

Ravenloft

Aventura

Vecna Renascido



Por Monte Cook



Cochort (Perseguidor Invisível): CA 3; MV 12, FI 12 (A); DV 8; pv 39; TAC0 13; # Ataques 1; Dano 4d4 (vórtice de ar); AE -6 penalidade em jogadas surpresa de inimigos; DE oponente incapaz de detectar invisibilidade sofre -2 penalidade em ataques; PM 30%; Tam L (2,4 m de altura); ML elite (14); Int alta (13); AL N; XP 3.000.

Dast, Rei dos Loucos, hm, L3: CA 10; MV 12; pv 15; TAC0 18; # Ataques 1; Dano 1d2 (punho) ou 1d4 (objeto pesado); Tam M (1,80 m de altura); ML fanático (17-18); Tend LB.

F 15, D 9, C 11, I 10, S 9, Ca 13.

Personalidade: Dast era um jovem precoce, brilhante, agradável e gentil. Então, sua infância tipicamente curta foi interrompida pelas marés da guerra. Dast entrou em guerra contra as hordas de Vecna enquanto tentavam atravessar os Cumes Ardentes e entrar em sua terra natal. Um ano depois, Dast voltou a Tor Gorak um homem mudado. Ele não se lembrava mais de seus amigos e familiares, e alegava que grandes e poderosos lordes de além do tempo e do espaço haviam aparecido diante dele nos campos de batalha. Esses lordes disseram a ele que o sangue dos reis fluía em suas veias e que ele era o rei legítimo de todos em Tovag.

Claro, falar essas coisas, mesmo em tom de brincadeira, é implorar pela atenção indesejada dos Adagas. Assim, sua família pediu à caridade de Virianis que levasse Dast antes que ele fosse morto por traição.

Agora, Dast, ainda alegando ser o governante daquela terra, é conhecido como o Rei dos Loucos. Todos os outros residentes pensam nele como seu rei (com algumas exceções possíveis) e se dirigem a ele como “Vossa Majestade”.

Dellis Baru, hm, G4: CA 8 (armadura de couro); MV 12; pv 35; TAC0 17 (16 c/Força); # Ataques 1 (espada curta); Dano 1d6+1 (Força); Tam M (1,80 m de altura); ML estável (12); Tend CB.

F 17, D 12, C 17, I 4, S 7, Ca 10.

Aparência: Dellis é um homem enorme com um nariz extremamente grande. Seu cabelo fino está despenteado e suas roupas geralmente estão desgrenhadas. Sua simplicidade geralmente é traída por sua expressão confusa, mas feliz.

Personalidade: Tão bem-humorado quanto sua mãe, Dellis não permite que sua capacidade mental ou incapacidade de se comunicar fiquem em seu caminho.

Larossa Baru, hf, 0 nível: CA 10; MV 12; pv 4; TAC0 20; # Ataques 1 (adaga); Dano 1d4; Tam M (1,70 m de altura); ML estável (12); Tend CB.

F 11, D 9, C 13, I 14, S 17, Ca 15.

Aparência: Larossa tem uma aparência matronal. Sua constituição é robusta, e ela amarra os cabelos grisalhos em um coque bem preso.

Personalidade: Realmente de bom coração em todos os sentidos da palavra, Larossa é generosa, gentil e abnegada. Ela é secretamente conhecida em toda a cidade como alguém que sempre ajudará os necessitados, não importa a que custo.

Sábio Banquo, hm, nível 0: CA 10; MV 12; pv 3; TAC0 20; # Ataques 1 (adaga); Dano 1d4; Tam M (1,60 m de altura); ML instável (5); Tend LB.

F 7, D 11, C 9, I 17, S 13, Ca 7.

Aparência: Em uma cidade cheia de guerreiros, a aparência estudiosa de Banquo é ainda mais pronunciada. Seus olhos são vesgos, suas costas ligeiramente curvadas e sua constituição é barriguda. O cabelo castanho ralo cobre sua cabeça. Em um lugar normal, pode-se pensar que ele tem cerca de cinquenta anos, mas na verdade ele tem vinte e três.

Personalidade: A posição de Sábio existe há muito tempo em Tor Gorak, e ele leva suas responsabilidades muito a sério. Nada é mais importante para ele do que seus livros. No entanto, coletar e registrar conhecimento vem em segundo lugar.

Vecna Renascido

Por Monte Cook

Créditos

Edição: Cindi Rice © Gestão da Marca: David Wise
Ilustração da Capa: Todd Lockwood © Ilustração Interna: John Matson
Direção de Arte: LN Buck Design © Gráfico: Matt Adelsperger, LN Buck
Cartografia: Sam Wood © Formatação: Angelika Lokotz
Playtesting: David Devjak, Dale Donovan, Andrew Ellis, Martin Gardner,
Chris Johnson, Nick Kabilafkas, Martin Rowe, Ed Stark, Stuart Turner,
Jillian Venters, Skip Williams e Steve Winter
Agradecimentos Especiais: Steve Miller
Fonte dos Títulos: Nosferatu por Kiwi Media, Inc.
Tradução e Diagramação PT-BR: O Górgona
Revisão PT-BR: Caio Cunha

Índice

Introdução	2	Ato Dois: Os Cultistas de Vecna.....	33
Para o Mestre	2	Cena Cinco: Os Cumes Ardentes	34
Executando <i>Vecna Renascido</i>	3	Cena Seis: Em Cavitius.....	39
Vecna em Ravenloft	4	Cena Sete:	
A Cidade de Tor Gorak.....	5	O Templo de Vecna	43
Cidadela Cavitius	8	Ato Três: O Mal Gera o Mal	53
Ato Um: Cidade do Pavor	11	Cena Oito: Voltando a Tovag.....	54
Cena Um: Começa.....	12	Cena Nove: A Terceira Palavra.....	57
Cena Dois: Estranhos		Cena Dez: Desenlace	61
numa Terra Estranha	17	Narek (A Coisa no Poço).....	63
Cena Três: O Dedo	21	Manuscrito	
Cena Quatro: A Biblioteca de Kas.....	28	(O Livro da Escuridão Invertida).....	64

EUA, CANADÁ,
ÁSIA, PACÍFICO E AMÉRICA LATINA
Wizards of The Coast
Caixa Postal 707
Renton, WA 98057-0707
+1-206-524-0933



9582XXX1501

Visite nosso site em [www.TSR.com](http://www TSR.com)

SEDE EUROPEIA
Wizards of The Coast, Bélgica
P.B. 34
2300 Turnhout
Bélgica
+32-14-44-30-44

Distribuído para o comércio de livros nos Estados Unidos pela Random House, Inc. e no Canadá pela Random House of Canada, Ltd. Distribuído para o comércio de hobbies, brinquedos e quadrinhos nos Estados Unidos e Canadá por distribuidores regionais. Distribuído mundialmente pela Wizards of the Coast, Inc. e distribuidores regionais. Este material é protegido pelas leis de direitos autorais dos Estados Unidos da América. Qualquer reprodução ou uso não autorizado do material ou arte aqui contido é proibida sem a permissão expressa por escrito da TSR, Inc.

AD&D, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, GREYHAWK,
MONSTROUS COMPENDIUM, RAVENLOFT e o logotipo TSR
são marcas registradas de propriedade da TSR, Inc.

Todos os personagens TSR, nomes de personagens e suas
semelhanças são marcas registradas da TSR, Inc.

©1998 TSR, Inc. Todos os direitos reservados.

TSR, Inc. é uma subsidiária da Wizards of the Coast, Inc.

Fabricado nos E.U.A.

INTRODUÇÃO

PARA O MESTRE



Vecna Renascido é projetado para um grupo de três a seis personagens de níveis 5 a 7. No entanto, como muitos dos inimigos nesta aventura são imbatíveis por meios normais, este produto pode ser facilmente adaptado para acomodar personagens de outros níveis. O objetivo dos heróis não deve ser destruir Vecna (pois isso é praticamente impossível), mas parar os planos malignos realizados por seus servos mortais.

Com isso em mente, o grupo deve incluir pelo menos um clérigo, pois muitos dos inimigos que podem ser superados são mortos-vivos. A capacidade de *curar doenças* por meio de magia ou habilidade especial também pode ser útil.

Uma leve familiaridade com o cenário GREYHAWK® é útil ao lidar com os domínios de Tovag e Cavitius, uma vez que cada um deriva de reinos antigos e quase esquecidos de Oerth. Mesmo a antiga Flan, a língua falada lá, deriva dessas terras e tempos antigos. Ainda assim, *Vecna Renascido* deve ter tudo o que você precisa para entender e narrar esta aventura.

Vecna e Kas

Vecna e Kas são tão antigos quanto o próprio jogo DUNGEONS & DRAGONS®. Praticamente todos os jogadores já ouviram falar da *Mão e do Olho de Vecna*. Muitos também se lembram da *Espada de Kas*. Vecna e Kas são do mundo de Oerth (o cenário da campanha GREYHAWK). No entanto, sussurros de seu terrível poder e presença provavelmente se espalharam por todos os mundos.

Para aqueles de vocês que não conhecem a história, Vecna era um mago extraordinariamente poderoso (alguns dizem que o *mag*o mais poderoso de todos os tempos) que se tornou um lich. Ele procurou conquistar o mundo de Oerth e quase conseguiu. Seu tenente, senhor da guerra e assassino-chefe era Kas, o Mão Sangrenta. Kas acabou traindo Vecna, resultando em ambas as mortes - e inadvertidamente salvando Oerth.

Mas como o mal como o deles nunca pode desaparecer completamente, Vecna surgiu novamente, desta vez como um semideus. Seu servo e traidor Kas retornou como um vampiro poderoso. Mais uma vez, os dois lutaram, Kas procurando recuperar sua poderosa espada e Vecna traçando planos para se tornar supremo mesmo entre os deuses. Ambos foram eventualmente reivindicados pelas Brumas de Ravenloft e receberam seus próprios domínios fronteiriços, onde lutam até hoje.

Você encontrará descrições detalhadas de seus reinos (que formam a Cordilheira dos Cumes Ardentes) em *Domínios do Pavor*. Para obter mais informações sobre Vecna e Kas, procure a aventura de GREYHAWK *Vecna Vive!*, que lida com suas atividades pouco antes de entrar em Ravenloft, ou procure no livro de AD&D® *Livro dos Artefatos* pela *Mão* e pelo *Olho de Vecna* e pela *espada de Kas*.

