As ordens de precedência e os termos de endereço são os seguintes (da maior para a menor):

Visconde -"Sua Nobre Senhoria"
Bispo-"Sua Santidade"
Barão- "Sua Proeminência"
Lorde Prefeito -"Vossa Senhoria"
Cavaleiro Comandante- "Excelentíssimo Senhor"
Abade-"Pai Abade"
Cavaleiro Banneret—"Excelentíssimo Senhor"
Cavaleiro Companheiro-"Senhor Mais Digno"

Use essas classificações (e os termos de endereço) para confundir e assediar seus personagens jogadores. Por exemplo, um cavaleiro comandante provavelmente ficará ofendido se os personagens o chamarem de "Excelentíssimo Senhor Damfrew" e ele certamente se ofenderá se eles não se dirigirem a ele por seu próprio título!

Mesmo os plebeus de Verbobonc sofrem com a arrogância da classe. Os cavalheiros não se associam a camponeses simples. Os comerciantes são melhores do que os mercadores, os mercadores acima dos trabalhadores comuns. Os Rhennee são párias, os mais baixos dos baixos, mesmo abaixo dos mendigos de Verbobonc.

O governante do Viscondado é Sua Nobre Senhoria, o Visconde Wilfrick de Verbobonc. Considerado um guerreiro justo e capaz, o Visconde Wilfrick lidou na última década ou mais com várias ameaças importantes ao seu reino. De longe, o mais notável deles foram os eventos em torno do Primeiro e do Segundo Levantes do Templo do Mal Elemental.

Como essas ameaças atingiram tão perto de sua capital, o visconde manteve um exército bem disciplinado e motivado desde então. A maior parte de suas tropas está montada, e os cavaleiros são muito respeitados em toda a terra. Em tempos de perigo, o exército é apoiado por uma milícia camponesa bem treinada. Composta principalmente por homens livres leais e bons, os camponeses não hesitam em se reunir em face de alguma ameaça ao Viscondado.

Ainda assim, é improvável que os personagens jogadores encontrem o visconde, pois ele é um homem ocupado. A maior parte de seu tempo é gasto governando e supervisionando seu exército. A menos que os personagens jogadores possuam credenciais importantes como embaixadores de uma terra estrangeira, Wilfrick simplesmente não tem tempo para eles.

O oficial que os personagens jogadores provavelmente encontrarão é o Bispo Haufren de St. Cuthbert (veja o Apêndice de PdMs), especialmente se precisarem de ajuda administrativa. Todo o viscondado é seu bispado, tornando-o segundo apenas para o visconde em poder e influência. Embora possua retidão e bondade, ele está perfeitamente ciente de seu poder e não tem escrúpulos em usá-lo. Os personagens jogadores só receberão sua ajuda e cooperação se jogarem de acordo com suas regras. Um grande crente no protocolo de sua posição, o bispo recebe apenas aqueles de posição. Os plebeus normalmente devem se contentar em lidar com os clérigos menores. Personagens jogadores que não possuem títulos terão que ser muito persuasivos se desejarem ver o bispo.

Gnomoburgo

Se os personagens do jogadores chegarem a Verbobonc procurando por Osnabrölt, os Rhennee da cidade não têm utilidade. Os personagens terão que encontrar alguém com conhecimento dos gnomos. Os gnomos vivem no interior, longe do território dos clãs das barcaças.

Qualquer personagem jogador com conhecimento da região (um gnomo das Colinas de Kron, um Velunan, um elfo das florestas próximas, etc.) sabe que em Verbobonc, ao longo da muralha mais distante do rio, há um enclave de gnomos chamado Gnomoburgo. Os Rhennee não estão familiarizados com esse distrito. Se os personagens deixarem os cortiços dos Rhennee ao longo da orla, eles podem facilmente encontrar um comerciante para direcioná-los para Gnomoburgo.

Mesmo que os personagens não saibam sobre Gnomoburgo, eles podem descobrir rapidamente se perguntarem sobre os gnomos. A maioria das pessoas em Verbobonc conhece Gnomoburgo, embora poucos já o tenham visitado.

Se os aventureiros não perguntarem sobre gnomos, mas perguntarem sobre Osnabrölt na área do cais, eles eventualmente encontram Oaklin, um meio-elfo. Ele é um membro do Culto de Vecna. Mais informações sobre ele e suas ações são fornecidas na seção "Procurando".

Gnomoburgo é uma pequena seção de Verbobonc, escondida à sombra da muralha da cidade. São apenas alguns quarteirões de estruturas minúsculas e semi-enterradas, construídas em um estilo semelhante às muralhas de gnomos das Colinas de Kron. As árvores crescem densamente neste distrito, quase disfarçando o enclave dos gnomos como um parque. Espalhadas pelas ruas arborizadas estão várias pequenas estalagens e tabernas.

Apenas um deles, o Salão de Kron, é frequentado por não-gnomos. Todos os outros estabelecimentos têm portas muito pequenas e tetos muito baixos para o conforto humano. O Salão de

Kron foi especialmente construído para uso como um lugar de reunião entre os gnomos de Gnomoburgo e as pessoas grandes - humanos, elfos e as outras raças grandes. É um lugar tranquilo, sem a folia habitual de outras tavernas. Os gnomos locais raramente vão aqui, preferindo seus próprios estabelecimentos mais confortáveis. O Salão de Kron é frequentado principalmente por grupos de aventureiros, de fora da cidade e por aqueles que têm negócios com os gnomos. Em uma mesa está um grupo de joalheiros humanos e gnomos, discutindo uma compra iminente de joias, enquanto em outra um grupo de onze guerreiros visita um velho amigo gnomo.

O Salão de Kron é administrado por Miral Cutterfro, uma gnomo de mente independente. Uma anfitriã boa e graciosa, ela administra o Salão de Kron com um punho de ferro. O lugar dela é tranquilo e amigável e ela garante que continue assim. Veterana de muitas lutas de bar, ela não permite nenhuma arma em seu estabelecimento. Se uma briga começar, ela não hesita em entrar com um bom bastão robusto. Ela vai atacar todos os envolvidos, dando boas lambidas com seu porrete. Os brigões são jogados fora. Se necessário, todos os gnomos (e muitos dos grandes) do lugar vêm em seu auxílio.

Miral é amigável, mas não fofoqueira. Parte de seu sucesso vem de fazer conexões entre gnomos e gente grande. Se você precisa de um bom cortador de pedras preciosas, um ourives ou um guia para as colinas, Miral provavelmente pode guiá-lo até o gnomo para o trabalho. Ela evita fofocas ociosas, já que é ruim para os negócios; fazer muitas perguntas sobre Gnomoburgo a faz se calar em suspeita.

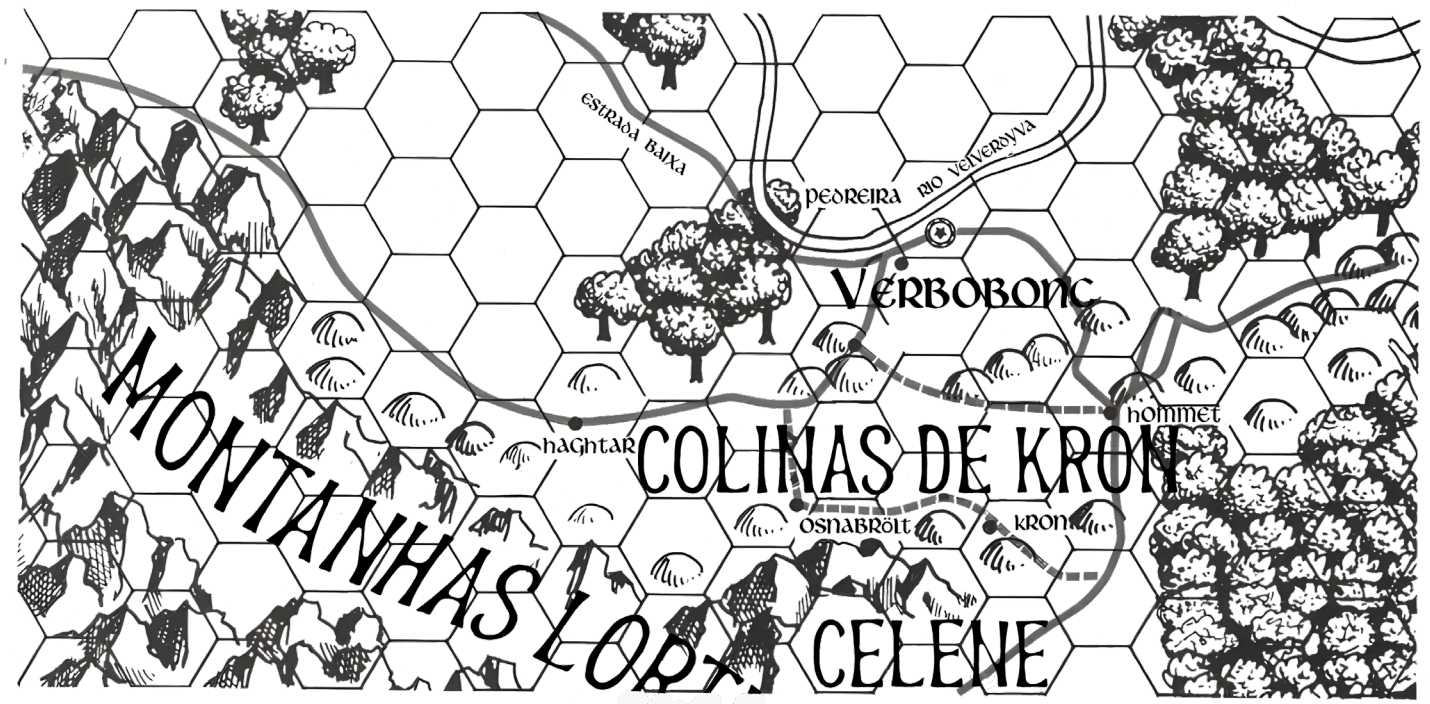
Os quatro filhos adolescentes de Miral costumam trabalhar como mensageiros, levando mensagens aos moradores de Gnomoburgo. Eles conhecem praticamente todos os residentes de todos os labirintos. Há sempre pelo menos um filho disponível para atuar como mensageiro. Eles sabem ser rápidos em suas tarefas, mas não tão rápidos que Miral não possa vender outra rodada de cerveja.

Se os aventureiros perguntarem a Miral sobre Osnabrölt, ela alegremente lhes dá a informação. Ela não vê mal em ser prestativa, mas nunca esteve lá, não pode dar instruções precisas. Ela pode enviar um guia gnomo, se os aventureiros quiserem. O guia convocado, Vargannos Ache-Feet, é um guia competente e pode ser contratado para a viagem a um custo de 100 moedas de ouro.

Se os aventureiros perguntarem ou falarem sobre o Culto de Vecna, Miral não está particularmente interessada. Ela ouve educadamente como uma boa estalajadeira, mas não faz comentários. Cutterfro não sabe nada sobre tal culto, e a coisa toda cheira a fofoca para ela.

Se os personagens jogadores pressionarem suas perguntas sobre Osnabrölt, Miral fica desconfiada. Esse tanto de interesse não é saudável. Embora ela nunca tenha estado lá, ela se lembra de algumas alusões vagas a um grande tesouro armazenado em Osnabrölt. Estranhos pedindo detalhes sobre o lugar soam como más notícias para ela.

Se, por algum acaso, os personagens jogadores puderem convencê-la de suas boas intenções, ela lhes conta a história do "tesouro sagrado de Osnabrölt". - De



acordo com a lenda, há muito tempo (pelos padrões dos gnomos, tornando isso muito longo em termos humanos), um estranho humano entrou em Osnabrölt. Ele era alto e magro, e tinha apenas um único olho e mão. Como era o costume então, os gnomos o receberam e, depois de festejar e beber, eles começaram jogos de luta livre e força. Durante estes, o estranho superou todos os campeões que os gnomos tinham para oferecer. Quando acabou, ele sacou uma grande espada, como nunca antes vista.

"Eu venci você, todos os campeões que vieram antes de mim. Por isso tenho o direito de impor uma obrigação à vocês. Esta espada será sua ruína e sua força. Vocês devem guardá-la até que possa ser encontrada novamente." Com essas palavras, ele enfiou a espada na terra do grande salão, mergulhando a mão profundamente no chão, até que o punho não pudesse ser visto. Com isso, ele saiu pelas portas do corredor e desapareceu à noite, recusando a hospitalidade que lhe foi oferecida.

Desde então, a sorte de Osnabrölt tem sido sombria. Em paz, o labirinto sofre - suas colheitas não crescem e seus artesãos estão malfadados. Em espírito guerreiro e habilidade marcial, no entanto, não há ninguém melhor em todas as colinas.

Vargannos Ache-Fee (gnomo):CA 1; MV 6; G8; pv 45; TAC0 13; #Ataques 3/2; Dano 1d6+2 (For e magia); DE +2 para magia e veneno; Tam P; ML 12; Tend LB
Itens Mágicos: *espada curta +1, armadura de placas de campo +1 (tamanho gnomo), bolsa do espaço infinito, poção de super-heroísmo*

Vargannos é um gnomo de fala mansa cujo comportamento gentil esconde sua habilidade de combate. Ele fala pouco, raramente tendo muito a dizer, especialmente para estranhos. Ele parece andar constantemente de ombros inclinados, os olhos voltados para o chão.

Procurando

Muito provavelmente, os personagens chegam a Verbobonc seguindo a trilha do Culto de Vecna. Encontrar o culto em Verbobonc não será uma questão simples. O visconde e o bispo são leais e bons, e o bispo é particularmente duro em sua supressão de religiões malignas. Claro, o visconde, após as tribulações causadas pelo Templo do Mal Elemental, não tem amor pelas conspirações de cultos secretos. Esses fatores levaram o Culto de Vecna a se esconder.

A busca por pistas do culto deve ser feita com grande discrição. Se os personagens começarem a pedir abertamente conhecimento dos seguidores de Vecna, eles atrairão a atenção de três grupos: os próprios cultistas, os clérigos de São Cuthbert e os cavaleiros do visconde. Nenhum desses grupos vê suas perguntas sob uma luz amigável.

Uma vez que os cultistas estejam cientes das intenções dos personagens, eles enviam um deles, Oaklin, o Meio-Elfo (veja o Apêndice de PdMs) para fazer amizade com o grupo. Seu trabalho é espionar o grupo, manter o culto informado de seus movimentos e, quando eventualmente ordenado, levá-los à armadilha dos cultistas.

Os cavaleiros de Verbobonc se comportam de uma maneira muito mais direta. Em algum momento, os personagens recebem uma intimação para comparecer ao tribunal. Não é um convite educado entregue por um mensageiro, mas um comando para fazer uma aparição imediata, apoiado por um esquadrão de sete Cavalheiros da Patrulha liderados pelo Honorável Sir Alfentrask, um estandarte de cavaleiro do Visconde das Fronteiras Montadas de Verbobonc. (Se qualquer um dos personagens for conhecido por ser intitulado, o oficial da guarda é de graduação igual ou superior, se possível.)

Os personagens são levados ao palácio do visconde, para serem levados ao Reitor da Cidade, Sua Proeminência Rollo Augustin. O magistrado quer saber por que os personagens têm feito perguntas, o que sabiam quando vieram, o que descobriram e quem lhes disse. Ele é contundente e espera respostas. Os personagens não podem negociar com ele. Se os PJs não cooperarem, ele os ordena a serem presos; se os PJs forem insolentes, eles são torturados. Se os PJs forem cooperativos, o humor do reitor diminui gradualmente, embora ele não se torne amigável. Rollo insiste que os personagens o mantenham informado de tudo o que descobrirem, sugerindo que pode haver algum benefício nisso para eles (além de evitar a prisão). O Honorável Sir Alfentrask deve ser o contato deles.

A reunião não é exatamente fútil. Se o grupo foi bem-educado durante a reunião com o reitor, o Honorável Sir Alfentrask (um sujeito leal e bom), sugere que investiguem a antiga pedreira ao sul da cidade. De acordo com seu sobrinho, que administra uma pousada rural na Estrada Baixa nas proximidades, houve algumas mutilações estranhas na floresta ao redor do velho poço. Pode ser apenas um bando isolado de goblins, mas o cavaleiro acha que vale a pena investigar.

Personagens que perguntam a Alfentrask onde podem encontrar possíveis cultistas recebem uma lista de nomes de pousadas e tavernas. Estes incluem o boi Vermelho (perto da orla), o Ouriço Eriçado (em frente à grande torre ao norte de Gnomoburgo), o Foice e Feixe (alguns quarteirões ao sul do Portão dos Comerciantes) e o Homem Enforcado (na Praça do Torturador). O cavaleiro não sabe se há algum culto nessas tavernas, mas esses estabelecimentos certamente têm má reputação.

O bispo Haufren não está menos interessado nos personagens, mas sua abordagem não é tão direta. Dele, os personagens recebem um convite educado para se encontrar com ele para uma festa à tarde. A mensagem é entregue por um clérigo e uma resposta é esperada.

A festa acaba sendo mais um chá particular do que uma festa à tarde. O próprio

bispo se encontra com os personagens jogadores. Suas preocupações são as mesmas do reitor: o que os personagens sabem e quem lhes disse? Embora tão duro e inflexível quanto o reitor, o Bispo não pode usar a ameaça óbvia de prisão. Em vez disso, ele convence informantes relutantes com ofertas de assistência administrativa e ameaças de sua negação caso precisem de ajuda no futuro. Como a igreja de St. Cuthbert é a religião dominante em toda Verbobonc, essas não são ameaças vazias. Personagens que não são seguidores de São Cuthbert não podem obter ajuda sem sua palavra. Mesmo aqueles que se apegam à sua religião podem ser excomungados em uma palavra.

Se o bispo sentir que os personagens são basicamente pessoas honestas (e ele tem um bom senso para isso), ele também os alimentará com algumas gotas de informação. Ele não é direto, pois, se os personagens falharem, ele prefere que o papel da igreja permaneça oculto. Em vez disso, ele pergunta onde os personagens do jogador estão hospedados e, em seguida, sugere: "Você pode tentar ficar na Pousada Foice e Feixe. Ouvi dizer que é um lugar adequado para pessoas como você." Ele também menciona que o campo, particularmente os assentamentos de gnomos das Colinas de Kron, sofreu com o mal em tempos passados. Se os aventureiros não entenderem sua dica para visitar a Foice e Feixe, então ele acha que eles não são os certos para o trabalho.

As tabernas mencionadas pelo Honorável Sir Alfentrask são todos do mesmo molde: sujos e cheios de fumaça, frequentados por uma variedade de bandidos, ladrões, aventureiros sem sorte que se sentam, soturnamente engolindo canecas de saco velho e cerveja azeda. As brigas irrompem quase todas as noites. A maioria dos clientes apenas assiste às brigas, deixando os valentões da taverna limparem os brigões do chão. Às vezes, uma rodada animada de apostas é levantada, mas a maioria dos patronos não se importa em desperdiçar seu dinheiro em jogos de azar.

Cada taverna requer várias noites de visitas consecutivas antes que os personagens possam tirar conclusões sobre a clientela. Durante essas visitas, há 60% de chance de algo interessante ou inesperado acontecer. Use a tabela a seguir para determinar o evento, ou você pode criar seu próprio encontro único.

Resultado D20	**Evento**
1-5	Briga
6-8	Jogador
9-11	Fofoca
12	Oferta de Emprego
13-14	Luta de facas
15-17	Incursão
18-20	Ameaças

Briga: Uma luta começa, envolvendo 1D4 + 1 PdMs. Os personagens jogadores não estão envolvidos, embora uma cadeira possa cair em seu caminho. Eles podem ficar de fora ou participar. Nenhuma arma é sacada, a menos que os personagens do jogador o façam primeiro.

Jogador: Um jogo de azar aberto (cartas, dados ou o que for) está começando. Um dos personagens do jogador está convidado a participar. Um dos jogadores do jogo é um profissional com uma proficiência em jogos de +3. Seu teste de proficiência ajustado (para sua perícia) é 18. Dada sua alta habilidade, o sujeito tenta trapacear apenas se suas perdas forem pesadas. Isso não acontece com muita frequência.

Fofoca: Os personagens do jogador ouvem rumores do barman ou da garçonete.

Oferta de Trabalho: Alguém aborda os personagens jogadores com a oferta de aventura. Não use este evento a menos que você tenha algo preparado e queira dar a eles uma pequena pausa no *Vecna Vive!*. Seja qual for o trabalho, ele deve ser curto e facilmente concluído em uma única noite. As possibilidades incluem invadir a vila de um nobre, proteger um comerciante, seguir alguém ou atuar como guarda-costas em um encontro perigoso.

Luta de Facas: Uma mesa perto dos personagens jogadores é empurrada para o lado ou empurrada com um estrondo. Dois homens, que estavam discutindo antes, se atacam com adagas. O proprietário grita por ajuda para acabar com os duelistas antes que alguém seja morto e arruíne seus negócios. Ninguém mais vai chegar perto do par. Os personagens jogadores podem se envolver ou ajudar, conforme acharem adequado.

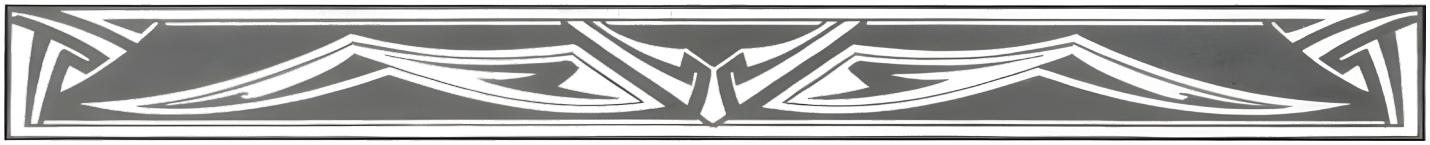
Duelistas (2): CA 7; MV 12; DV 2d4; pv 5, 4; TAC0 20; #Ataques 1; Dano 1d4; Tam M; ML 13; Tend CM; XP 15 cada

Incursão: Os Cavalheiros da Patrulha invadiram a taverna. Vários clientes se esquivam pelos fundos ou desaparecem em cantos escuros. Os Vigilantes estão procurando por um ladrão. Eles examinam todos e levam alguns para fora para interrogatório. Um dos investigados poderia ser os personagens jogadores. Os Vigias não são muito gentis em seu trabalho.

Ameaças: Um dos personagens jogadores é abordado por um bêbado. O PdM acusa o jogador de algum insulto - um empurrão rude, prestando muita atenção à sua mulher (ou seu homem), falha em fazer um brinde ou apenas parecer feio. O PdM tenta arranjar uma briga com o personagem. O bêbado é claramente superado, mas não vai parar. A luta é sem armas, a menos que o personagem saca uma arma ou vários dos personagens jogadores se juntam no PdM. Ninguém mais se move para intervir, esperando para ver como o personagem do jogador resolve a situação.

Brigão Embriagado: CA 9; MV 12; DV 1d6; pv 3; TAC0 20; #Ataques 1; Dano 1-2 ou 1d8; Tam M; ML 15; Tend CM; XP 15

O tempo gasto no Boi Vermelho, Ouriço Eriçado e Homem Enforcado, embora talvez animado, não revela nenhuma



informação útil. Na Foice e Feixe, os personagens podem ou não detectar membros do culto. Se eles conhecem Yagos Slevak, eles o encontrarão lá. Com ele está o jovem meio-elfo Oaklin. Eles estão em uma discussão séria sobre algo. Depois de um tempo, Yagos e Oaklin discutem sobre algo e então o meio-elfo sai. Oaklin tem medo de ser seguido. Qualquer personagem que tente isso deve se esconder com sucesso nas sombras (ou se mover silenciosamente, a escolha do Mestre) ou rolar um teste de Destreza bem-sucedido contra metade de seu valor de atributo normal. Se os personagens seguirem Oaklin com sucesso, vá para a seção "O Culto Exposto".

Da mesma forma, os personagens podem tentar extrair a verdade de Yagos. Se lhe prometerem sua vida, ele se dobra rapidamente, dizendo aos personagens informações suficientes para encontrar os cultistas (ver "O Culto Exposto"). No entanto, se deixado vivo, ele encontra alguma maneira de se vingar dos personagens; afinal, é de sua natureza fazê-lo.

Se nenhum dos personagens reconhecer Oaklin ou Yagos, o meio-elfo faz sua jogada para fazer amizade com o grupo. Se isso acontecer, consulte a seção "Os Atos do Culto".

O Culto Age

Quer os personagens jogadores encontrem ou não o Culto de Vecna, os cultistas os encontrarão. No entanto, a sobrevivência do culto em Verbobonc depende do sigilo. Não há absolutamente nenhuma maneira de eles atacarem os personagens jogadores abertamente. Até mesmo emboscadas nas ruas secundárias de Verbobonc estão fora de questão. Em vez disso, eles devem atrair os personagens do jogador para fora da cidade e para uma armadilha. Seu agente para fazer isso é um de seus membros, um especialista em contras e jogos de confiança - Oaklin. Informações completas sobre o meio-elfo podem ser encontradas no Apêndice do PdM.

Se os personagens chegarem a Verbobonc a bordo da barca de Yagos ou Turim, Oaklin encontra o grupo à beira-d'água logo após sua chegada. Se Turim está com o grupo, ele revela que eles estão procurando pelo culto, independentemente do que os personagens façam. (É do melhor interesse da manifestação Vecna localizar os cultistas rapidamente.)

Nas reuniões iniciais, Oaklin é tímido, com cuidado para não oferecer muito aos personagens jogadores. Ele se apresenta como um guia para os lados mais sujos de Verbobonc. A história de Oaklin é que ele ouviu de seus amigos de Rhennee que os personagens do jogador estavam fazendo perguntas. Por algumas centenas de moedas de ouro, o meio-elfo ficará feliz em trabalhar como guia.

Interprete Oaklin com cuidado. Ele não faz promessas extravagantes. Ele quer dinheiro para o serviço de guia. Ele nunca menciona o Culto de Vecna. Ele não dá nenhuma dica de saber o que os personagens querem na cidade. Se os personagens falarem sobre isso, ele não sabe de nada - mas pode dar uma olhada. Mais importante, Oaklin não finge ser algo que não é, e não revela tudo o que é. Ele não é uma pessoa agradável e sabe não haver como disfarçar isso. Então, em vez disso, ele interpreta o papel de um vigarista de quinta categoria.

Oaklin leva o tempo dele. Ele é persistente, mas não muito agressivo. Se os aventureiros recusarem sua ajuda, ele espera, confiante de que não descobrirão nada sem ele. Depois de um tempo, ele repete a oferta e continuará assim até que os aventureiros o contratem ou saiam da cidade.

Uma vez que Oaklin tenha o trabalho, ele iniciará o segundo estágio do plano dele e do culto. Oaklin sabe perfeitamente o que os personagens jogadores estão procurando (através das adivinhações dos clérigos do culto), mas ele não pode deixar o grupo saber disso. Em vez disso, o meio-elfo trabalha para que os heróis lhe digam quem e o que estão procurando. Somente depois que os personagens lhe dizem que estão procurando pelo culto de Vecna, Oaklin aborda o assunto e conta a eles sobre os eventos na antiga pedreira fora da cidade.

Se, por algum motivo, Oaklin não conseguir fazer com que os personagens confiem, ele toma um terceiro curso, apenas um pouco mais arriscado. Depois de mostrá-los a vários lugares onde ele sabe que não há nada a descobrir, Oaklin diz que tem algumas informações novas. Como um verdadeiro informante, ele pechincha sobre o preço. Assim que isso for resolvido, o meio-elfo descreve rumores de que ouviu falar de um poço de pedra abandonado na Estrada Baixa, fora da cidade. Alguém ou algo tem matado animais lá em cima, fazendo isso de uma forma particularmente desagradável. A milícia está bisbilhotando, mas não encontraram nada. Oaklin não tem ideia se isso é útil.

Se perguntado, Oaklin não deseja ir com o grupo para investigar. Se os personagens o forçarem ou oferecerem mais dinheiro, o meio-elfo os acompanha.

Emboscada na Pedreira

As instruções de Oaklin levam os personagens a cerca de 60 quilômetros de Verbobonc (veja o mapa Verbobonc e Terras Circundantes). A pedreira fica a cerca de uma 5 quilômetros ao sul da Estrada Baixa que vai de Dyvers até Cidade de Veluna. A estrada é moderadamente bem frequentada, transportando o comércio local. Muito mais tráfego navega pelo rio Velrydyva, especialmente barcos de quilha transportando mercadorias para os grandes mercados de Dyvers e Greyhawk. O caminho para a pedreira é ao longo de uma trilha antiga e raramente usada.

Dois quilômetros antes da trilha, tem pequena pousada rural, a Pousada Pó de Pedra. Embora não seja um mistério, o Pó de Pedra já passou por tempos melhores. Construída nos dias em que a pedreira era um negócio próspero, a pousada já abrigou pedreiros, engenheiros

e comerciantes que tinham negócios no poço. Agora, com a pedreira abandonada, faz um pequeno comércio com os viajantes na estrada. Ele também serve como um correio para os cavaleiros do Visconde. A pousada é administrada por Grammo Saxinus e sua esposa, Ansritth. Sua filha, Cylene, uma linda camponesa no final da adolescência, ajuda na pousada. Grammo e Cylene são meio-elfos, sua esposa uma elfa da Floresta Gnarley. Ela fica fora de vista, cuidando das hortas da pousada, enquanto Grammo cuida da pousada.

Grammo é um bom estalajadeiro. Aqueles que querem conversar conseguem; aqueles que querem ser deixados em paz são deixados em paz. Ele nunca comenta sobre seus hóspedes ou vizinhos. Afinal, quem quer que o estalajadeiro local diga coisas ruins sobre eles? Grammo não hesita em falar sobre outros eventos que acontecem na área, desde que não envolvam vizinhos.

As mortes estranhas na área são tópicos válidos de conversa. Algo tem matado animais selvagens e gado na região. Embora ele não tenha visto nenhum dos corpos, os camponeses lhe disseram que as mortes não foram causadas por animais. O bom povo tentou pegar o assassino sem sorte. A maioria dos assassinatos ocorreu na área da antiga pedreira. Os camponeses não vão lá. De acordo com suas histórias, o poço foi abandonado depois que os pedreiros cavaram o Subterrâneo e liberaram coisas que não deveriam viver na superfície.

Grammo não acredita em uma palavra disso. Como ele explica, a maior parte de tudo o que é incomum ou maligno encontrado na área é atribuído ao velho poço. A pedreira fechou porque o calcário bom acabou, não porque houvesse monstros. Muitas pessoas passaram por momentos difíceis quando o poço fechou, então é natural que os moradores locais procurem algo para culpar. Mesmo aqui, sua própria pousada, passou por momentos difíceis.

Uma vez que Grammo percebe que os personagens são aventureiros com a intenção de visitar o lugar, ele faz uma oferta. Ele está disposto a dar-lhes comida e alojamento gratuitos, mas apenas se eles puderem voltar com alguma prova de que a velha pedreira não é assombrada, amaldiçoada ou o que quer que seja. As histórias estão adiando os negócios. Dissipá-los ajudaria não apenas ele, mas todas as pessoas nesta área. Embora seja uma oferta ruim, Grammo é sincero.

Se Oaklin estiver acompanhando os personagens do jogador, Grammo oferece uma nota final antes de retornar ao seu trabalho. Discretamente, ele sinaliza o personagem de aparência mais confiável à parte. "Eu já vi aquele ali antes", Grammo confidencia, acenando com a cabeça em direção a Oaklin. "Ele é um tipo ruim, uma companhia maligna. Eu não viajaria com ele nem se ele me pagasse. Estou te contando agora para que você saiba e fique de olho." Depois disso, ele não fala mais sobre o assunto.

Naquela noite, o céu escurece e uma leve garoa começa a cair. Esse clima continua a noite toda. Durante a noite, vários homens livres das fazendas locais tomam um gole de vinho quente para tirar o frio dos ossos. Eles evitam os personagens jogadores e não se misturam.

À medida que o tempo avança, um jovem leiteiro, com as botas cheias de lama, sai da chuva. Seu cabelo grosso está grudado na cabeça e suas roupas estão encharcadas. Ele está tremendo, mas não é por causa do frio. Seus olhos arregalados e rosto pálido mostram claramente que ele está assustado com alguma coisa. Juntando-se apressadamente a seus companheiros em um banco, o homem livre engole um jarro de vinho. Os personagens jogadores não podem deixar de ouvir a conversa.

Jovem Fazendeiro (falando um pouco sem fôlego): "...ao longo da antiga trilha de Wirthin, encontrei um pouco de sangue. Um grande rastro dele leva para a floresta, sim, em direção ao poço." (Bebe mais vinho.)

Velho: "Eh, como você sabe? Essa trilha não está nem perto do velho poço!"

Jovem Agricultor: "Eu segui. Eu tinha uma boa espada comigo, e imaginei que poderia encontrar o que está causando o problema. Com a chuva, não há como dizer quanto tempo essa trilha duraria, mas quando subi no cume, pude ver luzes lá embaixo, se movendo. E houve esse barulho de gemido. Isso foi o suficiente para mim, eu te digo! Eu saí correndo direto para cá!"

Cylene (De pé ao lado deles): "Oh, Dennis O'Berrin, você é um tolo ousado! E se algo tivesse te pegado por lá? - (O jovem fazendeiro cora.)

Velho: "Amanhã iremos até lá em cima e veremos se suas palavras são verdade."

Jovem Fazendeiro: "E a milícia? Eu poderia estar na cidade amanhã..."

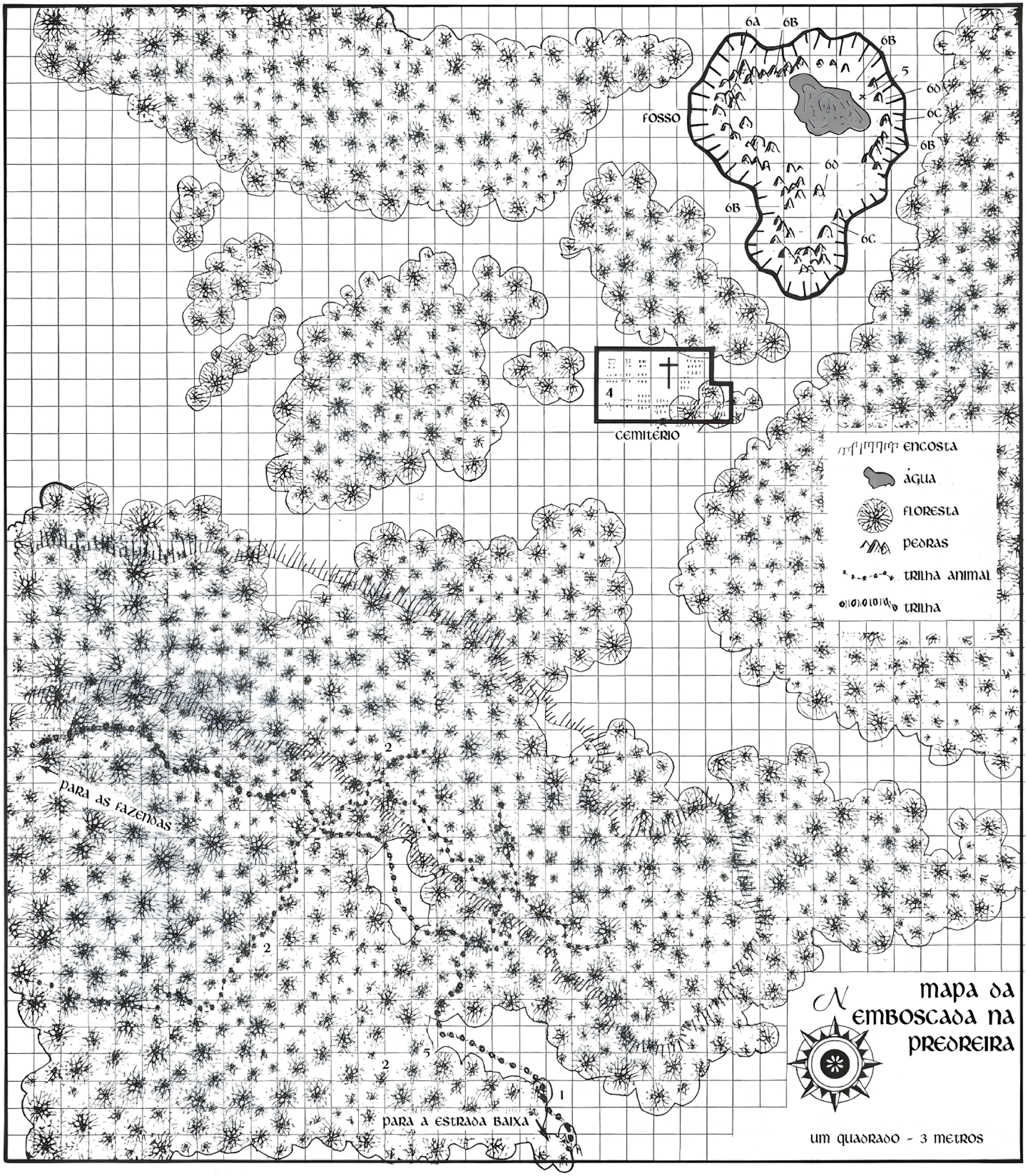
Velho: "Não, os nobres não estarão interessados em você. Este é um problema local. Não precisamos de estranhos."