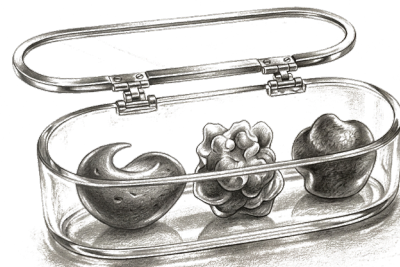
Resumo da Aventura

Um encontro casual na estrada marca os heróis como alvos de um culto maligno que tenta causar o renascimento do deus lich Vecna no domínio de seu arqui-inimigo, Kas. Este ato libertará seu mestre de sua prisão enevoada e permitirá que ele se vingue de seu inimigo ao mesmo tempo.

Para saber mais sobre os planos misteriosos do culto, os personagens exploram um esconderijo de tradições antigas em Tor Gorak, a principal cidade de Tovag. Pistas os levam direto ao coração de Cavitius, o próprio domínio de Vecna. Lá, eles devem descobrir o caminho secreto para a Sala Sombria, uma biblioteca antiga que não existe mais no tempo ou no espaço, mas ainda pode ser alcançada usando um ritual arcano. Aprender esse segredo coloca os heróis em conflito com o sacerdócio de Vecna e seus poderosos servos.

Enquanto isso, os cultistas em Tor Gorak continuam a desencadear os eventos necessários para libertar Vecna, incluindo a propagação de uma praga mágica que devasta todo o domínio. Os heróis devem então retornar a este reino dominado por doenças assim que escaparem da Cidadela Cavitius, a fortaleza de Vecna.

Com o conhecimento adquirido na Sala Sombria, os personagens podem encontrar os cultistas e interromper seus planos. No final, o culto invade um asilo em Tor Gorak para matar um dos presos como a condição final de seu ritual. Se os heróis não impedirem que isso aconteça, Vecna renasce fora das fronteiras do domínio que o aprisionam - livre para se vingar de Kas, Tovag e possivelmente do resto do multiverso.



EXECUTANDO VECNA RENASCIDO



iz-se que um homem sábio escolhe suas batalhas - lutando apenas por aquelas causas importantes demais para arriscar perder. Isso é verdade em nenhum lugar mais do que nos Cumes Ardentes. Um tirano insano e seu esquadrão da morte de executores mesquinhos e sádicos governam o estado totalitário e sitiado de Tovag. Os personagens dos jogadores podem fazer alguma coisa para mudar a situação? Provavelmente não. Da mesma forma, os mortos-vivos governam os vivos em Cavitius, e o mal descaradamente reina supremo. Novamente, no entanto, os personagens dos jogadores provavelmente não têm o poder de mudar muito as coisas. Nesta aventura, eles devem aprender a operar dentro de seus limites para estabelecer o único objetivo disponível para eles - impedir que as coisas fiquem ainda piores.

Apesar do fato de que Tovag e Cavitius parecem ser reinos antigos, eles não são. Toda a região dos Cumes Ardentes apareceu apenas recentemente no Semiplano do Pavor. Assim, grande parte dessa aventura serve como uma introdução a esses lugares. Os personagens dos jogadores são empurrados para os eventos que ocorrem lá e devem aprender sobre os domínios à medida que avançam.

O momento certo é importante nesta aventura. A sequência de eventos geralmente é bastante direta; quando não é, o texto oferece sugestões de quando certos eventos devem ocorrer. Para promover a história, o momento desses eventos se relaciona com as ações dos heróis, em vez de um cronograma real.

Para evitar que os jogadores saibam que estão no domínio de Vecna muito cedo, não diga a eles o nome da aventura ou deixe-os ver a capa deste produto. Isso tornará a descoberta ainda mais chocante.

⊙ Clima de Ravenloff

O cenário da campanha RAVENLOFT® exemplifica o medo gótico e macabro dos contos de terror clássicos. É sugestivo em vez de flagrante, cheio de suspense em vez de gráfico. Quando se pensa na Terra das Brumas, um castelo solitário e sombrio iluminado apenas por uma lua cheia, mas obscurecida por nuvens, deve vir à mente.

No entanto, *Vecna Renascido* se desvia ligeiramente desse clima tradicional. O horror desta aventura deriva



menos desses temas clássicos e mais da feitiçaria antiga e arcana. Males primordiais e terrores desconhecidos (e incognoscíveis) estão no coração de *Vecna Renascido*. A diferença é sutil, mas talvez seja importante ter em mente.

Para inspirar o clima adequado, enfatize a grande idade e o antigo mistério dos lugares e coisas que os personagens do jogador veem. Isso se prova particularmente verdadeiro no domínio de Cavitius. Vecna sintetiza mistério arcano e segredos antigos, e seu reino também deveria. Não deixe os jogadores entrarem na ironia de que, na verdade, esses domínios são realmente novos. Os poderes sombrios criaram a região para ser retroativamente antiga; ainda mais importante, os domínios de alguma forma se basearam na essência das verdadeiras terras antigas de Oerth que existiam no tempo de Vecna e Kas.

INTRODUÇÃO

VECNA EM RAVENLOFT



entidade conhecida apenas como Serpente fala diretamente com Vecna. Outros - ou- sando se chamar magos, mágicos e feiticeiros - manipulam os menores aspectos da Serpente e a chamam de magia. Mas Vecna fala com a Serpente, e a Serpente responde. Ela sussurra para ele contos de seus ancestrais, conhecidos apenas como os Irmãos Antigos, e de como eles descobriram a Serpente há muito tempo inimaginavelmente, quando todos os mundos eram jovens ou mesmo não nascidos.

A Serpente diz a Vecna que nada está além de seu alcance. Vecna sabe que ele está destinado a ser o mestre de tudo. A morte não o impediu; a traição nas mãos de seu tenente não o impediu; até mesmo confrontos com outros deuses não o impediram.

Assim, quando as forças de Ravenloft trouxeram Vecna para o Semiplano do Pavor, aprisionando-o lá, ele simplesmente riu. Ah, ele fingiu estar furioso. Ele sacudiu as correntes, sacudiu a gaiola e gritou para ser libertado, mas no fundo sabia que isso não o impediria. Ele sabia que ele e a Serpente superariam esse obstáculo - talvez até o usassem a seu favor e conquistassem esse interessante semiplano. Os outros lordes do domínio presos ao lado dele se enfureceram da mesma forma em seus próprios domínios lamentáveis, mas o Sussurrado aprendeu rapidamente que eles não sabiam que poder os mantinha prisioneiros. Eles não viram as cordas atrás dos fantoches. Ele era o mais novo entre eles, mas já era seu mestre. Seu conhecimento já o tornara maior, pois a Serpente lhe contara os segredos de Ravenloft.

Mas então, ele viu o que os mestres das trevas de Ravenloft haviam colocado à sua frente. Apesar de seu conhecimento, apesar de seus planos de dominação total, o poderoso Vecna mordeu a isca. No reino que fazia fronteira com o de Vecna, Kas, o Traidor, governava seu próprio domínio.

Levado à Distração

O lich-deus sabia que Kas estava lá para distraí-lo e atrair sua raiva. Vecna supôs que ele e seu ex-tenente deveriam guerrear um contra o outro por toda a eternidade. Era uma armadilha. Apesar de tal conhecimento, no entanto, a necessidade de vingança de Vecna era maior do que qualquer outro desejo. Ainda assim, ele não entraria nessa dança para o prazer de seus carcereiros. Ele derrotaria seu inimigo rapidamente e se voltaria contra seus captor- es com vingança redobrada, usando o próprio domínio e poder de Kas para quebrar as correntes de Ravenloft e derrubá-la. E a Serpente o ajudaria.

As Três Palavras

Os segredos sussurrados da Serpente eram claros. Vecna não podia simplesmente entrar em Tovag. Os Cumes Ardentes eram uma barreira impenetrável, mesmo para o vasto poder do lich. Foi um desafio digno dele. Enquanto Kas simplório reunia hordas de carne para invadir os portões de Cavitiis, a Serpente permitiria que Vecna se infiltrasse em Tovag e arrancasse a garganta miserável de Kas antes que o tolo soubesse o que havia ocorrido.

O segredo dessa vitória estava em falar as Três Palavras, que compõem a *Criação Uma Vez Dita*. Se as Três Palavras fossem precedidas por um poderoso ritual desenvolvido pelos próprios Irmãos Antigos, o lorde-lich nasceria de novo - desta vez dentro do domínio de Tovag. Assim, Vecna contornaria as barreiras de seu próprio domínio.

A natureza imunda e aberrante de Vecna corrompeu as Três Palavras assim que sua mente distorcida as compreendeu. Agora contaminadas, as palavras carregam consigo uma ação suja (bem como um ritual), que deve ser realizado antes que a palavra possa ser proferida. Somente aquele cujas mãos estão manchadas com o sangue de um extra-planar pode dizer a primeira das três palavras; a segunda só pode ser dita depois que uma praga devastar o campo; e apenas aquele que matou um rei pode falar a terceira.

O Plano

Uma mulher chamada Marit, sobrinha do sumo sacerdote secreto de Vecna em Tovag, foi escolhida sem saber para dar à luz ao Senhor Mutilado. Embora a jovem grávida não tivesse conhecimento dessa decisão, ela foi involuntariamente preparada pelos sacerdotes de Vecna para a "honra" de libertar o Deus Acorrentado de sua prisão enevoadada.

Primeiro, o culto providenciou para que seu marido fosse morto em batalha. Quando a notícia se mostrou demais para ela, Marit foi enviada ao Manicômio para viver entre os loucos por vários meses. Finalmente, depois de trazer Marit para sua casa (supostamente para cuidar dela nesses últimos estágios da gravidez), seu tio tem alimentado suas ervas estranhas, causando demência e desorientação contínuas.

Embora seu bebê não nascido atualmente permaneça praticamente inalterado, Marit foi infundida com a magia adequada para os próximos rituais. Depois que a Terceira Palavra for pronunciada, seu filho será absorvido pela essência de Vecna, e Marit dará à luz um semideus...

A CIDADE DE TOR GORAK



or Gorak é a única cidade grande no domínio de Tovag. A vida nesta cidade sombria é dura e opressiva, talvez mais do que em qualquer outro lugar no Semiplano do Pavor.