Se os personagens jogadores se intrometerem na conversa, o grupo dá respostas mal-humoradas às suas perguntas. Eles claramente não querem falar sobre os acontecimentos incomuns com estranhos. Na melhor das hipóteses, os personagens jogadores podem obter informações para encontrar a antiga trilha de Wirthin. Ninguém vai guiá-los, certamente não em uma noite como esta, e sua companhia não é bem-vinda amanhã. Grammo apenas encolhe os ombros que não há nada que ele possa fazer se os personagens olharem para ele.

O Fosso

Se o grupo foi enviado por Oaklin (ou se ele está com eles), os cultistas estão preparados. Continue lendo esta seção. Se o grupo chegar sem o conhecimento de qualquer cultista (ou seja, eles não os enviaram para cá), vá para a seção "Pegos de Surpresa".

Os personagens jogadores devem ir para a pedreira na noite em que ouvirem a história do jovem fazendeiro. Se eles escolherem ficar na estalagem, faça com que um ou mais dos PdMs


6A
6B
6B
5
6D
6C
6B
FOSSO
6D
6B
6C
4
CEMITÉRIO
ENCOSTA
ÁGUA
FLORESTA
PEDRAS
TRILHA ANIMAL
TRILHA
2
PARA AS FAZENDAS
2
2
5
2
1
PARA A ESTRADA BAIXA
N
MAPA DA EMBOSCADA NA PEDREIRA
UM QUADRADO = 3 METROS

- provavelmente Grammo ou Oaklin - apontem que o grupo provavelmente perderá sua única oportunidade de encontrar o culto. Outros estiveram na pedreira durante o dia, sem sucesso. Agora certamente deve ser a melhor, talvez a única, hora de ir.

O caminho para o poço é escorregadio e frio. Use o mapa Emboscada na Pedreira para esta parte da aventura. As nuvens baixas apagam qualquer luz da lua ou das estrelas, enquanto a chuva reduz a visão de todos os tipos. As fontes de luz são eficazes até um máximo de 9 metros. Além disso, a paisagem desaparece em uma névoa. A infravisão é eficaz até 12 metros, além do qual a paisagem é velada. Se os personagens estiverem sem fontes de luz ou infravisão, eles sofrem as penalidades completas para a escuridão (–4 de penalidade para jogadas de ataque, testes de resistência e +4 de penalidade para a Classe de Armadura; sem bônus de dano para Destreza ou Força em combate). O mundo está escuro e úmido.

Enquanto o jovem fazendeiro da pousada estava dizendo a verdade, ele não sabia que sua história estava sendo usada para atrair uma armadilha para os personagens jogadores. Os cultistas propositalmente deixaram a trilha para ele encontrar. (O leiteiro tem o hábito de usar essa trilha para a pousada para beber a noite.) Da mesma forma, eles organizaram as luzes e o barulho para seu benefício. Para completar, o pobre coitado recebeu uma magia de medo, apenas para dar à história um toque mais convincente. O fazendeiro agiu como desejado, fugiu para o conforto e segurança da estalagem. Agora os cultistas estão preparados para a chegada dos personagens jogadores. Sentinelas foram colocados e os emboscadores estão em posição.

Locais do Mapa da Emboscada na Pedreira

S (Sentinela): Um diabrete vigia, familiar de um dos clérigos, está posicionado em cada posição marcada, observando a chegada dos personagens jogadores. Há 15% de chance de o diabrete ser notado se o grupo estiver procurando ativamente pelo inimigo. Se os aventureiros estiverem simplesmente se movendo pela trilha, eles passam sem perceber a criatura. Os diabretes têm instruções para não atrair a atenção. Uma vez que os personagens tenham saído de vista, o diabrete telepaticamente alerta o Pensamento de Vecna liderando a emboscada. Depois de soar o alarme, o diabrete segue os personagens do jogador, tentando voar silenciosamente enquanto faz isso. Ele fica fora da vista dos personagens, simplesmente indo para onde acha que o grupo foi (ou seja, em direção ao poço). Quando os aventureiros chegam ao local da emboscada na pedreira, os sentinelas estão atrás dos PJs, tentando bloquear sua fuga.

Diabrete (1): CA 2; MV 6, Vn 18 (A); DV 2+2; pv 13; TACO 19; #Ataques 1; Dano 1d4; AE Especial; DE Especial; MR 25%; Tam D; ML 9; Tend LM; XP 650

1. A Trilha de Wirthin: A trilha não é nada mais do que uma trilha estreita e lamacenta que vai da Estrada Baixa, através de uma cordilheira arborizada e até um pequeno vale agrícola além. O ramo da Estrada Baixa é marcado por um marco ("Verbobonc- 200 quilômetros - Que os deuses tenham graça sobre você, viajante"). Uma vez na trilha de Wirthin, não há marcadores para indicar a rota correta em nenhum ramo. Presume-se que todos os que percorrem a trilha saibam para onde estão indo.

A maior parte da trilha atravessa bosques. Nas bordas, essas madeiras são espessas com arbustos, particularmente framboesas e videiras. Mais adiante, o chão da floresta se abre. As árvores são velhas, com grandes troncos e galhos espalhados. Galhos caídos, árvores derrubadas e pequenas ravinas são os maiores obstáculos fora da trilha.

2. Trilhas de Animais: Esses caminhos estreitos cruzam a trilha de Wirthin em vários pontos. Eles são largos o suficiente para serem confundidos com trilhas regulares por lenhadores inexperientes. Os Rangers podem facilmente dizer que não são trilhas humanas.

Se os personagens seguirem uma trilha de animal, ela se contorce e gira por 100 a 600 metros e depois desaparece.

3. Manchas de sangue: Este é o local que Dennis O'Berrin encontrou. A chuva obscureceu um pouco as marcas, mas ainda está claro que algo morreu ou sangrou muito aqui. Rangers e outros com proficiência em rastreamento não têm problemas em seguir a trilha de sangue. Ele mergulha na floresta, indo em linha reta para a pedreira. Personagens sem proficiência de rastreamento ainda podem seguir a trilha se fizerem um teste de Sabedoria bem-sucedido contra metade de seu valor de atributo. O total de modificadores para seguir a trilha é –5 (+4 para lama, +2 para manchas de sangue ocasionais, –5 para chuva, –6 para iluminação).

Se os aventureiros perderem a trilha, eles ainda podem estimar a direção para a pedreira (desde que tenham uma bússola ou alguém que possa determinar a direção). Eles devem forçar a viagem marcha para alcançar seu objetivo. Faça com que os personagens se percam totalmente na floresta por um tempo até que tropecem acidentalmente no poço. Eventualmente, os personagens jogadores devem chegar ao seu objetivo.

4. Os Mortos Inquietos: Como um comitê de boas-vindas para os personagens jogadores, os clérigos de Vecna animaram os cadáveres de um velho cemitério perto da pedreira.

Este cemitério estava cheio de corpos daqueles que morreram no poço; consequentemente, muitos dos esqueletos estão terrivelmente quebrados e mutilados. Eles carregam ferramentas de pedreiro como armas - solteiros, marretas, cinzéis e até cunhas. Os esqueletos têm ordens para atacar qualquer criatura que não dê o sinal secreto de Vecna. Consequentemente, os esqueletos já abateram

vários animais que vagavam pela área. É possível que os personagens do jogador assumam erroneamente que os esqueletos são a causa das mortes estranhas na área. No entanto, examinar qualquer uma de suas mortes recentes mostra que sua obra não corresponde aos relatos que os personagens ouviram.

Esqueletos (30): CA 7; MV 12; DV 1; pv 5 cada; TAC0 19; #Ataques 1; Dano 1d6 (arma); DE especial; PM especial; Tam M; ML especial; Tend N; XP 65 cada

5. A Falsa Cerimônia: Para atrair os personagens para a armadilha, os cultistas (sob a direção do Pensamento de Vecna) prepararam o que parece ser uma impressionante cerimônia maligna. No fundo do poço, perto da poça de água estagnada que enche o fundo, há um grupo de figuras encapuzadas, segurando tochas ao redor de uma pedra de altar central manchada de sangue. A carcaça de um cervo recém-morto está espalhada pelo bloco de pedra. Ao lado da pedra está uma figura solitária em vestes verdes e vermelhas. Ele ou ela (já que é impossível dizer) parece estar presidindo a cerimônia. Todos os estão imóveis. Um canto monótono sobe do grupo. A névoa sobe do lago frio e gira em torno dos pés dos cultistas.

As figuras não são nada mais do que espantalhos, envoltos em vestes negras. Cada figura tem uma tocha amarrada à sua barra transversal, fazendo com que pareça um cultista segurando uma tocha. Com o uso de algumas magias cuidadosas de encenação e *ventriloquismo*, os emboscadores estão atraindo uma armadilha para os personagens jogadores. Os emboscadores estão escondidos em outro lugar no poço.

A cena foi criada para atrair os personagens dentro do alcance de uma colônia de névoas vampíricas que habita os cantos escuros da antiga pedreira. Essas criaturas foram a causa original das mortes estranhas na área. Precisando de uma armadilha, os cultistas apenas embelezaram as atividades das névoas, recrutando telepaticamente a cooperação dessas criaturas malignas.

Quando os aventureiros se movem a até 15 metros do altar ou lago, as névoas atacam. O mais forte é cercado ao redor do altar, alimentando-se da carcaça. Cinco outros giram sobre a superfície do lago, agitados por não terem uma parte da refeição. Todos os recaem sobre os personagens jogadores o mais rápido possível.

Cada névoa ataca até que esteja totalmente saciada. Uma vez alimentado, ele tenta retornar às suas tocas escuras. Se atacada enquanto recua, a criatura fica enfurecida e luta para se defender. Nenhuma das névoas para de se alimentar até ser saciada ou morta. As brumas não têm tesouro, tendo se alimentado até agora de animais selvagens.

Névoa Vampírica (5): CA 4 (8 quando substancial); MV 12 (6 quando substancial); DV 3; pv 17, 14, 14, 12, 10; TAC0 especial; # Ataques 1; Dano 1d8; AE especial; DE especial; MR especial; Tam M; ML 14; Tend NM; XP 270 cada

Registro do Ponto de Vida da Névoa

	PV Atual	PV Máximo
Líder	17	24
Névoa #2	14	24
Névoa #3	14	24
Névoa #4	12	24
Névoa #5	10	24

Use o Registro de Ponto de Vida da Névoa para acompanhar os pontos de vida e o estado de alimentação atuais de cada névoa vampírica (use um lápis). Cada vez que uma névoa for danificada em combate, subtraia esse número das entradas "pv atual" e "pv Máximo". Cada vez que a névoa causar dano, adicione metade do dano causado (frações arredondadas para baixo) ao total de "PV atual". Se o total de "PV atual" de uma névoa atingir 0 ou menos, ela está morta. Se a entrada "PV atual" for igual à entrada "PV máximo", a criatura terminou de se alimentar e tenta sair.

Por exemplo, na primeira rodada, a Névoa #2 ataca. Despreparado, o grupo causa apenas 4 pontos de dano. O total de "PV atual" da criatura cai de 14 para 10, enquanto o total de "PV máx." cai para 20. Por sua vez, a névoa drena 5 pontos de sangue. Ele recupera 2 pontos (5/2 = 2,5 , arredondado para baixo para 2) para sua entrada "PV atual", aumentando seu total para 12 no final da rodada.

6a-6a. Os Cultistas Escondidos: Escondidos nas rochas nos pontos observados estão vários membros do Culto de Vecna. Eles ficam escondidos até que os personagens sejam pegos lutando contra as névoas vampíricas. Quando a batalha termina, os cultistas atacam. O tipo e as táticas de cada cultista são explicados nas letras abaixo.

A. O Pensamento de Vecna: Este clérigo mago é o líder da emboscada. Como tal, seu trabalho é direcionar os outros membros do culto através de suas magias. Ele não toma parte ativa no ataque ou revela sua posição, a menos que seja necessário. Mesmo assim, ele só usa suas magias, atacando os personagens à distância.

B. O Sangue de Vecna: Essas posições são ocupadas por guerreiros, expulsos de Verbobonc. Recrutados das sarjetas de Verbobonc pelo Pensamento de Vecna, esses homens devem tudo o que têm agora ao culto e morrerão defendendo-o. A tarefa deles é apressar o grupo. Os Sangues têm ordens de ignorar os guerreiros e se concentrar em usuários de magia.

C. Os Dentes de Vecna: Esses invocadores estão cuidadosamente escondidos nas rochas irregulares da antiga pedreira. Quando a batalha começa, sua tarefa é atirar nos personagens do jogador, atingindo-os com magias de longo alcance. Seus ataques iniciais são com megias de efeito de área, até que os guerreiros se aproximem do grupo. Depois disso, os Dentes usam magias de alvo individuais, concentrando seu fogo nos guerreiros do grupo. Como cada mago está

cuidadosamente escondido nas rochas, ele ganha os benefícios de 75% de cobertura (-7 de penalidade em jogadas de ataque de projéteis, +7 de bônus em teste de resistência vs. magias que causam dano). Os Dentes mantêm suas posições até que não tenham mais magias eficazes ou até que os personagens jogadores os ataquem.

D. Os Dedos de Vecna: Escondido nas rochas perto de cada um dos Dentes de Vecna está um ladrão halfling escondido por um *manto élfico.* Ao longo do combate, esses ladrões não se revelam, a menos que o Pensamento acredite que eles sejam absolutamente necessários. O dever de cada Dedo é proteger os magos. Se os aventureiros vierem atrás dos magos, os ladrões têm ordens para deixar o grupo passar e depois atacar os aventureiros pela retaguarda, atacando pelas costas, se possível.

Pensamento de Vecna: CA 4; MV 12; C9/M5; pv 32; TAC0 16; #Ataques 1; Dano 1d4; AE Magias; DE Magias; Tam M; ML 14; Tend LM; XP 2.000
Itens Mágicos: *adaga +1, cajado de envelhecimento, anel de movimento súbito, braçadeiras de defesa CA 4, poção de cura*
Magias: Arcanas - *alarme, escudo arcano, infravisão* (conjurada no início), *invisibilidade, mensagem (x2), PES*; Divinas - *cântico, coluna de chamas, comando, compreender idiomas (reversas), detectar magia, distanciamento, esquentar metal, falar com mortos, imobilizar pessoa, maldição, mesclarse às rochas, morte aparente, oração, proteção ao bem, repelir insetos*

Sangue de Vecna (5): CA 3; MV 12; G7; pv 44, 40, 39, 37, 33; TAC0 14; #Ataques 3/2; Dano 1d8+1; Tam M; ML 15; Tend NM; XP 650 cada
Itens Mágicos: *espada +1, anel de proteção +1*

Dentes de Vecna (2): CA 10 (3 em cobertura); MV 12; M8 (invocadores); pv 21, 20; TAC0 18; #Ataques 1; Dano 1d4; AE Magias; DE Magias; Tam M; ML 11; Tend LM; XP 1.400 cada
Itens Mágicos (cada): *poção de diminuição*
Magias: *bola de fogo (x2), dardos místicos (x3), detectar invisibilidade, escuridão 4,5 m, esfera flamejante, esfera resiliente de Otiluke, grito, muralha de gelo, relâmpago, susto, teia, ventriloquismo, voo*
Dedos de Vecna, halflings (2): CA 8; MV 12; L6; pv 28, 17; TAC0 18; Dano 1d8; AE mover silenciosamente 45%, ataque pelas costas x 3; Tam P; ML 10; AL NE; XP 420
Itens Mágicos: *adaga +1, capa élfica (tamanho pequeno)*

Depois da Batalha

Se os guerreiros emboscados forem todos mortos e os personagens jogadores ainda parecerem estar em boas condições, o Pensamento de Vecna cancela o ataque. Os invocadores usam a magia *voar* e fogem, seguidos por seus diabretes. O Pensamento fica invisível e volta para onde sua montaria, um dragão, está esperando. Os Dedos voltam para onde seus pôneis estão amarrados.

Se os personagens do jogador fizerem prisioneiros, eles podem forçá-los a falar. Apenas o Pensamento se recusa a falar. Todos os outros, motivados pelas ameaças e promessas apropriadas, falam com relutância. Magias de *PES* podem ser usadas para extrair as mesmas informações de qualquer atacante, incluindo o Pensamento. A magia *falar com os mortos* pode permitir que os personagens descubram informações, desde que as perguntas certas sejam feitas.

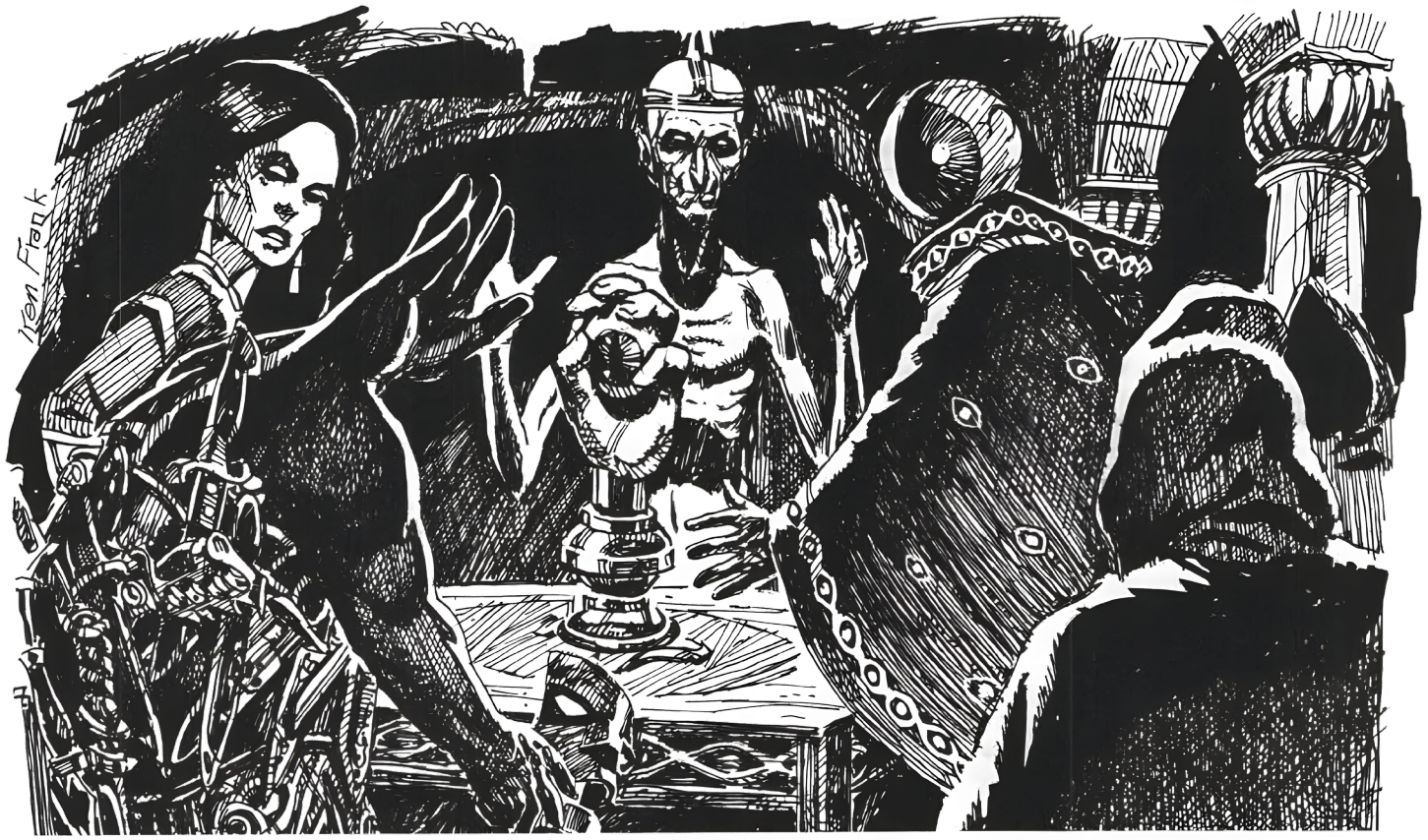
As informações a serem obtidas variam do óbvio - os atacantes são cultistas de Vecna, a pedreira era uma armadilha, o culto não usa a pedreira - e não tão óbvio - Oaklin e Yagos são cultistas, e o culto se encontra em um porão secreto da Foice e do Feixe. Orgulhosamente, talvez, os prisioneiros anunciem que os personagens chegaram tarde demais. Chegou a notícia de que Vecna renasceu e está chegando a Verbobonc amanhã para restaurar seu império.

Se os personagens jogadores perderam a batalha e foram capturados, eles têm um triste destino esperando por eles. Os prisioneiros são amarrados e deixados na beira do lago, como alimento para as névoas vampíricas. A cada 12 horas, as névoas saem para se alimentar, cada criatura drenando 2 pontos de vida de sangue. Depois de dois dias, Grammo Saxinus, liderando um bando de moradores locais, bravamente se aventura e resgata os sobreviventes.

Se todos os personagens jogadores forem mortos (e você ainda quiser continuar a aventura sem começar de novo), eles podem ser ressuscitados, desde que seus corpos estejam intactos e testes de resistência de ressurreição sejam feitos. Nesse caso, o bispo Haufren, ao receber uma visão embaçada enviada com grande esforço por São Cuthbert, recuperou os corpos e ressuscitou os personagens. Agora eles estão se recuperando no templo de St. Cuthbert. Os personagens jogadores, é claro, devem um favor muito, muito grande ao bispo Haufren, e ele não irá se esquecer disso.

Se os personagens jogadores não conseguirem obter nenhuma informação na Pedreira e retornarem à cidade de mãos vazias, existem várias maneiras de mantê-los avançando. Oaklin e Yagos estão ambos na cidade, o primeiro no Foice e Feixe, o último entre os Rhennec. Quando encontrado, qualquer um pode ser rapidamente convencidos a falar. Eles revelam a mesma informação dada acima.

Se os personagens jogadores perderem totalmente todas essas oportunidades, ainda há três possibilidades restantes. Se absolutamente necessário, o Bispo Haufren ou o Honorável Sir Alfentrask podem dizer aos personagens jogadores que seus homens descobriram a sede do culto. Embora seja fácil, isso é bastante óbvio e não é recomendado. Em segundo lugar, Turim Varostak encontra os personagens jogadores e os orienta para a reunião do culto. Sua desculpa para ajudar os personagens jogadores é dada na



seção "O Culto Exposto" abaixo. A terceira opção é fazer com que os personagens cheguem tarde demais. A Foice e o Feixe é uma ruína fumegante, para a alegria de todos na cidade. Os eventos dados na seção "O Culto Exposto" já ocorreram e são descritos aos personagens jogadores por testemunhas oculares.

Pegos de Surpresa

Se os personagens jogadores conseguirem encontrar o caminho para a Pousada Pó de Pedra sem alertar o culto, o grupo pode capturar Oaklin, que está organizando a armadilha, despreparado. Quando o grupo chega à pousada, Oaklin, que está hospedado lá, fica visivelmente nervoso. Ele acha que a armadilha foi descoberta e os personagens jogadores estão aqui para pegá-lo. Quando o grupo sai para investigar a antiga pedreira, Oaklin segue. Desta vez não há emboscada, embora as névoas vampíricas ainda estejam presentes. Ainda abalado pela presença dos personagens, Oaklin tenta sua própria emboscada em algum momento enquanto o grupo está na floresta. Se estiver em perigo de morte, Oaklin se rende e, se questionado, dá aos personagens as informações descritas acima.

O Culto Exposto

Usando as informações que obtiveram, os personagens devem estar prontos para realizar um ataque à Foice e Feixe, para o qual eles podem ou não querer assistência. Lembre-os frequentemente de que a pressa é de extrema importância.

Se os personagens tiverem provas definitivas da existência e das atividades do culto, eles podem forçar uma entrevista com o reitor. Confrontado por suas provas, ele ordena que um esquadrão de 20 cavaleiros, liderados pelo Honorável Sir Alfentrask, prenda os cultistas. Os personagens podem acompanhar este grupo, mas definitivamente não estão no comando.

Alternativamente, os personagens poderiam se aproximar do Bispo Haufren com suas evidências. A prova das atividades do culto desperta no bispo uma fúria sagrada, de modo que ele designa quatro clérigos para acompanhar o grupo até a taverna. O bispo também alerta o reitor, que envia a guarda mencionado acima, mas os personagens permanecem no comando da operação neste caso.

Cavalheiros da Guarda (20): CA 7; MV 12; G1: PV 5; TAC0 20; #Ataques 1; Dano 1d8: Tam M; ML 13; Tend LB

O Honorável e Correto Sir Alfen-trask: CA 0; MV 12; G8; pv 68; TAC0 13: #Ataques 3/2; Dano 2d8+3 (força e magia); Tam M; ML 15; Tend LB
Itens Mágicos: *espada larga +2, armadura de placas +2, broche de blindagem*

Clérigos de St. Cuthbert (4): CA 2: MV 6; C6: pv 31, 28,27,14 TAC0 18: Dano 1d6+1; AE magias; Tam M; ML 14; Tend LN
Magias: *abençoar, comando, curar ferimentos leves, distanciamento, imobilizar pessoa, martelo espiritual, oração, remover maldição*
Itens Mágicos: *poção de cura extra (1 cada)*

Antes que os personagens cheguem à taverna, eles são abordados por mais um "aliado" - Turim Varostak. O velho Rhennee de perna de pau "Sopra um vento muito bom no que vocês estão fazendo. Posso ver isso em seus olhos. Eu quero estar lá, porque tenho contas a acertar com eles. "Foi a sorte deles que fizeram isso comigo em minha perna. Então me aceitem, senhores. Sou útil com um gancho de barco e você não terá que cuidar do velho Turim, não senhor. - Mesmo que os personagens o recusem, Turim segue atrás, mancando atrás do grupo o mais rápido que pode. Claro, os motivos de Turim são totalmente diferentes do que ele afirma.

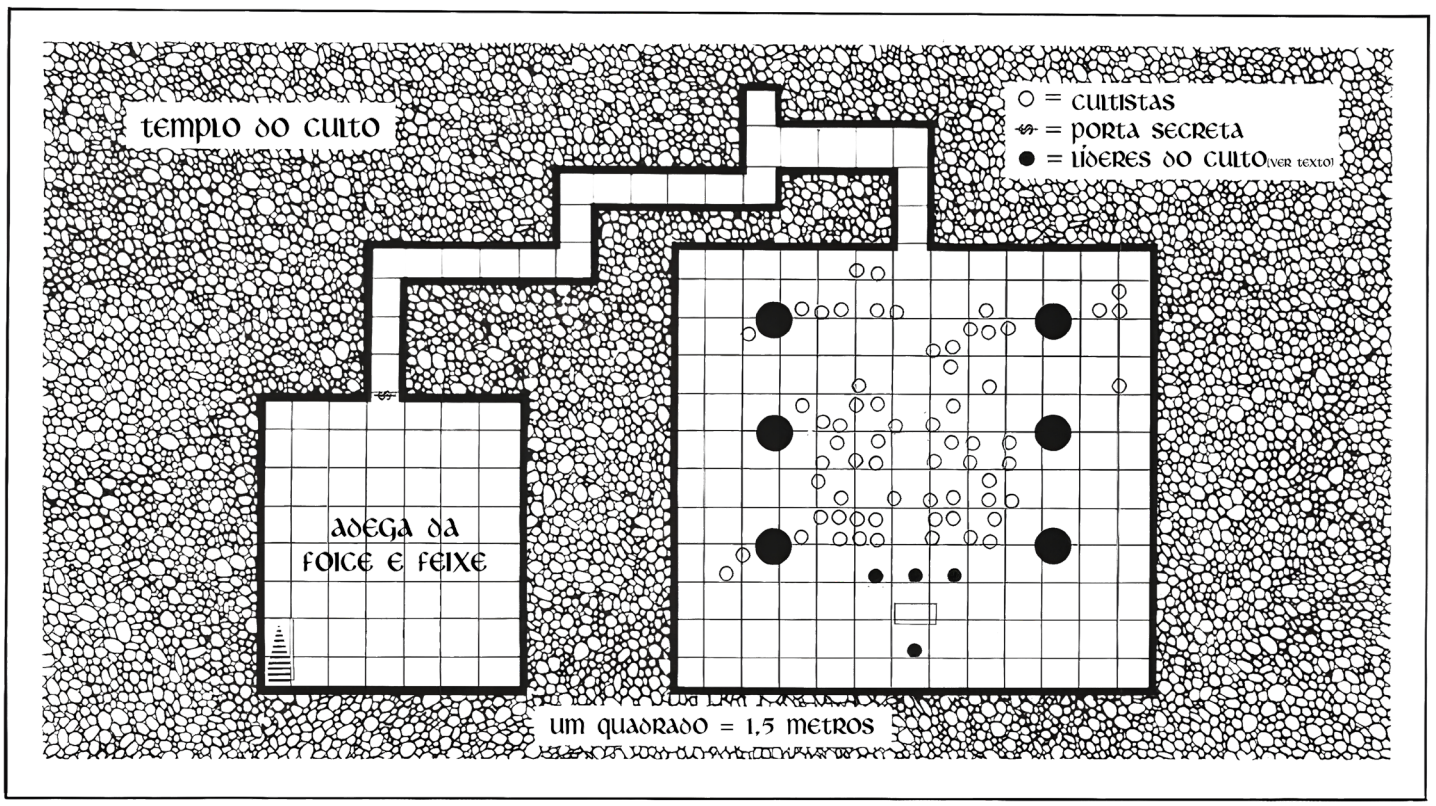
Chegando ao Foice e Feixe, o grupo deve primeiro passar pelo estalajadeiro e seus valentões. Se os Cavalheiros da Guarda estiverem com o grupo, isso não é um problema. Assim que os bandidos veem a guarda, o lugar fica limpo. Lutar contra os personagens jogadores é uma coisa, mas ninguém quer ser pego pela guarda.

Mesmo que os personagens estejam sozinhos, eles não precisam lutar contra os bandidos. Os valentões estão armados apenas com paus. Qualquer demonstração de força suficiente (como espadas desembainhadas) os elimina. O estalajadeiro, que não é um cultista, mas tem recebido seu pagamento, faz uma tentativa pouco sincera de manter os personagens fora de seu porão. No entanto, ele também não vai esperar que a guarda chegue.

O porão da taverna é pequeno e escuro. Há um caminho estreito pelo centro do chão, com barris de cidra, sacos de trigo e pilhas de batatas preenchendo o resto do espaço. Qualquer personagem pode seguir a trilha empoeirada que vai da escada até a parede mais distante. Este muro está livre de mercadorias. Aqueles que ouvem na parede ouvem cânticos distantes do outro lado. Procurar por ela revela uma porta secreta que se abre para revelar um túnel estreito e de teto baixo. O som do canto está bem claro agora.

O túnel segue em frente por uma curta distância e depois passa por várias curvas conectadas por seções curtas de túnel (veja o mapa do Templo do Culto). Um brilho de luz vem ao redor da curva final. Não há guardas postados e os personagens podem olhar ao redor da esquina sem serem descobertos.

O templo é uma câmara grande e baixa, o porão de um prédio antigo há muito tempo construído e esquecido. É pouco iluminado por candelabros nos cantos. O piso enlameado é coberto por tapetes grossos; a umidade está fazendo com que eles se moldem ligeiramente nas bordas. No final, há uma mesa finamente esculpida, mas mal utilizada, que serve como altar do templo. Sobre



ela está uma estátua de uma mão ereta segurando um olho brilhante. O olho é uma joia grande e amarela de algum tipo.

A câmara está cheia de cultistas. A maioria são adoradores simples, de costas para os personagens. Esses homens e mulheres estão vestidos com uma variedade de roupas, mas cada um usa um tabardo verde estampado com o símbolo do culto. Três figuras encapuzadas, claramente mais importantes do que as outras, estão à frente do grupo, de costas para os personagens jogadores. Estes três são Diraq Maleinex, o Olho e a Mão (desde que nem o Olho nem a Mão tenham sido mortos no confronto no Roca e Olifante). Presidindo a congregação, de frente para a abertura do túnel, está uma quarta figura encapuzada, vestida com ricas vestes verdes e vermelhas, bordadas em ouro. Seu rosto não pode ser visto, mas esta é Vecna/Halmadar. O guerreiro possuído está apenas se apresentando como um deus revelado quando os PJs chegam.

Os adoradores estão cantando "Salve, Lorde Vecna!" quando os personagens chegam. Se o grupo parar e ouvir, fica claro que os adoradores não estão oferecendo isso como uma oração, mas estão se dirigindo a Vecna/Halmadar na cabeceira do altar.

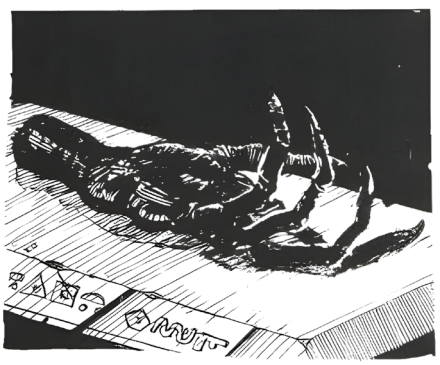
Neste ponto, algo acontece, mas os eventos exatos dependem de quem está presente. Se os Cavalheiros da Guarda ou os clérigos de São Cuthbert estiverem com os personagens, um ataque é iniciado. Os personagens não têm voz nisso. Se os personagens estiverem sozinhos e não atacarem, eles são vistos por Vecna/Halmadar. Assim que a batalha começar, as figuras encapuzadas se revelarão. Faça isso ter um impacto dramático. Primeiro, faça com que a alta sacerdotisa vire, depois a Mão seguida pelo Olho. Por fim, Vecna/Halmadar tira o capuz. Certifique-se de descrevê-lo nos mesmos termos que você usou no Prólogo. Embora os personagens nunca o tenham visto antes, os jogadores se lembrarão de Vecna/Halmadar e do que ele fez com o Círculo dos Oito. Isso deve deixá-los assustados, muito assustados.

Permita que a batalha dure várias rodadas com Vecna/Halmadar não fazendo nada além de dirigir os cultistas. O objetivo dessa luta não é que os personagens derrotem Vecna/Halmadar , mas que preparem o terreno para que Turim se revele como o verdadeiro Vecna. Espere até que a batalha chegue a um momento dramático - quando os personagens estiverem à beira da derrota ou quando estiverem prestes a enfrentar o próprio Vecna/Halmadar. Neste momento, Turim Varostak atua.

Abruptamente, no meio da batalha, Turim, com a perna de pau batendo nos tapetes, passa pelos combatentes. A manifestação libera sua aura de medo, afastando os cultistas menores. O Olho e a Mão reconhecem instintivamente sua majestade e se encolhem longe dele. Se Diraq atacar, Turim a paralisa com um toque. Apenas Vecna/Halmadar resta para enfrentá-lo. Desesperadamente, o guerreiro possuído empurra sua mão murcha, tentando invocar um de seus incríveis poderes. Nada acontece - nem o Olho nem a Mão de Vecna funcionarão contra seu verdadeiro senhor.

- Tolo! - grita Turim, sua voz muito mais forte do que nunca. "Você pensou que poderia reivindicar o poder de Vecna com um mero Olho e uma Mão? Não serei usurpado por um verme como você. - Com aquele pequeno discurso, a manifestação caminha até Vecna/Halmadar e o agarra. Se os personagens tentarem interferir, a manifestação os impede, embora ele use apenas magias não letais no grupo. Ele então remove o Olho e a Mão da posse de Halmadar. Assim que isso acontece, o corpo do impostor se decompõe e desmorona, com sua morte adiada de repente o alcançando.

Assim que Turim pega o Olho e a Mão, sua aparência muda. Sua perna de pau desaparece e todo o seu corpo é restaurado. Ele parece mais forte e mais vigoroso do que antes. Virando-se triunfalmente para os personagens do jogador. Turim diz: "Saibam, meus aliados, que eu sou o verdadeiro Vecna. Graças à sua ajuda, reinarei supremo nos céus." Ele faz um movimento para destruir os personagens (um aceno de mão ou o início de uma magia) e depois para. "Não, eu não vou matar vocês. Espalhem que Vecna é um deus generoso. De fato, porque vocês foram servos tão fiéis, eu os tornarei grandes e poderosos sobre toda a Flanaess. Venham para Tovag Baragu e recebam sua recompensa!" Com isso, Vecna desaparece, teletransportando-se para longe.



Capítulo 6:

Conclusão

Quer os personagens estivessem presentes ou não, os eventos do que aconteceu no templo do culto são bem relatados. Vecna retornou e ofereceu, ou desafiou, recompensar os personagens jogadores em um lugar chamado Tovag Baragu. Este não é um nome conhecido pelos habitantes locais.

Tovag Baragu

Há três maneiras de os personagens descobrirem sobre Tovag Baragu - através dos escritórios do bispo Haufren, consultando Mordenkainen ou retornando às bibliotecas de Greyhawk.

Felizmente, a Verbobonc não está sem seus recursos. Embora a cidade não possa rivalizar com Greyhawk pela excelência de suas bibliotecas, o bispo Haufren mantém um estoque de textos antigos. Se os personagens já tiveram relações com o bispo, eles podem ir até ele com o problema deles. O bispo exige algum tipo de pagamento ou serviço por sua ajuda. Se os personagens já lhe devem favores, eles devem se submeter a uma missão antes que ele ajude.

Se os personagens tiverem um método para entrar em contato com Mordenkainen (apenas por magia), eles podem apresentar seu problema ao velho mago. A pergunta nem é difícil para ele, já que Tovag Baragu está praticamente em seu quintal (pelo menos em escala geográfica). Ele fornece a eles todas as informações necessárias para encontrar o lugar.

Se os aventureiros retornarem a Greyhawk, eles devem fazer isso rapidamente. O teletransporte é o único método prático para viajar neste caso. Se os personagens não o tiverem, o bispo ou o reitor o providenciará (por um preço). Uma vez em Greyhawk, o grupo não tem problemas para encontrar informações de Tovag Baragu nas extensas bibliotecas da cidade.

Acontece que entre os estudiosos do arcano, Tovag Baragu é um lugar bem conhecido. Ou seja, as pessoas sabem onde ele está e conhecem suas peculiaridades, mas não sabem por que o local existe. (Informações completas sobre Tovag Baragu são encontradas no livro *Aventuras em GREYHAWK*.)

Tovag Baragu, também conhecido como Círculos de Pedra, é encontrado nas margens do Lago Udrukankar, no coração das Estepes Secas (a oeste das Montanhas Cristalinas). Tovag Baragu é uma estrutura misteriosa de enormes blocos de pedra dispostos em cinco círculos concêntricos. É inquestionavelmente antigo, embora suas origens precisas sejam desconhecidas. A maioria dos estudiosos acredita que é a única relíquia sobrevivente do império Baklunish, a mesma que foi destruída pela Devastação Invocada de Suel. Certamente deve ser um local mágico poderoso para ter sobrevivido ao que nada mais em todas as terras de Baklunish poderia suportar.

O que torna Tovag Baragu particularmente interessante são os estranhos poderes mágicos que às vezes exibe. Vários exploradores descrevem como ampliou cenas distantes, até mesmo vidência de terras distantes, pemitindo produzir algum efeito mágico no clima local. Estes, no entanto, são menores em comparação com os poderes que são apenas sugeridos . Acredita-se que Tovag Baragu possa criar visões de tempos e planos distantes, abrindo até mesmo um portal entre os círculos de pedra e a cena vista. Como esse processo em particular é ativado ou controlado, ninguém nunca descobriu.

Como aviso final, a maioria dos viajantes que visitaram os Círculos de Pedra fez comentários sobre as tribos locais. Estes nômades selvagens consideram os Círculos de Pedra como solo sagrado. Eles consideram hostil estranhos bisbilhotando os pilares; apenas uma negociação cuidadosa permitiu que os exploradores investigassem o local.

No decorrer de suas investigações, os aventureiros encontram um mapa razoavelmente acurado dos Círculos de Pedra (ver o mapa Além dos Cristalinos) Embora não seja detalhado ou preciso, permitirá que eles encontrem seu destino.

Uma Visão

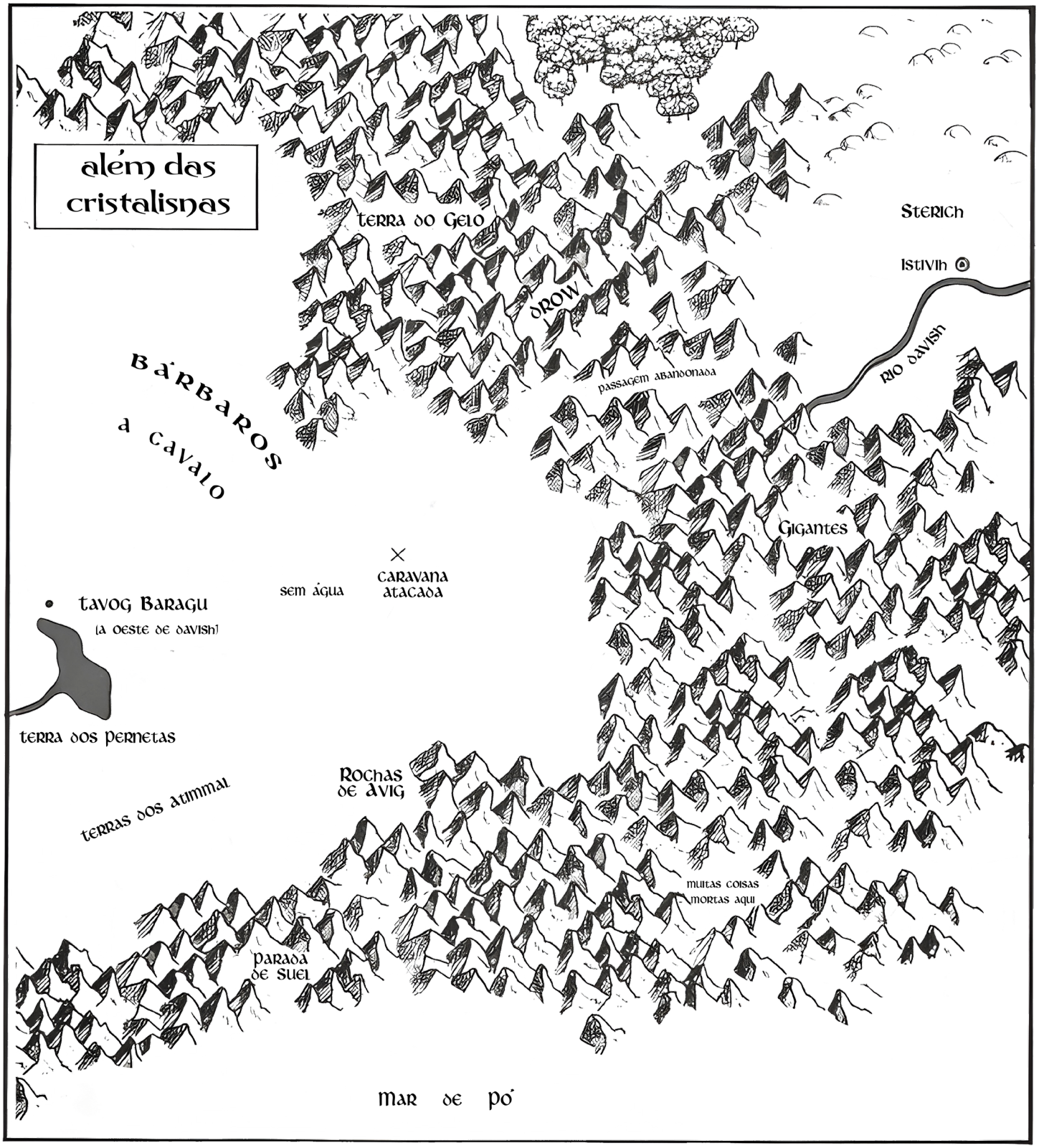
Se os personagens não estiveram em Osnabrölt e não mostram nenhuma intenção de ir, a visão a seguir chega ao clérigo de nível mais alto do grupo durante o sono. Quando o personagem acorda, ele se lembra perfeitamente dos detalhes do sonho.

> Você está em uma encruzilhada no meio de uma floresta escura. Um vento está uivando loucamente pelas árvores, mas ao seu redor tudo está parado.
>
> Virando-se, você vê um guerreiro velho e fraco se apoiando contra a placa de sinalização. Dois sinais apontam em direções diferentes do poste. Um diz "Osnabrölt", o outro está em branco.
>
> "Você deve ir. Encontre minha espada. Com isso, você pode encontrar o caminho para derrotá-lo." O velho guerreiro não diz mais nada, depois desaparece no nada. Ambas as setas agora apontam para a trilha até Osnabrölt.

Se os jogadores não conseguirem a dica de ir para Osnabrölt depois de todas essas pistas, desista deles. Eles podem continuar a aventura sem a *espada de Kas* (escondida no labirinto de gnomos) apenas para descobrir que realmente precisam dela mais tarde.

Planícies dos Paynims
Illkand
Ull
Kester
Usprue
PICOS DA BARREIRA
VALE DO MAGO
GRÃO DUCADO DE GEOFF
MONTANHAS CRISTALINAS
FLORESTA DE DIM
Tornvard
RIACHO REAL
BISSEL
Hookhill
Hochock
MATA DE OYT
RUSHMOORS
FLORESTA DO CHIFRE
Gorna
MONTES AUSTEROS
RIO TRAHN
Sterich
Istivin
Flen
COLINA BO
RIO DAVISH
JOTENS
Loftwick
TOVAG BARAGU
ESTEPES SECAS

Willip
NYR DYU
Mitrick
Littleberg
BAÍA CENTRAL
VELUNA
Cidade de Veluna
RIO ART
RIO SELINTAN
COLINAS DE CAIRN
Greyhawk
RIO ERY
RIO DEEM
Castelo Maure
Dyvers
GNARLEY
Verbobonc
Hardby
Narwell
COLINAS DE KROIE
MONTANHAS LORTMIL
MATA DE WELK
ABBOR ALZ
Safeton
CELENE
Enstad
Shiboleth
Waybury
RIO LORT
DUCADO DE ULEK
Fax
BAÍA DE WOOLY
Corwood
Badwall
Elredd
MATA DO MACHADO
Frunglee
RIO KEWL
Niole Dra
MATA DE PRATA
CONDADO DE ULEK
PORTO ALTO
REINO DE KEOLAND
RIO SHELOOMAR
Jurnto
Yeltk
PRINCIPADO DE ULEK
O POMARJ
COLINAS DE DRACH
ENSGRAD
Stoncheim
Havenhill
Exyllor
gryrax
Lanza Longa
Gradsul
COLINA BAIXA
MATA DO TERROR


além das cristalisnas
terra do gelo
drow
passagem abandonada
sterich
istivih
rio davish
bárbaros a cavalo
gigantes
caravana atacada
sem água
tavog baragu
(a oeste de davish)
terra dos pernetas
terras dos atimmal
rochas de avig
muitas coisas mortas aqui
parada de suel
mar de pó

Capítulo 7:

Osnabrölt

Nesta seção, os personagens descobrem a *espada de Kas*, que está escondida nos túneis do labirinto de gnomos há séculos. Ainda assim, a descoberta não é fácil, já que os personagens devem passar por um teste dos gnomos para reivindicar esse item poderoso.

A Estrada para Osnabrölt

Se os personagens não souberem a localização de Osnabrölt em todos os mapas e guias disponibilizados até agora, eles podem saber a localização com bastante facilidade em Verbobonc.

A viagem para Osnabrölt é relativamente tranquila. Há uma chance de 1 em 6 de um encontro aleatório para cada 25 quilômetros percorridos. Se ocorrer um encontro, determine o que é encontrado na tabela abaixo.

2D10	Encontro
2	Dragão das Sombras
3	Aventureiro
4	Artistas viajantes Halflings
5	Grupo de ataque Norker
6	Brownies
7	Mercador Gnomo
8	Grupo de ataque Orc
9	Milícia do Viscondado
10	Patrulha do Viscondado
11	Veado
12	Urso marrom
13	Mercador humano
14	Prospector anão
15	Bandidos
16	Gigante da Colina
17	Wyvern
18	Lobo metamorfo
19	Povo-gigante, spriggan
20	Ente

Encontros com personagens e criaturas de tendência boa são seguros, a menos que os PJs tomem alguma ação vil. Esses encontros são oportunidades para trocar notícias e descobrir as condições na estrada à frente. Osnabrölt é um tópico quente entre os anões e gnomos encontrados. A última notícia (que ainda não chegou a Verbobonc) é que algo poderoso e terrível varreu o pequeno labirinto, assassinando os habitantes e destruindo as casas. Esse algo, talvez um humano, passou pela aldeia há apenas algumas semanas. As notícias do desastre não chegaram ao mundo exterior até uma semana atrás (demorou muito para os poucos sobreviventes saírem das ruínas). Os vizinhos de Osnabrölt se uniram para ajudar a reconstruir a comunidade, mas são tempos terríveis para aquela pequena aldeia de gnomos.

Encontros com grupos de tendência má quase sempre terminam em batalha (ou fuga pelos vilões se os personagens jogadores forem poderosos). O Viscondado e as Colinas de Kron são bem patrulhados, particularmente após os problemas com o Templo do Mal Elemental. Assim, criaturas malignas dentro dessas terras estão aqui para invadir e roubar. Os personagens jogadores parecem bons alvos quando vistos pela primeira vez.

Em Osnabrölt

À medida que os personagens se aproximam da comunidade de gnomos, a trilha fica mais estreita, mas o tráfego aumenta. O grupo deve ter vários encontros com grupos de gnomos indo e vindo de Osnabrölt. Há homens e mulheres carregando ferramentas, pão fresco, roupas, madeira, leite e outros suprimentos necessários para a comunidade atingida pelo desastre. Esses grupos veem os personagens jogadores com suspeita, mas, se tratados com cortesia, todos contam a mesma história de destruição e morte em Osnabrölt.

Quando os personagens finalmente chegam à pequena comunidade, fica claro que uma força poderosa atacou aqui. As muralhas, um grupo de túneis subterrâneos e casas, estão destruídas. A aldeia foi originalmente construída em um enorme monte com janelas e portas espreitando para fora dos arbustos e gramado em vários pontos. Agora, os telhados são desmoronados em algumas áreas, explodidos completamente em outras. Rachaduras irregulares mostram onde as paredes se dividiram. A maioria dos sobreviventes saiu do subsolo e agora vive em uma aldeia temporária de tendas. A alguma distância estão os restos de uma enorme pira funerária, onde os menos afortunados foram colocados para descansar. Guardas gnomos estão prontos em todos os pontos ao redor do local, atentos a animais selvagens e invasores humanoides.

Quando os personagens entram na aldeia, os gnomos na aldeia de tendas os olham mal-humorados. As crianças se escondem atrás de suas mães e pais, com medo em seus olhos. Antes que o grupo possa chegar muito perto do campo de refugiados, os guardas traçam uma fila bloqueando o caminho. Outros guardas se movem para os flancos e para trás. Os gnomos não fazem movimentos agressivos, mas não serão pegos cochilando se os visitantes se mostrarem hostis.

O líder dos guardas, Maldo, saúda o grupo e pede que eles declarem seus negócios. Se os personagens mencionarem Vecna ou a tumba construída há 100 anos, os gnomos trocam olhares cautelosos uns com os outros. Se Kas ou a espada forem mencionados, os pequenos guerreiros rapidamente sufocam um suspiro de surpresa. Nenhuma dessas revelações faz nada para melhorar as relações entre os dois grupos. No entanto, se houver um gnomo com o grupo, ele pode aliviar um pouco as tensões. Vargannos Ache-Feet lida automaticamente com apresentações para os aventureiros. Ele está muito preocupado com o que aconteceu aqui.

Se os personagens conseguirem demonstrar suas boas intenções, Maldo cede, permitindo que o grupo entre no acampamento. Maldo os leva até a líder da comunidade, a Velha Gudrune, uma gnoma. Com o quadril quebrado no desastre, a Velha Gudrune recusou a pouca ajuda clerical que existe, insistindo que os outros precisam de cura mais do que ela. A matriarca está confinada a um palete de palha sob uma tenda simples. Seu irmão, quase tão velho quanto ela, senta-se nas proximidades, afastando as moscas quando ela fica fraca demais para cuidar de si mesma. Agora, porém, ela está acordada.

A Velha Gudrune é uma líder excepcional. Ela é astuta e diplomática. Cuidadosa em sua escolha de palavras, a matriarca raramente diz menos do que exatamente o que ela quer dizer, mas não tanto a ponto de revelar sua mente. Mesmo agora, com dor e tristeza, ela consegue reter a maior parte (se não todas) de sua habilidade diplomática. Ela não oferece nenhum detalhe do que aconteceu aqui, mas em vez disso ouve os personagens. Somente depois de pesar suas palavras, ela oferece explicações sobre a situação de seu povo.

Se o grupo oferecer ajuda clerical (e tendo causado uma boa impressão), a Velha Gudrune aceita com gratidão, embora ela ainda recuse qualquer cura até que todos os outros no acampamento estejam bem. Maldo é ordenado a levar os curandeiros aos doentes e feridos. Existem lesões e doenças mais do que suficientes para esgotar as magias dos personagens. Praticamente não há mortos, já que todos os corpos foram queimados quase imediatamente após a morte. Essas cremações são uma necessidade sombria. Apenas um clérigo gnomo sobreviveu; se a praga surgisse, este homem santo seria inadequado para deter a propagação da doença. O clérigo é grato por qualquer ajuda que os personagens possam oferecer; embora os PJs não acreditem nos mesmos deuses, ele reconhece sua bondade.

Como Gudrune explica, o desastre que os personagens veem foi causado por um homem, embora ele mal parecesse um homem. Várias semanas atrás, ele chegou durante a noite, exigindo que o labirinto se submetesse ao império de Vecna. O conselho (do qual ela fazia parte) o achava perturbado e assim recusou. Além disso, eles estavam com medo de sua loucura e, assim, negaram-lhe a hospitalidade que os gnomos costumavam oferecer. Com isso, a criatura atacou com fúria. Ele sozinho devastou seu labirinto, desintegrando paredes, congelando famílias inteiras, matando os guardas e convocando monstros terríveis para atacá-los. Suas magias e armas pareciam impotentes contra esse monstro. Em um instante, suas casas foram destruídas e seu atacante se foi.

Na manhã seguinte, Gudrune tem uma resposta para os aventureiros. Se eles estão procurando pelo túmulo, ela

descreve outro grupo de humanos (o Círculo dos Oito) que passaram um mês antes. Eles também perguntaram sobre o túmulo e mostraram onde ele estava. Pouco depois de sua visita, esse desastre aconteceu. Gudrunne sente muito, mas não pode atender ao pedido dos personagens.

Se os personagens ainda não ouviram a história do tesouro sagrado de Osnabrölt (veja o Capítulo 5), eles a ouvem agora. Além disso, havia condições impostas aos gnomos, supostamente proferidas pelo estranho, estabelecendo o prazo de suas funções. De acordo com a tradição local, os gnomos de Osnabrölt devem guardar a espada "até que os necessitados venham aos coxos em busca de ajuda." Os personagens jogadores podem argumentar que agora é a hora: eles são os necessitados. A velha Gudrunne e sua aldeia aleijada, os coxos.

A matriarca permite que isso possa ser verdade, mas ela está relutante em terminar o dever do qual foi atribuída. Os gnomos de Osnabrölt acreditam que o misterioso convidado era algum deus malévolo e ainda têm receio de desagradá-lo. Antes que a Velha Gudrunne possa desistir da espada, ela coloca os personagens do jogadores em teste. Como é seu jeito, ela não diz aos personagens que eles estão sendo testados. Gudrunne simplesmente cria as condições.

O teste de Gudrunne é absurdamente simples na superfície. Enquanto o grupo está no acampamento, uma dama gnomo os presenteia com um pequeno filhote de rolinha. "Encontramos isso", diz o gnomo enquanto coloca o passarinho magricela aos pés do grupo. O gnomo não diz mais do que isso. O que deve ser feito depende dos personagens jogadores.

Enquanto fazem seu trabalho, os gnomos observam secretamente os personagens jogadores para ver o que eles farão. Exatamente como os personagens tratam o filhote determina se eles mostrarão ou não onde a espada está.

Procurar o ninho do filhote é a melhor resposta possível. Ele pode ser encontrado no alto de uma árvore maltratada pelo vento, a 30 metros acima do solo. Escalar até o ninho é perigoso, de modo que um teste de Escalada deve ser feito para cada três metros acima de 18 metros. O ninho também pode ser alcançado por magias de *vôo* ou *levitação*. No entanto, a mãe pássaro ataca qualquer pessoa que se aproxime de seu ninho. Esses ataques são mais assustadores do que prejudiciais, mas prejudicar a mãe anula o propósito de devolver o filhote ao ninho.

A segunda melhor opção é adotar o passarinho e cuidar dele. Esta é uma responsabilidade que não deve ser tomada de ânimo leve, uma vez que os filhotes de aves são muito exigentes.

Se os PJs devolverem o pássaro ao ninho ou o adotarem, eles ganham notas de aprovação no teste.

Escolhas decididamente ruins incluem recusar o pássaro, abandoná-lo na floresta ("Ele vai cuidar de si mesmo."), conjurar magias na criaturinha (especialmente magias para acelerar seu crescimento), tentar passar o filhote para outro (como uma criança gnomo) ou matá-lo. Em qualquer um desses casos, o grupo falha no teste. Gudrunne não mostrará a localização da espada. Nenhuma ameaça pode fazê-la revelar isso.

Se os personagens passarem no teste, Gudrunne convoca o grupo de volta à sua presença. Ela os agradece por sua gentileza ", especialmente pelo filhote." Essa é a primeira indicação que ela dá de saber sobre o pássaro. "Depois de uma consideração cuidadosa, acredito que é prudente levá-la ao nosso tesouro sagrado." Esta é uma ocasião solene para os gnomos, pois, se Gudrunne estiver certa, significa o cumprimento de uma profecia e sua libertação de uma tarefa que durou séculos.

Ficando quente

Antes que os personagens sejam levados para a câmara sagrada (que sobreviveu ao ataque sem danos), eles devem suportar os ritos de purificação e rituais sagrados que os gnomos inventaram ao longo dos anos. Esses preparativos levam vários dias. Não há nada que possa ser feito para apressar o processo, então os personagens devem contemplar as virtudes da paciência durante esse período. Claro, lembretes ocasionais da urgência de sua missão também não farão mal.

A primeira fase dos rituais é jejuar por 24 horas. Durante esse tempo, os personagens podem beber apenas água em pequenos goles. Eles também são obrigados a se banhar várias vezes, enquanto os gnomos os esfregam furiosamente com pedras-pomes. Todos devem usar roupas novas e, portanto, quando não estiverem tomando banho, o grupo pode costurar túnicas simples a partir do pano da tenda.

Após jejuar por 24 horas, os personagens devem purgar seus corpos suando. Os gnomos montaram uma simples cabana de suor, acenderam uma fogueira e aqueceram pedras por 12 horas. Ao amanhecer, os personagens e Maldor são colocados, nus, na loja. É apertado, construído mais para padrões de gnomos do que humanos. Um poço no centro está cheio de rochas aquecidas. A água é derramada sobre eles, criando nuvens de vapor. Durante todo o dia, água e pedras quentes são adicionadas ao poço, mantendo o alojamento tortuosamente quente. Os personagens são obrigados a permanecer no alojamento até o pôr do sol.

A tenda do suor rapidamente se torna um teste de resistência. A cada hora, cada personagem deve fazer um teste de Constituição. A luz do dia dura 14 horas. Se um teste for passado, o personagem resiste sem efeitos nocivos. Na primeira vez que um teste falha, os efeitos combinados de calor e fome dão alucinações ao personagem. Estes são menores no início: sons, vozes e aparições vistas na periferia da visão. Gradualmente, as alucinações se tornam mais extremas;

o personagem conversa com vermes falantes, recebe conselhos de pássaros, o teto e abre e o personagem voa pelo céu, e ele pode até ver e conversar com seus ancestrais. As alucinações geralmente não são assustadoras, nem são estranhamente incoerentes. Na verdade, para a pessoa que os experimenta, eles fazem todo o sentido.

Na segunda vez que um personagem falha em um teste de Constituição, ele desmaia. O calor o dominou. Depois disso, o personagem sofre 1 ponto de vida de dano a cada hora. Qualquer pessoa removida da tenda do suor antes do pôr do sol não pode entrar na câmara sagrada. Cabe aos personagens conscientes decidir se uma pessoa inconsciente deve ser removida.

Ao pôr do sol, os personagens são retirados da cabana e vestidos com suas roupas novas. Cada um é batizado com um novo nome (até mesmo Maldo). Esses nomes geralmente refletem algo visto ou ouvido enquanto estavam na cabana. Assim, um personagem que alucinou sobre cães selvagens pode ser chamado de Homem-Cão. Com o novo nome vem a adoção no clã Osnabrölt. Os personagens são gnomos honorários. Agora, purificados e prontos, os personagens são levados para o salão sagrado.

A Espada de Kas?

A procissão para o salão é algo simples, mas solene. Liderando o caminho está o Velha Gudrune, transportada em um palete. Atrás dela está Maldo carregando uma tocha. Cada um dos personagens recebe uma tocha e espera-se que o sigam. Personagens que estavam alucinando ou desmaiando antes não são curados simplesmente porque estão fora da tenda do suor. Eles ainda verão e ouvirão coisas que não estão lá. Personagens exaustos devem ser apoiados por outros. Ninguém do grupo deve se sentir muito em forma e forte após 14 horas no banho de vapor.

A procissão percorre os escombros até finalmente chegar a uma porta velha e manchada pela idade. Gudrune é levada para o lado e de seu palete acena para os aventureiros.

"Se eu não estivesse tão doente, eu também me juntaria a vocês. Agora, eu te entrego ao meu filho, Maldo. Ele é seu guia agora." Com um aceno cansado da mão, Gudrune ordena que Maldo abra a porta.

Apesar de toda a sua construção, o salão sagrado de Osnabrölt é um assunto bastante simples. Abrindo a porta rígida, Maldo leva o grupo para uma câmara grande e sem mobília. É pouco mais do que uma caverna oca. O piso e as paredes são de terra nua, a terra do teto sustentada por uma estrutura de vigas e cintas. Algumas raízes balançam no teto. Não há móveis, decorações ou mesmo lixo. O quarto é estéril.

"Foi aqui que aconteceu", diz Maldo, indicando o cômodo. Ele se afasta, permitindo que os personagens tenham uma visão melhor. Não há sinal de uma espada.

Quando os personagens perguntam sobre a espada, Maldo aponta para o chão. "Ele mergulhou no chão lá, enterrando-o profundamente sob a terra." Ele não tem ideia do que os personagens deveriam fazer agora; ele presumiu que eles tinham um plano.

Provavelmente os personagens decidirão que devem desenterrar a espada. Se assim for, eles devem fazê-lo com as próprias mãos. O que quer que eles decidam, pouco antes de fazê-lo, faça com que cada personagem faça um teste de Constituição. Demonstre tomar nota de seus resultados. Este teste não tem efeito em nada, mas, dados os testes e alucinações anteriores, deve adicionar incerteza sobre os eventos que se seguem. Isso tudo é real ou apenas outra alucinação estranha?

Após os teste, diga aos personagens que eles ouvem um leve estrondo. Ouvindo atentamente, parece estar vindo de debaixo de seus pés. À medida que o barulho fica mais alto, a sujeira em um ponto começa a tremer, saltando para cima e para baixo como se estivesse sobre a pele de um tambor. De repente, ele voa para cima, atingido por algo de baixo. Há um brilho de metal e então mais. Diante dos olhos dos personagens, uma espada forjada de forma única se ergue do chão - a *espada de Kas* (embora os personagens alucinados possam se perguntar se tudo isso está realmente acontecendo).

A primeira vez que qualquer personagem toca a espada, ele sofre instantaneamente 2d20 pontos de dano. Depois disso, esse personagem pode lidar com a espada sem danos. Ao agarrar o punho, a mente do personagem é instantaneamente preenchida com imagens. O mais forte deles é um sentimento de ligação entre o personagem e a espada. Eles pertencem um ao outro. A outra imagem predominante é a de Vecna - a espada tem um desejo ardente de encontrar e destruir o arqui-lich. A espada parece cheia do poder de erradicar o demônio corrupto. Instantaneamente, o personagem pode sentir a direção geral em que Vecna pode ser encontrada e sabe se está distante ou perto. Agora Vecna está em algum lugar muito longe ao sudoeste. (Para mais explicações sobre os poderes da *espada de Kas*, consulte o Apêndice.)

Como a espada aparentemente chegou às mãos dos personagens do jogador (algo que nunca aconteceu antes), Maldo e os outros gnomos só podem assumir que a profecia foi cumprida. Os personagens devem ter a espada e são bem-vindos para levá-la com eles. Um grande banquete é preparado e os personagens não podem sair até pelo menos a manhã seguinte.

O Inimigo

É durante essa festa que o acampamento é atacado por clérigos de Iuz. O semideus residente de Oerth tem seguido as atividades de Vecna com crescente preocupação. Seus asseclas já seguiram e observaram os personagens jogadores, pois Iuz determinou que eles são centrais para o drama que está se

desenrolando. Agora, um pouco tarde demais, Iuz soube da *espada de Kas*. Ele quer tê-la para si, pronto para a próxima batalha contra Lorde Vecna.

A investida é um ataque direto ao acampamento. Acreditando que os gnomos estão em desordem e não estão cientes da presença dos personagens jogadores, os cultistas planejam atacar e roubar a espada. Eles não antecipam uma forte resistência.

Nenhum mapa especial é necessário para a batalha. Coloque ou desenhe vários obstáculos na área de jogo - árvores, tendas, incêndios e escombros. Coloque os personagens jogadores e 12 gnomos perto do centro da área. Deixe os personagens se posicionarem. Depois que os personagens são colocados, os cultistas atacam todos de uma direção. Os conjuradores ficam para trás e tentam usar suas magias, enquanto seus servos atacam em uma grande luta. Os cultistas têm instruções para encontrar a espada e trazê-la de volta. Uma vez que a espada é avistada, eles concentram seus ataques nesse personagem. Se possível, os cultistas pegam a arma e fogem.

Os cultistas lutam até obterem a espada, todos os servos são mortos, seu líder é morto ou sua moral é quebrada. Os personagens do jogador podem reconhecer o líder-Beryn Talkin. Ele segue os personagens há algum tempo e serviu a bordo de uma das barcaças Rhennee na jornada de Greyhawk para Verbobonc. Neste encontro, ele está vestindo as vestes brancas manchadas de sangue do culto, identificando-se como um clérigo de Iuz.

Se os cultistas escaparem com a espada, os sobreviventes voltam para Verbobonc, lá para embarcar em um navio com destino a Iuz.

Beryn Talkin, Clérigo de Iuz: CA 5; MV 12; C9; pv 50; TAC0 16; #Ataque 1; Dano 1d6+3; AE Magias; Tam M; ML 15; Tend CM; XP 2.000

Magias: *abjurar, animar mortos, cântico, inflingir ferimentos leves, cegueira, coluna de chamas, curar feridas graves, detectar magia, escuridão (x2), escuridão contínua, martelo espiritual, retardar veneno, silêncio 4,5 m*.

Itens Mágicos: *maça +2, colar de projéteis, braçadeiras de defesa CA 5*

Sub-clérigos (2): CA 6; MV 12; C6; pv 32, 21; TAC0 18; #Ataques 1; Dano 1d6+1; AE Magias, Tam M; ML 13; Tend CM; XP 650 cada

Magias: *inflingir ferimentos leves, causar medo, cuspir, dissipar magia, escuridão contínua, esquentar metal, martelo espiritual, silêncio 4,5 m*

Itens Mágicos: #1 - *anel de comandar elemental da terra, poção de sopro de fogo* (já em vigor)*; #2 - manto de aracnídeo, luvas de projétil enlaçado*

Servos de Iuz (20 Orog): CA 4; MV 6; DV 3; pv 23, 20 (x2), 19, 18, 17, 16, 15 (x2), 14, 13, 12 (x2), 11 (x3), 9 (x3), 7; TAC0 17; #Ataques 1; Dano 1d10 (arma); AR +1 ao dano; Tam M; ML 14; Tend LM; XP 65 cada

Gnomos (12): CA 4; MV 6; DV 1; pv 8 (x3), 6, 5, 4 (x2), 3, 2 (x4); TAC0 20; #Ataques 1; Dano 1d6; Tam S; ML 15; Tend CB

Se os personagens jogadores capturarem qualquer um dos clérigos de Iuz, particularmente Beryn Talkin, eles podem facilmente obter respostas para suas perguntas. Curiosamente, os clérigos não consideram os personagens jogadores (ou os gnomos) inimigos, apenas obstáculos para seus objetivos. Agora que foram derrotados, Beryn Talkin (ou qualquer outro clérigo) está bastante disposto a mudar seus planos.

Beryn propõe um acordo. Em troca de sua liberdade, Beryn se oferece para se aliar aos personagens jogadores contra Vecna. Para ele, tudo isso faz todo o sentido. Iuz (e seus clérigos) não têm amor por Vecna, e o que quer que o semideus esteja fazendo, é uma ameaça ao poder atual de Iuz. Por outro lado, Iuz poderia se importar menos com os personagens jogadores. Para Iuz, o Velho, os aventureiros não são nada mais do que mosquitos. Ele não teme o grupo ou qualquer coisa que eles possam fazer. Ele tem medo de Vecna.

Atualmente, os personagens jogadores oferecem alguma esperança de derrotar Vecna; por menor que seja essa chance. Eles ainda seguram a *espada de Kas*. Se Iuz não pode tê-lo, faz sentido se aliar com aqueles que o fazem. Portanto, o clérigo de Iuz está disposto a dar seu apoio aos personagens jogadores na batalha contra Vecna. Além de sua próprio magia, Beryn oferece a ajuda considerável do Culto de Iuz, caso os personagens o desejem.

Os personagens jogadores ficarão desconfiados, até incrédulos. Quem pode culpá-los? Como demonstração de sua honestidade (pelo menos neste assunto), Beryn se submeterá a uma magia de *detectar mentira* para provar a sinceridade de suas palavras. O clérigo pode até se submeter a um magia de *missão,* desde que possa ser convencido de que o conjurador não o trairá adicionando condições ou limitações especiais. A única condição que Beryn permite é não atacar os personagens até que os planos de Vecna sejam frustrados. Em troca, o clérigo exige o mesmo dos personagens, sob o juramento mais solene que puder conceber. O clérigo não esconde o fato de que a aliança termina no minuto em que esse objetivo é alcançado.

Se os personagens concordarem, Beryn mantém sua palavra. A ameaça de Vecna é grande o suficiente para manter o caótico em sua palavra. Claro, o clérigo não está disposto a ganhar um concurso de popularidade. Ele sente algum prazer em irritar, envergonhar, desafiar e manipular os personagens jogadores. Além disso, ele ainda é caótico e mau. Suas soluções para os problemas combinam com seu caráter - tortura e morte são muito melhores do que bondade e misericórdia. Beryn não tem obrigação de fazer as coisas de acordo com as regras do bem.

Capítulo 8:

Em todo o Mundo

Existem várias maneiras de chegar aos monolitos, desde que os personagens tenham conseguido descobrir onde está essa antiga ruína. O modo de viagem escolhido depende dos meios e da inteligência dos personagens jogadores.

Por terra: A maneira mais longa, difícil e perigosa de chegar a Tovag Baragu é viajando pelo país. Se possível, os personagens devem encontrar algum outro método de viagem. Será difícil para o Mestre manter o suspense do confronto pendente com Vecna se o grupo levar oito sessões de jogo diferentes apenas para chegar lá.

Ainda assim, a jornada, ou parte dela, pode ser inevitável. Existem duas rotas básicas que podem ser feitas a partir de Verbobonc. O primeiro vai para o sul através de terras amigáveis até chegar à barreira das Montanhas Cristalina. Esses picos selvagens devem ser cruzados com pouco benefício de trilha ou guia. Uma vez do outro lado, os aventureiros continuam sua jornada pelas terras sem trilhas das Estepes Secas até chegarem a Tovag Baragu.

A segunda rota é mais longa, mas tem a vantagem de evitar os picos perigosos das Montanhas Cristalina. De Verbobonc, os personagens caminham até Ket, depois a sudoeste até Ull e, finalmente, atravessam as Estepes Secas até seu objetivo. Enquanto evita as terras de gigantes e afins, a rota leva os personagens pelos reinos hostis de Ket, Paynins e Ull.

Cada rota é dividida em etapas e o tempo de viagem de um lugar para outro é anotado nos gráficos abaixo. Além disso, a tabela de encontro típica usada para essa parte da jornada é apresentada. Presume-se que todos os personagens esttejam montados para esta jornada.

A Rota do Sul

Estágio	Tempo de Viagem
Verbobonc-Ensta	3 dias
Enstad-Tringlee	7 dias
Tringlee-Niole Dra	3 dias
Niole Dra-Flen	6 dias
Flen-Istivin	2 dias
Istivin-Montanhas Cristalinas	2 dias
Através das Cristalinas	9 dias
Através das estepes secas	11 dias
Total	**43 dias**

A Rota do Norte

Estágio	Tempo de Viagem
Verbobonc-Cidade de Veluna	5 dias
Cidade de Veluna-Mitrik	2 dias
Mitrik-Thornward	4 dias
Thornward-Lopolla	8 dias
Lopolla-Ulakand	11 dias
Ulakand-Kester	7 dias
Kester-Tovag Baragu	12 dias
Total	**49 dias**

Claramente, seria desejável que os personagens chegassem a Tovag Baragu mais rápido do que qualquer uma dessas rotas permite.

Voar: Se todos os personagens puderem viajar a bordo de um dispositivo voador, como um *tapete voador*, tiverem montarias voadoras ou possuírem alguma outra habilidade de voo, a viagem pode ser reduzida a uma jornada em linha reta. A duração da viagem para vários métodos de voo está listada abaixo.

Tapete Voador 1 pessoa	18 dias
Tapete Voador 4 pessoas	32 dias
Grifo	26 dias
Hipogrifo	22 dias
Pegasus	16 dias

Teleporte: Este é claramente um dos melhores métodos para alcançar os Círculos de Pedra rapidamente. A menos que o personagem sinta vontade de se teletransportar para um destino desconhecido, ele deve dedicar um tempo para vasculhar a área. No entanto, por causa das poderosas auras mágicas geradas pelos Círculos de Pedra, o conjurador não pode vasculhar o próprio local. Em vez disso, ele deve escolher algum ponto de referência a 3d6 quilômetros de distância. O conjurador precisa de dois dias para estudar esta área com cuidado. Se estiver usando *teleportação exata*, a chance aumenta muito de chegar o mais próximo.