Atmosfera

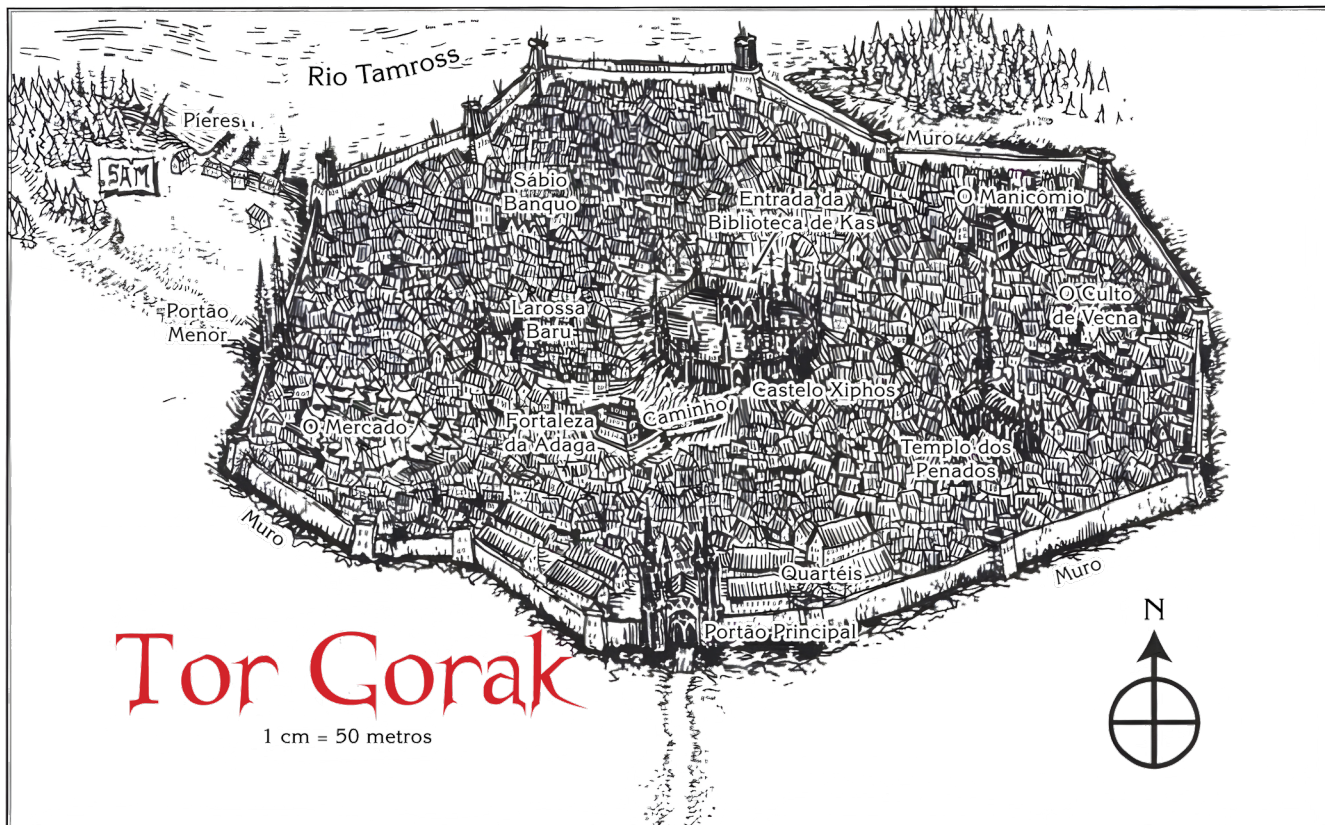
As ruas de Tor Gorak geralmente estão vazias, devido às patrulhas que marcham por todos os bairros, prendendo e detendo quem acharem adequado. Assim, os cidadãos pobres, oprimidos e oprimidos correm para seus vários destinos sem se demorar. Um toque de recolher nega a qualquer pessoa o direito de viajar dentro da cidade depois do anoitecer, exceto para soldados e Adagas (a milícia local).

Os cidadãos de Tor Gorak possuem poucos direitos e ainda menos luxos. Sua comida é racionada e o armazenamento é ilegal. Embora o Estado permita que os cidadãos portem armas, eles consideram o armazenamento de armas uma ofensa grave. Em geral, se os residentes geralmente carregam a arma consigo, eles podem mantê-la (já que isso faz com que a criação de uma milícia

de cidadãos seja muito mais fácil). As leis em Tor Gorak também proíbem a posse de livros, o conhecimento de qualquer tipo de linguagem escrita ou qualquer outro tipo de educação formalizada. Os moradores de Tovag aprendem as artes da guerra e os ofícios que apoiam a guerra - nada mais.

Enquanto estão nesta cidade, os viajantes encontram principalmente mulheres (muitas delas grávidas), crianças pequenas e idosos. Quase todos são humanos. Kas força todos os homens e algumas mulheres capazes a servir no exército para lutar contra as forças de Cavi-tius. Para manter o exército alimentado e abastecido, certos soldados podem deixar o exército depois de um tempo para trabalhar como agricultores, mercadores e artesãos.

O mais estranho de tudo é que os cidadãos de Tovag parecem envelhecer a uma taxa duas vezes maior do que os humanos normais. Assim, os moradores podem entrar no exército aos oito ou nove anos de idade. Os idosos são aqueles que atingem trinta ou quarenta anos, embora aqueles que sobrevivem a essa idade sejam muito raros. Ainda assim, os recém-chegados à cidade geralmente não percebem essa estranheza até que sejam informados. Os soldados de nove anos *parecem* homens adultos, e a vida em Tor Gorak arrancou qualquer inocência deles. Além disso, os moradores não pensam



INTRODUÇÃO

em seu rápido envelhecimento como estranho. Em vez disso, eles achariam estranho que outros envelhecessem a um ritmo tão lento!

A horrível verdade por trás dessa rápida maturação provavelmente tem algo a ver com o mestre sombrio do domínio e sua sempre presente necessidade de tropas. O povo oprimido de Tovag nem sequer está ciente desse erro final e mais hediondo perpetrado contra eles.

Distribuição

O muro redor de Tor Gorak varia em largura de três a seis metros de espessura em áreas estrategicamente vulneráveis. Ela varia em altura de 7,5 a 12 metros, com as áreas mais altas se elevando acima do rio. Uma trincheira de dois a três metros de profundidade circunda a parede ao redor, fundindo-se com o rio Tamross. Na maioria das vezes, 30 centímetros de água estagnada enche essa trincheira, e musgo e lodo úmido cobrem a parede, dificultando a escalada.

Os edifícios dentro de Tor Gorak são formados por uma pedra escura e fria, com palha e madeira apenas nos telhados. Estes edifícios são geralmente simples e sombrios, embora funcionais. O Castelo Xiphos e algumas outras estruturas importantes possuem janelas de vidro - geralmente tingidas com cores escuras. Além disso, apenas esses mesmos castelos e torres costumam ostentar ornamentação gótica e estatuária ninhada.

Quartel: Dentro dos muros, longos quartéis abrigam os defensores da cidade, os jovens recrutas do exército de Kas, treinadores militares e quaisquer unidades excelentes não estacionadas perto dos campos de batalha. Mais de mil soldados vivem nesses quartéis.

Castelo Xiphos: A cidade de Tor Gorak envolve este castelo, que serve como casa do Lorde Kas quando ele reside na cidade. Penhascos rochosos se erguem acima das colinas aqui, e no topo do pico fica a fortaleza real do Castelo Xiphos. Apenas um caminho estreito se ergue da cidade, levando à fortaleza.

Com mais de trezentos quartos, cento e cinquenta criados e duzentos guardas, este vasto bastião preside a cidade como seu mestre sobre a população. De qualquer lugar em Tor Gorak, os súditos de Kas podem olhar para sua cidadela e saber que seu poder é supremo.

Culto de Vecna: Adorando em absoluto segredo, o culto de Vecna opera seu templo escondido dentro de um estábulo queimado. Vocar, o Obediente, serve a esse culto como sumo sacerdote e líder. Um homem perverso e cruel, Vocar favorece o uso do terrorismo para enfraquecer o espírito do povo de Kas, fortalecendo assim os esforços de seu mestre.

Fortaleza da Adaga (A Bainha): Localizada perto da base do Castelo Xiphos, esta fortaleza serve como sede

dos Guardas da Adaga, os agentes da lei dentro da cidade. Esses guerreiros são encarregados de vigiar a cidade e manter a ordem e a disciplina para que tudo se mova de forma eficiente para apoiar a guerra contra Vecna. Seu dever secundário é investigar e ajudar Lorde Kas a encontrar a *Espada de Kas* há muito perdida.

Para cumprir seu dever, a Guarda da Adaga têm o poder de prender, deter, julgar e punir quem quiserem, da maneira que acharem melhor. Somente o próprio Kas pode anular essa força policial assustadora. Para cumprir seu dever, os Guardas da Adaga fazem buscas frequentes nas casas dos cidadãos, param e detêm os transeuntes para interrogatório e aplicam o rigoroso toque de recolher. Eles mantêm uma vigília constante contra encrenqueiros e infratores da lei em geral, mas também para espíões do Deus Acorrentado. Até agora, o culto a Vecna escapou de seu alcance.

A Fortaleza da Adaga se destaca como um punho sólido e cerrado de pedra e argamassa cuja mera presença dissuade a maioria dos infratores. A torre principal tem cinco níveis e abriga duzentos soldados, administradores e interrogadores (embora apenas metade desse número ou menos esteja presente em um determinado momento). Os cinquenta ou mais servos que trabalham aqui vivem em suas próprias casas próximas à Fortaleza.

O interior da fortaleza compreende celas, salas de interrogatório, escritórios administrativos, armazenamento de registros (que contém arquivos sobre prisões, buscas de residência, confissões e afins), bem como quartéis para a Guarda da Adaga e uma residência para Tejen, o Sinistro, o líder da organização. Sob a torre estão algumas salas secretas de "operação", onde Adagas especiais se preparam para missões secretas - incluindo a infiltração de Cavitius, trabalho secreto (muitas vezes envolvendo disfarces) espalhando desinformação e deveres ainda mais estranhos.

Enquanto uma grande placa de pedra na frente da Fortaleza da Adaga enumera as leis de Tovag (mesmo que os cidadãos não tenham permissão para aprender a ler), uma lei cobre todas as contingências: as palavras de Kas são supremas e a Guarda da Adaga fala com sua voz.

Portões: Um portão principal e um portão menor fornecem acesso a esta cidade orientada para a defesa. Cada um tem uma ponte levadiça de madeira que fornece acesso sobre a vala que circunda a muralha da cidade. Cada conjunto de portões fecha à noite e não se abre para ninguém sem ordens diretas do próprio Lorde Kas.