Através dos Planos: Se os personagens forem espertos e usarem algum tipo de viagem planar (*mudança de plano, magia astral*, etc.) para reduzir o tempo e a distância de Verbobonc a Tovag Baragu, eles terão uma surpresa desagradável.

Tovag Baragu não é apenas uma série de pedras, é também um poderoso artefato que serve como um portão para outros planos, mundos e tempos. Quando ativado, o Tovag Baragu existe em todos os tempos e planos. Assim que estão prestes a chegar ao seu destino via viagem planar, o grupo vê Tovag Baragu no plano escolhido. De pé no centro está Vecna (veja a cena descrita no Capítulo 9), tendo acabado de ativar os Círculos de Pedra. O semideus vê os personagens jogadores e, regozijando-se, diz que é tarde demais. Em breve, seus adoradores do passado entrarão em Oerth atual, dando-lhe o poder de se tornar o deus supremo de todos os Greyhawk. (Observe que a *espada de Kas* estará gritando pelo sangue de Vecna agora.) Depois de permitir desdenhosamente que os aventureiros entrem no círculo e o ataquem (após a *espada de Kas* falhar), Vecna os lança através de um dos arcos com um aceno de mão, enviando os aventureiros para a Cidadela Cavitius na borda do plano Material Negativo. Informações sobre a Cidadela podem ser encontradas no Capítulo 10.

Capítulo 9:

Tovag Baragu

Ao chegar a Tovag Baragu, os Círculos de Pedra, os personagens sem dúvida acreditam que estão se preparando para enfrentar a batalha final contra Vecna. Eles o rastrearam e acreditam que têm os meios - a infame *espada de Kas*. Infelizmente para eles, nada poderia estar mais longe da verdade. Sua missão para derrotar Vecna ainda tem muito a percorrer. Ainda assim, esse confronto é importante. Além de descobrir a verdadeira extensão dos poderes de Vecna, o grupo também é informado de seus planos e, finalmente, enviado para o único lugar onde eles podem encontrar os verdadeiros meios para derrotar o semideus maligno.

Chegada

A menos que empreguem viagens planares (que têm as consequências observadas no Capítulo 8), os personagens do jogador enfrentam pouca oposição para atravessar a Estepe Seca em busca de Tovag Baragu. As temíveis tribos das estepes, tão frequentemente mencionadas nos textos dos exploradores, estão estranhamente ausentes. É apenas a cinco quilômetros dos Círculos de Pedra que os personagens encontram qualquer um dos membros da tribo - e então há centenas deles. Os nômades acamparam ao redor dos Círculos de Pedra. À medida que os personagens passam, os nômades se afastam, não fazendo nenhum esforço para desafiar os heróis. Em vez disso, famílias inteiras olham para Tovag Baragu, esperando ansiosamente por algo. A área é estranhamente silenciosa, com apenas relinchos ocasionais quebrando o silêncio.

Quando os personagens estão a menos de 1.000 metros dos Círculos de Pedra, eles veem uma figura em pé no centro dos anéis. Aparentemente é um humano e às vezes se move para um dos arcos apenas para retomar sua posição no centro da ruína. A 500 metros, os personagens podem estar razoavelmente certos de que a figura é Turim Varostak, a manifestação Vecna. Até o momento, ele não dá nenhuma indicação de que vê os personagens do jogador. O ar brilha entre vários arcos. Movimentos sombrios podem ser vistos através deles, mas é impossível distinguir qualquer detalhe.

A 100 metros, os personagens estão certos de que a figura no centro é Turim. Ao contrário do velho marinheiro que conheciam, este Turim, enquanto ainda tem uma perna só, é enérgico e vital. Ele não está mais inclinado e se move pelo centro do círculo com velocidade e graça. Turim ainda não dá nenhuma indicação de que tenha notado os personagens jogadores.

Entre os arcos, mais detalhes são evidentes. Existem cinco cenas diferentes. Três mostram figuras em movimento, uma delas uma grande massa de corpos. O quarto é preto com pontos brilhantes de luz. A quinta cena é um cinza oleoso e opaco, sem alívio por quaisquer características, exceto por uma mudança ocasional de tonalidade.

Quando os aventureiros passarem pelo primeiro anel dos Círculos de Pedra (veja o mapa de Tovag Baragu), faça com que cada aventureiro faça um teste de Sabedoria. Aqueles que têm sucesso sentem uma mudança sutil em seu entorno. Olhar em volta não revela nada diferente, seja dentro do círculo ou fora. À medida que os personagens passam pelos anéis, eles podem examinar cuidadosamente as cinco cenas que aparecem nos arcos. A manifestação Vecna só reage aos personagens quando eles chegam ao centro ou o atacam, o que ocorrer primeiro.

Os Portais

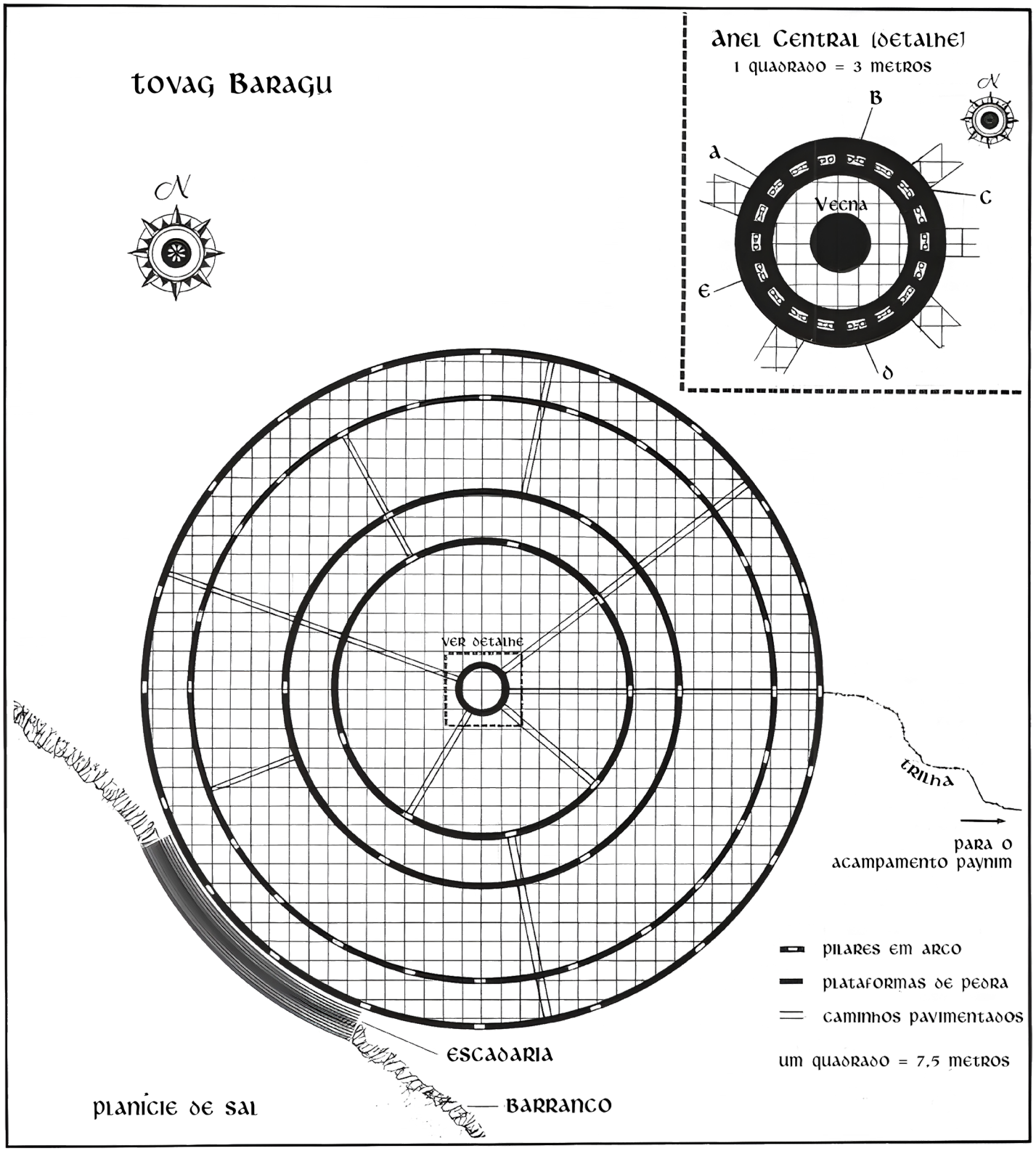
Os arcos de Tovag Baragu são, na verdade, portas para diferentes tempos, planos e lugares. Normalmente inativos, estes podem ser abertos por aqueles que têm o conhecimento e o poder - e a Vecna restaurado tem ambos. Uma vez abertos, esses portais podem ser usados para visualizar eventos e horários distantes e, em alguns casos, passar entre aqui e ali (ou de vez em quando).

Quando ativo, cada portal mostra uma cena de seu destino. A cena é visível apenas no interior do arco. Quando visto olhando para o centro dos Círculos de Pedra, o portal parece brilhar com distorção como uma lente gigante. Objetos distantes parecem próximos, criando um efeito telescópico. Andar por um arco ativo de fora para dentro não tem nenhum efeito negativo. De repente, o personagem parece passar pela imagem, mas não sair dela.

O resultado de entrar em uma cena depende do uso do portal. Se for apenas uma janela usada para vidência, o personagem pode atravessar o portal sem ferimentos, embora sinta um formigamento quente sobre sua pele. Se o portal estiver totalmente aberto como uma porta, qualquer um que atravesse o arco é instantaneamente transportado para o lugar e a hora descritos. Os portais podem ser configurados para portais unidirecionais ou completos. Portais unidirecionais são invisíveis do outro lado. Portais completos criam uma porta no destino como a porta aqui.

Vecna atualmente abriu cinco portais, enquanto procurava a combinação certa que leva à sua própria época apenas momentos após sua "destruição" por Kas. A maioria desses portais são apenas janelas, mas alguns são passagens unidirecionais.

A. Capital Baklunish: Este portal parece abrir automaticamente sempre que o Círculo de Pedra é ativado. É um portal unidirecional. A cena mostra uma cidade de um padrão claramente antigo, iluminada pela lua, estrelas e luz de tocha. Ele


tovag Baragu
N
Anel Central (detalhe)
1 quadrado = 3 metros
N
B
a
C
Vecna
e
d
ver detalhe
trilha
para o
acampamento paynim
pilares em arco
plataformas de pedra
caminhos pavimentados
um quadrado = 7,5 metros
escadaria
planície de sal
barranco

se ergue sobre a margem de um lago suavemente lambendo. Os navios balançam ao longo da costa e criaturas voadoras ocasionais se movem pelo céu.

A cidade é a antiga capital do grande império Baklunish, mostrado nos meses finais antes da terrível Devastação Invocada derrubada pelos magos de Suel. Personagens que entram nesta época (o lugar é aqui, nas margens do Lago Udrukankar) são imediatamente suspeitos de serem espiões de Suel. Os personagens descobrirão magia estranha, sociedades decadentes e uma guerra invencível destinada a destruir Suel e Bakluna - mas então os personagens já sabem disso.

B. Dorakaa: Sendo poderoso e prudente, Vecna está ciente da ameaça que Iuz, o Velho, representa para seus planos. Portanto, ele abriu uma janela (não um portal) para Dorakaa, a capital do reino de Iuz. A cidade é um lugar sombrio e imundo. As ruas estão cheias de goblins e orcs. Crânios parecem ser o motivo predominante na arquitetura e decoração. Esta é uma terra hostil a tudo o que é bom. Felizmente para os personagens, esta é apenas uma janela e eles não podem acidentalmente se encontrar presos em Dorakaa.

C. Flan Antiga: Esta cena é outra janela, inacessível aos personagens. Ele mostra uma terra estranha (um dos antigos impérios da Keoland moderna), novamente claramente de uma era mais antiga. As pessoas se vestem com roupas antigas, roupas hoje vistas apenas em pinturas de túmulos e estátuas antigas. Racialmente, eles são semelhantes em aparência a alguns Keolandeses. Há muitas outras pistas que sugerem sua existência antiga: carruagens, armas de bronze e raças estranhas se misturam entre elas.

D. A Cidadela Cavitius: Este arco tem vista para uma extensão cinzenta e sombria. A princípio, parece inexpressivo, mas uma inspeção minuciosa revela o contorno sombrio de um gigantesco crânio à distância. Esta é a Cidadela Cavitius, uma das misteriosas cidadelas na borda do plano Material Negativo. A cena aqui é uma portal de mão única. Mais informações sobre Cidadela Cavitius são fornecidas no Capítulo 10.

E. Império do Sussurrado: Este arco está se formando quando os personagens chegam. Atualmente é apenas uma janela. (São necessárias várias etapas demoradas para abrir as janelas e transformá-las em portais.) A cena mostra os restos de um imenso palácio, despedaçado e quebrado. A destruição só poderia ter ocorrido momentos antes, já que os escombros ainda estão desmoronando e as pessoas estão correndo confusas. Mesmo em destruição, o palácio parece majestoso e corrupto.

Este é o palácio do Trono das Aranhas, a sede do antigo império de Vecna. A cena é momentos após a derrota de Vecna para Kas. Vecna, a manifestação, planeja entrar no passado e convocar seus seguidores fiéis para o futuro. Quando isso acontecer, Vecna ganhará os poderes de um deus maior. É isso que os personagens devem tentar impedir.

Lidando com Vecna

Até que os personagens ataquem Turim ou falem com ele, o avatar os ignora. Ele está ocupado com rituais mágicos, trabalhando para abrir a porta de entrada para o passado. Como de costume, os personagens não têm importância.

Se os aventureiros atacarem Vecna, eles não têm sorte. Sua proteção mágica (agora 70%) bloqueia magias. Aqueles que o atacam fisicamente, ele tenta paralisar com um toque. Se necessário, Vecna conjura magias não letais para imobilizar os personagens do jogador.

Quando tem a oportunidade de falar (seja quando abordado ou depois de ter derrotado a maior parte do grupo), Vecna faz uma oferta aos jogadores.

"Vejo que decidiram aceitar minha oferta. Prometi recompensá-los, e vou". Turim faz uma pausa com um sorriso maligno no rosto. "Eu farei de qualquer um de vocês minha mão direita, minha voz em Oerth. Em breve, quando meus adoradores voltarem do passado, serei o maior de todos os deuses. Istus, Incabulos e os outros não serão nada ao lado de Vecna. Junte-se a mim e vocês serão mais poderosos do que podem imaginar. Se você quer isso, tudo o que precisa fazer é uma coisa simples. Matem seus amigos. Faça isso e o poder final é seu. - Vecna faz uma pausa para dar a cada personagem a chance de aceitar sua oferta. Se alguém o fizer, ele libera apenas esse personagem. Se o personagem liberado atacar Vecna, a manifestação o destrói completamente (ele tem o poder mágico para fazer isso facilmente). Se ninguém aceitar sua oferta, Vecna suspira." Bem, pensem nisso ", diz ele, enquanto conjura uma *muralha de energia* em torno de si e depois dissipa quaisquer magias usadas para imobilizar os personagens. Ele observa e espera para ver o que os personagens fazem a seguir.

Se algum personagem aceitar a oferta de Vecna e cumprir as condições sombrias, a aventura termina. Vecna venceu; ele se tornará o único deus maior de Greyhawk. Ele honra sua promessa, elevando o traidor a condição de semideus, criando um culto menor centrado no personagem. O personagem é retirado da campanha permanentemente (como um semideus, ele agora está sob o controle do Mestre).

Se todos os personagens recusarem a oferta de Vecna, a manifestação os lança através do portal para a Cidadela Cavitius, sua prisão pessoal. "Já que você me recusou, pode se juntar a Kas no inferno eterno! - Vecna se vangloria quando o grupo cai pelo portão. Para ter sucesso em derrotar Vecna, o grupo deve encontrar os meios para derrotá-lo e uma maneira de escapar e retornar a Tovag Baragu.

Ken Frank

Capítulo 10:

Cidadela Cavitius

Presos no Plano Quasielemental das Cinzas, os personagens têm a chance de aprender a derrotar Vecna, se ao menos conseguirem encontrar o lendário Kas e persuadi-lo a revelar seus segredos. Antes que possam usar esse conhecimento, eles devem encontrar uma maneira de escapar da prisão eterna de Vecna.

Chegadando de novo

Quando os personagens caem pelo portão, eles pousam no centro de um grupo de anéis de pedra semelhantes aos de Tovag Baragu. A única grande diferença aqui é que as pedras, em vez de brancas brilhantes, são colunas de cinzas. O solo está coberto de cinzas, com aproximadamente quinze centímetros de profundidade.

Um campo cintilante circunda a área das pedras, formando uma cúpula sobre a estrutura. Este campo forma uma longa passagem em uma extremidade, um corredor arqueado que leva à Cidadela Cavitius. O campo cintilante marca os limites do semiplano de Vecna. Dentro do campo, o ar é mantido e os grossos véus de cinzas são mantidos afastados. O campo pode ser cruzado, mas os personagens acharão a vida difícil, e possivelmente muito curta, além dos limites criados por Vecna.

A Cidadela

Onde os personagens chegaram é uma seção especial e pequena do Plano Quasielemental das Cinzas. Originalmente, esta peça fazia parte daquele deserto uniforme e mortal, indistinto do cinza circundante. Vecna se interessou por este lugar e, ao longo dos séculos, transformou o ambiente hostil em sua própria fortaleza privada e prisão - Cidadela Cavitius.

Vecna escolheu construir sua cidadela na fronteira entre o plano das Cinzas e o plano Material Negativo. Através de magias e dispositivos mágicos, ele formou um pequeno bolsão de matéria sólida e a transformou na Cidadela Cavitius. Ele então construiu um portal e selou ambos longe dos efeitos mortais dos planos de Cinzas e Material Negativo. Este lugar é o domínio de Vecna.

À primeira vista, a Cidadela Cavitius pode ser vista apenas vagamente através da espessa camada de cinzas. Parece um crânio humano gigante com o crânio cortado. A cidadela é escura e incolor, um cinza ligeiramente mais claro do que a névoa opaca do plano. Uma inspeção mais detalhada sugere que a cidadela pode não apenas parecer um crânio, mas pode realmente ser um crânio de proporções gigantescas. O material e a superfície são como ossos, embora em uma escala imensamente maior. As paredes são branqueadas e desgastadas, embora nenhum sol brilhe e nenhum vento sopre aqui.

Toda a cidadela, como o portal, é cercada por um campo de força cintilante. Um caminho protegido de forma semelhante conecta os dois lugares. Fora do campo, a extensão sombria do plano é claramente vista.

Os aventureiros podem deixar a segurança do campo a qualquer momento, aventurando-se nos planos de Cinzas ou Material Negativo como desejarem. No entanto, é provável que isso tenha consequências terríveis e mortais. Nenhum dos planos tem ar. As cinzas do quase-plano podem ser convertidas em ar por meio de magias, mas esse material não existe no plano Material Negativo. Ambos os planos causam danos físicos. O plano Material Negativo suga a própria força vital de um personagem, causando 2d6 pontos de dano e a perda de um nível (com perda apropriada de dados de vida e habilidades) para cada rodada gasta desprotegida no plano. Somente magias poderosas, como *proteção ao plano negativo*, podem evitar esse dano. O plano de Cinzas drena o calor de todos os que entram nele, causando 2d6 pontos de dano a cada rodada. *Proteção ao frio* e magias semelhantes podem impedir isso.

A Cidadela Cavitius é usada principalmente por Vecna como uma prisão. Aqui ele enviou aqueles que o ofenderam, atacaram ou até o machucaram. Convém à sua mente corrupta e maligna não matar seus inimigos; em vez disso, ele os condena a uma escuridão sem esperança e sem fim. O portão para a cidadela é um caminho e a única fuga é através de magias ou dispositivos mágicos que normalmente apenas Vecna possui.

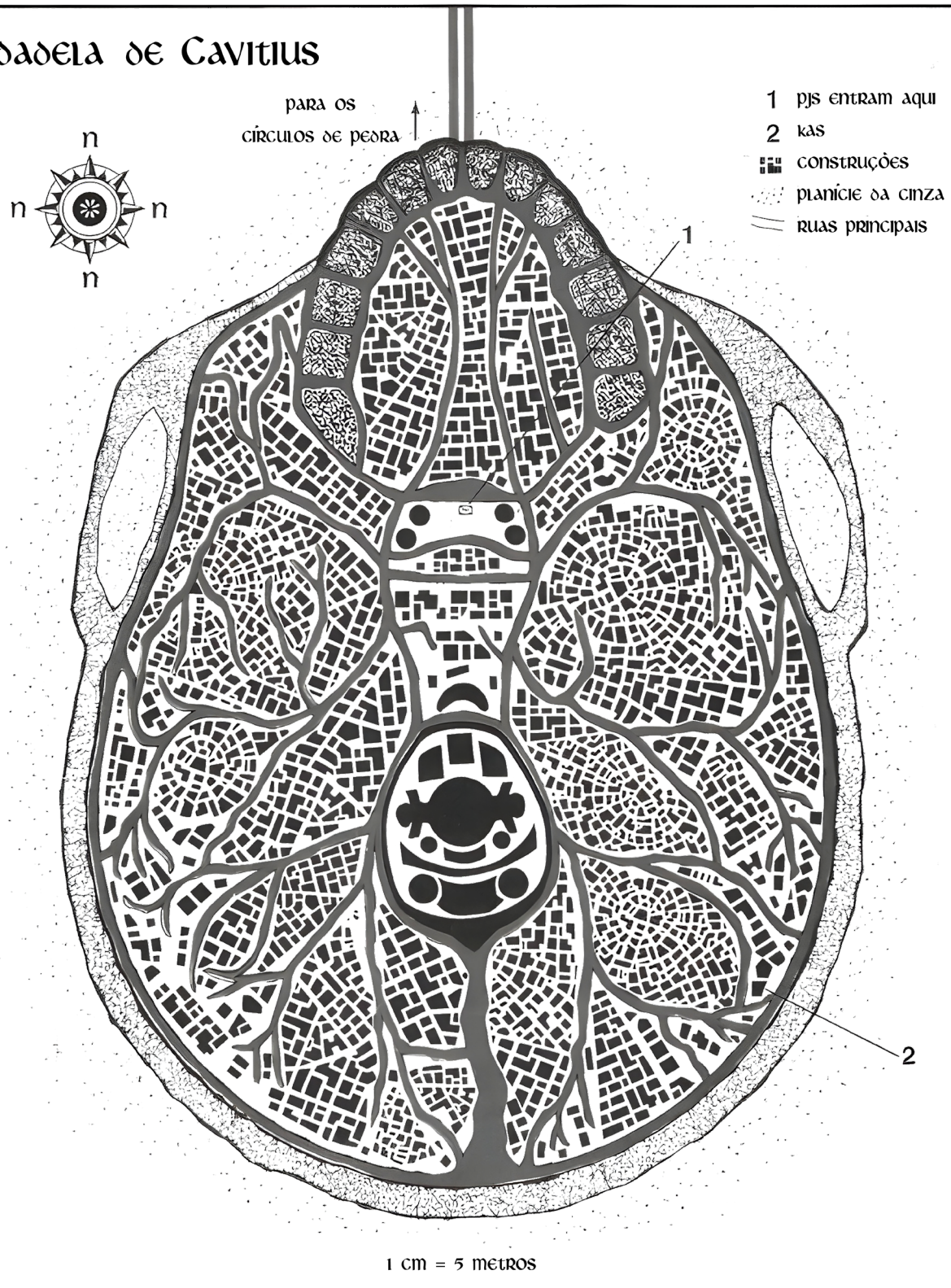
A Vida na Cidadela

A fortaleza é ocupada por talvez 1.000 almas tristes, todas vítimas da ira de Vecna. Enquanto alguns deles mantiveram seu espírito, a maioria foi esmagada pela monotonia e desesperança de sua existência. Mais do que alguns enlouqueceram e muitos deliberadamente caminharam além do campo para a morte. O desespero dos prisioneiros é quase físico. Quando Vecna visita, ele prospera com as emoções que carregam o ar.

Como a cidadela, tudo sobre os prisioneiros é cinza e sombrio. Suas roupas são trapos desbotados e esfarrapados, impregnados de cinzas. Seus rostos estão pálidos e sujos. Tochas apenas iluminam vagamente os casebres. A única música ouvida é triste e sombria. Ninguém sorri. Ninguém joga. Não há bondade, nem curiosidade e, o pior de tudo, nenhuma esperança.

Além disso, a cidade é um inferno bizarro. É perpetuamente frio e escuro. A maioria dos habitantes é encontrada nas ruas ou entre as ruínas, procurando fungos para comer e queimar. Incêndios são feitos ao acaso em toda a cidadela: nas ruas, becos, até mesmo nos telhados. Grupos de sobreviventes solitários se

Cidadela de Cavitius



1 cm = 5 metros

amontoam em torno deles, sem dizer nada. Mais infernais são os mortos. O poder do plano Material Negativo vaza para a cidadela, animando e transformando os corpos daqueles que morreram. Cambaleando entre os vivos estão zumbis, esqueletos, ghouls, wights e até vampiros. Felizmente para os vivos, esses mortos-vivos extraem sua força das energias perdidas do plano Material Negativo, então eles não precisam se alimentar dos vivos. Alguns retêm a inteligência e passam o tempo entre os vivos como se nunca tivessem morrido.

Quando os personagens entram pela primeira vez na Cidadela, eles devem ter seus nomes inseridos nos pergaminhos pelo Porteiro. Vestido com velhas vestes de monge, o Porteiro é um velho triste e oficioso. Sentado em um banquinho alto, uma pequena escrivaninha à sua frente, o escriba solicita mecanicamente seus nomes e crimes para seu livro-razão. Depois disso, ele cita as regras da cidadela. "Há apenas uma verdade sobre este lugar", ele entoa, olhando por cima da mesa para eles. "A esperança é inútil; você nunca escapará. - Depois disso, ele não presta mais atenção neles.

Os personagens podem perguntar sobre nomes inscritos em seu livro-razão. O Porteiro pede que desistam, que toda esperança é inútil, mas ele finalmente cumpre seu pedido. Se perguntarem sobre Kas em particular, o velho puxa um volume de mofo da prateleira atrás dele e sopra as cinzas. Abrindo as páginas crepitantes, ele comenta que Kas foi um dos primeiros. Passando lentamente pelas páginas, ele encontra a entrada e a lê em voz alta.

"Kas de Tycheron, chegou no último dia da Primeira Era. Crime, alta traição. Sentença, prisão sem fim.- Ele está aqui, na cidadela em algum lugar. - comenta o Porteiro. "Por ali até a cidadela!" O velho aponta para uma escada escura que sobe para a escuridão.

Procurando por Kas

Embora os personagens jogadores possam possuir os meios para escapar (por meio de magias ou dispositivos mágicos), não faz sentido fazê-lo até que descobrirem como derrotar Vecna. A única pessoa que pode ter essa informação é o antigo tenente de Vecna, Kas. Ao enviar o grupo para a Cidadela Cavitius, Vecna lhes deu a oportunidade de talvez obter as informações de que precisam.

Idealmente, os jogadores devem deduzir o que fazer sem orientação externa. Mesmo que não o façam, ainda podem descobrir por suas próprias ações. A maneira mais fácil é usar uma magia *comunhão* ou *contato extraplanar* . Essas magias funcionarão na Cidadela. Adivinhações desse tipo não estão mais bloqueadas porque o grupo não está mais em Greyhawk. Apenas seres dos planos Etéreo ou interno podem ser contatados, no entanto. O que quer que seja contatado não sabe como escapar, mas pode recomendar que o grupo procure Kas.

Se os personagens não tiverem essas magias (ou não pensarem em usá-las), métodos mais óbvios de orientação podem ser necessários. Se o grupo tiver a *espada de Kas*, ele comunicará ao seu dono que Kas está em algum lugar próximo. A espada dá um sentimento de urgência ao tentar encontrar o guerreiro maligno.

Terceiro, o grupo pode tentar explicar seu problema a um dos prisioneiros da cidadela. O personagem PdM os ouve apaticamente. Depois de garantir que não há esperança, ele recomenda que eles procurem Kas e digam a ele. O tenente traiçoeiro é consumido pelo ódio e estaria interessado em ouvir qualquer notícia de seu mestre maligno.

Finalmente (e menos satisfatório), o clérigo de Iuz, se ele está com o grupo, sugere que eles procurem Kas. Tente evitar usar esta opção, pois faz com que todos os personagens jogadores pareçam estúpidos.

Uma vez definido nesse caminho, encontrar Kas ainda não é uma tarefa fácil. A cidadela é um amontoado de ruas, becos e ruínas, todos feitos do mesmo material ósseo das paredes. Não há planejamento urbano, nem placas de rua e nem mapa.

A única maneira de localizar o antigo guerreiro é continuar pedindo informações a outros habitantes. Isso leva a um momento interessante para os PJs, já que muitas das pessoas aqui são loucas, enlouquecidas por sua existência sombria. Suas loucuras assumiram muitas formas. Alguns são quietos e gentis, enquanto outros deliram. Não são poucos os que se tornaram homicidas, apenas esperando o gatilho certo explodir. As descrições a seguir podem ser usadas ao questionar vários PdMs sobre Kas.

O Profeta: Este personagem é encontrado vagando pelas ruas estreitas e desordenadas, agitando loucamente uma tocha. Ele agarra um PJ pelos ombros e, gritando em seu rosto, prevê a desgraça e a destruição da cidadela. Ele viu os sinais no céu, as mudanças no clima, leu as entranhas das bestas. Ele sabe que em breve o Grande destruirá todos eles. Eles devem ouvi-lo para a salvação. (Ele não sabe nada sobre Kas e não se importa com os personagens.)

O Assassino: Este personagem do Mestre parece uma pessoa normal, tão normal quanto esta prisão permite. Ele responde às perguntas iniciais de forma bastante simples. No entanto, ele é consumido pelo ódio por Vecna e todos aqueles associados ao arqui-lich. Qualquer menção a Vecna enfurece tanto este PdM que ele ataca. Enquanto isso, o louco resmunga sobre as tramas e conspirações que os personagens estão tecendo contra ele. Ele os liga a Vecna, os acusa de traição e até os confunde com inimigos e amigos de seu próprio passado. Se contido e desarmado, ele se afasta.

Louco (1): CA 7; MV 12; G5; pv 37; TACo 16; #Ataques 1; Dano 1d8+1; Tam M; ML especial; Tend N; XP 175

O Herói: Este lunático, uma vez um aventureiro como os personagens, ficou

convencido de que ele lutou para entrar nesta cidadela (e não foi preso). O herói supostamente está aqui para derrotar o maligno Vecna em um duelo apropriadamente heróico. Consequentemente, ele passa a vida procurando por Vecna. Ele despreza os falsos Vecnas como ilusões enviadas para enganá-lo. Se os personagens mencionarem ou perguntarem sobre Vecna, o herói se oferece para se juntar a eles. Aceitando ou não, ele segue o grupo, tentando ajudar. Ele não pode funcionar como um membro da equipe, e sua única tática é atacar, gritando: "Morte a Vecna!" Se os personagens o atacarem ou tentarem afastá-lo, o herói decide que eles estão em aliança com seu arqui-inimigo.

Herói (1): CA 2; MV 12; G9; pv 68; DV 1d6; TAC0 12; #Ataques 3/2; Dano 1d8+2; AE espada longa +2; Tam M; ML especial; Tend CN; XP 975

Vecna: Este elfo, uma vítima anterior do Olho e da Mão, ainda está convencido de que ele é o verdadeiro Vecna. Ele considera sua mão e olho perdidos uma prova de sua afirmação. Nada disso é ajudado pelo fato de que ele é um mago competente, embora totalmente insano. Ele vagueia pelas ruas, murmurando maldições sujas e atacando qualquer um que o atravesse. Se os personagens perguntarem a ele sobre Kas, ele se lança em um discurso mordaz contra o guerreiro e, em seguida, exige que os personagens o levem a Kas. Se eles se recusarem, ele fica violento. Se eles aceitarem, ele segue por cerca de uma hora até que outra coisa capte seu interesse e ele saia.

Pseudo-Vecna (1): CA 10; MV 12; M12; pv 25; TAC0 17; #Ataques 1; Dano 1d4; AE magias; Tam M; ML 10; Tend CM; XP 4.000
Magias: 4 1º, 4 2º, 4 3º, 4 4º, 4 5º, 1 6º

Kas

Eventualmente, os personagens jogadores são capazes de rastrear o poderoso Kas. Ele reside em uma das seções mais antigas da cidadela. Lá, ele preside um grupo de bajuladores e mortos-vivos, todos os quais o veem como o mestre - e de certa forma ele é, pois Kas morreu há muito tempo. O Kas que resta é Kas, o Vampiro (veja o Apêndice de PdMs).

Quando os aventureiros chegarem, eles devem convencer Kas a ouvi-los. O vampiro não se importa com eles ou com sua situação. Se o grupo mencionar Vecna e oferecer a chance de machucar o semideus, Kas fica interessado e decide ouvi-los.

Enquanto os personagens contam sua história, Kas ouve com leve interesse. Se eles exibirem abertamente a *espada de Kas* ou sugerirem que a têm, seu interesse aumenta. Somente quando terminarem a história, Kas perguntará o que eles querem.

Se os personagens pedirem o segredo para destruir Vecna, Kas ri. Vecna não pode ser destruído. Seu próprio fracasso é prova disso. No entanto, ele tem informações pelas quais está disposto a negociar. Seu preço é alto - ele quer a *espada de Kas.* Se os personagens não a tiverem, eles não têm nada a oferecer a ele.

A negociação deve ser dura e furiosa. Kas quer apenas a espada. Nada mais servirá. Se os personagens exigirem mais, ele diz ao grupo que ele, e apenas ele, pode levá-los para casa - mas para isso ele precisa da *espada de Kas*. Kas não está mentindo, já que ele sabe dos poderes de mudança de planos da espada. Ele não tem nenhuma intenção, no entanto, de trazer os personagens jogadores de volta com ele. Sua única preocupação é escapar da Cidadela Cavitius.

Se os personagens tolamente entregarem a espada sem primeiro tomar algum tipo de precaução, Kas a agarra e usa o poder de mudança de planos para escapar. Ele não vai para Oerth (já que o único lugar não bloqueado pelo poder crescente de Vecna é Tovag Baragu), mas algum outro plano onde Vecna não o encontrará. Os personagens terão que encontrar outro caminho para casa.

Se os personagens forem sábios, eles aplicam seus termos com ameaças reais contra a vida e a segurança de Kas. O vampiro não deseja ser destruído quando a fuga está tão próxima. Se uma ameaça realista puder ser feita, ele cumpre o acordo. Ele diz a eles o que sabe e usa o poder de mudança de planos para enviá-los de volta para Tovag Baragu.

Uma vez que o acordo é feito, Kas diz ao grupo o que ele sabe. É realmente muito simples. Os PJs não podem matar Vecna; ele é imortal. Nem podem usar a *espada de Kas* contra Vecna, como Kas aprendeu há muito tempo que é ineficaz. (Os personagens já podem saber disso.) Foi apenas por acaso que ele foi capaz de explodir Vecna nos alcances mais baixos dos planos externos. Mesmo assim, o mal de Vecna sobreviveu. De acordo com Kas, a única esperança que os personagens têm é invocar equivalente de Greyhawk que seja igual a Vecna. (Se os personagens não conseguirem descobrir, isso significa Iuz, Kas dirá a eles.) Mesmo assim, Vecna deve ser lançada nos planos externos. Dessa forma, pelo menos, o Sussurrado ficará fora do caminho por um longo tempo.

Capítulo II:

O Confronto Final

Quando os aventureiros finalmente descobrem uma rota de fuga da Cidadela Cavitius, eles devem enfrentar Vecna uma última vez. Superados pelo poder de Vecna, os personagens devem invocar o único outro ser capaz de lutar contra Vecna - o semideus Iuz. Enquanto esses dois lutam, os aventureiros devem encontrar uma maneira de garantir a segurança de Oerth de qualquer um dos vencedores.

Voltando para Casa

Por causa das proteções cada vez mais poderosas de Vecna, o único ponto ao qual os personagens podem retornar em Oerth é Tovag Baragu, a porta de entrada do semideus maligno para outros mundos. Não importa qual método seja usado -*mudança de planos , magia astral, desejo,* dispositivo mágico ou até mesmo forçar a abertura do portal da cidadela - os personagens retornam à noite. As estrelas e a lua brilham intensamente no alto, iluminando suavemente a paisagem. Uma brisa fresca atravessa as pedras.

Nos Círculos de Pedra, pouco mudou. Os Paynims, sentindo a ação final de Vecna, se aproximaram do centro. Um canto tribal, louvando o grande senhor, ergue-se de seus lábios e enche o ar. Turim Varostak ainda trabalha no centro, entoando uma poderosa maiga. Toda a sua atenção é direcionada para um único portal - aquele que leva ao passado de Vecna, as ruínas do palácio do Trono Aranha. A magia que ele entoa é monótona e hipnótica. Ele puxa os personagens, atraindo-os para o avatar.

Através do portal pode ser visto claramente uma grande massa de pessoas. Eles estão todos surgindo e avançando, sua atenção focada na janela como se pudessem ver através do presente. Eles, também, parecem atraídos pelo canto de Turim. Os primeiros estão apenas se preparando para atravessar a abertura.

Quando os personagens aparecem, Turim nota sua chegada, mas não quebra seu cântico. Contanto que os personagens não interfiram, ele os ignora. As operações estão em um estágio crucial agora. Se os personagens tentarem interromper a cerimônia, Turim usa a magia mais rápida e eficaz possível para eliminar permanentemente os personagens. A morte ou destruição do grupo é sua primeira escolha, imobilizando-os em segundo lugar, e conjurar o grupo de volta à Cidadela Cavitius é o terceiro. Mais uma vez, ele deve facilmente ter o poder de atingir seus objetivos.

A essa altura, os jogadores devem estar cientes de que os PJs não têm o poder de derrotar Vecna. Para prosseguir, eles precisam de ajuda. A ajuda pode vir de muitas fontes, algumas boas e outras não tão boas.

Kas: Ele não ajuda em nada. Sua única preocupação ao chegar em Oerth é escapar. A noite não durará para sempre e ele precisa encontrar proteção contra o sol. Sua primeira escolha é desaparecer entre as tendas dos Paynims. Se ele não puder fazer isso, ele salta pelo portal para a antiga Bakluna. Pelo menos lá é noite e há uma grande cidade nas proximidades.

Iuz: Iuz é o candidato mais provável a fornecer ajuda, embora os personagens jogadores possam não querer fazer isso. Se Beryn, clérigo de Iuz, ainda estiver com o grupo, ele tira a decisão das mãos do jogador e invoca seu deus. Iuz ouve e vem. Se os personagens jogadores ajoelharem e o chamarem, Iuz responde. Personagens bons preocupados com sua tendência podem ter certeza de que, embora isso seja uma mancha em suas carreiras, não os condena ao mal eterno. Os paladinos são instantaneamente despojados de seus poderes. Eles devem passar por alguma expiação e missões ferozes, mas uma vez que isso seja feito, eles podem recuperar sua condição de verdadeiros defensores da lei e do bem.

Os Deuses: Os deuses podem interferir se os personagens se recusarem a chamar Iuz diretamente. Convocando o último de seus poderes restantes, todos os deuses de Greyhawk (finalmente percebendo a ameaça que Vecna representa) entram em contato com os personagens jogadores. Em um momento de revelação, os personagens percebem que devem invocar Iuz. Ele é a única chance de parar Vecna. Os bons deuses deixam a sugestão persistente de que frustrar Vecna e Iuz seria melhor.

Finalmente, se tudo mais falhar (e o DM não quiser que Vecna ganhe), Iuz simplesmente aparece. Ele finalmente rastreou seu inimigo. Este método não é particularmente satisfatório, uma vez que os personagens não fizeram nada para causar a aparência.

A Batalha dos Semideuses

Seja qual for o meio, Iuz, o Velho, parece desafiar Vecna. Esta é uma ameaça que o avatar não pode ignorar. Os dois se confrontam e começam uma batalha feroz no centro dos Círculos de Pedra.

Como esta é a batalha final, o clímax da aventura, o Mestre deve descrever o duelo em termos dinâmicos. Os dois semideuses não simplesmente conjuram magias um para o outro, eles explodem raios de suas mãos, discos giratórios voam de seus dedos, explosões detonam entre as pedras, bolas de fogo gritam pelo ar. Na luta corpo a corpo, seus golpes soam como trovões no céu. As pedras inquebráveis de Tovag Baragu voam com fragmentos dos ataques dos semideuses. Tudo deve ser descrito em termos titânicos.

Ao mesmo tempo, o Mestre não quer que os personagens jogadores sejam reduzidos a espectadores passivos durante

o clímax. É importante que os personagens tenham algum papel vital na batalha final. Assim, há várias coisas que os personagens podem ou devem realizar para afetar o resultado.

Primeiro, embora as coisas pareçam correr bem para Iuz no início da batalha (ele é, afinal, um semideus e Turim é apenas um avatar), o equilíbrio de poder rapidamente começa a balançar para o outro lado. Vecna é a melhor estrategista e ainda tem os poderes de um lich. Pior ainda, a cada golpe Turim parece crescer em força. O portão que ele abriu para o passado está começando a funcionar. Os adoradores de Vecna já estão passando. Ao entrar no presente, esses homens caem de joelhos em oração reverente por seu deus. Cabe aos personagens bloquear esse conduíte do poder de Vecna. Eles devem impedir que mais adoradores entrem no presente. (Se os personagens não perceberem isso, Iuz direciona algumas explosões no portão, matando alguns dos cultistas. Se o grupo ainda não entender, Iuz grita, com uma voz estrondosa, para impedir que os seguidores de Vecna entrem. Vecna jogará alguns projéteis mágicos nos personagens antes de ser novamente distraído por Iuz.)

Os adoradores não são cordeiros. A maioria são guerreiros malignos em um frenesi furioso. Eles não vão se entregar. Um corpo a corpo feroz irrompe ao redor do portal. No início da batalha, 20 guerreiros entraram no círculo. A cada rodada, mais cinco se cruzam, a menos que sua passagem para o futuro seja contida. Os guerreiros lutam até a morte.

Guerreiros de Vecna (20 inicialmente): CA 4; MV 12; G3 (média); pv 18 (média); TAC0 16 (furioso); #Ataques 1; Dano 1d6 + 2 (lança e furioso); Tam M; ML 20; Tend LM; XP 65

O único problema em lutar contra esses guerreiros em fúria é que Vecna parece ter um suprimento infinito deles. Os esforços dos personagens são, em última análise, inúteis, a menos que o portal possa ser fechado, de alguma forma. As pedras não podem ser quebradas por nada com os poderes dos personagens. Sua única esperança é bloquear fisicamente o portal ou fazer com que Iuz tente danificá-lo.

Se os personagens disserem (gritando) a Iuz para danificar o portão, ele imediatamente percebe seu plano e conjura uma magia (a escolha do Mestre do que parecer mais colorido e apropriado) no arco. (Este dano também pode ocorrer acidentalmente.) Há um estalo retumbante, seguido por um grito enfurecido de Vecna. A pedra do portal se estilhaça e a imagem no arco de repente se embaralha (muito parecido com a interferência em um aparelho de televisão). De fato, todos os portais de repente começam a mostrar cenas aleatórias, saltando para diferentes planos, tempos e lugares sem qualquer controle. Tovag Baragu foi permanentemente danificado. A porta de entrada para o momento de Vecna está fechada. Ao mesmo tempo, a aura mágica que protege Greyhawk começa a enfraquecer. Tovag Baragu era aparentemente a principal fonte de energia para o escudo.

Em algum momento durante a luta, os personagens devem perceber que têm um terceiro problema. Mesmo que os personagens parem o esquema de Vecna, eles ainda ficam com um, possivelmente dois, semideuses enfurecidos e malignos bem no colo. Nenhum personagem são deve esperar qualquer recompensa do sobrevivente! Os personagens devem encontrar uma maneira de se livrar do perigo.

Teoricamente, os personagens poderiam simplesmente fugir. Esta não é uma solução real, uma vez que nenhum semideus se contentará em deixar os personagens vivam vidas tranquilas. A melhor escolha é se livrar de Vecna e Iuz, pelo menos temporariamente. O Tovag Baragu com defeito oferece a melhor esperança de conseguir isso. Se os personagens puderem forçar os dois semideuses através de um dos portais, os semideuses serão mergulhados em um plano aleatório. Enfraquecidos de sua batalha, levará muito tempo até que ambos possam retornar.

Forçar Iuz ou Vecna através de um portão não é uma tarefa fácil. Os personagens têm a vantagem da surpresa, mas mesmo assim é preciso uma ação corajosa. Ambos os semideuses devem ser agarrados e levados por um portão adjacente. Aqueles que lutam com Vecna devem suportar os efeitos de seu toque. Iuz não tem tais proteções, mas ele não é um alvo fácil. O melhor momento para o grupo atacar é quando ambos os semideuses estão travados em combate corpo a corpo. Então eles podem ser lançados como um par pelo portal.

Se os personagens conseguirem expulsar o par maligno, os dois mergulham na escuridão, uivando e rasgando um ao outro. Um grande jato de fogo corre e explode para fora do portão, enviando uma explosão de fogo de 12 metros de comprimento e 3 metros de largura. Todos dentro da área do fogo devem fazer um teste de resistência vs. armas de sopro. Aqueles que falham sofrem 15d6 pontos de dano. Aqueles que passarem têm o dano reduzido pela metade. Depois disso, um jato semelhante de chama jorra de um portal escolhido aleatoriamente a cada 3d10 minutos. Despejar chamas e mudar aleatoriamente de planos e tempos é como Tovag Baragu permanece a partir de agora.

Despercebidos na explosão de fogo (os personagens facilmente tinham mais do que o suficiente para perceber), dois pequenos objetos arremessados através do portão para pousar na grama alta a alguma distância - a Mão e o Olho de Vecna.

Capítulo 12:

Quando Tudo Está Feito

Existem duas maneiras possíveis de terminar esta aventura. Ou os personagens são vitoriosos e derrotaram Vecna ou falharam miseravelmente, provavelmente ao custo de suas vidas. Qualquer um dos resultados tem repercussões para os personagens jogadores e possivelmente para o mundo.

Os Personagens Vencem

Se os personagens jogadores tiverem sucesso em sua aventura, eles salvaram o mundo de um destino terrível. Não só isso, eles salvaram os próprios deuses da derrubada e destruição. Sem necessariamente perceber, os aventureiros ganharam uma recompensa das próprias divindades.

Os deuses sendo o que são, eles não aparecem apenas e entregam aos jogadores um tesouro maravilhoso. Eles são muito mais sutis do que tudo isso. Tais exibições grosseiras não são seu estilo. Em vez disso, cada personagem recebe uma recompensa permanente que não pode ser perdida ou roubada. A recompensa exata depende do Mestre, personagem e campanha, mas algumas sugestões são dadas aqui.

- Sorte na forma de um bônus de +1 em todas os testes de resistência e testes de atributo.
- Imunidade ao medo
- Uma *ressurreição* garantida na próxima vez que o personagem morrer (não conte ao jogador).
- +1 para obter as pontuações necessárias
- Um aumento no número de magias que o personagem pode conhecer (não memorizar) por nível
- Um bônus de +1 em todos os valores de atributo
- +1 bônus no TACo

Depois disso, os deuses operarão de maneiras mais misteriosas. Para os personagens nunca faltarão para aventuras ou emprego. Grandes oportunidades surgirão em seu caminho. Outros se lembrarão deles em música. A vida será boa.

Nem todos os deuses os amam. Vecna e Iuz odeiam violentamente os personagens. Embora não possam afetar diretamente os personagens do jogador, ambos tentam manipular os eventos em desvantagem dos personagens. Os personagens jogadores podem esperar emboscadas frequentes de cultistas, bem como acidentes estranhos e coincidências perigosas. Entre as atenções dos deuses bons e maus, a vida não será monótona para o grupo.

Vecna Vence

É perfeitamente possível que os personagens jogadores percam, permitindo que Vecna saia vitorioso. Embora isso seja ruim - muito, muito ruim -, não causa o fim da campanha. Os personagens jogadores ainda podem ter aventuras emocionantes e perigosas em Greyhawk.

A vitória de Vecna muda drasticamente a natureza do Greyhawk. Em primeiro lugar, o semideus é imediatamente elevado a condição de Deus Maior (consulte o livro *Lendas & Contos* para obter detalhes). Todos os outros deuses são reduzidos em um nível, de modo que Vecna é o único Deus Maior em Greyhawk. Semideuses (exceto Iuz) definham e desaparecem por falta de poder de seus adoradores.

Com sua ascendência, Vecna inaugura um novo reinado de terror sobre Oerth. As forças do mal recebem grandes recompensas e poderes, enquanto os defensores do bem lutam para conter a maré. O Grande Reino se torna uma força ressurgente e começa uma marcha de conquista sobre as terras benignas. A cidade de Greyhawk cai sob o domínio de oligarcas malignos. Os gigantes das Montanhas Clistalinas crescem em força, enquanto os drow abaixo dos picos começam a se expandir para a superfície. O sol escurece e as noites se tornam mais longas. A escuridão, tanto moral quanto física, estica lentamente os dedos sobre a terra.

Neste mundo sombrio, há muita aventura para os personagens jogadores. À medida que o mal cresce, aventureiros valentes se tornam cada vez mais vitais para conter o avanço corrupto. Mais e mais terrores devem ser derrotados, reinos salvos e vilões traiçoeiros desenterrados. Em tal mundo, os personagens jogadores raramente terão tempo para se sentar e relaxar.

Apêndice 1:

Os Artefatos de Vecna

Os artefatos de Vecna - o Olho e a Mão - são partes do corpo do poderoso arque-lich Vecna. Imersos no mal e no poder, o Olho e a Mão continuaram a existir muito depois que o resto de Vecna foi presumivelmente destruído. Como parte de seu corpo, cada um ainda detém uma parte de sua tremenda vontade, a ambição maligna que era poderosa o suficiente para sustentar seu corpo por séculos além de sua própria morte. Essa força de vontade dá ao Olho e à Mão tanto seus poderes quanto seus perigos.

Olho de Vecna

O Olho de Vecna parece não ser nada mais do que uma pequena pedra seca ou coágulo. Ele irradia uma poderosa aura mágica, se isso for verificado. Nenhuma indicação do tipo de magia pode ser discernida. Os poderes do Olho podem ser aprendidos apenas por tentativa e erro, embora revele suas capacidades uma vez que tenha dominado com sucesso seu dono. O Olho é completa e irremediavelmente mau, mas não irradia o mal se isso for verificado.

O Olho de Vecna só pode ser usado depois de ser colocado na órbita ocular vazia de uma criatura humanoide. Quando isso acontece, o Olho pode ser comandado para funcionar. Os poderes devem ser aprendidos adivinhando ou pesquisando se o personagem espera usá-los. Ao mesmo tempo, o Olho começa a exercer sua influência sobre seu dono. Uma vez colocado, o Olho não pode ser removido por meios mágicos.

O grande perigo do Olho é que ele acabará dominando seu dono, primeiro forçando sua vítima a obedecer à vontade do Olho e, finalmente, convencendo a pessoa de que ele é Vecna.

O Olho tem muitos poderes, fragmentos das habilidades uma vez possuídas por Vecna. Estes estão listados abaixo. Esses poderes sob "Habilidades Constantes" são revelados assim que surge qualquer situação em que eles teriam um efeito. O personagem não precisa comandá-los para funcionar. Os outros poderes devem ser descobertos invocando a habilidade.

Habilidades constantes:

- *Visão da Verdade* (como a magia arcana)
- *Sexto Sentido*

Habilidades Invocadas:

- *Clarividência* - à vontade
- *Comando Visual* - 3 vezes por dia
- *Vitrificação* - 3 vezes por dia
- *Dominação*- uma vez por dia
- *Visão* - uma vez por semana

Mão de Vecna

Este artefato já foi a mão esquerda do poderoso arqui-lich Vecna. Como o Olho, dificilmente é imponente ou temível na aparência. Assemelha-se a nada mais do que uma mão preta e seca, mumificada e parecida com uma garra. Ele irradia magia poderosa e não identificável. Não há indicação de bem ou mal - embora, como o Olho, seja completamente mau.

Para ser usada, a mão deve ser colocada no coto do braço esquerdo. Ele se enxerta instantaneamente no lugar e, posteriormente, não pode ser removido por nenhum meio mágico (incluindo magia de desejo). Até os deuses detestam interferir na magia ímpia de Vecna. Uma vez presa, a Mão funciona normalmente, embora permaneça sempre preta e murcha. Tal como acontece com o Olho, os poderes da Mão devem ser descobertos por tentativa e erro. Cada uso corre o risco de dominação. Se isso acontecer, a mão revela seus poderes totais (mas agora está no controle do personagem).

A Mão de Vecna é ainda mais poderosa do que o Olho. Apenas alguns de seus poderes são habilidades constantes. A maioria é ativada por gestos ou pensamentos simples; não são necessários componentes verbais ou materiais. Assim, todos os usos da Mão não têm modificador para a iniciativa.

Em "Habilidades Invocadas", o gesto de Mão necessário é listado com cada poder.

Habilidades constantes:

- Imunidade a projéteis mágicos
- FOR 19 na mão esquerda
- *Toque de Envelhecimento* - causa 2d6 pontos de dano a plantas e criaturas baseadas em plantas

Habilidades Invocadas:

- Apontar o dedo indicador - *luz*, à vontade
- Apontar dois dedos - *padrão hipnótico*, três vezes por dia
- Apontar três dedos - *leque cromático*, cinco vezes por dia
- Apontar quatro dedos- *cone glacial*, 3 vezes por dia
- Apontar cinco dedos - *desintegração*, uma vez por dia
- Toque com um dedo - *inflingir ferimentos leves*, à vontade
- Toque com dois dedos - *inflingir ferimentos graves*, cinco vezes por dia
- Toque com três dedos - *remover medo*, à vontade
- Toque com quatro dedos - *animar os mortos* (apenas toque), três vezes por dia
- Toque com a mão inteira - *morte instantânea*, sem teste de resistência
- Punho fechado - *extinguir todos os incêndios*, normais e mágicos, à vontade
- Palma aberta - *parar o tempo*, uma vez por dia
- Polegar para baixo - *escuridão 4,5m*, à vontade
- Estalar os dedos - *convocar criaturas IV*, três vezes por dia
- Mexer os dedos - *som ilusório*, cinco vezes por dia
- Agitar a mão - *animar objeto*, três vezes por dia

Os Poderes Ressonantes

Um grande segredo do Olho e da Mão é a existência de poderes adicionais quando os dois artefatos são reunidos. Muito pouco se sabe sobre isso porque quase nunca aconteceu, não mais do que duas vezes em toda a história dos dois artefatos. Dessas instâncias, poucos registros permanecem. (Trate isso como uma pergunta exigente com recursos inexistentes se a pergunta for feita a um sábio.)

Quando o mesmo personagem tem o Olho e a Mão no lugar, os seguintes poderes são ganhos:

Habilidades constantes:

- *Detectar Magia*
- *Compreender Idiomas*
- *Indetecção*
- *Proteção ao bem*
- 70% de proteção mágica

Habilidades Invocadas:

- *PES*, à vontade
- *Controle de temperatura 3m* (apenas frio), três vezes por dia

Dominação

Usar o Olho ou a Mão não é sem grande risco. A energia feroz que alimenta os artefatos é forte o suficiente para forçar o possuidor a agir contra sua vontade. O artefato primeiro domina o personagem e, eventualmente, impõe sua própria personalidade completamente sobre a de seu dono.

Cada vez que um dos poderes invocados de qualquer artefato é usado, o personagem deve fazer um teste de resistência bem-sucedido vs. magia (com uma penalidade de -2, -6 se ambos os artefatos estiverem possuídos) para resistir à dominação.

Mesmo elfos e meio-elfos estão sujeitos a este ataque - suas habilidades normais de resistir a magia não lhes fazem bem neste caso.

Se a dominação for bem-sucedida, o artefato assume o controle do personagem do jogador. Os artefatos são maus e fazem tudo o que podem para promover a causa do mal e do auto-engrandecimento, especialmente às custas dos outros. Enquanto estiver no comando, o artefato tem pleno conhecimento e controle sobre todas as habilidades normais do personagem. Ele, é claro, tem controle total sobre seus próprios poderes.

Os artefatos têm os seguintes objetivos:

- Adquirir mais poder mágico - o Olho e a Mão desejam magias e dispositivos mágicos, mesmo que sejam inúteis para o personagem. Os direitos dos proprietários anteriores não são importantes.
- Adquirir poder temporal - um personagem dominado procurará estabelecer seu próprio império. Isso provavelmente começará pequeno, mas nenhuma ação é hedionda demais para alcançar esse objetivo.
- Vingança de Kas - se algo de Kas (ex-tenente de Vecna) for conhecido ou existir, os artefatos procuram encontrá-lo e destruí-lo. Isso inclui todo e qualquer descendente de Kas e a *espada de Kas*, naturalmente.
- O Retorno de Vecna - os artefatos sabem que Vecna vive (de alguma forma) e pode ser restaurado. Eles forçam seu (s) proprietário(s) a começar a reunir os materiais e magias necessárias para trazer Vecna de volta a Greyhawk.
- Destruição do bem - se nada mais restar, os artefatos tentam causar qualquer dano possível, de preferência onde quer que o golpe à fé e à amizade seja mais sentido.

Dentro dessas diretrizes, o personagem dominado funciona da forma mais sutil possível. É até possível que o personagem desconheça a dominação (ou seja, os artefatos podem não tomar seu controle imediatamente). A dominação dura até que o personagem possa quebrá-la com sucesso, de acordo com as diretrizes da magia.

Cada vez que o personagem se liberta do artefato, ele é enfraquecido pelo esforço. Sua Sabedoria diminui em 2 pontos ao superar o efeito de dominação. Essa perda não pode ser restaurada por nenhum meio que não seja a intervenção divina e, como em todas as coisas associadas a Vecna, até os deuses detestam interferir. Uma vez que a Sabedoria de um personagem é reduzida a 3, o artefato exerce controle completo sobre o personagem; escapar não é mais possível. Embora a mente do personagem seja reduzida à de um filhote, o artefato dota sua vítima com uma Sabedoria de 15.

Junto com a Sabedoria vem uma mudança na personalidade do personagem. Os hábitos, atitudes e até maneirismos da vítima mudam para se aproximar dos do antigo arqui-lich, Vecna. O personagem dominado se envolve em intensa pesquisa acadêmica, evita a luz solar (embora isso não tenha efeito adverso), inventa e põe em movimento as crueldades mais arcanas em nome da ciência mágica e procura ativamente e destrói qualquer ameaça potencial ou competição ao seu próprio poder. O personagem nega que seja alguém além de Vecna, embora os artefatos continuem em seus esforços para restaurar seu verdadeiro mestre.

Destruindo os Artefatos

O Olho e a Mão de Vecna são itens que existem há milhares de anos ou até mais. Claramente, livrar-se desses dispositivos não é uma tarefa simples. Isso exigirá esforços de proporções heróicas por parte dos personagens jogadores.

Nenhum método único para destruir os artefatos é fornecido aqui. Mesmo que essa aventura ocorra no cenário da campanha MUNDO DE GREYHAWK ®, artefatos são coisas pessoais. Destruir um artefato deve ser mais difícil do que seus personagens atuais podem realizar. Faça-os gastar dinheiro e tempo aprendendo o método secreto necessário. Faça-os viajar para longe de suas

terras normais. Coloque para eles uma ou mais tarefas aparentemente impossíveis - impossíveis por sua dificuldade ou simplesmente porque são completamente ilógicas. Em suma, divirta-se muito.

Vários métodos sugeridos para destruir o Olho e a Mão são dados abaixo. Cada um claramente leva a uma aventura que você terá que expandir.

• O Olho só pode ser destruído no coração do Mar de Poeira, onde deve ser assado nas chamas escaldantes do dragão vermelho mais antigo de toda Oerth.

• A Mão deve ser levada ao coração do plano Material Positivo por alguém que nunca experimentou o medo. Lá, deve ser esmagado à mão em pó.

• Ambos os artefatos podem ser destruídos se forem quebrados na Forja Dourada no Coração do Sol.

• O Olho deve ser envolto em vidro vulcânico dos fornos infernais e depois quebrado contra a esfera de cristal que envolve todo o espaço Greyhawk (consulte o conjunto de caixas SPELLJAMMER™ para obter detalhes).

• A Mão deve ser fixada de bom grado na pessoa mais pura de toda a Cidade de Greyhawk.

• A Mão deve ser dada à pessoa mais vil e corrupta de toda a Greyhawk. Embora ele se beneficie muito com isso, depois de um tempo ele o drenará de todo o seu poder.

Claro, você pode achar essas sugestões muito simples para seus personagens de jogador. Nesse caso (ou se você simplesmente tem uma ideia melhor), você certamente é bem-vindo para criar uma aventura inteiramente por conta própria. Isso garantirá que sua campanha seja como nenhuma outra.

Espada de Kas

O artefato significativo restante na história de Vecna é a *espada de Kas* forjada pelo próprio Vecna, esta espada é uma arma poderosa, embora possa não ser tudo o que os personagens esperam.

A espada é uma arma enorme, moldada ao longo das linhas de uma espada de duas mãos. A lâmina tem 1,8 metros de comprimento, enquanto o punho adiciona mais 60 cm ao comprimento total. Qualquer espada normal feita para tais proporções seria praticamente incontrolável por um humano, mas os dons mágicos da *espada de Kas* permitem que ela seja manuseada por qualquer guerreiro com graça e facilidade, embora com as duas mãos.

A lâmina está no estilo chama ou água, a borda da lâmina ondulada com ondulações iridescentes. Uma veia de ouro magicamente endurecido forma a espinha central. O punho é envolto em couro vermelho, salpicado de ouro. As guardas são feitos de pedaços polidos de chifre de unicórnio. O punho é um rosto carrancudo e barbudo, projetado para formar uma pequena cesta na parte inferior do punho.

A espada irradia magia, embora o tipo de magia mude cada vez que a espada é verificada. Não irradia o bem ou o mal, embora a espada seja completamente má.

De certa forma, *a espada de Kas* é bem diferente de outros artefatos. Muito parecido com uma espada inteligente padrão, a *espada de Kas* se comunica telepaticamente com seu dono. Além de um desejo comprometido de destruir Vecna e seus artefatos, a *espada de Kas* não exibe personalidade. Ele revela alguns (mas não todos) de seus poderes.

A *espada de Kas* foi forjada durante o auge do poder de Vecna na não-vida. Vendo que seu império estava crescendo demais, Lorde Vecna escolheu um de seus fiéis, Kas, para servir como sua mão direita. Para marcar o símbolo dr Kas, o Sussurrado forjou uma espada e a encheu de poder.

Eventualmente, Kas se cansou de seu papel como subalterno. Seu orgulho e arrogância cresceram até que ele acreditou que poderia governar no lugar de Lorde Vecna. Impelido por sua espada (como uma coisa de Vecna, continha uma pequena parte de suas ambições), Kas liderou um ataque ao Trono Aranha. Só então Kas descobriu que Vecna havia construído salvaguardas na poderosa arma. Projetada por sua própria mão, a espada era impotente contra Vecna, seu criador.

Embora Kas tenha sido de alguma forma capaz de destruir o corpo de Vecna na batalha, o guerreiro também foi aniquilado. Apenas a *espada de Kas* e o Olho e a Mão permaneceram. No entanto, na morte, Kas transmitiu sua raiva e ódio de Vecna à espada - sua contribuição para a personalidade do artefato.

Desde então, a espada tem ressurgido em toda a Flanaess. Cada vez que seu portador ganhou grande poder como guerreiro, ele ficou obcecado em encontrar os artefatos de Vecna. Depois de atingir os picos mais altos de sua carreira, o guerreiro parte em uma missão em busca de Vecna, apenas para desaparecer para sempre.

A *espada de Kas* pode ser usada por qualquer um da classe guerreira. No entanto, as magias nela são tão poderosas que, quando tocada pela primeira vez, causa 2d20 pontos de dano. Depois disso, a espada pode ser manuseada livremente por esse personagem. Embora maligna, a *espada de Kas* não faz distinção de acordo com a tendência - todos os guerreiros que lidam com isso acabam mudando de um grau ou outro.

Se o personagem não for morto por contato inicial com a espada, ele continua sendo seu único possuidor até que seja morto ou a entregue livremente a outra pessoa. A *espada de Kas* não é uma arma inconstante, pois funciona para qualquer um que a empunhe. No entanto, é improvável que os personagens a entreguem, já que um dos malefícios da arma é que ela faz seu proprietário possessivo, forçando a mesma lealdade que dá.

O outro grande problema com a espada é seu ódio por Vecna. Normalmente, essa animosidade fica adormecida até que o dono fique obsessivo contra Vecna de alguma forma. Essa emoção desencadeia uma reação na espada.

Lentamente, começa a alimentar esse ódio com sugestões e urgências secretas. Usando seus poderes, a espada tenta levar o personagem até Vecna (ou seus artefatos) para que a destruição final do Sussurrado possa ser realizada.

Infelizmente para seu possuidor, a *espada de Kas* não pode usar seus poderes contra Vecna ou os artefatos. Mesmo que tenha levado bravos guerreiros ao objetivo mais de uma vez (apenas para vê-los destruídos), a espada não tem conhecimento de suas próprias limitações.

A *espada de Kas* tem poderes constantes e invocados. Ambos os conjuntos de poderes estão em vigor apenas enquanto a espada está em punho. A espada nunca revela a existência das habilidades constantes. Com exceção do poder Defensor (que deve ser descoberto por tentativa e erro), as habilidades constantes entram em vigor automaticamente sempre que a situação surgir. Das habilidades invocadas, esses poderes marcados com um comercial (&) são revelados ao dono da espada assim que ele segura a espada. Esses poderes não marcados devem ser aprendidos por tentativa e erro ou são chamados quando a espada acha apropriado.

Habilidades constantes:

- +6 Defensor (de acordo com a *espada +4 defensora* no *LdMe*)
- Dano dobrado a criaturas dos planos externos enquanto estão no plano Material Primordial
- Imune a magias de *medo*
- Imune a projéteis mágicos
- Imune a magias de *enfeitiçar* e *imobilizar*
- Remove efeito de água benta em um raio de 9 metros
- *Sexto Sentido*

Habilidades Invocadas:

- & *Escudo arcano*, 3 vezes por dia
- & Força do Gigante do Fogo (-4 de bônus para TAC0, +10 de bônus para dano), dura 1 turno, 3 vezes por dia
- Paralisar por toque (-4 de penalidade no teste de resistência), 3 vezes por dia
- *Mudança de Plano*, uma vez por dia

As Desvantagens

Como observado acima, a *espada de Kas* tem várias limitações em seus poderes. Ele perde temporariamente todos os poderes quando está a 18 metros de Vecna ou de um dos artefatos de Vecna. Nem seus poderes funcionam para proteger contra ataques de Vecna em qualquer alcance. O personagem não é imune aos projéteis mágicos de Vecna, a espada não fornece suas habilidades de Defensor contra seus ataques; não fornece aviso através de *sexto sentido* quando o Sussurrado ataca, etc.

A espada também procura controlar seu dono, forçando a pessoa a procurar e destruir Vecna ou qualquer coisa relacionada a ele, até que isso se transforme em uma obsessão violenta. Neste caso, é a ruína do Culto de Vecna. Este controle é tratado como o de outras armas inteligentes, exceto que 1D10 é adicionado ao valor de personalidade da espada cada vez que um teste é feito. A *espada de Kas* tem uma Inteligência igual a 19 e um Ego igual a 20. Uma vez que a espada assume o controle de um personagem, a posse não pode ser quebrada por nenhum meio além de um desejo.

Um problema mais imediato para o possuidor da espada é sua demanda insaciável por sangue. A *espada de Kas* se revela em violência e destruição. Se não for saciada com sangue fresco todos os dias, a espada imediatamente tenta assumir o controle de seu mestre. Se for bem-sucedido, força o personagem a matar algo - o que quer que esteja disponível, até mesmo outros personagens. Se o personagem vencer a luta pela personalidade, ele pode manter a espada sob controle durante o dia.

Como todos os artefatos, a espada lentamente corrompe e influencia seu proprietário. Embora a *espada de Kas* não mude diretamente um personagem para uma tendência má, gradualmente faz com que ele se torne possessivo e ganancioso. Como resultado, as ações do personagem podem indicar uma mudança de tendência.

O personagem não desistirá voluntariamente da espada por nenhum motivo. As tentativas de outros de tocar na arma são vistas com suspeita hostil e podem até resultar em violência. Eventualmente, o personagem fica paranóico de que todos estão atrás da *espada de Kas*. Essa obsessão se torna tal que o personagem acha impossível cooperar com qualquer pessoa, mesmo velhos companheiros. Ou ele deve viver uma existência amaldiçoada e solitária ou a espada deve ser separada dele.

Destruindo a Espada

Pelas mesmas razões listadas no Olho e Mão de Vecna, nenhum método único e específico é dado para destruir a *espada de Kas*. O Mestre pode usar um dos métodos aqui ou criar um mais apropriado para sua campanha. Seja qual for o método, deve ser heroicamente difícil, uma aventura a ser lembrada.

- A *espada de Kas* deve ser lançada sobre a Cachoeira da Lua para se estilhaçar nas rochas abaixo.
- A *espada de Kas* é destruída quando Vecna é morto.
- A espada deve ser martelada em um arado com o bastão de St. Cuthbert.
- A memória de Kas deve ser apagada das mentes de Oerth. Quando isso acontece, a espada simplesmente deixa de existir.

As ideias aqui são apenas sugestões. O Mestre é bem-vindo para criar qualquer outro método de destruição que desejar. Isso dará à sua campanha um caráter único, afastando seu mundo de todos os outros.

Apêndice II:

Vecna como Semideus

Relativamente novo nas fileiras das divindades, Vecna raramente é reconhecido como um semideus por qualquer um, exceto seus adoradores. Conhecido como o "Lorde Sussurrado, Mutilado, Mestre dos Segredos", Vecna tem um culto pequeno, mas cada vez mais ativo, nas terras das Flanaess. Vecna é um deus patrono dos segredos obscuros, especialmente aqueles de natureza mágica. Ainda assim, para a maioria dos mortais, Vecna é identificado como um arqui-lich, embora ele tenha transcendido esse honorífico insignificante há muito tempo.

Embora outros deuses possam achar a falta de reconhecimento desagradável, a condição, até agora, se adequou às necessidades de Vecna e corresponde à sua natureza secreta. Ele goza da posição de intruso entre os grandes poderes dos planos externos. Suas atenções são desviadas para outro lugar e ele pode continuar seus planos e esquemas sem ser perturbado.

Anteriormente um lich, Vecna manteve a aparência horrível desses monstros. Seu corpo está mumificado com manchas de podridão seca aparecendo através dos farrapos que ele usa para se vestir. Seu braço esquerdo termina em um toco em ruínas. O rosto de Vecna está coberto por um lenço de seda, velando suas feições por baixo.

Notas de Interpretação

Vecna prefere agir indiretamente nos assuntos dos homens, guiando e orientando seus seguidores para objetivos que só ele entende. Alimentado por traição e engano, o Sussurrado não tem compaixão pelos mortais, nem mesmo por seus próprios adoradores. Aqueles que o seguem devem se comprometer a ser peões absolutos de seus esquemas. Os seguidores que o servem bem são recompensados com conhecimento, geralmente segredos comprometedores que outros prefeririam manter ocultos. Aqueles que irritam Vecna frequentemente se veem traídos e chantageados, seus pecados mais sombrios repentinamente revelados àqueles que podem lhes causar mais danos.

Estatísticas: Tend LM; TendP qualquer má; AdC segredos & magia; SI olho na mão

Consulte o livro AD&D® 2nd Edição *Lendas & Contos* para obter uma explicação sobre o formato e as abreviações usadas aqui.

Habilidades Divinas Padrão: Como um semideus, Vecna tem automaticamente os seguintes poderes. Esses poderes não se aplicam à sua manifestação.

Comunicação: Vecna pode falar com seus seguidores (ou outros) em outro plano apenas através de sua manifestação.

Compreender Idiomas: O semideus fala e entende todos os idiomas.

Habilidades Concedidas: Vecna pode conceder a seus clérigos (ou, em circunstâncias especiais, a qualquer adorador) qualquer magia ou poder até o 5º círculo.

Imortalidade: Se destruído, Vecna se regenera em 1D100 dias.

Iniciativa: Vecna ganha automaticamente a iniciativa ao lutar contra mortais.

Uso de Magia: Vecna pode usar qualquer magia (mago ou clérigo) à vontade.

Proteção à Magia: Vecna é 70% resistente à magia mortal, 40% resistente à dos semideuses e apenas 20% resistente à dos deuses de maior estatura.

Múltiplas Tarefas: Vecna pode realizar quaisquer duas ações ao mesmo tempo sem penalidades.

Viagem Planar: Vecna pode se mover de plano para plano apenas por magias ou dispositivos mágicos.

Testes de Resistência: Vecna tem um valor de 4 em todas as categorias.

Habilidade de Sentir: Vecna sabe o que está acontecendo a 1,6 quilômetros de si mesmo ou de qualquer adorador.

Teleporte: Vecna pode se teleportar para qualquer ponto do mesmo plano à vontade e de modo exato.

Manifestação de Vecna

(Mago de 20º Nível)

A manifestação de Vecna assume a forma de um homem de meia-idade marcado por alguma deficiência incapacitante, geralmente uma perna faltando. Ele não carrega nenhuma arma além de uma simples muleta de madeira. Ele conjura magias como um mago de 20º nível. Embora mortal na forma, a manifestação retém muitas das propriedades da encarnação anterior de Vecna como um arqui-lich.