Larossa Baru: Esta mulher única guia silenciosa e sutilmente muitos eventos dentro da cidade. Muitas das pessoas de Tor Gorak olham para Larossa como uma líder - não uma líder militar ou alguém de poder, mas

como alguém que dá conselhos úteis e fornece ajuda àqueles que mais precisam. Para conseguir isso, Larossa construiu extensas conexões por toda a cidade. Todo mundo conhece Larossa, e ela conhece todo mundo. Como ela já lidou com pessoas de fora de Tor Gorak antes, ela até conseguiu aprender pedaços de muitas línguas diferentes.

Sua casa simples tem vários esconderijos, alguns abastecidos com itens difíceis de obter ou proibidos, como itens de alimentos, armas, vários tipos de equipamentos de “aventura” e até mesmo um pequeno esconderijo de dinheiro (cerca de cento e trinta peças de ouro). O ouro serve para subornar os Adagas - muitas das quais servem como contatos para ela. Infelizmente, há muitos outros na polícia que gostariam de vê-la levada à “justiça”.

Lefty's: Lefty's é a única pousada em Tor Gorak. Um velho nervoso chamado Skreyn administra este pequeno estabelecimento. Ele, como a maioria das pessoas neste domínio, teme pessoas de fora. Somente se os heróis conseguirem falar com ele em sua língua nativa, ele alugará um quarto para eles. Mesmo assim, ele cobrará o dobro do preço normal de cinco moedas de prata por semana para cada pessoa. No entanto, se eles cruzarem com os Adagas, ele insistirá para que eles saiam.

Sábio Banquo: Banquo é uma espécie de estudioso, ou pelo menos tão estudioso quanto alguém pode se tornar em uma cidade como Tor Gorak. Embora sua casa pareça semelhante àquelas ao seu redor, na verdade contém um esconderijo de livros, pergaminhos e notas - a maioria copiada por Banquo de fontes possuídas por alguns antigos Sábios, que provavelmente foram copiados de fontes copiadas mais antigas. Banquo não sabe de onde ou quando suas informações vêm, mas sabe que, se não as guardar com segurança, seu povo perderá para sempre o pouco conhecimento que possui.

Seu esconderijo está em um compartimento secreto sob as tábuas do assoalho em seu quarto. Os Adagas ainda não encontraram essa pequena cavidade, mas se o fizessem, certamente a confiscariam (com a ideia de que os livros podem conter pistas sobre o paradeiro da espada de seu mestre, o que eles não fazem) e, finalmente, a destruiriam.

O Manicômio: Os horrores perpetrados sobre as pessoas comuns de Tovag são muitos, e os terrores que se escondem e ameaçam de dentro e além dos Cumes Ardentes nunca se afastam do subconsciente. Alguns pobres infelizes não podem tirar o estresse de seus próprios medos e pavor. Os Adagas geralmente matam os insanos em vez de lidar com eles, mas aqueles encontrados por pessoas mais compassivas acabam no manicômio. Uma descrição completa deste lugar aparece na página 24.



O Mercado: Como aqueles em muitas cidades, os nativos de Tor Gorak compram a maior parte de seus alimentos e outros bens em um mercado aberto. Há poucas lojas permanentes aqui. Em vez disso, fazendeiros e comerciantes simples vendem suas mercadorias em carrinhos e carroças - os mesmos usados para trazer as mercadorias para a cidade.

Artesãos locais, tais ferreiros, sapateiros, trabalhadores de couro, trabalhadores de sebo e seus semelhantes são encontrados em suas próprias lojas por toda a cidade. Normalmente, essas lojas consistem em nada mais do que os cômodos da frente de suas casas.

Templo dos Penados: Não dedicado a nenhum deus ou religião, o povo de Tovag adora milhares de poderes e espíritos dedicados à proteção e vigilância. Alguns clérigos mantêm esta grande catedral, mas na maioria das vezes suplicantes fiéis e temerosos vêm aqui para adorar os deuses por conta própria. Muito provavelmente, os adoradores nem sabem os nomes dos deuses orados por aqueles ao seu redor.

Se os visitantes pensarem neste lugar como um santuário ou descanso, eles devem reconsiderar rapidamente. Todos os clérigos trabalham direta ou indiretamente para os Adagas. Assim, os segredos revelados em sigilo são transmitidos às Adagas, e os fugitivos se encontram nas mãos das autoridades muito rapidamente.

INTRODUÇÃO

CIDADELA CAVITIUS



Única cidade no reino de Vecna é a Cidadela Cavitius em forma de crânio, que serve como lar para dez mil pessoas e aproximadamente cinco mil mortos-vivos. Lâmpadas escuras em forma de crânio iluminam as ruas desta cidade. Embora essas luzes pareçam queimar eternamente, elas não oferecem iluminação suficiente para atender aos gostos dos vivos. As lâmpadas deixam muitas áreas de sombras e escuridão para os espíritos mortos-vivos se esconderem, observarem e, ocasionalmente, atacarem os incautos. Até mesmo o teto acima serve como um poleiro para sombras e espectros rastejantes.

Os Vivos e os Mortos

Os mortos-vivos corpóreos da Cidadela Cavitius, usando roupas elegantes com grandes capuzes, caminham com confiança pelas ruas da cidade. Mortos-vivos incorpóreos espreitam às sombras abundantes e às áreas escuras da cidade, silenciosamente fazendo seu caminho pelas ruas em suas próprias incógnitas. O povo vivo esfarapado teme os dois, sabendo que atrapalhar significa desgraça certa. A vida parece não ter valor aqui - mas a não-vida é outra questão.

Os Vivos

Embora os habitantes vivos temam os mortos-vivos, eles não os servem necessariamente como escravos ou servos. Embora os mortos-vivos sejam definitivamente os favoritos de Vecna, eles simplesmente ignoram a população viva da cidade em sua maior parte. Na verdade, desde que evitem qualquer tipo de envolvimento com os mortos-vivos, o povo da Cidadela Cavitius desfruta de uma vida melhor do que seus colegas em Tovag - pelo menos em alguns aspectos.

Embora o povo de Cavitius não tenha acesso a luxos, os Dedos de Vecna são menos invasivos do que os Adagas de Kas. Se alguém puder se manter fora do caminho dos mortos-vivos, poderá conseguir uma existência tolerável em Cavitius. Claro, viver em meio a tais horrores e tal medo leva muitas das pessoas na Cidadela Cavitius à depressão ou mesmo à loucura. Muitos assumem características e até aparências dos Favorecidos de Vecna. Assim, eles ficam pálidos e magros, e valorizam o poder da força sobre a maioria das outras virtudes. Em suma, os forasteiros os consideram um povo repulsivo e desagradável.

Os Mortos

Um grande confronto ou batalha com criaturas mortas-vivas dentro da Cidadela Cavitius pode ser desastroso para os visitantes. As ruas da cidade ocasionalmente são patrulhadas por criaturas chamadas Saqueadores (não deve ser confundido com os humanoides aquáticos de mesmo nome). Esses poderosos guerreiros esqueléticos blindados montam em corcéis esqueléticos e carregam grandes foices.

Se um Saqueador se deparar com uma luta entre vivos e mortos, ele mata aqueles tolos vivos que ousam atacar os Favorecidos de Vecna. Curiosamente, se um Saqueador chegar ao local de uma batalha que ocorreu nas últimas seis horas, ele para e examina a área. Depois de apenas alguns minutos, ele pode rastrear as criaturas vivas onde quer que tenham ido e puni-las com a morte. As batalhas entre criaturas vivas não lhes interessam, embora procurem parar as batalhas entre seres mortos-vivos, a fim de manter uma aparência de ordem. Assim, os mortos-vivos inteligentes da cidade geralmente mantêm suas batalhas em segredo sempre que possível.

Saqueador: CA 2; MV 9; DV 7+3; pv 39; TACO 13; #Ataques 1; Dano 1d6+1 (foice); DE Imunidades a magia e arma; não pode ser expulso ou controlado; Tam M (1,80 m de altura); ML destemido (20); Int alta (13-14); Tend LM; XP 1.400.

Notas: Os Saqueadores são imunes a magias de frio, enfeitiçar, sono e imobilizar. Eles podem ser atingidos apenas por armas mágicas +1 ou melhores.

Corcel Esquelético: CA 7; MV 18; DV 3+1; pv 16; TACO 17; #Ataques 3; Dano 1d6/1d6/1d4 (casco/casco/mordida); AE arma de sopro; DE magia e imunidades de arma; EM expulso como aparições; Tam L (2,4 m de altura); ML destemido (19-20); Int nenhuma (0); Tend N; XP 270.

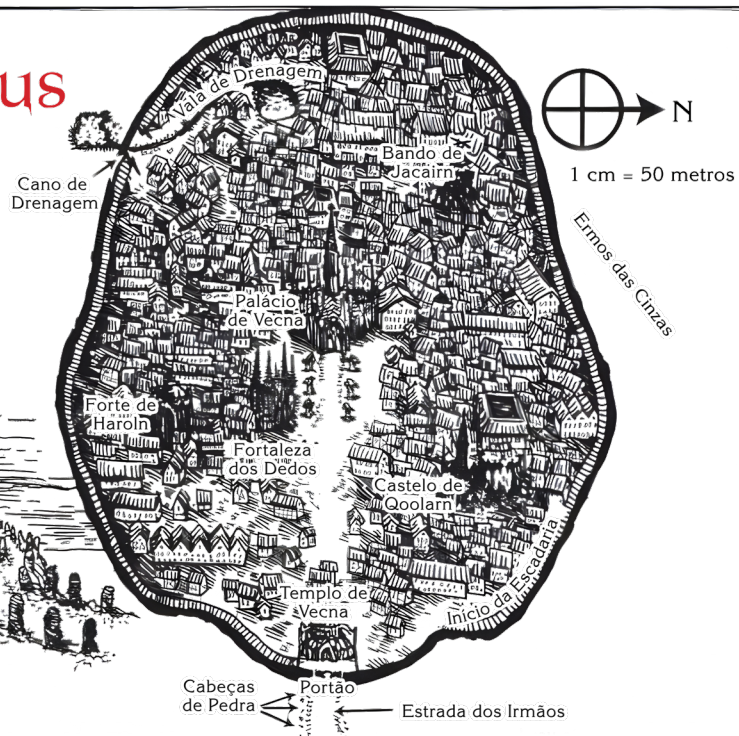
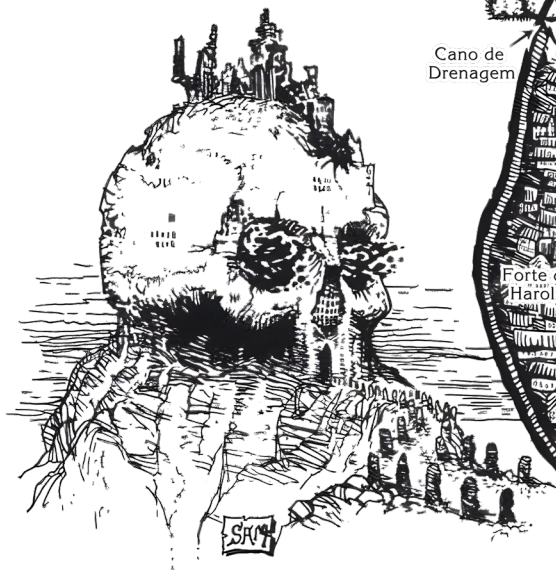
Notas: Na segunda rodada de batalha, e a cada rodada subsequente, um corcel esquelético pode soprar um gás nocivo. Todos dentro de de 1,5 m devem fazer um teste de resistência contra arma de sopro ou ficar imobilizados por 2d4 rodadas.