For 14	Des 14	Con 18
Int 20	Sab 18	Car 13
MV 9	Tam M(1,67m)	PM 45%
CA 0	DV 18	pv 116
#At 1	TAC0 10	Dano 1D10

Se Vecna recuperou seu Olho e Mão, essas estatísticas para sua manifestação se tornam For 19, Des 17, MV 12, PM 70%, DV 20, pv 124

Ataque/Defesa Especial: A manifestação de Vecna pode utilizar todos os poderes de um lich normal à vontade. Ele pode gerar uma aura de *medo*, fazendo com que criaturas de 5 DV (ou níveis) façam um teste de resistência bem-sucedido vs. magia ou fujam por 5d20 rodadas. Seu toque pode esfriar, causando 1D10 pontos de dano e paralisia até ser dissipado. Ele pode ser atingido apenas por armas mágicas +1 ou melhores.

Além de sua proteção mágica, a manifestação de Vecna é imune a magias de *enfeitiçar*, *sono*, *enfraquecimento* , *transformação*, *frio* , *eletricidade*, *insanidade* e

morte. A manifestação não pode ser transformada. Como mago, ele pode conjurar magias como se fosse de 20º nível (incluindo a restrição de magias por nível), mas ele não precisa de livros de magias ou componentes materiais. A manifestação de Vecna tem acesso a todos as magias de todas as escolas.

Finalmente, a manifestação (de acordo com o papel de Vecna como mestre dos segredos) pode descobrir qualquer segredo pessoal que um personagem possa ter. Ele muitas vezes usa esse poder para manter os adoradores na linha e chantagear figuras poderosas.

Os Deveres do Sacerdócio

Os clérigos de Vecna são raros, principalmente devido aos rigorosos requisitos necessários para se qualificar. No entanto, os clérigos têm um grande grau de liberdade em suas atividades. Seu dever mais importante é recuperar o Olho e a Mão de Vecna, para que possam ser devolvidos ao seu deus. Além disso, espera-se que os clérigos coletem e estudem itens mágicos estranhos, destruam ou enfraqueçam qualquer ameaça a Vecna e restaurem seu império para o dia em que ele retornar. Duas vezes por ano, eles devem sacrificar grandes quantidades de itens mágicos para Vecna.

Requisitos: AB deve ser mago/clérigo de classe dupla ou multiclasse; Tend LM, AP adaga, dardos, maça, cajado; AR; EP combate, adivinhação, elemental, necromântico, proteção, invocação; PE 1) comandar mortos-vivos (usando tabela de expulsão); 5º) *lendas e histórias* uma vez por dia; EMV nenhum

O Culto de Vecna

Embora o número de adoradores de Vecna seja pequeno e suas atividades secretas, o Culto de Vecna é uma força potencialmente poderosa. Até agora, o culto foi controlado pelo Culto Rejeitado de Iuz, mais ativo, mas esse grupo sofreu uma série de contratempos recentes.

Esses eventos, juntamente com a recente aparição de Vecna/Halmadar (que não é a manifestação de Vecna), deram a Vecna e seus cultistas a oportunidade de atacar. Agora eles estão prontos para aumentar seu poder, e o de seu deus, de uma maneira importante.

O culto é rigidamente organizado em uma hierarquia do mal. Cada cultista tem uma posição e papel específicos, com base em suas habilidades e importância. Ostensivamente, aqueles de posição inferior devem se submeter em todos os assuntos a qualquer pessoa de maior posição; o verdadeiro assunto é um pouco diferente, pois o Culto de Vecna é muito lícito e mau em perspectiva. Assim, todos os membros procuram encontrar alguma vantagem sobre seus superiores - ao mesmo tempo em que mantêm seus subordinados na linha. Segredos e chantagens são comuns dentro do culto.

Cada hierarquia do culto é identificada com uma parte específica do corpo. Algumas posições são únicas, seja para um único clérigo, personagem ou monstro. Algumas posições estão abertas apenas para clérigos, enquanto outras estão disponíveis para qualquer classe de personagem.

A Voz de Vecna

Esta é a posição mais alta da hierarquia, além do próprio Vecna. Há apenas um que pode alegar ser a Voz, e essa é a manifestação de Vecna.

Coração de Vecna

Sua Excelência Enigmática, Sublime Senhora do Sussurrado, o Coração de Vecna é a alta sacerdotisa do culto. Por meio dela, os comandos do Sussurrado são transmitidos aos fiéis. O atual Coração de Vecna é Diraq Malcinex de Ket (veja o Apêndice de PdMs). O Coração sempre usa um manto vermelho-sangue sem adornos.

Olho e Mão

Essas duas criaturas (veja o Apêndice Novos Monstros) são os tenentes do Coração de Vecna. Eles também podem ser comandados diretamente pela Voz de Vecna. O Olho e a Mão são criaturas únicas - apenas um de cada existe a qualquer momento. Se um for morto, outro pode ser criado para tomar seu lugar.

Os Pensamentos de Vecna

Depois do Coração vêm os Pensamentos de Vecna. Os Pensamentos de Vecna lideram os Órgãos, o nome das congregações de adoradores. Como o culto é pequeno, raramente há mais de um Órgão em uma cidade ou área. Os Pensamentos usam vestes estampadas com um padrão de relâmpagos, significando o poder devastador do pensamento.

Dentro do Órgão, há vários clérigos, mas apenas um Pensamento. Tradicionalmente, o clérigo de nível mais alto do Órgão é o Pensamento de Vecna. Todos os clérigos menores são subservientes a ele. Os seguidores não contestam a posição do Pensamento, mas, como são maus, sabe-se que clérigos menores chantageiam seus superiores, particularmente com a ameaça de exposição. Este é um negócio perigoso, já que o Pensamento de Vecna pode simplesmente aniquilar o desafiante.

As Memórias de Vecna

Os clérigos menores de um determinado Órgão são conhecidos como Memórias de Vecna, pois é por meio deles que a existência cotidiana do culto é assegurada. Assim, eles garantem que seu nome nunca será esquecido. O número de Memórias sob um Pensamento depende do tamanho e da importância desse Órgão. No entanto, há apenas um clérigo menor de 5º nível ou maior em um determinado Órgão. As Memórias usam roupões decorados com desenhos abstratos.

Embora as Memórias estejam, pela lei do culto, vinculadas em obediência ao Pensamento, elas estão sempre procurando maneiras de promover seu próprio poder. Engano, traição, chantagem e assassinato são todas práticas que os clérigos usam uns contra os outros. Para

sobreviver, os clérigos bem-sucedidos usam seus poderes para reunir segredos, agir como espiões para seus superiores e lidar impiedosamente com seus inimigos.

Embora essas atividades façam com que o sacerdócio no culto pareça assassinamente curto, a natureza legal do culto exige que quaisquer atos malignos sejam feitos de forma sutil. Uma vez que tais maquinações são expostas, o perpetrador é, na melhor das hipóteses, desonrado e mais frequentemente eliminado por um tribunal administrativo. De fato, a ameaça de exposição aos tribunais clericais é usada pelos superiores para manter os clérigos menores na linha.

Os Dentes de Vecna

Dos membros seculares do culto, nenhum tem posição mais alta do que os magos e magos especialistas. Esses seguidores são conhecidos como Dentes de Vecna, por sua mordida temível - as magias que carregam. Normalmente atingindo níveis mais altos em magia do que o sacerdócio de classe dupla, os magos são ainda considerados inferiores. Falta-lhes o compromisso total do Coração, Pensamentos e Memórias. Eles são chamados para criar quaisquer dispositivos e magias especiais que possam ser necessários para o culto.

Os Dedos de Vecna

Como o Mestre dos Segredos, o segundo grupo mais importante de seculares de Vecna são os ladrões, conhecidos como Dedos de Vecna. Os ladrões são responsáveis por realizar muitas das missões especiais do culto. Eles são responsáveis por reunir muitos dos segredos que o culto usa para chantagear seus membros. Eles também fazem pagamentos a guardas corruptos e aterrorizam cidadãos honestos. Quando em uma missão para o culto, os ladrões tingem os dedos de vermelho, para que a vítima saiba quem os enviou.

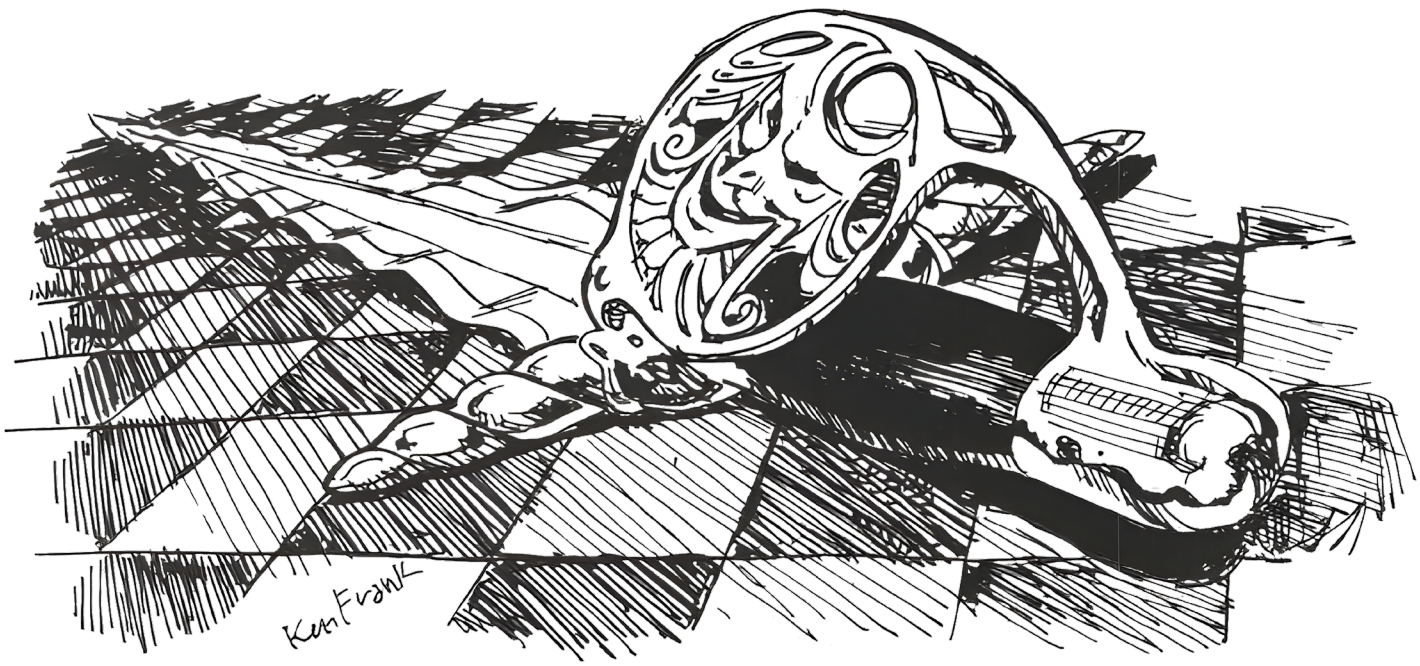
O Sangue de Vecna

O terceiro grupo de leigos são os guerreiros. Esses personagens são o Sangue de Vecna. A maioria é altamente dedicada à causa do culto, pronta para morrer se for necessário. Suas mortes, eles estão certos, apressarão a vinda de Vecna. Quando esse dia chegar, os fiéis de seu culto serão recompensados com domínio sobre todos os não-crentes.

Como os Dedos, o Sangue de Vecna se marca quando está em missões para o culto. No caso deles, eles espalham tinta vermelha em seus rostos, um símbolo de sua disposição de morrer pelo culto.

A Prole de Vecna

O menor dos cultistas são as pessoas comuns, aqueles cidadãos e camponeses maus e corruptos que se juntaram na esperança de compartilhar a glória vindoura. Embora carente de habilidades especiais, a adulação dessas pessoas é necessária para que Vecna ganhe poder. Visto como seus filhos indefesos, essas pessoas comuns devem ser protegidas de todos os danos - a menos que Vecna ordene o contrário. De muitas maneiras, eles estão isolados e protegidos das más práticas do sacerdócio, uma vez que não há crime maior do que atacar até mesmo a menor parte do poder do Senhor Vecna.



O Olho

CLIMA /TERRENO:	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Único
ORGANIZAÇÃO:	Solitário/culto
PERÍODO DE ATIV.:	Qualquer
INTELIGÊNCIA:	Excepcional
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Leal e Mal
QTDE/ENCONTRO:	1
CAT. DE ARMADURA:	2
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	12
TAC0:	9
Nº DE ATAQUES:	2
DANO/ATAQUE:	1-10 (arma)/olhar
ATAQUE ESPECIAL:	Olhar
DEFESAS ESPECIAIS:	imune a surpresa, -1 na iniciativa
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M (1,7 m de altura)
MORAL:	Campeão(15)
VALOR EM XP:	6.000

O Olho é um dos principais tenentes do Culto de Vecna. Embora apenas uma tenha sido vista, é impossível ter certeza de que existe apenas uma dessas criaturas. O Olho é uma criação de Vecna e, portanto, é inteiramente possível que mais de um exista.

O Olho tem dois metros de altura. Uma vez que era humano, mas para se tornar o Olho, foi transformado. Sua cabeça foi substituída por um globo ocular gigante. Seu corpo é esbelto e se move com uma graça rápida e leve. O Olho normalmente se veste com longas vestes verdes, aparadas com vermelho. Olhos, bordados em fio dourado, decoram as bainhas. Em público, cobre suas vestes com um manto cinza e sua cabeça é escondida por um capuz profundo.

Combate: O objetivo principal do Olho não é lutar, mas obter informações. Não é, no entanto, sem capacidade de combate. O Olho normalmente luta com uma espada de duas mãos. Também mantém dois adagas escondidas, um amarrado, com o punho para baixo, em cada braço. Em situações em que não pode usar a espada, ela cruza os braços e, em seguida, saca as duas adagas para lutar com as duas mãos. É rápido como um relâmpago (19 Destreza) e surpreendentemente gracioso.

O Olho tem vários poderes derivados de sua transformação. O menor deles é que não pode ser surpreendido, enquanto estiver acordado. Ele ganha um bônus de -1 em todas as rolagens de iniciativa, de uma forma limitada de clarividência.

É o poder do olhar do Olho que é mais temível. O Olho não come mais no sentido normal, mas se alimenta das almas dos outros atraídos por seu olhar. A cada rodada, o Olho pode usar seu ataque de olhar em um alvo. A menos que tenha sido dito anteriormente que está evitando o olhar do Olho, a vítima deve fazer uma salvaguarda contra a morte. Aqueles que têm sucesso não sofrem nenhum efeito negativo nessa rodada; aqueles que falham são reivindicados pelo Olho. Sua força vital é atraída para o Olho e mantida lá. (Isso é visto pelos outros como uma forma fantasmagórica sendo sugada para o Olho.) O corpo da vítima cai inerte. O Olho não pode consumir sua presa metafísica até que o corpo seja destruído, mas uma vez feito isso, a força vital aprisionada é devorada e nunca pode ser recuperada por qualquer meio que não seja o poder divino.

Se o Olho for morto, as forças vitais que ele prendeu, mas não devorou, retornam instantaneamente aos seus corpos adequados. O Olho pode liberar voluntariamente quaisquer forças vitais não devoradas. Como efeito colateral, o Olho ganha acesso a todas as memórias daqueles que prende.

Habitat/Sociedade: O Olho é uma criação dos clérigos-magos do Culto de Vecna, possivelmente por intercessão do próprio Vecna. O processo de criação do Olho é desconhecido para todos, exceto para os membros de mais alto escalão do culto, mas envolve desejo e outras magias de alto nível. Como o processo é difícil, demorado e perigoso, acredita-se que haja apenas um Olho de cada vez.

Seja qual for o processo, ele tira o Olho de toda a humanidade. O Olho não sente laços emocionais ou virtudes nobres, e exibe vários maneirismos peculiares. A precognição limitada faz com que o Olho termine as frases dos outros antes que tenham a chance de dizê-las. O Olho se cerca de espelhos e é fascinado por reflexos. Sadicamente cruel, o Olho expurga sua própria dor e frustrações em vítimas indefesas.

De acordo com os clérigos do culto, o propósito do Olho é ser os sentidos de Vecna no plano Material Primordial. O Olho tem uma precognição limitada (conforme descrito na seção de combate) que está constantemente em vigor. Ele pode usar *clarividência*, *detectar magia* e *encontrar armadilhas* à vontade. O Olho detecta automaticamente todas as ilusões.

O objetivo principal do Olho é como rastreador psíquico para os clérigos de Vecna. Uma vez que o Olho tenha visto um ser inteligente - diretamente ou através de vidência - ele pode sentir a aura dessa criatura a grandes distâncias. O alcance depende das habilidades do personagem do jogador. Aqueles sem habilidade de conjuração podem ser detectados apenas dentro de um raio de 1,6 km. Aqueles com qualquer habilidade de conjuração são detectáveis em um raio em km igual ao seu nível de magia duplicados. Assim, um mago de 12º nível (que é capaz de conjurar magias até o 6º nível) é detectável dentro de um raio de 12 quilômetros.

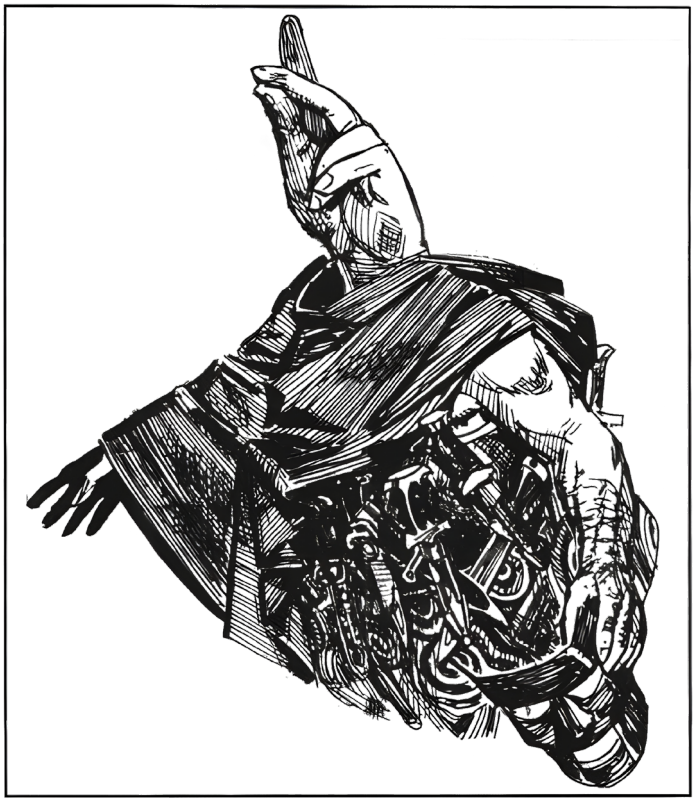
A habilidade de rastreamento do Olho não é infalível. Grandes concentrações de energia mágica podem proteger a aura de um alvo. Artefatos, estoques de itens mágicos ou mesmo áreas com alta preponderância de conjuradores têm esse efeito. Por exemplo, basta entrar na Guilda da Magia para bloquear o sentido de rastreamento do Olho. Em casos duvidosos, o Olho deve fazer um teste de resistência bem-sucedido vs. magia para reter o "cheiro".

O Olho é capaz de se comunicar telepaticamente com quem quiser.

Ecologia: O Olho é apenas uma parte do Culto de Vecna. Por causa de suas propriedades peculiares e criação especializada, é considerado com admiração pela base. Não é um clérigo ou parte desse sacerdócio, mas sim uma ferramenta que eles criaram. É totalmente leal aos sumos clérigos do culto e receberá comandos apenas deles.

A Mão

CLIMA /TERRENO:	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Único
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PERÍODO DE ATIV.:	Qualquer
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Leal e Mal
QTDE/ENCONTRO:	1
CAT. DE ARMADURA:	0
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	13
TAC0:	7
Nº DE ATAQUES:	3
DANO/ATAQUE:	1-8 (x2; arma)+7/1-10+7
ATAQUE ESPECIAL:	Drenar força
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M (1,65 m de altura)
MORAL:	Campeão(15-16)
VALOR EM XP:	7.000



A Mão é o segundo do culto dos dois tenentes de Vecna, sendo o outro o Olho. Como o Olho, a Mão é um ser criado, um humano modificado por feitiços poderosos para se tornar o que é hoje. Apenas um já foi identificado e, dada a dificuldade de criar a Mão, é provável que exista apenas um.

A Mão é um humanoide agachado e musculoso, quase anão em tamanho e forma. Como parte da transformação, a Mão não tem mais uma cabeça. Em vez disso, uma mão gigante brota de seu pescoço. Não há indicações de boca ou órgãos sensoriais, mas a Mão não parece prejudicada pela falta destes. Os vestes da Mão é um kilt plissado, decorado com redemoinhos coloridos e listras irregulares. Um cinto de couro grosso, enfeitado com adagas, é seu único outro traje. Em público, veste um manto verde-azulado com um grande capuz. Ele segura uma máscara de couro em relevo para esconder seu "rosto".

Combate: A Mão foi destinada a lutar, para ser o músculo do Culto de Vecna. É adequado para a tarefa. A Mão tem 19 de Força (+3 para jogadas de ataque e +7 para dano). Ele luta com armas em suas duas mãos normais e esmaga com o terceiro e estranho apêndice.

A Mão normalmente começa uma batalha jogando adagas (1d4 + 7 pontos de dano), duas por turno. Carrega 12 adagas no cinto. Pouco antes de se fechar para uma luta corpo a corpo, ele puxa as duas espadas carregadas nas costas. Ele pode lutar com ambas sem penalidade. A terceira mão é usada para agarrar e esmagar o oponente, causando 1D10 + 7 pontos de dano com um ataque bem-sucedido (e segurando para espremer o mesmo dano a cada rodada após um ataque bem-sucedido).

É por este terceiro ataque que a Mão se alimenta. Sem boca, encontra alimento extraindo a força de outras coisas, vivas e não vivas. Agarrado em sua terceira mão, o aço se torna frágil como vidro até que finalmente se desfaz em pó. As criaturas vivas perdem 1D6 pontos de Força a cada rodada em que são mantidas. A Mão pode manter seu aperto de rodada a rodada, causando dano e drenando Força. Personagens mantidos podem se libertar ao fazer um teste de Força bem-sucedido. Se um personagem for drenado para o Força ou menos, ele morre. A Força Perdida é recuperada à taxa de um ponto por dia.

Habitat/Sociedade: A Mão foi criada, por meio de magias, pelos clérigos-magos de Vecna. O processo é incrivelmente complexo e tortuosamente doloroso - de fato, tanto que retira a essência da humanidade de seu sujeito. O que resta é uma coisa pouco inteligente e bestial. Incapaz de falar, a Mão só pode expressar sua raiva por meio de gestos mudos. Como o Olho, a Mão é marcada por comportamentos estranhos. A submissão bajuladora, acariciando suavemente uma mão amigável, de repente se torna raiva histérica, enquanto ele se arremessa cegamente contra as paredes. Mesmo quando calma, a Mão nunca fica parada, tremendo e se contorcendo incontrolavelmente.

Como não tem boca e ouvidos, os clérigos se comunicam com a Mão por telepatia. Embora não tenha órgãos sensoriais, a Mão é dotada de sentidos mágicos iguais ou ligeiramente melhores do que os de uma pessoa normal. A Mão é imune à escuridão, cegueira, surdez e outros ataques que afetariam os órgãos sensoriais de uma criatura normal. Uma magia de *dissipar magia* o torna cego por uma rodada.

Ecologia: Entre os cultistas de Vecna, a Mão é classificada após os sumos clérigos e o Olho. É mantido com grande medo pelos seguidores do culto, uma vez que realiza os pronunciamentos dos sumos clérigos, mas sua qualidade física bruta não inspira o terror gelado de um ser mais sinistro como o Olho.

Apêndice IV:

PdMs

Almarth, o Manco

Rhennee Masculino
Guerreiro de 8º Nível
Caótico e Mal

For 16	Int 14
Des 14	Sab 8
Con 9	Car 7

TACo: 13
CA: 2
Pontos de Vida: 47

Habilidades de Ladrão (como ladrão de 4º nível):

FB	AF	A/DA	MS	ES	OR	EM	DL
41	32	26	37	36	37	60	0

Sem Armadura

Itens Mágicos: *Cajado-maça, poção de resistência ao fogo*

Almarth, também conhecido como Manco por sua perna de jogo, é um homem alto e atarracado. Sua aparência e estrutura claramente o marcam como um com sangue de Rhennee. Sua cabeça é raspada e ele a mantém bem polida. Uma cicatriz irregular vai da parte de trás do pescoço até acima da orelha esquerda. Ele ostenta um bigode grosso e preto e cavanhaque. Brincos de moedas de ouro balançam em suas orelhas. Ele manca visivelmente com a perna direita, um lembrete da época em que um gigante quase quebrou seu joelho direito.

Almarth se veste no estilo de um nobre Rhennee, embora ele não seja dessa categoria. Suas roupas eram claramente caras, mas agora estão gastas e desbotadas. Mal ajustados e incompatíveis, eles também claramente não foram feitos sob medida para ele. Cada peça foi tirada de suas vítimas ou roubada de uma lavanderia mal guardada. Almarth nunca imaginaria pagar por nada.

Embora seja um guerreiro, Almarth tem uma alma maligna e furtiva. Longe de ser um ladrão talentoso, ele tem pequenas habilidades de furto, assim como todos os Rhennee. Ao contrário de muitos outros de seu clã, Almarth não aperfeiçoou essas habilidades. Ele escolhe a abordagem mais simples de força bruta e violência para seus ladrões. Em Greyhawk, ele ganha a vida por agressão, assalto e roubo. Ocasionalmente, ele vende seu braço de espada para braços fortes para agiotas malignos ou trabalha como guarda-costas para ladrões importantes.

Moralmente, Almarth é venal e sádico, nem mesmo aderindo ao tradicional senso de honra de Rhennee. A lealdade baseada no amor ou parentesco é estranha a ele; apenas o medo da retribuição dos Rhennee o impede de trair seus companheiros de barco. Embora dificilmente firme, ele é mais leal àqueles que apelam para suas sensibilidades cruéis ou àqueles que oferecem a maior recompensa. Ele não é verdadeiramente mercenário, no entanto. Durante anos, ele tem sido um membro dedicado do culto, não por pagamento ou poder, mas porque as pregações e promessas de Vecna o atraem.

Com sua aparência distinta e má reputação, Almarth é bem conhecido em todo o distrito à beira-d'água. Ele passa a maior parte do tempo em uma mesa tranquila no Rato do Rio ou a bordo de sua barcaça, atracada em um dos cais em decomposição. Conhecendo seu humor, os outros Rhennee têm pouco a ver com ele; eles até fazem sinais para afastar o mal quando ele está por perto. Essas coisas não incomodam Almarth, mas servem para aumentar seu orgulho sombrio.

Avrel Riskar

Rhennee Masculino
Guerreiro de 9º Nível/
Ladrão de 12º Nível
Neutro e Bom

For 16	Int 14
Des 13	Sab 16
Con 11	Car 14

TACo: 12
AC: 0
Pontos de Vida: 57

Habilidades de Ladrão:

FB	AF	A/DA	MS	ES	OR	EM	DL
49	60	44	59	49	40	65	40

Corrente Mágica
Ataque pelas costas x 4

Itens Mágicos: *cimitarra +1, cota de malha +5, elmo de telepatia, anel de queda suave, poção de nuances do arco-íris, poção de longevidade*

Avrel Riskar é um homem idoso, entre 60 e 70 anos. Sua verdadeira idade é desconhecida, mesmo para si mesmo, já que os calendários nunca foram um ponto forte entre seu povo. Embora inclinado e lento, ele se porta com grande dignidade. Ele ri com frequência, mostrando sorrisos largos e dentuços que enrugam o rosto e fecham os olhos para estreitar os olhos. Seus dentes são castanho-escuros, já que ele gosta de mastigar folhas de tamal, cultivadas nas terras do extremo sul. Suas conversas estão cheias de espinhos que ele lança casualmente no chão. Suas roupas são simples e caseiras; ele não se veste com o traje ultrajante de outros nobres e barqueiros.

Riskar é respeitado por sua grande idade, sabedoria e, em menor grau, sua habilidade de furto. Há homens mais jovens mais talentosos na arte, mas poucos viram ou se lembram tanto quanto Avrel. Por tudo isso e muito mais, Avrel Riskar é considerado um dos nobres dos

Rhennee. Ele lidera uma família de 176 almas e governa sete barcaças: Gillfar, Cisne Saltitante, Pescada, Cormorão, Vendevic, Pai Ferrugem e Avrel, seu navio-almirante. Sob seu governo, a família Riskar prosperou. Seus barqueiros estão contentes e seu povo bem alimentado. Suas netas encontram bons maridos, e não faltam noivas elegíveis para seus netos. Em suma, a vida é boa para o clã Riskar.

Talvez por causa de sua sabedoria, Avrel tem uma característica, um tanto incomum para seu povo, que está acima de todas as outras. O velho nobre tem um forte senso de certo e errado, ficando quase sempre do lado do certo. Não só ele é extremamente honrado, de acordo com os códigos do Rhennee, ele também está preocupado com as influências do mal e do errado no mundo.

Isso dificilmente é suficiente para convencê-lo de que roubar é desonroso ou mau, mas ele tem limites que não são compartilhados pela maioria dos outros Rhennee. Ele proíbe matar, exceto em batalhas justas. Roubo daqueles em sua confiança é imperdoável. Fornecer ajuda ao mal também é proibido em suas barcaças. Ninguém no clã é obrigado a lutar contra o mal, mas ele não permite que seu povo negocie escravos, venda armas aos orcs do Pomarj, contrabandeie espiões do Grande Reino ou inocentes xangai das docas de Greyhawk. Talvez isso o tenha prejudicado financeiramente, mas Avrel sente que o custo vale mais do que a força interior que deu ao seu clã.

Beryn Talkin

Humano Masculino
Clérigo de 9º Nível de Iuz
Caótico e Mal

For 14	Int 12
Des 11	Sab 17
Con 12	Car 11

TACo: 16
CA: 5
Pontos de Vida: 50

Esferas: Combate, Adivinhação (menor), Guardião, Cura, Necromântico (menor), Invocação, Sol (revertido); Magias adicionais - *confusão, cuspir, causar medo, dissipar magia, enfraquecer o intelecto, esquentar metal, proibição, visão verdadeira*
Magias: 6 1º, 6 2º, 4 3º, 2 4º, 1 5º; a seleção de magia varia
Poderes Concedidos: *Transformação Momentânea* uma vez por dia
Itens Mágicos: *Maça +2, colar de projéteis, braçadeiras de defesa CA 5*

Beryn Talkin é um homem alto e musculoso, com cabelos castanhos lisos e feições bonitas. Seus ombros largos e pele bronzeada parecem irradiar seu amor pelo ar livre. Crente em ação e aventura, Beryn é uma excelente escolha como agente do Culto de Iuz.

Embora seja um clérigo de Iuz, Talkin não se encaixa na hierarquia normal do culto. Ele realiza missões especiais para o culto, viajando quando e onde é necessário. Isso lhe proporcionou a aventura que ele anseia, mas retardou seu avanço como clérigo de Iuz. Beryn raramente tem tempo para as devoções e estudos necessários.

Isso não incomoda Talkin, já que sua posição lhe dá poderes e privilégios especiais sobre os membros regulares do culto. Quando designado para uma tarefa, Beryn supera todos os funcionários locais, até mesmo os clérigos de nível superior das células locais. Ele pode requisitar quaisquer recursos que precisar. Além disso, o clérigo tem acesso aos círculos internos do culto, talvez até ao próprio Iuz. Isso o torna um inimigo e rival formidável, de modo que poucos cultistas se atrevem a cruzá-lo. Beryn sabe que ele tem poder, mas também sabe que sua posição especial é precária. Se ele falhar em muitas missões, ele poderia rapidamente se encontrar nos Poços de Dor sob o palácio de Iuz.

Beryn é mal e não é confiável. Ele cria sofrimento e dificuldades para os outros, simplesmente para ver como eles reagirão. Embora caótico, ele permanece leal a Iuz, em parte pelos favores que desfrutou, mas mais por medo. Ele viu, até mesmo supervisionou, algumas das torturas que a mente disforme de Iuz inventou. Beryn não deseja experimentar isso sozinho.

Bispo Haufren

Humano Masculino
Clérigo de 13º Nível de St. Cuthbert
Leal e Neutro

For 12	Int 14
Des 10	Sab 17
Con 12	Car 14

TACo: 12
CA: 6 (-1)
Pontos de Vida: 52

Esferas: Todas, Charme, Combate (menor), Adivinhação, Cura, Necromântico, Proteção (menor); Magias adicionais - auxílio imediato, banquete de heróis, camaradagem, conto das rochas, criar comida e água, dissipar o mal, falar com plantas, palavra sagrada, símbolo
Magias: (escolhidas conforme necessário): 8 1º, 8 2º, 7 3º, 4 4º, 2 5º, 2 6º
Poder Concedido: *PES* uma vez por dia
Itens Mágicos: (pessoal): *maça de interrupção, braçadeiras de defesa CA 6, armadura de placa de campo +1, escudo +1, livro de magias infinitas, essência de persuasão, poção de resistência ao fogo, poção de cura extra (x3), anel de comando elemental da terra, varinha de alteração de tamanho*

Encontrado no livro *Aventuras em GREYHAWK*.

O bispo Haufren de St. Cuthbert é um homem baixo e acima do peso, com cerca de 50 anos. Suas bochechas pesadas e inchadas desmentem o olhar duro e inflexível de seus olhos minúsculos. Sua aparência o faz parecer perdulário e debochado, mas ele está longe disso. Haufren é um defensor severo e se rende à fé, um produto de sua própria educação severa. Ele se veste com roupas simples e corta o cabelo em uma tonsura, dando-lhe a aparência de um simples monge. Simples, ele não é.

A severidade de Haufren o tornou ideal para sua posição como um dos oficiais de classificação mais alta da Ordem das Estrelas. Como bispo da ordem, a tarefa de Haufren é manter a pureza da fé e da doutrina entre os seguidores de São Cuthbert. Isso ele faz com grande eficiência. Ele não é humilde nem generoso em sua posição; ele é, de fato, considerado imperioso e arrogante em seus negócios, mas tem o poder de ser assim.

Por mais que resmungem sobre sua atitude, outros na igreja não podem encontrar nenhuma falha no caráter moral de Haufren. Não há mácula na carreira do bispo e, em vários casos (durante a Primeira e a Segunda Ressurreição do Templo do Mal Elemental, em particular), ele cumpriu seus deveres com zelo admirável. O bispo Haufren odeia coisas más tanto quanto ele odeia heresia dentro da doutrina. O mal é uma ameaça à força da igreja e deve ser impiedosamente esmagado antes que enfraqueça a fé dos seguidores de St. Cuthbert.

Esse fervor cruzado de Haufren pode torná-lo um homem muito difícil de lidar. Os pagãos (aqueles que não seguem St. Cuthbert) acham virtualmente impossível obter acesso aos recursos da igreja. Mesmo aqueles que professam a fé estão sujeitos a provas de sua fé antes que a ajuda seja prestada. Uma demonstração de fidelidade é útil para superar esses obstáculos. A forma mais comum é uma doação adequada (e talvez uma penitência) para a igreja.

Para os não-crentes e aqueles sem dinheiro, o bispo Haufren não tem escrúpulos em usar uma magia de missão, dando aos personagens uma missão que promove os objetivos de St. Cuthbert. Os não-crentes naturalmente recebem missões mais árduas do que as da fé - embora os apóstatas sejam tratados com mais severidade ainda.

O bispo também reconhece a utilidade da recompensa. Aqueles que atendem às suas demandas - fidelidade, pagamento ou missões - provavelmente receberão a ajuda que procuraram. Como líder da igreja em todo o Viscondado, os recursos do bispo são consideráveis. Cura, elevação, adivinhações e outros feitiços estão todos ao seu alcance. O templo tem uma quantidade de itens mágicos e, se a necessidade for grande, Haufren pode fornecê-los. Pequenos itens (poções, pergaminhos e outras coisas com usos únicos ou muito limitados) podem ser concedidos como recompensas. Bens mais poderosos ou permanentes às vezes são, embora raramente, emprestados a almas merecedoras. Claro, o bispo se considera bem dentro de seus direitos de inspecionar magicamente o caráter do destinatário nesses casos!

Além disso, embora ele não faça oficialmente parte do governo, a palavra do bispo Haufren tem muito peso no tribunal. Ele pode recomendar indivíduos para o título de cavaleiro, como um reconhecimento de seus serviços. Na verdade, ele é generoso com bandeiras de cavaleiro e, ocasionalmente, até mesmo fileiras de cavaleiros comandantes. Isso é mais do que bondade, também é uma política sábia. Os destinatários dos títulos tendem a ser gratos ao bispo, mas esses mesmos títulos não apresentam ameaça ou custo para a igreja. Há um contingente crescente de jovens cavaleiros em Verbobonc que sentem alguma lealdade a Haufren por causa de sua influência em garantir suas nomeações.