Os corcéis esqueléticos são imunes a magias de *enfeitiçar*, *sono* e *imobilizar*. Eles também não sofrem dano de armas perfurantes, frio e fogo. Armas de corte infligem metade do dano.

Magia na Cidadela

A magia, além da usada pelo próprio sacerdócio do Lorde Mutilado, é estritamente proibida na Cidadela Cavitius, representando um grande problema para muitos viajantes. Apesar da confiança de Vecna de que nenhum

Cidadela Cavifius



de seus lordes mortos-vivos pode realmente desafiá-lo, ele sabe que se existe uma maneira de desfazer sua posição e poder atuais, seria pela magia. Vecna tem ciúmes de todos que buscam as afeições da Serpente.

Por causa dessa proibição, as magias não funcionam em nenhum lugar da Cidadela Cavifius, exceto no Templo de Vecna. Além disso, tentativas prolongadas de contornar essa restrição alertam um Saqueador (descrito acima), que tenta rastrear os intrusos mágicos e puni-los com a morte. As tentativas de conjuração divina feitas por clérigos de divindades diferentes do Deus Acorrentado resultam em tortura prolongada, dando aos sacerdotes tempo para renegar sua fé antes de serem executados. Não é de surpreender que nenhum mago ou sacerdote de deuses além de Vecna seja encontrado entre a população da cidade.

Felizmente, os itens mágicos funcionam normalmente dentro da Cidadela. Ainda assim, exibições chamativas trazem a ira dos Saqueadores, dos Dedos de Vecna, do sacerdócio ou de todos os três.

Hierarquia da Cidadela

Embora Vecna governe supremo em Cavifius (tanto dentro quanto fora da Cidadela), ele sempre empregou vários tenentes. O principal entre esses seres são dois golens inteligentes, o Olho e a Mão. O Olho é uma criatura vagamente humanoide composta inteiramente de olhos de assassinos, mentirosos e traidores, arrancados

de suas órbitas ainda vivas. A Mão também tem uma forma humanoide, mas é feita de mãos cortadas dos braços de ladrões, assassinos e charlatães.

A Igreja de Vecna

Abaixo desses servos golem, os sacerdotes e campeões da igreja do Senhor Mutilado exercem um grande poder. A maioria desses indivíduos está (talvez surpreendentemente) viva, incluindo os brutais executores conhecidos como Dedos de Vecna. Esses guerreiros aplicam as leis do Rei Moribundo entre os residentes vivos da Cidadela Cavifius, bem como realizam missões de subterfúgio, espionagem e terror em outras terras. No entanto, eles não têm autoridade sobre os Favorecidos de Vecna, os servos mortos-vivos do lorde lich.

Os sacerdotes e sacerdotisas de Vecna às vezes ainda são chamados de Pensamentos e Memórias, mas na maioria das vezes “sacerdote de Vecna” sozinho prova ser imponente o suficiente. Esses líderes espirituais governam a população de Cavifius com a ajuda dos Dedos de Vecna em uma teocracia opressiva. O sumo sacerdote e a sacerdotisa de Vecna são conhecidos como a Voz e o Coração de Vecna, respectivamente. Essas posições já tiveram muito poder, mas agora funcionam mais como figurantes que figuras de autoridade. Os sacerdotes de Vecna carregam símbolos sagrados (uma mão esquelética e estendida com um olho na palma da mão), que significam sua autoridade sobre qualquer um dos mortos-vivos de Vecna, incluindo os Saqueadores.

INTRODUÇÃO



Outros Lordes

Fora da hierarquia da igreja, vários outros lordes também reivindicam poder. Poderosos seres mortos-vivos, vampiros, lordes carniçais, nobres fantasmagóricos e outros espíritos disputam o controle da cidadela. Vecna reconhece plenamente suas ambições, mas serve ao seu propósito permitir que seu poder cresça por enquanto. Tão grande se tornou o seu poder que nenhuma entidade de morta-viva pode resistir à sua vontade. Portanto, ele não tem medo de que eles o usurpem.

Cada um desses lordes mortos-vivos controla uma parte da população de mortos-vivos da Cidadela até certo ponto. Certamente, Vecna controla todos eles em última análise, mas ele geralmente escolhe enviar suas ordens através desses pretensos nobres. Ocasionalmente, conflitos irrompem entre as forças de um lorde e outro, mas estes são sempre discretos. Embora os lordes sejam mais de vinte, os mais poderosos entre eles são Haroln (um vampiro-sacerdote de Vecna), Jacairn (uma bruxa espectral) e Qoolarn (um lorde carniçal).

Jacairn (Bruxa Espectral, Annis): CA 0; MV 15, Nd 12; DV 8; pv 43; TAC0 13; #Ataques 1; Dano 1d8+6 (Força); AE Força 18/00 (+3/+6), dreno de energia (dreno de toque 2 níveis), *transformação momentânea* (à vontade), *névoa* (3/dia); DE Imunidades a armas e magias; EM

água benta (2d4), *ressuscitar mortos*; PM 20%; Tam L (2,4 m de altura); ML campeão (16); Tend CM; XP 8.000.

Notas: Jacairn é imune a *enfeitiçar*, *sono*, *imobilizar*, veneno, paralisia, doença e frio, e pode ser atingida apenas por armas mágicas +1 ou melhores. Uma magia *ressuscitar mortos* a força fazer um teste de resistência vs. magia ou será instantaneamente destruída. A luz do dia a torna impotente.

Itens Mágicos: olhos de enfeitiçamento, vassoura voadora.

Haroln, M3/C10 (Vampiro): CA 1; MV 12, Vn 18 (C); DV 8+3; pv 55; TAC0 11; #Ataques 1; Dano 1d6+4 (Força); AE magias, dreno de energia (toque drena 2 níveis), olhar (*enfeitiçar pessoa*), metamorfose (morcego ou lobo), *patas de aranha* (à vontade); DE regeneração (3 pv/rodada), *forma gasosa* (à vontade); EM luz solar, estacas de madeira, água corrente, água benta (1d6+1); Tam M (1,80 m de altura); ML campeão (16); Int excepcional (16); Tend CM; XP 9.000.

Notas: Haroln pode ser atingido apenas por armas mágicas +1 ou melhores. Ele também é imune a *enfeitiçar*, *sono*, *imobilizar*, veneno e paralisia. O frio e a eletricidade infligem apenas metade do dano.

F 18/76, D 10, C 12, I 13, S 16, Ca 6.

Itens Mágicos: varinha de relâmpago (16 cargas).

Magias de Sacerdote (6/6/4/4/2): 1°-causar medo, comando, detectar magia, invisibilidade a mortos-vivos, maldição, proteção ao bem; 2°-imobilizar pessoa (x2), lâmina flamejante, metal quente, retirar, silenciar 15' raio; 3°-andar sobre as chamas, animar os mortos, causar cegueira ou surdez, dissipar magia; 4°-ação livre, disfarce de medo, línguas, proteção ao bem 3 m r; 5°-matar vivos, praga de insetos

Magias Arcanas (1/2): 1°-dardos místicos, escudo arcano; 2°-teia.


Qoolarn (Lorde Carniçal): CA 2 (*manto de proteção +2*); MV 15; DV 6; pv 41; TAC0 15; #Ataques 3; Dano 1d6/1d6/1d10 (garra/garra/mordida); AE paralisia, doença; DE armas e imunidades a magias, aura do mal; Tam M (1,80 m de altura); ML elite (14); Int alta (14); Tend CM; XP 3.000.

Notas: As vítimas atingidas pelas garras de Qoolarn devem fazer um teste de resistência vs. paralisção ou ficarão incapazes de se mover por 1D6+6 rodadas. As vítimas de sua mordida devem fazer um teste de resistência contra veneno ou contrair uma doença. Esta doença causa a perda de 1 ponto de Constituição e Carisma a cada dia. Se qualquer uma das pontuações chegar a 0, a vítima morre e acorda novamente como um ghaist. Esta doença é curada apenas por uma magia de cura.

Qoolarn é ferido apenas por armas de ferro ou armas mágicas +1 ou melhor. Ele é imune a *enfeitiçar*, *sono*, *retenção*, água benta e magia da morte.

Todos os personagens de tendência boa dentro de 9 metros sofrem uma penalidade de -4 em jogadas de ataque. Os oponentes também sofrem uma penalidade de -2 para testes de medo.

Itens Mágicos: manto de proteção +2, elmo de teleporte.



*Ai da cidade ensanguentada!
Ela está toda cheia de mentiras e de rapina;
não se aparta dela o roubo.*

—Naum 3:1

Ato Um:
Cidade do Pavor

ATO UM: CIDADE DO PAVOR

CENA UM: COMEÇA



Esta aventura começa quando as Brumas de Ravenloft transportam os personagens para os Cumes Ardentes durante uma de suas muitas jornadas. Seria melhor se os personagens já estivessem viajando pelas montanhas (tornando a transição menos chocante), mas as Brumas podem cercá-los em qualquer caminho deserto. Quando as Brumas vierem atrás dos heróis, leia ou parafraseie o seguinte texto:

Os dedos terríveis da noite arrastam o dia mais rápido do que vocês suspeitavam. Com o advento da noite, vêm gavinhas frias e enevoadas que se espalham entre árvores e rochas até que vocês mal possam se enxergar, muito menos o caminho. No entanto, antes que vocês se cansem de sua jornada, o caminho da montanha dá lugar a um lago parado, sua superfície lisa brilhando nos rumores do luar que sussurram através da névoa. Estranhamente, vocês não conhecem nenhum lago perto da área em que estavam viajando.

As Brumas trouxeram os heróis para o Aglomerado dos Cumes Ardentes (a cerca de cinquenta quilômetros da cidade de Tor Gorak). As montanhas em que se encontram são os próprios Cumes Ardentes. Essas montanhas vulcânicas irregulares dividem os reinos de Tovag e Cavitius.

Neste ponto, no entanto, os heróis têm pouca chance de adivinhar sua nova localização. Felizmente, a beira do lago parece oferecer um lugar oportuno para descansar e comer após a longa jornada.

Marit

Quando os jogadores finalmente saem do lago, eles podem ir em qualquer direção na estrada. Para continuar na aventura, eles devem ir em direção à cidade de Tor Gorak. Ainda assim, se eles forem para Cavitius, as Brumas podem simplesmente virá-los. À medida que os PJs viajam, o caminho que eles seguem se junta a uma estrada maior e muito mais estabelecida.

Neste ponto, eles encontram uma jovem grávida chamada Marit. É provável que os heróis suspeitem de uma mulher grávida solitária vagando por essas selvas. Tudo bem; deixe-os suspeitar dela de alguns males imundos.

Isso tornará o confronto final muito mais difícil. Para iniciar este encontro, leia ou parafraseie o seguinte texto:

A estrada úmida e lamacenta em que vocês viajam é esburacada e áspera. Velhos trilhos de carroças e pegadas de botas se enchem de água turva enquanto percorrem o terreno montanhoso. Eventualmente, no entanto, seu caminho se junta a uma estrada principal, pavimentada com lajes.

Logo depois, um estalido de nas árvores revela que vocês não estão sozinhos na estrada, como acreditavam. À frente, vocês veem a figura solitária de uma pequena mulher loira viajando na mesma direção, apoiada pesadamente em um cajado de madeira com cada um de seus passos cansados.

Como Marit se move tão devagar, os personagens não devem ter problemas em alcançá-la. Assim que eles estão perto o suficiente para vê-la claramente, eles podem imediatamente dizer que ela está grávida. Sua juventude e atratividade estão um pouco escondidas com seu vestido gasto e aparência suja. Ela tem um pequeno anel de cobre batido no terceiro dedo da mão esquerda, o único adorno que usa. Se os heróis se aproximam, Marit age confusa e com medo.

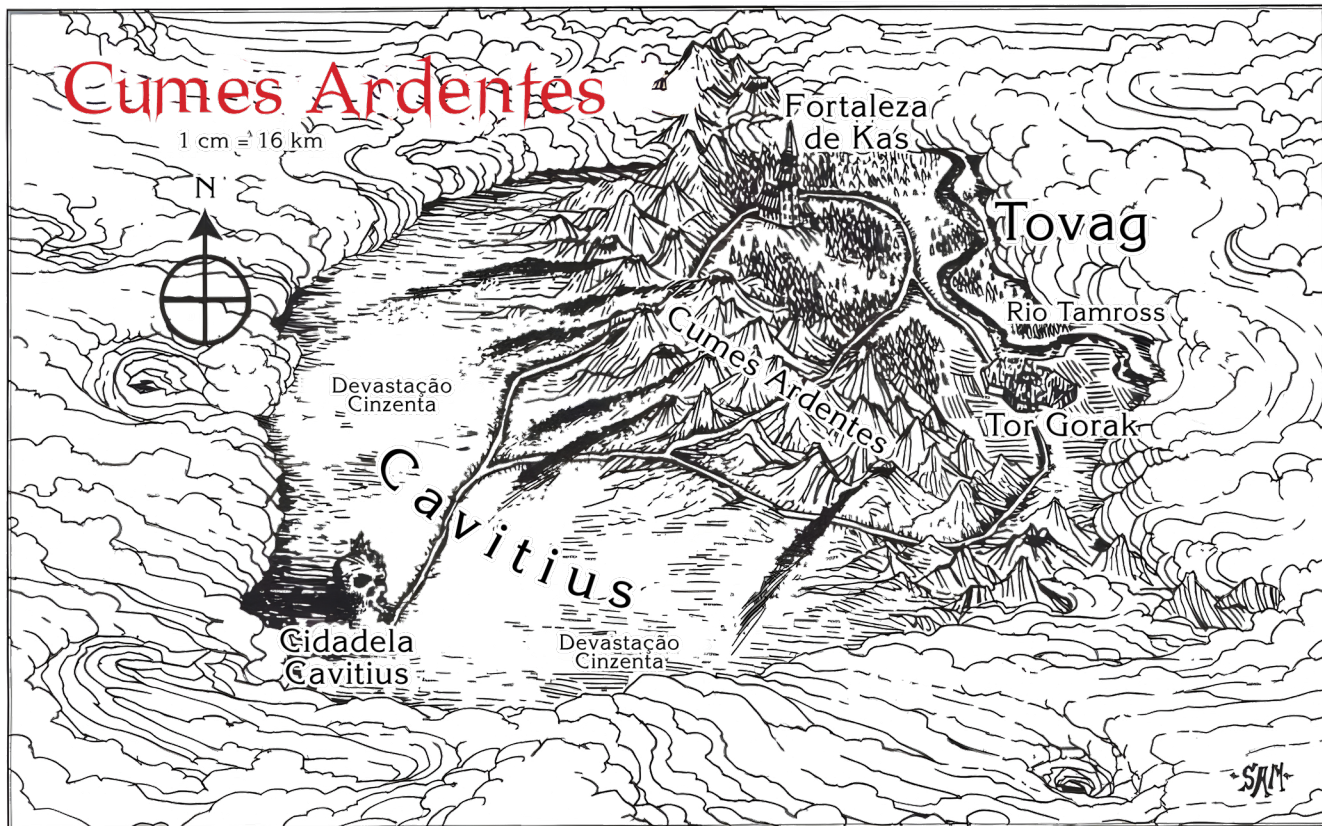
Qualquer herói que a examine de perto pode tentar um teste de proficiência em fitoterapia com uma penalidade de -4. Em um sucesso, o herói percebe que Marit sofre os efeitos de uma droga alucinógena.

A História Dela

Apenas um teste bem-sucedido de proficiência em idiomas antigos ou algum meio mágico de tradução permite que os heróis entendam o idioma que Marit fala (Flan antigo). Se eles puderem se comunicar, ela afirma que está procurando por seu marido Victor, um bravo soldado que foi enviado para a batalha contra as forças do Lorde Sussurrado semanas atrás. Ela diz que ele não voltou com o resto de sua tropa, então ela decidiu vir procurá-lo ela mesma. Enquanto conta sua história, ela constantemente olha ao redor com uma expressão preocupada e brinca com seu anel.

Embora Marit saiba que os novos soldados são altamente valorizados em Tovag, deixando as mulheres grávidas a salvo da maioria das interferências, ela ainda aceita uma "escolta" se os heróis a oferecerem. Com entusiasmo, Marit tenta ensinar aos heróis a língua regional. Com sua tutela cuidadosa, os heróis devem

ATO UM: CIDADE DO PAVOR



aprender pedaços da língua rapidamente. Cada dia que os heróis passam com Marit, eles ganham uma chance cumulativa de 5% de entender frases básicas no antigo Flan. Por outro lado, viajar com Marit retarda um pouco os heróis. Ela pode viajar apenas cerca de 15 a 20 quilômetros por dia.

Devido à desorientação grave, Marit pode revelar pouca informação sobre Tovag ou Cavitus.

A Verdade

Marit realmente *está* procurando por seu marido. O que ela parece não se lembrar é que ele morreu em batalha há cerca de três meses. O trágico evento foi demais para ela, causando um colapso mental, então seus parentes a levaram para o Manicômio em Tor Gorak. Atualmente, ela sofre de amnésia grave, bloqueando todos os eventos relacionados à morte dele.

Quando seu tio (o sumo sacerdote do Culto de Vecna) a levou do Manicômio e a trouxe para morar em sua casa, ficou ainda mais confusa - graças aos "remédios" herbais de seu tio. Quando ela não estava sendo observada, se afastou em busca de seu marido desaparecido.

Embora Marit não tenha ideia de que seu tio serve Vecna, ele realmente a escolheu para dar à luz ao próprio Deus Acorrentado. Ainda assim, como nenhuma das Três Palavras ainda foi falada, a criança dentro dela permanece normal.

A Estrada Para Tor Gorak

À medida que os heróis viajam em direção a Tor Gorak, eles têm três encontros aparentemente aleatórios, dois dos quais servem para dar o sabor deste reino sombrio e sitiado e o último a prenunciar os eventos que estão por vir. Faça com que os heróis os encontrem, mesmo que tenham escolhido simplesmente vagar pelas selvas.

Restos Mortais

Antes de viajar muito longe, os heróis descobrem um soldado morto na estrada. Para iniciar este encontro, leia ou parafraseie o seguinte texto:



Vagando pelas montanhas irregulares, vocês viajam por uma terra castigada. Embora os pássaros grem dos galhos acima de vocês, sempre parece ser o grito de aves de rapina voando sobre suas presas ou o grito angustiado de suas vítimas. Vocês não viajam muito antes de ver uma forma escura e imóvel ao longo da estrada acidentada. Parece ser o cadáver de um soldado recentemente caído.



ATO UM: CIDADE DO PAVOR

Se Marit viajar com os heróis, ela ignora completamente o soldado morto. Se forçada a reconhecer sua existência, ela apenas parece desconfortável e murmura algo sobre “máquinas de morte horríveis”. “(Informações sobre a máquina de guerra de Vecna aparecem na página 37.)

O corpo do soldado revela vários ferimentos grandes. Qualquer um que o examine de perto, no entanto, descobre que essas feridas não são normais de forma alguma. Eles estão cheios de lodo esverdeado e cercados por pequenas bolhas.

Frenesi da Fome

Mais adiante, os heróis encontram uma matilha de lobos. Em vez de representar uma ameaça óbvia, no entanto, esses lobos já reivindicaram suas presas. Para iniciar este encontro, leia ou parafraseie o seguinte texto:

O som profundo e ressonante do rosnado interrompe a jornada silenciosa pela estrada. Na floresta escura, vocês veem sombras se movendo. Um olhar mais atento e persistente revela que as formas elegantes de lobos

cinzentos se movem sobre algumas presas recentemente abatidas. Eles os cercam com fome quando o líder da matilha, uma besta particularmente grande, reivindica seu direito de se alimentar primeiro.

Os lobos mataram um grande alce e logo começaram a rasgá-lo com seus dentes selvagens. Tovag é um lugar perigoso, onde os fortes governam, atacando os fracos.