Diraq Malcinex

Sua Excelência Sublime,
o Coração de Vecna
Humana Feminina
Sacerdotisa de Vecna
Clériga de 16º Nível/Maga de 5º Nível
Leal e Má

For 9	Int 15
Des 9	Sab 18
Con 13	Car 17

TAC0: 10
CA: 0
Pontos de Vida: 62

Esferas: Todas, Charme, Combate, Adivinhação, Elemental, Necromântico, Proteção, Invocação
Magias Divinas (Escolha conforme necessário): 9 1º, 9 2º, 8 3º, 7 4º, 4 5º, 3 6º, 1 7º
Poderes Concedidos: Comandar mortos-vivos (use as mesas girantes); lendas e histórias uma vez por dia
Magias Arcanas (escolha conforme necessário): 4 1º, 2 2º, 1 3º
Itens Mágicos: *anel de proteção +2, braçadeiras de defesa CA 2, robe da camuflagem, cinturão de força de gigante de fogo, varinha de terra e pedra, poeira de ilusão, pergaminho com banimento, detectar vidência, desintegração, dedo da morte, invocação de criaturas IV, assassino fantasmagórico e gravidade reversa*

Diraq Malcinex é uma mulher jovem e autoconfiante, muito mais jovem do que se poderia imaginar para o líder de um culto secreto maligno. Embora muitos achem isso surpreendente, aqueles que a conhecem não acham seu sucesso incomum. Eles estão perfeitamente cientes de sua ambição, implacável-

Diraq é claramente de sangue Baklunish, com cabelos castanhos claros e pele bronzeada dourada. Um pouco mais alta do que a altura média, ela é esbelta e bem proporcional. Diraq está perfeitamente ciente do efeito que ela tem sobre os homens, e ela usa sua aparência e talentos sedutores para manipular os outros sem hesitar. Ela é vaidosa, mas faz o possível

para esconder isso, já que sabe que isso prejudicaria seus encantos sedutores.

Diraq faz uso de outras pessoas. Ela tem habilidades naturais de atuação e pode saltar rapidamente de um papel para outro, um momento fingindo ser uma inocente virtuosa e, no próximo, tornando-se uma fúria aterrorizante.

Embora Diraq seja astuta o suficiente para distribuir recompensas e reconhecer a lealdade de seus seguidores, ela não tem uso para tais características. Os laços de amizade, família, amor, obediência e serviço não significam nada para ela. Ela nunca confia e nunca concede misericórdia. Aqueles que ela salva de sua ira são poupados apenas porque destruí-los custaria seu poder. Se ela poupa a vida de um clérigo errante, é apenas porque ela não quer enfurecer seu rebanho. Se ele não tivesse esse apoio, Sua Sublime Excelência derrubaria o infrator em um instante. De fato, se seus seguidores fossem poucos, ela poderia muito bem destruí-los junto com o clérigo ofensor.

Se há algo pelo qual Diraq Malcinex sente paixão, é por Vecna. Ela mais do que qualquer outra, deseja seu senhor e seu retorno iminente. Os desejos perversos que ela sente em relação ao arqui-lich são os mais próximos do amor que ela jamais chegará. Assim, qualquer um que se oponha ou impeça o retorno de Vecna será esmagado, se ela conseguir. Sua paixão por Vecna também é a maior fraqueza de Diraq, na medida em que pode potencialmente cegá-la para outras ameaças e perigos. Além disso, o sentimento não é mútuo. Embora Vecna esteja bastante satisfeito com a devoção de sua alta sacerdotisa, ele não teria escrúpulos em esmagá-la.

Kas, o Terrível

Vampiro Masculino
Guerreiro de 17º Nível
Caótico e Mal

For 18(76)	Int 14
Des 15	Sab 8
Con 18	Car 15

TACo: 5
Dano: 1d8+4
CA: 1
Pontos de Vida: 122

Ataques Especiais: *Enfeitiçar Pessoa* olhar (-2 de penalidade para teste de resistência); drenar 2 níveis por ataque; forma gasosa à vontade; mudança de forma para morcego à vontade; invocar ratos, morcegos ou lobos (não é possível na Cidadela Cavitius); patas de aranha à vontade.
Defesas Especiais: armas +1 ou melhores para acertar; regenerar 3 pv por rodada; imune a magias de veneno, paralisia, *sono* , *enfeitiçar* e *imobilizar*; metade do dano de frio e eletricidade.

Outrora um guerreiro de poder lendário e do mal, Kas é lembrado nas terras de Greyhawk por apenas duas coisas: sua espada fantástica e sua morte espetacular nas mãos de seu mestre, o arquilich Vecna. Este último é muito irônico, pois em sua morte o senhor do mal realizou um feito de heroísmo superior, em última análise, para o bem de todos os Oerth. Não era o que ele pretendia, já que o objetivo de Kas era usurpar o poder de seu lorde corrupto. Assim, é dito pelos contadores de histórias que, mesmo das mãos do grande mal, algum bem pode vir.

Kas não morreu naquela batalha, no entanto. Como ato final, Vecna abriu um portal e lançou seu tenente rebelde no sombrio reino da Cidadela Cavitius, a prisão de Vecna no plano das Cinzas. Lá, Kas definhou desde então.

A prisão mudou Kas, mental e fisicamente. Onde antes ele era consumido pelo orgulho e ambição, Kas agora é consumido pelo ódio. Em primeiro lugar, ele odeia Vecna. A partir daí, sua raiva se estende a todos os que desfrutam de liberdade e luz. Agora ele sonha com poder, não para governar, mas para destruir tudo o que considera vil.

Fisicamente, Kas passou por uma alteração ainda mais drástica. Enquanto vivia o resto de seus anos, Kas estava mergulhado nas energias do plano Material Negativo. Lentamente, eles o acumularam e o transformaram. A energia comeu seu corpo por dentro. Finalmente, agarrou seu coração e alma, mas Kas não morreu. Em vez disso, Kas, o Terrível, foi transformado em um dos mais temíveis mortos-vivos, um vampiro. Durante séculos, ele morou na cidadela, trancado neste estado eterno. Às vezes, o antigo senhor da guerra se pergunta se essa era a ironia final de Vecna - a prisão perpétua.

Mais de uma vez, ao pensar em uma eternidade presa na Cidadela Cavitius, Kas queria morrer, mas as energias do plano impediram isso. Se não lhe fosse oferecida nenhuma fuga, a não ser a destruição, ele a aceitaria. Se, no entanto, houvesse uma chance de ele retornar a Oerth, então ele viveria de bom grado para sempre. As velhas ambições, embora pervertidas, morrem com dificuldade.

Como Kas nunca morreu ou foi enterrado adequadamente, ele não tem uma fraqueza possuída por vampiros normais. Nunca tendo um túmulo ou caixão, Kas não tem necessidade de descansar em um. Se reduzido à forma gasosa, ele simplesmente recua e se esconde em algum lugar até que sua forma corpórea possa ser restaurada.

Oaklin, o Meio-Elfo

Meio-Elfo Masculino
Ladrão de 10ºNível
Neutro e Mal

For 9	Int 15
Des 16	Sab 10
Con 11	Car 13

TAC0: 16
CA: 4
Pontos de Vida: 33

Habilidades de Ladrão:

FB	AF	A/DA	MS	ES	OR	EM	DL
68	56	46	68	67	40	85	40

Armadura de Couro
Ataque pelas costas x 4

Itens Mágicos: *espada +2, adaga de veneno, anel de proteção +2, botas de velocidade, pergaminho de proteção contra sopro de dragão, poção de vitalidade*

Oaklin, o Meio-Elfo, é um canalha por completo. Com apenas 1,70 m de altura, ele não é particularmente bonito. Na verdade, ele parece bastante comum, não do tipo que se destaca na multidão. Ele se veste com roupas simples e despretensiosas e, exceto por uma espada, não carrega nenhuma arma óbvia. No entanto, ele é, como observado, uma pessoa má e maliciosa.

Enquanto ele gostaria que os outros acreditassem que sua falta de caráter moral é o resultado de uma educação triste e preconceituosa - abandonado por sua mãe, atormentado por humanos, etc. - isso está longe da verdade. Em sua juventude, Oaklin teve uma boa vida. Sua família era forte e bem unida, seu pai e mãe respeitados e membros abastados da comunidade. Não, a resposta é que Oaklin era apenas ruim. Suas falhas são culpa dele e de mais ninguém.

Oaklin há muito deixou sua família. Ele e o pai nunca concordaram, pois o caráter do menino era muito baixo para o pai. Saindo de casa, o jovem rapidamente descobriu ele tinha talento para se apressar. A princípio, parecia uma vida bem-sucedida e glamourosa, ganhando dinheiro fugindo de marcas crédulas. Mas não funcionou assim. Nunca tendo se aplicado, nem mesmo às artes criminais, Oaklin nunca foi capaz de se tornar mais do que um pequeno traficante. Mesmo sua habilidade de ladrão não pode mudar isso.

Amargo e desanimado, o meio-elfo era um candidato maduro para o recrutamento pelo Culto de Vecna. Oferecendo poder e responsabilidade entre os Dedos, Oaklin ansiosamente aproveitou a oportunidade. Agora ele é um dos líderes deste ramo do Órgão em Verbobonc.

Claro, Oaklin é um ladrão. Apenas o medo de retribuição o impede de vender o culto. Mesmo assim, esse medo pode ser superado por uma contraproposta adequada: sua vida, por exemplo. Oaklin é um vigarista e inteligente, então ele mente como uma questão de hábito. É bem provável que qualquer promessa que ele faça seja uma traição. Os personagens seriam sábios em nunca confiar neste canalha astuto.

Turim Varostak

Avatar de Vecna
(Veja o Apêndice 2 para informações estatísticas.)

Turim Varostak, manifestação de Vecna, parece ser um Rhennee velho e acabado, cuja perna direita está faltando acima do joelho, substituída por uma perna de madeira. Ele se inclina perpetuamente, seu corpo dobrado sobre a única muleta que o velho barqueiro usa para suportar seu peso. Seu rosto está flácido e cheio de rugas, e seus cabelos grisalhos pendem em hastes finas e fibrosas. Ele perdeu a maioria de seus molares e só pode comer alimentos macios e facilmente mastigáveis.

Apesar de toda a sua aparente enfermidade, porém, Turim parece alegre e animado, embora seu gosto pelo humor seja macabro. Ele chama sua perna de "Velho Dedo de Madeira" e muitas vezes se refere ao "Dedo de Madeira e eu". Cada vez que perguntado, Turim contará uma história diferente sobre como ele perdeu a perna, mas é impossível dizer quais histórias são mentiras e quais são a verdade.

Turim conhece os segredos e curiosidades mais surpreendentes e casualmente os deixa escapar nos momentos mais inesperados. Embora ele afirme ser apenas um marinheiro pobre, ele parece ter habilidades ocultas. Seu interesse no culto o faz parecer um grande inimigo do mal.

Nada poderia estar mais longe da verdade, já que Turim é o atual avatar de Vecna. Isso, é claro, não é um fato que ele revelará intencionalmente. Se algum personagem se aproxima demais da verdade, Turim lida com ele de maneiras sutis. Um de seus favoritos é usar uma magia esquecimento para acabar com a causa das suspeitas do personagem. Caso contrário, o banimento do personagem para as Cidadelas Cavitius é sempre uma opção.

Vecna /Halmadar

Humano Possuído
Guerreiro de 20º Nível
Leal e Mal

Estatísticas: Não aplicável

TAC0: 1
CA: 0
Pontos de Vida: 89

Itens Mágicos: O Olho e a Mão de Vecna

Outrora, Halmadar era o poderoso e maligno senhor da guerra Halmadar, o Cruel, mas isso mudou há muito tempo. O guerreiro que uma vez ocupou este corpo foi possuído pelo Olho e pela Mão de Vecna. Agora, ele é um quasi-lich. Seu corpo passou além da vida, mas resistiu a entrar nos reinos dos mortos. Seus músculos murcharam, seu cabelo caiu e sua pele está esticada sobre os ossos. Ele parece morto, mas não está morto.

A psique de Halmadar foi levada para um canto escuro e distante de seu próprio subconsciente. Em seu lugar está a força de vontade fragmentada, mas dominante, do antigo lich Vecna. O resultado tornou Vecna/Halmadar completamente insano.

Conscientemente, o quasi-lich acredita ser o grande e poderoso Senhor Vecna, o Sussurrado, Senhor do Trono Aranha. Com a compreensão rudimentar possuída pelo Olho e pela Mão, Vecna/Halmadar tenta se encobrir nas armadilhas do velho Vecna. Embora ele não tenha capacidade de usá-los, ele tem grande interesse em magias e itens mágicos. Ele reúne poderes através de livros que não consegue ler. Ele tenta inventar dispositivos mágicos sem saber como. Ele não responde a nenhum nome além do de Vecna.

Essas mesmas ilusões criam conflitos em sua mente. Ele não é um mago e seus fracassos em usar poderes mágicos apenas desorientam ainda mais sua psique. Ele nega a existência de Vecna, o semideus, e procura assumir o controle sobre o culto. Ele não consegue entender por que o aclamam como retornado dos mortos ou descendo para Oerth. Seu cérebro iludido já está criando racionalizações para essas contradições.

Ao mesmo tempo, Halmadar não é completamente superado. Em momentos de fraqueza, ou quando o poder dos artefatos é direcionado para fora, a identidade de Halmadar luta para recuperar sua casca. O quase-lich pode ser atormentado por "cobras em seu crânio", indecisão ou mudanças repentinas de comportamento (de repente pegando uma espada para usar em uma batalha). Mesmo em tempos de calma, o quasi-lich balbucia para si mesmo, as duas metades de sua personalidade lutando pelo controle ou construindo explicações elaboradas para todas as inconsistências de sua "vida".

Os seguidores de Vecna consideram essas explosões com grande admiração, confundindo enlouquecimento com a divindade. Claramente, para eles, o grande Vecna está muito além de seus simples entendimentos. O medo de seu poder há muito os ensinou a obedecer ao menor capricho de Vecna.

Yagos Slevak

Rhennee Masculino
Ladrão de 10º Nível
Neutro e Mal

For 10	Int 12
Des 17	Sab 12
Con 16	Car 8

TACo: 16
CA 6
Pontos de Vida: 58

Habilidades de Ladrão:

FB	AF	A/DA	MS	ES	OR	EM	DL
76	70	52	70	62	40	85	20

Armadura de Couro
Ataque pelas costas x 4

Itens Mágicos: *espada longa +3, armadura de couro +2, bandas de ferro de Billarro, joia da perfeição, poção de respiração de água, pergaminho com conjurar elemental (ar), demanda, sexto sentido, chuva de meteoros, muralha prismática, remover maldição, imunidade a magias de Serten (25% de chance de leitura incorreta de qualquer pergaminho)*

Yagos Slevak é um pequeno bajulador trêmulo e oleoso de um ser humano. Ele deve seu sucesso na vida à sua capacidade de reclamar, lamentar e rastejar diante dos mais poderosos do que ele, enquanto, ao mesmo tempo, planeja maneiras de humilhar, trair ou apunhalar pelas costas o alvo de seu afeto encolhido. Embora pareça cômico e indefeso, Yagos é habilidoso e amoral o suficiente para ser um inimigo perigoso.

Yagos é um homem de ligeira constituição, de pele pálida (para os Rhennee profundamente bronzeados) e cabelos escuros longos e encaracolados. Seu nariz está ligeiramente dobrado e um dente da frente está rachado, ambos quebrados há muito tempo em uma briga. Ele gosta de se vestir bem, mas raramente consegue encontrar ou comprar roupas novas. Suas roupas são combinações estranhamente combinadas de pano novo e roupas velhas e desgastadas. Não há duas peças iguais, mas Yagos de alguma forma as junta com um senso de estilo.

Slevak viaja entre aqueles que moram nas margens da sociedade dos Rhennee - os piores ladrões, assassinos, ladrões, apostadores e vigaristas daquele grupo questionável. A maioria dos Rhennee acha Yagos e seus companheiros uma má companhia. A maioria dos barqueiros não o terá ou a sua laia em seus barcos. Ele tem uma reputação maligna e simplesmente o evita. Felizmente para Yagos, há alguns barqueiros e nobres entre seus companheiros; o inescrupuloso Zorran Sarraith (veja o conjunto Cidade de Greyhawk) está entre eles.

A má reputação de Yagos é bem merecida, pois não só ele é um ladrão, ele é um dos líderes do Culto de Vecna entre os Rhennee. Yagos tem controle e influência sobre os Dedos de Vecna (ver Apêndice 2) entre os Rhennee, bem como em Greyhawk e várias outras cidades costeiras. Em Greyhawk, essas atividades às vezes o colocam em conflito com a Guilda dos Ladrões. Até agora, ele tem sido cuidadoso para não ser pego em nada. Sem provas fortes, a Guilda não pode agir contra um dos Rhennee; isso precipitaria uma guerra entre os dois grupos. A Guilda gostaria de qualquer informação que pudesse usar contra Yagos, seja para torná-lo pária entre seu próprio povo ou enfurecer as autoridades de Greyhawk contra ele.

Apêndice V:

Personagens Pré-gerados

Dois conjuntos de personagens de jogadores são fornecidos para esta aventura. O primeiro grupo, o Círculo dos Oito, é usado apenas no Prólogo. Para o restante da aventura, os ajudantes do Círculo dos Oito (ou os personagens padrão de seus jogadores) são usados.

Para o Círculo dos Oito, um após o nome da magia indica que a magia é encontrada no livro *Aventuras em GREYHAWK*.

O Círculo dos Oito

Bigby

Mago de 18º Nível
Neutro
Pontos de Vida: 46

For 9	Int 17
Des 17	Sab 15
Con 15	Car 12

Grimório de Viagem de Bigby: (magias/dia)

1º Nível (5): *cerrar portas, dedos sensitivos de Bigby, enfeitiçar pessoas, globos de luz, ler magias, luz, mãos flamejantes, patas de aranha, proteção ao mal, provocação, queda suave, susto*
2º Nível (5): *despedaçar, detectar invisibilidade, escuridão 15' r., levitação, mão silenciadora de Bigby, névoa, percepção extra-sensorial, poeira ofuscante, riso histérico de Tasha, truque de corda*
3º Nível (5): *bola de fogo, claraudiência, forma ectoplásmica, força espectral, imobilizar mortos-vivos, montaria fantasmagórica, piscar, pugilista beligerante de Bigby, vôo*
4º Nível (5): convocar criaturas II, escultura de força de Bigby, manopla demolidora de Bigby, medo, metamorfosear-se, muralha de fogo, névoa sólida, o refúgio seguro de Leomund, pequeno globo de invulnerabilidade, tempestade glacial
5º Nível (5): *aperto estrangulador de Bigby, convocar sombras, esgrimistas fantásticos de Bigby, mão interpositora de Bigby, moldar rochas, muralha de ferro, pedra em lama, recipiente arcano*
6º Nível (3): *a transformação de Tenser, conjurar animais, desintegração, magia da morte, mão poderosa de Bigby, partir água, tornar raso, visão da verdade*
7º Nível (3): *bola de fogo controlável, controlar mortos-vivos, dedo da morte, desejo restrito, inverter gravidade, mão agarradora de Bigby, palavra de poder atordoar, teleportação exata*
8º Nível (2): *convocar criaturas VI, escultura de força suprema de Bigby, punho cerrado de Bigby*
9º Nível (1): *aprisionamento, encarnação do medo, mão esmagadora de Bigby*

Itens Mágicos: *Braçadeiras de defesa CA 5, anel de proteção +3, botas de andar e pular, anel de proteção mental, varinha de fogo, varinha de gelo, pergaminhos de proteção contra ácido, fogo, lobisomens, veneno e possessão*

Bigby é um homem magro e de aparência severa, com cabelos e olhos castanhos. Bigby é conhecido por ser muito nervoso, muito cauteloso e muito puritano. Ele favorece fortemente magias e itens defensivos, acreditando na segurança antes do ataque. Ele é rápido em encontrar falhas em pequenas coisas e pode ser difícil se dar bem com ele. No entanto, seus amigos íntimos o valorizam por sua firmeza e seu senso de humor.

Drawmij

Mago de 16º Nível
Neutro
Pontos de Vida: 44

For 7	Int 18
Des 16	Sab 17
Con 15	Car 9

Grimório de Viagem de Drawmij: (magias/dia)

1º Nível: *área escorregadia, besta de carga de Drawmij, compreensão da linguagem, enfeitiçar pessoas, expandir, globos de luz, ler magias, manipular chamas, passo leve de Drawmij, proteção ao mal, salto, truque*
2º Nível: *alterar-se, boca encantada, convocar enxames, detectar invisibilidade, flecha ácida de Melf, invisibilidade, irritação, luz contínua, mão espectral, máscara de odor de Drawmij, montaria veloz de Drawmij, sopro da vida de Drawmij, sorte do aventureiro de Drawmij, vento sussurante*
3º Nível: *compreender idiomas, convocar criaturas I, dissipar magia, escudo maravilhoso de Drawmij, flecha de chamas, forma ectoplásmica, imobilizar mortos-vivos, infravisão, os meteoros instantâneos de Melf, piscar, proteção a projéteis, relâmpago, respiração na água, saco de ferro de Drawmij*
4º Nível: *armadilha de fogo, caixa de ferramentas de Drawmij, confusão, convocar criaturas II, detectar observação, emoções, extensão I, grito, olho arcano, padrão prismático, praga, proteção contra gás não mágico de Drawmij, relógio útil de Drawmij, remover maldição, saída instantânea de Drawmij*
5º Nível: *ampliar animais, ar líquido, cone glacial, conjurar elemental, contato extraplanar, convocar sombras, enviar mensagem, moldar rochas, muralha de energia, pedra em lama, proeza voadora de Drawmij, telecinese*
6º Nível: *casulo antimagia, conjurar animais, controlar o clima, corrente de relâmpagos, convocar criaturas IV, despistar, lendas e histórias, metamorfoses misericordiosas de Drawmij, partir água, pedra em carne, polimorfia benéfica de Drawmij, sombras*
7º Nível: *a convocação instantânea de Drawmij, bola de fogo controlável, controlar*

mortos-vivos, forma plana, inverter gravidade, teleportação exata

8º Nível: *aprisionar a alma, limpar a mente, nuvem incendiária*

Itens Mágicos: *Manto do morcego, anel de proteção +3, adaga +3, carrilhão de abertura, estatueta de poder maravilhoso (coruja serpentina), anel de estrelas cadentes, varinha de dardos místicos, varinha de transformação*

Alto, magro e de aparência jovem, Drawmij poderia facilmente ter sido um encantador de mulheres, não fosse por sua natureza calada. Ele é intensamente reservado, falando pouco sobre suas opiniões ou seu passado. Ainda assim, o recluso Drawmij é um bom amigo para muitos ladinos e menestréis. Ele tem duas paixões - uma pelo mar e todas as coisas ligadas a ele (ele passa a maior parte do tempo nas profundezas isoladas do oceano) e a outra é um ódio permanente de Jason Krimeah, Mago do Vale.

Jallarzi Sallavarion

Maga de 14º Nível
Neutra e Boa
Pontos de Vida: 38

For 10	Int 18
Des 18	Sab 17
Con 9	Car 17

Grimório de Viagem de Jallarzi: (magias/dia)

1º nível: *cerrar portas, consertar, dardos místicos, detectar magia, detectar mortos-vivos, escudo arcano, globos de luz, ler magias, luz, mãos flamejantes, montaria arcana, reflexão do olhar, toque chocante, truque*

2º nível: *alterar-se, despedaçar, escuridão 4,5 r., localizar objeto, luz contínua, padrão hipnótico, percepção extra-sensorial, truque de corda*

3º nível: *bola de fogo, dissipar magia, flecha de chamas, imobilizar mortos-vivos, infravisão, lentidão, logro, montaria fantasmagórica, piscar, proteção contra projéteis normais, relâmpago, respiração na água*

4º nível: *ampliar invisibilidade, assassino fantasmagórico, charme em monstros, contágio, convocar criaturas II, crescimento de plantas, metamorfosear outro, metamorfosear-se, monstros sombrios, muralha de fogo, muralha de gelo, névoa sólida, olho arcano, remover maldição*

5º nível: *caos, convocar criaturas III, criação maior, debilitar mente, enviar mensagem, ilusão avançada, muralha de ferro, muralha de força, passagem na muralha, teleporte*

6º nível: *conjurar animais, desintegração, ilusão programada, miragem arcana, tarefa, transmutar água em poeira, vitrificação*

7º nível: *bola de fogo controlável, enfeitiçar plantas, expulsar magia, forma plana*

Itens Mágicos: *Braçadeiras de defesa CA 2, anel de proteção +2, bastão de golpe, flecha de direção, botas élficas, manto élfico, chapéu de disfarce, corda de escalada, anel de queda suave, varinha de medo, varinha de porta secreta e detecção de armadilha*

Jallarzi é a membra mais jovem e mais nova do Círculo dos Oito. Ela também é a única mulher. Seus longos cabelos loiros e pele bronzeada a tornam extremamente atraente, e ela poderia ter mais do que sua cota de pretendentes interessados em lhe fazer companhia, se quisesse. No entanto, ela é independente e não se interessa muito pelas atenções de pretendentes ansiosos. Ela é mais do que capaz de se proteger. Quanto aos antigos magos do Círculo dos Oito, ela não se sente tão confiante ou segura de sua posição. Jallarzi está atualmente "em teste" como membro. Além disso, ela está bem ciente das dúvidas sobre seu status que muitos no Círculo nutrem. Ela sabe que isso se deve ao fato de ser mulher, mas também não percebe que existem preocupações sobre sua capacidade de manter o Equilíbrio.

Jallarzi não é acompanhado por Edwina, sua companheira draconata, nesta aventura. Edwina se recusou a ir, já que Otiluke também estava participando. (O mago e a draconata não se dão bem.)

Nystul

Mago de 16º Nível
Neutro
Pontos de Vida: 45

For 7	Int 18
Des 10	Sab 17
Con 15	Car 15

Nystul é guardado por uma magia de *proteção ao mal* permanente.

Grimório de Viagem de Nystul: (magias/dia)

1º Nível: *amizade, área escorregadia, armadura arcana, brilho dançante de Nystul, clarão de Nystul, detectar magia, escudo arcano, ler magias, luz, mãos flamejantes, mensagem, salto, som ilusório, transformação momentânea, ventriloquismo*

2º Nível: *adaga de cristal de Nystul, alterar-se, arrombar, convocar enxames, escuridão 15' r., esfera flamejante, feixe flamejante de Nystul, flecha ácida de Melf, levitação, mão espectral, mote negro de Nystul, pirotecnia, raio de enfraquecimento, teia*

3º Nível: *bastão radiante de Nystul, claraudiência, clarividência, compreender idiomas, dissipar magia, extintor expedito de Nystul, gládio de cristal de Nystul, imobilizar mortos-vivos, infravisão, invisibilidade 3m r., morte aparente, não detecção, revelação dourada de Nystul, toque vampírico, vôo*

4º Nível: *ampliar, arma encantada, explosão de luz negra de Nystul, extensão I, farol de Nystul, fiasco, grito, invisibilidade aprimorada, metamorfosear-se, olho arcano, pele rochosa, remover maldição*

5º Nível: *ampliar animais, arco radiante de Nystul, dominação, enviar mensagem, escuridão envolvente de Nystul, extensão II, modificar aparência, moldar rochas*

6º Nível: *água em pó, desintegração, despistar, ilusão programada, sugestionar multidões, tarefa*

7º Nível: *bola de fogo controlável, controlar mortos-vivos, desvanecimento, forma plana, inverter gravidade, palavra de poder: atordoar*

8º Nível: *enfeitiçar multidões, metamorfosear objetos, nuvem incendiária*

Itens Mágicos: *Braçadeiras de defesa CA 5, anel de proteção +3, manto de deslocamento, botas de levitação, poeira de desaparecimento, chapéu de disfarce, varinha de detecção de inimigo, varinha de iluminação, varinha de ilusão*

Desengonçado e simples, Nystul se considera um mestre do disfarce. Ele é raramente visto em sua verdadeira aparência, muitas vezes usando itens mágicos ou magias para mudar sua aparência. Para a angústia dos outros no Círculo, ele gosta de trocadilhos e piadas. Ainda assim, Nystul tem uma mente afiada para táticas de batalha e acredita que, com o tempo, ele pode obter vitória até mesmo da pior situação.

Otiluke

Mago de 16º Nível
Neutro
Pontos de Vida: 39

For 5	Int 17
Des 17	Sab 8
Con 10	Car 11

Grimório de Viagem de Otiluke: (magias/dia)

1º Nível: *área escorregadia, enfeitiçar pessoas, esfera fumacenta de Otiluke, flutuabilidade borbulhante de Otiluke, leque cromático, ler magias, manipular chamas, mãos flamejantes, patas de aranha, queda suave, salto, som ilusório, susto, truque*
2º Nível: *arrombar, banho de óleo fervente de Otiluke, bolso profundo, detectar invisibilidade, esquecimento, invisibilidade, irritação, localizar objetos, névoa, padrão hipnótico, percepção extra-sensorial, pirotecnia*
3º Nível: *bola de fogo, clarividência, dissipar magia, forma espectral, guarda-chuva de força de Otiluke, imobilizar mortos-vivos, imobilizar pessoas, logro, nuvem ácida de Otiluke, rajada de vento, sugestão, voo*
4º Nível: *assassino fantasmagórico, convocar criaturas II, emoções, enfeitiçar criaturas, esfera de vapor de Otiluke, esfera resiliente de Otiluke, metamorfosear outro, muralha de gelo, padrão prismático, portal dimensional, refúgio seguro de Leomund, tenda negra de Evard, tempestade glacial*
5º Nível: *animar mortos, convocar sombras, dominação, imobilizar monstros, magia sombria, modificar aparência, muralha de força, muralha de pedra, nuvem mortal, tela dissipadora de Otiluke, tela elétrica de Otiluke, tela polar de Otiluke, tela radiante de Otiluke*
6º Nível: *esfera congelante de Otiluke, ilusão programada, invocar criaturas IV, partir água, relâmpago em cadeia, sombras, sugestão em massa, tela de diamante de Otiluke, tela excruciante de Otiluke, tornar raso*
7º Nível: *andar sombrio, bola de fogo controlável, convocar criaturas V, desaparecer, dedo da morte, desejo restrito, fogo e gelo de Otiluke, inverter gravidade, palavra de poder: atordoar, tela da morte de Otiluke*
8º Nível: *esfera telecinética de Otiluke, labirinto, metamorfosear qualquer objeto*

Itens Mágicos: *Manto de proteção +4, adaga +2, manoplas de poder kobold (aumentar for para 9), chifre de explosão, pedra ioun (aumenta o nível em 1 a 16), colar de projéteis, periapto de prova contra veneno +2, varinha de fogo, varinha de gelo*

Jovem, baixo e insignificante, Otiluke compensou suas desvantagens por ser excessivamente agressivo e abrasivo. Ao contrário dos membros mais velhos e contemplativos do Círculo, Otiluke acredita no uso de poder de fogo ofensivo. Incerto de sua posição no Círculo, ele se pergunta se é apenas seu papel político como oligarca de Greyhawk que faz com que os outros o tolerem.

Otto

Mago de 14º Nível
Clérigo de 5º Nível
(Classe dupla, atualmente mago)
Neutro (Neutro e Bom)
Pontos de Vida: 45

For 16	Int 17
Des 7	Sab 15
Con 15	Car 16

Esferas Divinas (5 1º, 4 2º, 1 3º): Astral, Feitiço, Combate, Adivinhação, Elemental, Guardião (menor), Cura (menor) e invocação

Grimório de Viagem de Otto:

1º Nível: *amizade, detectar magia, detectar mortos-vivos, ler magias, mensagem, queda suave, reflexão do olhar, sino de libertação de Otto, som ilusório, susto*
2º Nível: *arrombar, conhecer tendência, esfera flamejante, imagem espelhada, levitação, mão espectral, poeira ofuscante, pirotecnia, riso histérico de Tasha, surdez, tons de esquecimento de Otto, vibrações calmantes de Otto*
3º Nível: *compreender idiomas, convocar criaturas I, dissipar magia, imobilizar mortos-vivos, imobilizar pessoas, infravisão, lentidão, logro, passos seguros de Otto, proteção contra projéteis normais, rajada de vento, ritmos de cristal de Otto, toque vampírico*
4º Nível: *ampliar plantas, ataque tonal de Otto, detectar vidência, drenar energia, escudo de fogo, língua de prata de Otto, medo, pele rochosa, pequeno globo de invulnerabilidade, refúgio seguro de Leomund, soldados de lata de Otto, tambores do desespero de Otto, tons protetores de Otto*
5º Nível: *caos, convocar sombras, debilitar mente, dominação, gongo do isolamento de Otto, ilusão avançada, muralha de força*
6º Nível: *água em pó, concha antimagia, conhecimento lendário, imagem projetada, relâmpago em cadeia, tornar raso*
7º Nível: *andar nas sombras, bola de fogo controlável, charme em plantas, controlar mortos-vivos, dedos da morte, desejo restrito*

Veja *anel de magia* abaixo

Itens Mágicos: *Mangual do Lacaio +3 botas de velocidade, bolsa do espaço infinito (115 kg), medalhão de PES, anel de queda suave, anel de magia (magias de 3º nível), varinha de conjuração*

Utilizado apenas em situações de emergência extrema

Gordo e bem vestido, o Otto de cabelos encaracolados gosta de se passar por um comerciante alegre e extrovertido, lidando com itens de luxo de todos os tipos. Ele tem um grande amor pela boa vida, cultura e artes. Ele é treinado musicalmente e tem uma paixão pela música. Ele geralmente pesquisa pequenas modificações em magias, permitindo que ele inclua música em seus efeitos. Ex-clérigo de Boccob, Otto agora está totalmente comprometido com as artes da magia. Ele usa seus poderes clericais (incluindo armas) apenas quando está em perigo ou em grande necessidade.

Rary

Mago de 23º Nível
Neutro
Pontos de Vida: 50

For 7	Int 19
Des 11	Sab 19
Con 12	Car 16

Grimório de Viagem de Rary: (magias/dia)

1º Nível: *amizade, área escorregadia, cerrar portas, compreensão da linguagem, dardos místicos, detectar magia, escudo arcano, expandir, força fantasmagórica, globos de luz, leque cromático, ler magias, luz, manipular chamas, mãos flamejantes, muralha de névoas, percepção empática de Rary, proteção ao mal, reflexão do olhar, sono, toque chocante, transformação momentânea, truque, ventriloquismo*

2º Nível: *alterar-se, arrombar, aterrorizar, convocar enxames, criação fantasmagórica, detectar invisibilidade, detectar maldade, escuridão 4,5 m r., invisibilidade, levitação, localizar objetos, mão espectral, névoa, névoa fétida, padrão hipnótico, percepção extrasensorial, pirotecnia, reflexos, revelar tendência, teia*

3º Nível: *bola de fogo, compreender idiomas, convocar criaturas I, dissipar magia, forma ectoplásmica, imobilizar pessoas, infravisão, invisibilidade 3 m r., lentidão, lufada de vento, piscar, proteção a projéteis, relâmpago, respirar na água, sugestão, velocidade, voo*

4º Nível: *alteração de memória de Rary, aprimorador de magias de Rary, emoções, enfeitiçar monstros, invisibilidade melhorada, medo, metamorfose, metamorfosear-se, muralha de gelo, o realce mnemônico de Rary, olho arcano, pequeno globo de invulnerabilidade, remover maldição, tempestade glacial, varredura mental de Rary*

5º Nível: *aprimorador superior de magias de Rary, cone glacial, conjurar elemental, criar passagens, dominação, enfraquecer o intelecto, escudo mental de Rary,*

imobilizar monstros, moldar rochas, muralha de energia, muralha de ferro, teleportação, vínculo telepático de Rary

6º Nível: *corrente de relâmpagos, desintegração, despistar, enunciação urgente de Rary, globo de invulnerabilidade, magia da morte, neblina mortal, partir água, pedra em carne, sugestionar multidões, visão da verdade*

7º Nível: *andar nas sombras, dedo da morte, desejo restrito, desvanecimento, enfeitiçar plantas, forma plana, palavra de poder: atordoar, rajada prismática, teleportação exata*

8º Nível: *aço vítreo, afundar, antipatia/simpatia, convocar criaturas VI, enfeitiçar multidões, labirinto, limpar a mente, metamorfosear objetos, muralha prismática*

9º Nível: *alterar forma, chuva de meteoros, convocar criaturas VII, desejo, drenar energia, encarnação do medo, parar o tempo, palavra de poder: matar*

Itens Mágicos: *Braçadeiras de defesa CA 0, anel de proteção +5, joia da visão, elmo de brilho, anel de controle de animais, anel de proteção mental, manto de estrelas, vara de sedução, varinha de paralisação*

Rary é muito reservado, paciente e sábio, velho mago das canções dos bardos. Ele tem em sua cabeça uma grande reserva de conhecimento sobre todos os assuntos e está sempre interessado em aprender mais. Ele é um especialista na tradição Paynim, bem como uma figura respeitada entre os membros da tribo. Com seu desdém pela magia bruta e causadora de danos em favor de magias mais complexas e sutis, Rary impressionou e alienou muitos da comunidade de magos.

Magias adicionais permitidas, todas as outras habilidades de acordo com o 20º nível.

Tenser

Mago de 20º Nível
Leal e Bom
(Tendências neutras)
Pontos de Vida: 60

For 10	Int 17
Des 16	Sab 11
Con 16	Car 18

Livro de Magias de Viagem de Tenser: (magias/dia)

1º Nível: *amaldiçoar, área escorregadia, compreensão da linguagem, detectar mortos-vivos, disco flutuante de Tenser, foco estável de Tenser, ler magias, olho do tigre de Tenser, provocação, queda suave, reflexão do olhar, salto, toque gélido, transformação momentânea, truque*

2º Nível: *arrombar, borrão, briga de Tenser, detectar invisibilidade, esquecimento, falcão caçador de Tenser, fechadura arcana, flecha ácida de Melf, mão espectral, padrão hipnótico, pirotecnia, proteção contra truques, teia*

3º Nível: *ataque mortal de Tenser, bola de fogo, cabana minúscula de Leomund, clarividência, flecha de chamas, imobilizar pessoas, invisibilidade 3 m r., olho da águia de Tenser, proteção ao mal 3 m r., rajada de vento, sugestão, toque vampírico, velocidade, voo*

4º Nível: *bastão de esmagamento de Tenser, contágio, criação menor, emoções, força de gigante de Tenser, grito, guerreiro corredor de Tenser, lâmina flamejante de Tenser, realce mnemônico de Rary, tentáculos negros de Evard, terreno ilusório*

5º Nível: *caos, convocar sombras, criação maior, enviar mensagem, mão interpositora de Bigby, monstros de semissombra*

6º Nível: *corrente de relâmpagos, magia da morte, mordida do olhar, névoa da morte, reencarnação, sombras, transformação de Tenser*

7º Nível: *andar nas sombras, banimento, bola de fogo controlável, desejo restrito, enfeitiçar plantas, espada de Mordenkainen, estátua, palavra de poder: atordoar, rajada prismática, teleportação sem erro*

8º Nível: *convocar criaturas VI, enfeitiçar multidões, labirinto, limpar a mente, metamorfosear qualquer objeto, nuvem incendiária, palavra de poder: cegar, punho cerrado de Bigby*

9º Nível: *chuva de meteoros, desejo, encarnação do medo, palavra de poder: matar*

Itens Mágicos: *Anel de proteção +3, manto de deslocamento, cajado de trovão e relâmpago, amuleto a prova contra detecção e localização, poeira de desaparecimento, pérola da sirene, anel de resistência ao fogo, varinha de detecção de inimigo, estojo do componente de magia de Zagyg*

Tenser é um homem de tamanho médio, com cabelos castanhos e nariz proeminente. Ele é educado, perspicaz e extrovertido. Ele gosta de socializar quando não está em uma aventura. Ele acredita na causa da Lei e do Bem, a ponto de impor sua vontade aos outros. Para os outros, ele é uma espécie de alarmista, sempre condenando a ameaça do mal neste ou naquele trimestre.

Ajudantes do Círculo dos Oito

Allentar Grassfield

Halfing Masculino
(Robustos /Tiposaltos)
Ladrão 12º Nível
Neutro

For 10	Int 11
Des 15	Sab 13
Con 11	Car 11

TACO: 15
CA: 9 (4 com armadura mágica)
Pontos de Vida: 42

Bônus: +3 de bônus nos testes de resistência contra varinhas, bastões, cajados, magias e venenos; +1 nas jogadas de ataque arremessando armas e fundas
Habilidades Especiais: Surpresa aprimorada quando sozinho, infravisão limitada (9 m), detectar desnível (75%), detectar direção (50%), ataque pelas costas x4, usar pergaminhos mágicos (25% de falha)

Habilidades de Ladrão:

FB	AF	A/DA	MS	ES	OR	EM	DL
65	80	80	65	80	35	75	40
Sem Armadura							
35	70	70	45	60	25	45	40
Couro Batido							

Idiomas: Comum, Halfing, Goblin, Gnomo, Orc, Dialeto dos Ladrões

Itens Mágicos: *Espada curta +1, armadura de couro cravejado +2, pergaminho de servo invisível e dissipar magia, poção de clarividência*

Com 1,3m para um halfling—Allentar ainda tem a forma gorda característica de um halfling. Nascido nas Colinas de Flinty, Allentar ficou órfão no início da adolescência quando invasores da Província Norte do Grande Reino passaram por suas terras. Fugindo de seu terror, ele finalmente desceu para a Cidade de Greyhawk. Ali ele foi de um golpe e de uma vítima para outro. Apenas um encontro afortunado com Drawmij (sua mão estava no bolso do mago) mudou o curso de sua vida. Rapidamente se tornando um protegido, então amigo do mago, Allentar se tornou os olhos e ouvidos confiáveis de Drawmij nos cortiços e buscas de Greyhawk.

Allentar tem um código de honra pessoal que gira em torno de uma lealdade total a Drawmij, um homem que ele vê como salvando-o da ruína. Essa lealdade não muda sua visão em relação aos outros ou à vida, no entanto. O mundo é um lugar mau e difícil. Allentar vai pegar o que ele precisa quando ele precisar.

Atitudes em relação a outros ajudantes:

Cymria - Ela tem o que é preciso e você respeita isso. A elfa alta é intrigante e, como você, entende como o mundo realmente funciona. Vocês dois podem ser uma equipe eficaz.

Torik - O meio-elfo é um sujeito simpático e é divertido tê-lo por perto, mas você não gostaria de contar com ele em apuros. Os únicos seguidores de Ehlonna que você já conheceu foram as marcas, e elas sempre foram alvos fáceis.

Johanna - Por algum motivo, ela te lembra Drawmij. Você confia nela, mesmo que seus melhores instintos digam que você não deveria. Por enquanto, você está disposto a dar a ela o benefício da dúvida.

Ortux - Você não gosta dele, mas trabalhará com ele se necessário. Ninguém é tão bom e puro quanto ele parece ser - deve haver algum segredo em seu passado. Agora, não seria interessante se você pudesse descobrir isso?

Marial - Você já a viu antes, bisbilhotando Greyhawk em lugares onde ela não tem negócios. Alguns de seus amigos disseram que ela estava fazendo muitas perguntas. Outros afirmam que ela tem sido útil de tempos em tempos - fornecendo serviços de magias em troca de informações. Qual é o jogo dela? Ela é realmente o que parece, ou é outra coisa? Ela pode estar trabalhando para a Patrulha da Cidade, uma das guildas, ou mesmo uma das nações rivais que cobiçam o comércio da cidade.

Imric - Você viu como aquele gnomo te observa com o canto do olho. Está claro que ele não gosta de você. Esse pequeno nanico significa problemas, mas você não vai levar a culpa quando isso acontecer. Você vai deixá-lo dar o primeiro passo, mas estará pronto.

Yars - Puro e simples, o anão te assusta. Você faz um bom papel de ser corajoso e desafiador na frente dos outros. No fundo, porém, você sabe que as ameaças de Yars são mais do que apenas se gabar - ele usaria algum castigo verdadeiramente bárbaro se ele te pegasse.

Cymria de Celadon

Elfa Feminina
Guerreira de 12º Nível/
Maga de 11º Nível
Caótica e Boa

For 17 Int 16
Des 15 Sab 14
Con 12 Car 8

TACO: 9
CA: 9 (2 com armadura)
Pontos de Vida: 44

Bônus: +2 para jogada de ataque com espada ou arco, +1 para jogada de ataque com todas as outras armas, +1 de dano
Habilidades Especiais: 90% de resistência a magias de sono e enfeitiçar, infravisão, chance de surpresa ao se mover sozinha, detecção de porta secreta
Idiomas: Élfico, Comum, Nyrondese, Goblin, Orc, Gnoll
Magias: 4 1º, 4 2º, 4 3º, 3 4º, 3 5º

Itens Mágicos: *Bardiche +2, machado +2, balança +2, tapete voador, pergaminho de relâmpago , pergaminho de estilhaçar , escudo de fogo , mente fraca e transformação de Tenser , pergaminho de proteção contra eletricidade, óleo de fogo ardente, poção de cura*

Alta e magra, Cymria tem um olhar penetrante e lupino que condiz com seu temperamento implacável. Embora aja em prol do bem, Cymria é conhecida por sua falta de misericórdia e desconfiança em relação a compromissos. Ela prefere soluções rápidas e eficientes para qualquer problema. Amiga do extrovertido Tenser, Cymria escolheu deixar sua família e seus companheiros elfos para se juntar ao grande mago em suas aventuras. Em Tenser, com sua preocupação e curiosidade pelos seres da floresta, Cymria encontrou alguém que pode respeitar.

Atitudes em relação a outros ajudantes:

Torik - Torik é um homem bonito e charmoso e certamente parece amigável o suficiente, mas ele é um meio-elfo. Ele é quase suave demais, compassivo

demais. Você foi ensinada que não é certo que humanos e elfos se misturem assim. Está claro que Torik perdeu muito da verdadeira natureza élfica. Ainda assim, ele parece gostar de você e você realmente deveria tentar ser legal com ele.

Johanna - Aquela velha tem um jeito de deixar você nervosa. Não é como se ela já tivesse criticado você ou feito julgamentos, mas ela está sempre observando e fazendo perguntas. Ela tem essa maneira de expressar as coisas, fazendo você se sentir como umaa filha - e, no entanto, ela não pode ser mais velha do que você!

Ortux - Ele é uma dor rígida e hipócrita, e ele se esforça para evitar você. Na verdade, você ficaria ofendida se os esforços dele não fossem tão autoconscientes. Há algo de charmoso em sua imparcialidade. Você não sabe por que, mas quer conhecer melhor o paladino.

Allentar - O halfling que você entende, o que o torna fácil de gostar. Ele vê as coisas de uma maneira agradável, simples e direta - com a qual você pode se relacionar. Claro, você não confia nele, já que ele é um ladrão. Ele pode ser amigável, mas você não dará as costas para ele.

Marial - Alguém te proteja dos tolos! Como alguém pode ser tão completamente ignorante das realidades do mundo? Tudo o que você pode dizer é que é melhor ela ficar fora do seu caminho e não causar nenhum problema.

Imiric - Esse aí é um pestinha durão. Não é segredo que ele não gosta de você, mas não está querendo briga. Mesmo assim, você não vai deixar ele te intimidar.

Yars - Você não gosta desse anãozinho presunçoso, especialmente não pela maneira como ele exibe sua capa élfica. Ainda assim, você não vai entrar em seu caminho porque não há como prever como ele reagirá. Se ele se meter em problemas, você o deixará suar bastante antes de fazer qualquer coisa para ajudar.

Imiric von Suss-Varren

Conde do Principado de Ulek, Camareiro do Conselho Privado, Comandante da Marcha Suss, Cavaleiro da Ordem da Forja, Seu Servo Brilhante

Gnomo Masculino
Guerreiro de 11º Nível/
Ilusionista 120 Nível
Leal e Bom

For 16	Int 14
Des 17	Sab 13
Con 14	Car 13

TACo: 10
CA: 7 (1 com escudo e armadura mágica)
Pontos de Vida:53

Bônus: +2 de ajuste de reação, +1 de bônus nas jogadas de ataque contra kobolds e goblins, +2 de bônus nas jogadas de ataque com armas de projéteis, +1 de bônus de dano, -4 de penalidade nas jogadas de ataque de criaturas do tipo gigante, +4 de bônus no teste de resistência contra varinhas, bastões, cajados, magias e venenos, +5 de bônus no teste de resistência contra ilusões, -1 de penalidade no teste de resistência de outros contra suas ilusões
Habilidades Especiais: 3/2 ataques, infravisão (60'), detectar desnível (82%), detectar construção insegura (70%), determinar profundidade subterrânea (50%), determinar direção subterrânea (50%), 20% de chance de falha de item mágico
Idiomas: Comum, Gnomo, Keolandês, Anão, Kobold, Mamífero escavador
Escolas Indisponíveis: Necromancia, Invocação/Evocação, Abjuração
Magias: 5 1º, 5 2º, 5 3º, 5 4º, 5 5º, 2 6º

Uma magia em cada círculo deve ser da escola de ilusão.

Itens Mágicos: *Espada curta +1, bandoleiro +1, manto de mistura, periapto de prova contra veneno, anel de amizade animal , pergaminho com estátua, poção de cura extra*

Embora seu título completo seja imponente, este gnomo prefere o nome simples Imiric, ou no máximo Lorde Imiric. Ele tem cerca de 100 anos. Seu rosto está enrugado e sua barba e cabelo bem aparados estão começando a ficar brancos. Ultimamente, ele tem considerado que é hora de se estabelecer e se aposentar da vida perigosa de aventuras.

Embora nascido na nobreza, Imiric não é um almofadinha ou um aristocrata mimado. Ele conquistou seus títulos e cargos por meio de trabalho duro e astúcia. A maior parte de sua aventura veio enquanto defendia as Marchas de Suss contra invasores da Costa Selvagem e do Pomarj. Ele liderou várias expedições a essas terras, às vezes punitivas e às vezes para recuperar tesouros perdidos quando o Pomarj foi invadido. Foi durante essas expedições que Imiric conheceu e fez amizade com o mago Otiluke. Imiric deve ao mago sua vida por mais de um resgate oportuno.

Agora, porém, Imiric está cansado. A aventura cobrou seu preço - ele ainda não formou uma família ou desfrutou confortavelmente da riqueza que acumulou. Ele se preocupa por ter negligenciado seu domínio e não ter servido bem seus súditos. A única razão pela qual ele está aqui é que Otiluke pode estar em apuros.

Atitudes em relação a outros ajudantes:

Cymria - A elfa é muito selvagem e cruel para o seu gosto. Não há dúvida de que ela é competente, mas seus métodos podem causar tanto dano quanto ajudar. Ela precisa de uma mão firme para mantê-la sob controle.

Torik - Mesmo que ele não seja um gnomo, Torik é uma boa pessoa, e você está feliz em conhecê-lo. Ele tem uma boa visão da vida e valoriza as coisas que tornam uma comunidade forte. Há vários seguidores de Ehlonna em Ulek. Você tem uma mente justa para oferecer a ele patrocínio se ele se estabelecer em suas terras.

Johanna - A clériga pode ser sábia e instruída, mas ela parece muito fria e sem emoção para o seu gosto. Está claro

que ela se considera a líder, mas você prefere confiar em Ortux.

Ortux - Ortux é um homem forte e íntegro. Enquanto você duvida que poderia ser tão duro consigo mesmo, você o admira no paladino. Na sua opinião, ele é o líder natural deste grupo. Se chegar a esse ponto, você estará pronto para ficar do lado dele.

Allentar - Halfings sempre lhe deram problemas. Ou eles se escondem em suas tocas como ratos, com medo de lutar por suas terras, ou são preguiçosos e indolentes. Allentar é pior do que os outros, mas melhor do que a maioria. Ele é bom no que faz, é só que você não gosta de ladrões.

Marial - A feiticeira promete ser uma companheira divertida. Ela sabe tanto sobre Greyhawk que deve ter histórias animadas da cidade. Você só terá que encontrar uma maneira de ganhar a confiança dela.

Yars - Se você tivesse cem Yars! Com anões como ele, você poderia igualar as bestas do Pomarj por pura ferocidade. Infelizmente, você só tem um Yars, mas ele pode ser suficiente para este grupo!

Johanna

Humana Feminina
Clériga de 14º Nível de Boccob
Neutra

For 12 Int 12
Des 10 Sab 18
Con 15 Car 14

TACO: 12
CA: 10 (-1 em armadura)
Pontos de Vida: 63

Bônus: +4 de bônus no teste de resistência contra ataques mentais, +2 de ajuste de reação
Habilidades Especiais: Habilidades de Sábio em alquimia, astrologia, metafísica (plano de oposição concordante), teologia (do Grande Reino); capaz de usar varinhas, bolas de cristal e vestes (exceto manto dos arquimagos)
Idiomas: Comum, Suloise, Oeridiano antigo
Esferas: Astral, Feitiço, Combate, Adivinhação, Elemental, Guardião (menor), Cura (menor), Invocação
Magias: 8 1º, 8 2º, 7 3º, 6 4º, 3 5º, 2 6º, 1 7º

Itens Mágicos: *Maça +2, cota de placas +3, libram da escuridão vil , pergaminho de servo aéreo , parede de espinhos, pedras pontiagudas , ventos de controle , proteção ao mal 3m' r., e criar comida e água; pergaminho de pedra em lama, conjurar elemental de fogo , falar com monstros, muralha de espinhos e palavra de lembrança; pergaminho de ajuda, armadilha de fogo , símbolo de proteção , invocação animal I, imbuir com habilidade mágica , proteção contra relâmpagos e ressuscitar mortos; poção de invisibilidade*

Digna e matrona, Johanna é uma mulher alta, de cabelos brancos, muito orgulhosa de seus 55 anos. Vestida com as vestes roxas e douradas de Boccob, ela faz uma figura bastante imponente. Seu comportamento rigoroso e sem humor só aumenta essa impressão.

Johanna é nativa da Prelazia de Almor, onde é uma importante oficial nos templos de Boccob. Ela serviu no sacerdócio toda a sua vida. Foi lá que ela conheceu e ensinou Otto. Mais tarde, ela foi uma das que o aconselhou a deixar o templo. Johanna e Otto permaneceram amigos íntimos desde então.

Para outros, essa parece uma estranha combinação de Mutt e Jeff: o mago epicurista e a clériga severa e rígida. Na verdade, Johanna é muito menos formidável do que a imagem que apresenta. Desconfortável entre estranhos, ela abaixa suas defesas entre amigos, tornando-se mais calorosa e mostrando um senso de humor astuto.

Atitudes em relação a outros ajudantes:

Cymria - Você tem pouca opinião sobre a elfa além da curiosidade de um sábio. Você está mais interessada no que a elfa pode adicionar ao seu conhecimento profissional.

Torik - O meio-elfo é fascinante. Ele é certamente uma companhia encantadora e agradável, mesmo que não esteja à altura de seus padrões. Afinal, ele é um seguidor de Ehlonna e você realmente não sabe muito sobre eles. Você está ansiosa para debater com ele sobre questões teológicas.

Ortux - O paladino é um bom homem, mas o que mais poderia ser um paladino? Ele é um bom amigo para se ter, já que sua palavra é seu vínculo. Ainda assim, os paladinos sempre parecem causar problemas, então você deve estar atenta ou haverá dissensão no grupo.

Allentar - Você não confia no halfling. Seria tolice, já que ele é um ladrão. Você também não gosta dele. Ele, por outro lado, parece tratá-la com grande respeito. É melhor manter as coisas em um nível profissional, já que um ladrão irritado é um inimigo perigoso.

Marial - A feiticeira é quieta. Ela é um pouco assustada e crédula, mas parece afiada o suficiente para se defender contra pessoas como Allentar. Você só espera que ela não se meta em problemas.

Imiric - Certamente o gnomo é bom de se ter junto - ele é forte e deve se manter em uma luta. Ainda assim, você sente hostilidade e desconfiança da parte dele. Ele pode pensar que é superior ao resto do grupo com seus títulos e tudo.

Yars - O anão é irremediavelmente bárbaro e é improvável que você mude isso. É melhor deixá-lo em paz e apontá-lo na direção certa quando a batalha começar.

Marial

Humana Feminina
Maga de 12º Nível
Caótica e Boa

For 7 Int 15
Des 14 Sab 14
Con 14 Car 11

TACO: 18
CA: 10
Pontos de Vida: 29

Idiomas: Comum, Suloise, Oeridiano antigo
Magias: 4 1º, 4 2º, 4 3º, 4 4º, 4 5º, 1 6º

Itens Mágicos: *Saco de feijão, anel de salto, poção de levitação, óleo de resistência a ácido*

Marial nasceu na Cidade de Greyhawk e lá passou toda a sua vida. A ruiva nunca sentiu o desejo de viajar para além das muralhas da cidade. Há aventura mais do que suficiente nos cantos escuros de Greyhawk para satisfazê-la. Ela passou muitas horas entre os miseráveis e a escória da cidade - é emocionante e cheia de perigo. O que ela precisa saber sobre o resto do mundo, ela pode aprender com livros e viajantes. Embora isso tenha lhe dado algumas visões peculiares sobre o resto do mundo, poucos sabem mais sobre os detalhes do Greyhawk.

Marial a princípio parece tímida, um pouco introvertida, mas ela ama secretamente a vida rápida da cidade grande. Ela entende todos os vícios, seduções, manobras de poder e corrupção de Greyhawk, mas ela pode ser ingênua e crédula em relação ao resto do mundo. Se uma situação pode ser comparada a outra em Greyhawk, ela a entende perfeitamente. Se é totalmente novo e único (e muitos encontros com monstros são), ela é inexperiente e muitas vezes desavisada.

Marial é amiga íntima de Jallarzi, que primeiro veio a Marial em busca de conselhos sobre as partes mais sombrias da cidade. Desde seus primeiros encontros, Jallarzi ficou fascinado pela natureza paradoxal de Marial, enquanto Marial ouve ansiosamente as histórias de Jallarzi sobre o mundo maior.

Atitudes em relação a outros ajudantes:

Cymria - A elfaé um estudo interessante. Em Greyhawk, você conheceu muitos que compartilham sua atitude. A maioria teve fins ruins. Será interessante ver se ela acaba da mesma maneira.

Torik- Você nunca se interessou particularmente por homens antes, mas Torik é fascinante. Ele é charmoso, gentil e tão diferente dos vigaristas e libertinos de Greyhawk. Talvez seja sua educação no país, mas ele parece tão aberto e honesto. Ele pode ser o suficiente para tirá-la de sua concha.

Johanna - A clériga é como muitos dos clérigos que você conheceu na cidade - abafada, rígida e inflexível. Você acha o tipo dela chato, mas, felizmente, Johanna também é uma sábia. Isso pelo menos te dá algo para conversar. Ainda assim, há outras pessoas no grupo com quem você prefere passar seu tempo.

Ortux - O paladino é um bom homem. Você sabe que pode confiar nele, mas pode confiar em todos os paladinos. No começo, você estava pronta para descartá-lo como um idiota hipócrita, mas algo sobre a maneira como ele olha para Torik fez você se perguntar. Talvez haja mais no paladino do que aparenta.

Allentar - De certa forma, o halfling não é estranho para você. Mais de uma vez, você o viu nos covis sombrios de Greyhawk. Seu nome surgiu de vez em quando, em relação a algum roubo ou desaparecimento notável. Você gostaria de saber mais sobre ele, mas até agora ele sempre conseguiu evitar você.

Imiric - O pequeno gnomo é sempre cortês e educado com você, sem ser condescendente. Você não pode deixar de gostar dele e parece que ele também gosta de você.

Yars - Você não pode deixar de notar que o anão continua observando você como um cachorro curioso. Você não sabe o que fazer com ele. Você nunca conheceu ninguém tão selvagem e incivilizado quanto ele.

Ortux a Mão

Humano Masculino
Paladino de 15º Nível
Leal e Bom

For 15	Int 13
Des 12	Sab 13
Con 10	Car 17

TACO: 6
CA: 10 (-2 com armadura mágica e escudo normal)
Pontos de Vida: 70

Bônus: +6 de ajuste de reação
Habilidades Especiais: +2 bônus para todos os testes de resistência; detectar o mal, 18m ' r.; imune a doenças; curar 30 pv por dia; curar doenças 3 vezes por semana; proteção ao mal, 3m r.; expulsar morto-vivos como um clérigo de 12º nível
Idiomas: Comum, Velondi
Esferas: Combate, Adivinhação, Cura, Proteção
Magias (conjurado no 7º círculo): 3 1º, 2 2º, 1 3º; 1 4º

Itens Mágicos: *Mangual +1, lança pesada +1, Armadura da Eterealidade +4 (13 cargas restantes), lira de construção, anel de influência humana, elixir da juventude*

Alto, magro e magro, Ortux não é o que a maioria das pessoas espera do paladino heróico. Ele é bonito, mas não incrivelmente bonito; forte, mas não musculoso; e, embora corajoso, Ortux está longe de ser imprudente. Ainda assim, ele tem um apelo magnético que parece fluir de dentro dele. Ele age e as pessoas acreditam. Eles sabem que ele é confiável. Ortux acha impossível trair a confiança dos outros. Ele trabalhou toda a sua vida na causa da justiça.

Ortux é cuidadoso em sua própria vida, seguindo seu próprio código de leis puritanas. Como Cavaleiro do Hart, ele não bebe, não come em excesso, nunca jura e evita todas as tentações da carne. Ele nem sempre foi tão cuidadoso. Para sua eterna vergonha, em sua juventude ele gerou um filho meio-elfo. Apenas a mais severa das expiações provou que ele era digno de trilhar os caminhos de ser um paladino. Desde então, ele tem sido auxiliado por seu antigo companheiro, Bigby, que, para um mago, não é totalmente ruim.

Atitudes em relação a outros ajudantes:

Cymria - Nela, é fácil ver como humanos e elfos diferem. Cymria pode ter boas intenções, mas está longe de entender o verdadeiro significado do bem. Ela é uma influência perigosa, que deve ser evitada sempre que possível.

Torik - Até agora, você nunca se acreditou capaz de ciúmes ou inveja. Foi uma grande surpresa conhecer Torik, um jovem ainda mais simpático do que você. No início, você quase sucumbiu à inveja de sua graça natural, mas até você acha difícil resistir ao seu charme. Pior ainda, você não pode deixar de se lembrar de seu próprio pecado toda vez que olha para ele. Você deve trabalhar para ser amigo dele e não ter ódio ou ciúme dele.

Johanna - mesmo que ela seja uma clériga de Boccob, ela é certamente uma mulher excelente e admirável. Na verdade, vocês dois têm mais em comum do que parece. Há até uma chance de que ela possa aprender o verdadeiro significado de justiça e bem com você.

Allentar - O ladrão é seu desafio pessoal. Está claro que ele se desviou para os caminhos das trevas mais de uma vez, mas não está completamente perdido. Ainda há algum vislumbre de nobreza e bondade nele. Se você pudesse trazer isso para fora e mostrar a ele os benefícios de seu lado bom, você poderia ser capaz de salvá-lo ainda.

Marial - A feiticeira parece competente com seus feitiços, mas certamente menos do que mundana. Ela poderia facilmente se meter em problemas, então é melhor ficar de olho nela.

Imiric - O gnomo que você conhece é confiável. Ele é o tipo de homem (ou gnomo) que vive de acordo com sua palavra e entende a diferença entre o bem e o mal. Ele também não vai recuar de um trabalho perigoso.

Yars - Quando você olha para Yars, ele te dá uma pausa - ele é o que você poderia ter se tornado, um assassino selvagem? Quanto mais você está com ele, mais agradece aos poderes acima por lhe mostrarem a verdadeira luz. Você também ora para que eles lhe dêem força e meios para manter sua sede de sangue sob controle.

Torik Red-Axesson of Highfolk

Meio-Elfo Masculino
Clérigo de 12º Nível de Ehlonna
Neutro e Bom

For 8 Int 9
Des 10 Sab 12
Con 15 Car 18

TACo: 16
CA: 10 (5 com armadura de couro com escudo)
Pontos de Vida: 55

Bônus: +6 de ajuste de reação
Habilidades Especiais: 30% de resistência a magias de enfeitiçar e sono, infravisão, detecção de porta secreta, rastrear como ranger de igual nível, amizade animal uma vez por dia com eficácia máxima
Idiomas: Comum, Élfico, Velondi, Halfling, Baklunish antigo
Esferas: Animal, Combate, Criação (menor), Elemental (menor), Cura, Planta, Sol, Clima
Magias: 6 1º, 5 2º, 5 3º, 3 4º, 2 5º, 2 6º

Itens Mágicos: *Lança +1, sacola prestativa de Heward, corda de emaranhamento, anel de controle de mamífero*

Um metro e setenta, vestido com vestes verdes e coberto com um esfregão de cabelos loiros ruivos encaracolados, Torik é um padre tão charmoso e bonito quanto você provavelmente conhecerá. Filho de um pobre lenhador e de uma criada élfica, Torik foi enviado ao templo escola em Highvale, principalmente para mantê-lo longe dos braços das amas de leite. Lá, ele assumiu sua educação e, embora não seja brilhante, conseguiu crescer com diligência e sorte. No púlpito, ele é um orador hipnotizante, com seu carisma natural e boa aparência. Ainda assim, ele não é o sagaz mais rápido de Highvale e funciona melhor com um sermão preparado. Ele acredita nos valores estabelecidos por Ehlonna - harmonia com a natureza, o ciclo da vida, misericórdia e compaixão.

Torik é um companheiro do venerável mago Rary. Rary costuma parar para ouvir notícias da Floresta Vesve ou compartilhar o que sabe sobre os eventos nas Montanhas Yatil ou Ket. Mais de uma vez, Torik se aventurou em alguma missão especial para o velho mago.

Mais informações sobre Ehlonna podem ser encontradas no livro *Aventuras em GREYHAWK*.

Atitudes em relação a outros ajudantes:

Cymria - Graças a Deus você mora em Alto Vale! Se todos os elfos de Celadon são como Cymria, que sangue frio eles devem ser. Você tenta ser amiga dela e não é como se ela não gostasse de você, mas ela parece tão rígida e orgulhosa. Se ela se soltasse um pouco, poderia ser uma pessoa muito mais atraente, por dentro e por fora. Graças a Deus, Ehlonna te ensinou paciência.

Johanna - A matriarca te lembra o velho prelado de Alto Vale. Ela é tão firme e justa quanto ele. Você não pode deixar de se dirigir a ela como fez com seus antigos professores. Pelo menos ela tem os vislumbres de um senso de humor!

Ortux - O paladino é um rígido positivo. Você pode dizer que ele está tentando ser legal, mas está claro que ele não se sente confortável perto de você. Ele tem algo contra Ehlonna? Ou ele normalmente é assim? Já que vocês devem trabalhar juntos, é melhor ignorar seu tom formal.

Allentar - Agora há um bom exemplo de um halfling que deu errado. Pelo que você entende, o sujeito teve uma vida difícil, no entanto. Você deve ser simpático e compreensivo. Afinal, esse seria o caminho de Ehlonna.

Marial - Ela é definitivamente estranha. Como ela pode saber tanto sobre Greyhawk e tão pouco sobre o mundo

real? Ela te intriga. Na verdade, você gostaria de conhecê-la melhor e mostrar a ela o que ela perdeu, ficando escondida atrás dos muros da cidade.

Imiric - O gnomo parece ser um bom camarada - um pouco velho e cansado, talvez. Mas isso não o atrasou. Imiric nunca se gaba - quando ele conta histórias sobre suas aventuras, você acredita nelas. Em suma, ele é uma boa companhia.

Yars - Você já viu alguns anões como Yars antes - coisas selvagens das montanhas profundas. Eles podem ser inimigos perigosos, mas se você puder ganhar a confiança dele, Yars ficará ao seu lado no fogo mais quente. É assim que esses anões selvagens são.

Yars Blud-Sigul

Anão Masculino
Guerreiro de 14ºNível
Neutro

For 18/55	Int 13
Des 12	Sab 10
Con 11	Car 9

TACo: 7
CA: 10 (-2 com armadura mágica e escudo normal)
Pontos de Vida: 70

Bônus: +3 de bônus no dano, +1 de bônus nas jogadas de ataque contra orcs, goblins e hobgoblins, -4 de penalidade nas jogadas de ataque contra gigantes, +3 de bônus nos testes de resistência contra varinhas, bastões, cajados, magias e venenos
Habilidades Especiais: 2 ataques por rodada, infravisão (18m), detectar desnível (82%), detectar nova construção (82%), detectar paredes deslizantes (66%), detectar armadilhas de pedra (50%), determinar profundidade (50%), 20% de chance de falha de item mágico
Idiomas: Comum, Anão, Gnomo, Língua Fria, Orc

Itens Mágicos: *Martelo de Guerra +1, machado +2, flechas +2 (x10), armadura +1, manto élfico, poção de super-heroísmo, poção de velocidade*

Yars é um anão corpulento, de pescoço grosso e cabeça dura. Seu cabelo ruivo e barba formam uma crina longa e selvagem; combinado com suas sobrancelhas espessas e olhos esbugalhados, ele não parece nada mais do que um guerreiro furioso. Nesse caso, é um julgamento preciso. Yars é o mais próximo de um anão selvagem que pode ser encontrado na cidade de Greyhawk.

Yars vem dos Rakers, uma cordilheira selvagem e incivilizada perto do Ducado de Tenh. Foi lá que ele conheceu Nystul. Foi o mago que trouxe o pequeno guerreiro selvagem de volta a Greyhawk, talvez para irritar seus amigos. Quaisquer que sejam as razões, Yars encontrou a cidade a seu gosto - por enquanto.

Yars é um selvagem e um bruto para os padrões civilizados. Ele é contundente, agressivo, mal-humorado e direto. Por exemplo, ele se vangloria de como conseguiu sua capa de um elfo morto. Ele não tem paciência com sutilezas. Sua própria vida gira em torno de uma complexa teia de superstições e tabus tribais. Na batalha, ele se envolve em uma sede de sangue, lutando por conta própria com pouca atenção às ações dos outros. É fácil acreditar que ele é louco em tais momentos: por tudo isso, ele é destemido e eficiente.

Atitudes em relação a outros ajudantes:

Cymria - A elfa-mulher é uma tola por pensar que pode igualá-lo em ferocidade e habilidade. A menos que signifique o fracasso da missão, você não se importa com o que acontece com ela de uma forma ou de outra.

Torik - o meio-elfo é muito fraco - sempre falando sobre sua deusa da terra. Ainda assim, ele entende o Caminho Verdadeiro melhor do que os outros. Você duvida que ele tenha coragem para uma luta de verdade.

Johanna - Palavras grandes! Esta sempre fala em palavras grandes, como estas farão qualquer coisa. Ela tenta impressionar a todos, mas não te assusta.

Ortux - Este grande é um bom guerreiro, mas muito cuidadoso. Ele sempre se preocupa com a justiça. Ele não entende que a justiça pertence àqueles que vencem?

Allentar - Se este vivesse em sua tribo, os anciãos teriam cortado sua mão e o levado para o deserto. Esse é o destino apropriado para ladrões. Os outros parecem pensar que ele é necessário, mas se ele tentar alguma coisa, você o tratará como ele merece.

Marial - A mulher humana é quieta e reservada. Você não consegue adivinhar o que ela está pensando. Isso não é algo que você gosta.

Imiric - O gnomo tem o espírito do Caminho Verdadeiro, mesmo que não saiba disso. Ele entende a importância do aço e da forja. Ele foi endurecido no fogo. Talvez vocês dois possam se tornar parentes de sangue.

Jay Timmelson, um dos melhores juízes da RPGA™ Network, organiza um torneio Timemaster na GEN CON® Game Fair deste ano.

Você pode aceitar o derradeiro desafio de interpretação?

Apenas jogadores dedicados precisam se inscrever

Rumores dizem, de quase 12.000 jogadores que se inscreveram para a adesão à Rede RPGA™ na Feira de Jogos GEN CON® de 1990, apenas 200 foram aceitos. Não, isso é impossível. Apenas 10.000 pessoas poderiam ter se inscrito - 2.000 dos jogadores já eram membros.

Brincadeiras à parte, centenas de jogadores se juntaram à Rede RPGA na Feira de Jogos - e por uma série de grandes razões, por exemplo...

VOCÊ PODE IMAGINAR PUBLICAR sua própria história/jogo no Polyhedron™ Newszine - que mais de 8.000 jogadores em todo o mundo lerão?

VOCÊ PODE IMAGINAR JULGAR torneios sancionados pela RPGA Network na maior convenção de jogos do mundo? Ele atrai milhares de jogadores - incluindo os melhores do país.

VOCÊ PODE IMAGINAR FAZER demonstrações de jogos, falar em convenções e reuniões ou até mesmo começar novos clubes em sua área? A Rede tem mais de 30 clubes de Canberra (Austrália) à Califórnia e do Canadá a Cambridge (Inglaterra).

VOCÊ PODE IMAGINAR SE TORNAR um dos diretores regionais selecionados da RPGA Network? Existem apenas 22 diretores e eles promovem a interpretação de papéis em todo o mundo.

VOCÊ PODE IMAGINAR OBTER tudo isso, obter revistas, descontos especiais para membros e a camaradagem de dezenas de jogadores de toda a sua área por apenas $ 15 por ano?

Junte-se a mais de 8.000 jogadores de alto nível na melhor rede de jogos do mundo. Para obter mais informações ou participar, ligue para 1-800-558-5977.

RPGA™
NETWORK

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

GREYHAWK® ADVENTURES

Aventura Jogo Oficial

Vecna Vive!

por David "Zeb" Cook

"...e assim, após a Chuva de Fogo Incolor, o Sussurado ascendeu ao Trono Aranha. No terceiro ano de sua ascensão, Burgred, rei de Mara, recusou o tributo de cabeças que o Sussurrado exigia. O Sussurrado pegou apenas ele e Kas, seu conselheiro maligno, e devastou a terra de Mara com sua magia. Burgred pagou com a própria cabeça.

"Ao retornar, Kas atacou seu mestre, para que ele pudesse se tornar o mestre do Trono Aranha. No final, ambos foram mortos e as pessoas boas se alegraram.

- Diz-se que nem todo o lich maligno foi destruído. Tão grande era seu poder que sua Mão e Olho viveram, operando o mal ao longo dos séculos... "

Durante séculos, Vecna - arquimago, tirano despótico, o mais temível de todos os liches - não passou de uma lenda temível para o povo honesto de Greyhawk. Outrora o mestre supremo de todos os feiticeiros mortos-vivos, ainda hoje sua Mão e Olho são objetos de imenso poder.

Agora algo maligno está se mexendo nas terras ao redor de Greyhawk. A Mão e o Olho de Vecna foram encontrados - e Vecna os quer de volta.

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

TSR™

TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS e GREYHAWK e o logotipo da TSR
é uma marca registrada de propriedade da TSR, Inc. ®1990 TSR, Inc. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.