Claro, se os personagens do jogador demorarem muito tempo observando os lobos, ou interferirem com eles de qualquer forma, os animais atacam selvagemmente. Se os personagens matarem mais de dois dos lobos, toda a matilha foge para as árvores sombrias. Se você desejar, no entanto, os predadores podem retornar para outra tentativa contra os personagens viajantes.

Lobo (12): CA 7; MV 18; DV 3; pv 14 cada; TAC0 18; #Ataques 1; Dano 1d4+1 (mordida); DE +1 para jogadas de proteção contra magias de *enfeitiçar*; Tam P (1 m de comprimento); ML média (10); Int baixo (5-7); Tend N; XP 120.



ATO UM: CIDADE DO PAVOR

Baixas De Guerra

Em algum momento de sua viagem, os heróis encontram um grupo de soldados moribundos. Esses soldados encontraram recentemente a mesma máquina de guerra que matou o soldado cujo corpo os heróis encontraram na estrada. Para iniciar este encontro, leia ou parafraseie o seguinte texto:

Ao viajar por esta área, vocês percebem o som pesado do silêncio. O mundo prende a respiração aqui, pois nenhuma besta ou pássaro grita por si mesmo. Por causa da quietude da natureza, não há como confundir o som da humanidade que a viola. Da frente, vocês ouvem gritos de dor e angústia.

Qualquer herói que se aproxima para investigar descobre um pequeno grupo de soldados descansando ao lado da estrada. Esses homens usam o brasão de Tovag (uma espada preta em um campo vermelho - um símbolo provavelmente desconhecido para os heróis) em couraças e escudos surrados. Dez dos homens estão espancados, ensanguentados e um pouco bravos; os outros dois estão mortos. Nas últimas vinte horas, esses soldados lutaram contra as forças de Vecna, que estão tentando mais uma vez entrar neste domínio vizinho.

Um dos soldados vê os personagens e os chama em uma linguagem que eles provavelmente não conseguem entender: "Ajudem-nos, bons senhores, pois o aperto da morte aperta nossos pescoços cansados!" À medida que os personagens se aproximam, torna-se óbvio que esses soldados estão morrendo.

Se Marit viajar com os heróis, ela imediatamente corre para falar com os soldados vivos (embora ela novamente se recuse a reconhecer a presença dos soldados mortos de qualquer forma). Ela pergunta a eles sobre o marido, mas nenhum deles sabe nada sobre ele.

Se os personagens do jogador descobrirem alguns meios de se comunicar com os homens de forma eficaz, eles rapidamente descobrem que os soldados estiveram em uma batalha terrível. O líder dos soldados, Brek, responde a quaisquer perguntas que os heróis tenham o melhor que pode, mas ele não sabe muito além dos arredores da sua terra, o mal de Vecna (a quem ele nunca nomeará) e alguns detalhes da vida em Tovag. Quanto à batalha, ele pode dar as seguintes informações:

P: Quem atacou você?

R: "As forças do Sussurrado. Ele se esforça para invadir nossa terra, Tovag", diz ele, apontando em uma direção que pode ser leste.

P: O que causou essas feridas horríveis?

R: "Máquinas de guerra terríveis feitas da carne dos mortos." O homem aponta para suas feridas e para seus companheiros. "Por mais horrível que fosse, não seria tão ruim quanto as coisas seriam se o Lorde Sussurrado conseguisse entrar em Tovag."

P: Quem governa esta terra?

R: "Nosso próprio mestre é o grande Lorde Kas. Ele não tem amor por nós, mas é muito melhor do que o devorador de almas contra o qual lutamos."

Se os heróis tentarem ajudar esses homens, eles descobrem que as feridas são graves e estranhas. Aqueles que avançam notam uma contaminação horrível das feridas, manifestando-se em bolhas inchadas e uma bile amarelada que acompanha o fluxo de sangue. Esses homens foram todos infectados com uma doença não natural por uma das terríveis máquinas de guerra de Vecna (descritas na página 37), resultando em uma morte extremamente dolorosa e prolongada. Os clérigos que tentarem usar magias curativas acharão seus esforços infrutíferos. A mancha nesses pobres soldados impede que as feridas se curem. Apenas uma magia *curar doenças* tem algum efeito.

Antes de morrer, Brek transmite aos personagens a seguinte pista sobre a identidade de Vecna: "Somente através dos esforços de bravos protetores o mal do Deus Acorrentado será contido." Ainda assim, apenas aqueles jogadores que conhecem uma boa parte do conhecimento sobre Vecna e Kas (ou conhecimento sobre a recente descoberta desta grande Cordilheira) devem ter alguma ideia do que estão lidando neste momento. Na verdade, muitos ficarão confusos com as múltiplas referências a um "Sussurrado", um "Senhor Mutilado" e um "Deus Acorrentado". "Isso não é uma coisa ruim; essa falta de conhecimento deve servir para aumentar o suspense sem dificultar o jogo.

Se os soldados não puderem se comunicar verbalmente com os heróis, eles tentam usar gestos para indicar que houve uma batalha e a direção de onde eles vieram. Se os personagens comunicarem efetivamente algo com gestos, os soldados respondem, se possível, mas estão desaparecendo rapidamente. Apesar da falta de uma língua comum, não deve ser nenhum mistério dos gritos insanos e gritos de dor que esses soldados passaram por uma batalha angustiante e agora estão morrendo (muito parecido com o soldado

ATO UM: CIDADE DO PAVOR



que os heróis encontraram anteriormente). Deve ser óbvio que alguma força terrível espera por perto, capaz de infligir feridas horríveis e insondáveis.

Qualquer soldado curado pelos heróis imediatamente quer que os heróis ajudem seus companheiros. Se não puderem, ele vai falar com os outros soldados em particular. Sabendo o destino que os espera, os homens moribundos pedirão a ele que os tire de sua miséria. Se não for parado pelos heróis, ele fará uma breve oração sobre cada um e o esfaqueará no coração, acabando com sua dor para sempre.

Aproximando-se da Cidade

Na noite anterior aos heróis chegarem à cidade de Tor Gorak, eles encontram vários cultistas de Vecna. Esses fanáticos foram enviados por Vocar para localizar Marit e trazê-la de volta. Quando descobrem que ela viaja com um grupo de estranhos, eles tentam sequestrá-la silenciosamente e voltar para a cidade. Assim, eles esperam até que ela se separe do grupo momentaneamente e depois a agarram. Se ela nunca for deixada sozinha, eles eventualmente ficam frustrados e tentam capturá-la de qualquer maneira. De qualquer forma, ela fica assustada e faz barulho suficiente para atrair a atenção dos heróis.

Este encontro deve indicar os heróis em que Marit é de alguma forma mais importante do que parece ser. O cenário pode se desenrolar de várias maneiras diferentes, então sinta-se à vontade para adaptá-lo para se adequar às ações dos heróis. Leia ou parafraseie o texto a seguir para descrever os próprios cultistas:

As figuras ao redor de Marit se movem com a velocidade das serpentes. Seus rostos maliciosos são pintados para se parecerem com crânios de um olho só, e eles carregam grandes facas com lâminas pretas cobertas de runas em suas mãos enluvadas.

Durante a confusão, um dos cultistas acidentalmente corta Marit com sua arma. Nesse ponto, os outros imediatamente gritam de raiva. O mais próximo se vira e mata o infrator com um único golpe de lâmina. Então, todos eles se viraram e tentaram fugir, deixando o corpo de seu camarada caído.

Cultista, hm ou hf, G4 (1 por herói): CA 8 (armadura de couro); MV 12; pv 29 cada; TACO 17; #Ataques 1; Dano 1d4 (adaga); DE 58% de chance de se esconder nas sombras; Tam M (1,6m de altura); ML fanático (18); Int média (8-10); Tend CM; XP 175 cada.

Se algum dos cultistas for capturado, eles se recusam a falar. Se algum tipo de telepatia mental ou compulsão mágica for usada, eles revelam apenas que foram enviados para pegar Marit e devolvê-la a Tor Gorak. Mais que tudo, eles não deveriam machucá-la, porque ela foi escolhida para uma tarefa muito importante.

Marit está, é claro, visivelmente abalada pela provação. Ela não tem ideia de que esses fanáticos estão ligados de alguma forma ao tio. Ela murmura o nome de “Lorde Sussurrado” várias vezes.

Seguindo em Frente

Neste ponto, os heróis provavelmente prosseguem para Tor Gorak. Quando eles chegarem à cidade, continue a aventura com “Cena Dois: Estranhos em uma Terra Estranha”.

Se por algum motivo eles optarem por não ir a Tor Gorak, Marit pode de repente se tornar muito irracional. Ela insiste que deve voltar para a casa do tio imediatamente. A maioria dos heróis deve então concordar em acompanhá-la até a cidade.

ATO UM: CIDADE DO PAVOR

Como nossa vida é muito curta, ela é muito miserável, e portanto, se está bem, é curta.

—Bispo Jeremy Taylor

CENA DOIS: ESTRANHOS EM UMA TERRA ESTRANHA



Quando os heróis chegam à cidade, nenhuma recepção especial os espera. Na verdade, se os personagens não fizerem espetáculos ou chamarem a atenção para si mesmos, eles devem ser capazes de entrar na cidade sem muito barulho.

Os portões ficam abertos durante o dia, embora vários guardas vigiem aqueles que passam. Agricultores e comerciantes das colinas circundantes entram na cidade com vários produtos (principalmente alimentos), para que os visitantes dentro das muralhas da cidade não sejam incomuns.

Marit

Quando chegam à cidade, Marit quer voltar imediatamente para a casa do tio para descansar depois da sua longa viagem. Vocar parece extremamente animado ao vê-la. Ainda assim, ele não convida os heróis para sua casa.

Quando se torna aparente que os heróis não falam a língua local, Vocar imediatamente conjura uma magia de *idiomas* e os agradece profusamente por devolver sua sobrinha “querida”. Se perguntado, ele revela que o marido de Marit morreu há vários meses e que ela às vezes “esquece” esses detalhes. Ele finge estar bastante triste com a situação de sua sobrinha, embora na verdade ele se importe com ela apenas por causa de seu papel no renascimento de seu mestre.

Vocar está extremamente interessado nos próprios heróis, fazendo muitas perguntas sobre suas origens. Claro, a chegada de recém-chegados poderia ser extremamente útil nos próximos rituais. Vocar também direciona os heróis para a pousada local, Lefty’s (principalmente para que ele possa mantê-los sob controle).

O herói com a maior Sabedoria pode tentar um teste de Sabedoria com uma penalidade de -6 para notar uma mancha preta fina ao longo da borda do rosto de Vocar. (Talvez sejam os restos de tinta facial preta?) Se perguntado, ele afirma que deve ter ficado com tinta

nos dedos mais cedo enquanto escrevia uma carta e a borrou no rosto. Embora os heróis não saibam neste ponto, até mesmo sua desculpa é uma pista de que ele está mentindo ou ele é um estranho: os residentes deste domínio não sabem ler ou escrever! Se os heróis atacarem Vocar ou causarem algum problema, ele chama os Adagas, e uma patrulha aparece em apenas três rodadas.

As estatísticas do Vocar aparecem na capa interna.

Os Adagas

Embora aqueles que são inteligentes tentem evitá-lo, os recém-chegados e os residentes de longa data acabam por encontrar as autoridades cruéis da cidade, conhecidas como Adagas.

Se os personagens chamarem a atenção para si mesmos ou (pior ainda) anunciarem que são estranhos ao domínio de Tovag, os guardas os detêm e alertam os Adagas. Se os heróis trouxessem um dos soldados com eles, ele imediatamente relataria sua presença aos guardas. O soldado não faz isso por ma-

Guarda, hm (às vezes hf), G2: CA 6 (couro batido e escudo); MV 12; pv 16; TAC0 19; #Ataques 1; Dano 1d8 (espada longa), 1d4 (besta) ou 1d10 (alabarda); DE 54% de chance de se esconder nas sombras; Tam M (1,60 m de altura); ML média (10); Int média (8-10); Tend NM, N ou OM; XP 65.

lícia, apenas por um senso de dever.

Embora os Adagas possam prender qualquer um, a qualquer momento que julgarem adequado (e às vezes abusar desse poder arbitrariamente), eles são encarregados de manter a ordem e procurar pela *Espada de Kas*. Assim, eles normalmente prendem criminosos, questionam possíveis encrenqueiros e observam ameaças iminentes contra a cidade.

Nada é mais suspeitos para os Adagas do que estranhos, tanto por seu potencial de causar danos quanto por seu possível conhecimento sobre a *Espada de Kas*. (Como seu mestre delirante, eles acreditam que a *Espada de Kas* é o artefato mágico mais poderoso e mais importante do multiverso e que todos já ouviram falar dela.) Forasteiros são aqueles que estão além das fronteiras de Tovag e, até que se prove o

ATO UM: CIDADE DO PAVOR

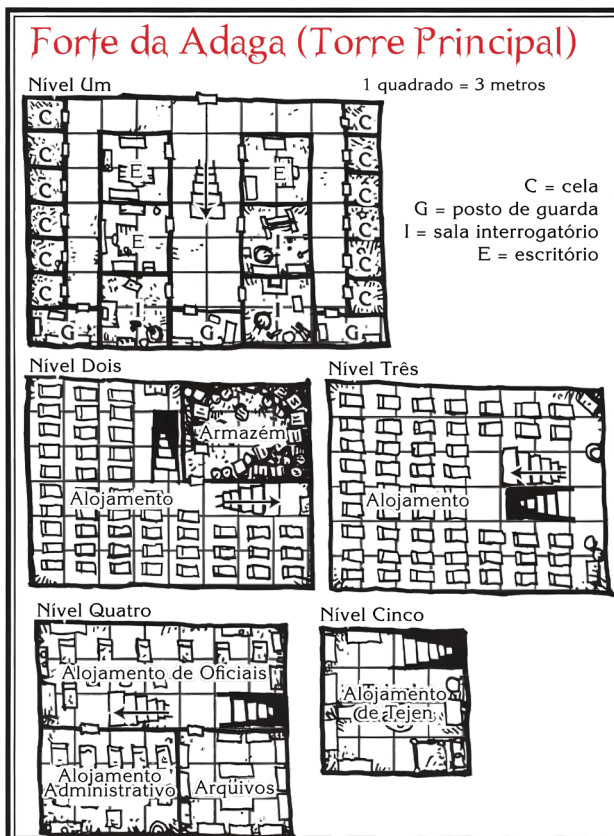
contrário, presume-se que sejam do domínio de Cavitus (já que geralmente é o mais acessível)- o que significa que são espíões ou agentes de Vecna e não merecem nada além da morte.

Roupas extravagantes, características não humanas e evasão óbvia do serviço militar rapidamente marcam alguém como um estranho. Os recém-chegados sábios se escondem, disfarçando os traços que os separam facilmente de todos os outros nas ruas da cidade. Mais sábios ainda são aqueles que evitam permanecer nas ruas abertas.

A menos que os heróis tomem essas precauções, os Adagas caem sobre eles poucas horas após sua entrada na

cidade. Leia o texto a seguir:

Embora vocês não o tivessem notado antes, um homem com roupas cor de carvão sobre uma armadura de metal escuro se aproxima de você. Sons de armas retiradas silenciosamente de bainhas chegam aos seus ouvidos de todos ao seu redor, enquanto as sombras da rua produzem soldados vestidos de forma mais sombria. Cada um tem um emblema escuro em forma de adaga no peito esquerdo e uma marca semelhante queimada na bochecha direita. Um dos soldados fala em um tom frio e racional, mas suas palavras não têm significado para vocês.



Novamente, a barreira do idioma forma um problema, embora, a essa altura, os aventureiros estejam prontos para isso. Se eles forem capazes de se comunicar com os Adagas, eles rapidamente aprendem que os soldados são a mais alta autoridade da cidade, representando o próprio Lorde Kas. Os Adagas querem levar os personagens para a Fortaleza da Adaga para interrogatório, e se os personagens do jogador se recusarem, eles são presos como suspeitos de espionagem.

Os Adagas superam os heróis em dois para um, então lutar provavelmente não é uma jogada sábia. Se eles tentarem lutar para sair da situação, uma força de mais dez Adagas chega ao local em oito rodadas. Se os PJs escolherem fugir, os soldados perseguem.

Adaga, hm (às vezes hf), G4 (2 por herói): CA 4 (cota de malha e escudo); MV 12; pv 31 cada; TACO 17; #Ataques 1; Dano 1d8 (espada longa) ou 1d4 (besta); DE 58% de chance de se esconder nas sombras; Tam M (1,60 m de altura); Int média (8-10); ML elite (13-14); Tend OM; XP 175 cada.

Capitão dos Adagas, hm, G6: CA 4 (cota de malha e escudo); MV 12; pv 45; TACO 15; #Ataques 1; Dano 1d8 (espada longa) ou 1d4 (besta); DE 62% de chance de se esconder nas sombras; Tam M (1,80 m de altura); Int muito (11-12); ML campeão (15); Tend LM; XP 420.

Interrogatório

Se os forasteiros optarem por concordar e ir com os Adagas, eles são liberados de suas armas e levados para a Banha. O mapa da Fortaleza da Adaga mostra três salas de interrogatório. Os soldados levam os aventureiros para uma dessas salas, onde uma equipe de três interrogadores os interroga com perguntas. Neste ponto, leia ou parafraseie o seguinte texto:

Vocês entram em uma câmara pequena e mal iluminada. Os guerreiros os escoltam até algumas cadeiras grosseiras situadas no centro da sala. A partir daí, vocês podem distinguir três formas distintas nas sombras da sala - figuras humanas em roupas escuras e largas.

As perguntas típicas que os Adagas fazem incluem:

- O que vocês estão fazendo em Tor Gorak?
- De onde vocês são?
- Como vocês chegaram aqui?

ATO UM: CIDADE DO PAVOR

- O que vocês sabem sobre Cavitius?
- O que vocês sabem sobre Tovag?
- Vocês querem fazer mal ao Senhor Kas?
- O que vocês sabem sobre a *Espada de Kas*?

À medida que as perguntas são respondidas, os interrogadores ouvem as respostas e observam as respostas com muito cuidado para determinar se o orador está mentindo ou tentando esconder alguma coisa. A maioria dos Adagas supõe que *todos* estão escondendo algo, então as suspeitas aumentam facilmente.

Se os heróis não puderem entender ou falar com os interrogadores, esses Adagas ficarão extremamente irritadas. Eles acreditam que os heróis estão fingindo ignorância da língua, seja para zombar deles ou para manter as informações que eles têm em segredo. Os interrogadores então começam a gritar e reclamar com os heróis, talvez até mesmo atacando-os com as mãos.

Interrogador, hm, 0 nível (3): CA 10; MV 12; pv 5 cada; TAC0 20; # Ataques 1; Dano 1d4 (adaga) ou 1d4+2 (ferro quente); DE 50% de chance de se esconder nas sombras; Tam M (1,80 m de altura); Int muito (11-12); ML média (8); Tend NM; XP 35 cada.

Tortura

Se os interrogadores tiverem a impressão de que seus prisioneiros estão mentindo, eles ordenam que os guardas levem todos, exceto um ou dois, para as celas localizadas nas proximidades. Os prisioneiros restantes estão presos às suas cadeiras por tiras de arame de metal, enquanto um servo roda em um carrinho coberto de ferramentas cirúrgicas brilhantes - facas, bisturis, cutelos, furadores, ganchos, fórceps e outros instrumentos afiados que as vítimas nunca viram (embora seus usos sejam óbvios). Um pequeno braseiro de brasas incandescentes é colocado diante das vítimas de tortura para que elas possam assistir enquanto um ferro é aquecido, até ficar incandescente.

A tortura das vítimas revela-se surpreendentemente curta e mais psicológica do que física. Os Adagas acreditam que a tortura é a última palavra em verdade, e um prisioneiro que não revela nada de valor sob tortura realmente não sabe nada. Embora um pouco míope, essa crença decorre do fato de que os Adagas interrogam e torturam tantas vítimas que uma parece tão útil quanto a outra; nenhuma merece atenção especial.

Obsfruindo a Justiça

Em algum momento durante este procedimento, os heróis ficam com raiva e se recusam a cooperar ou atacar seus carcereiros. Quando isso acontece, começa a parecer uma situação corpo a corpo padrão. No entanto, esse não é o caso. Deixe os heróis passarem por uma rodada de

combate com seus captores (os três interrogadores e um guarda por herói).

No início da próxima rodada, no entanto, o capitão da Adaga entra na sala e grita para que seus homens parem. Todos os Adagas param de lutar, embora observem os heróis com cautela e bloqueiem quaisquer ataques feitos por eles.

Se os heróis se virarem para olhar para o capitão, leia ou parafraseie o seguinte texto:

Ao lado do capitão que os levou a esta fortaleza está a estrutura enrugada e emaciada de um homem mais velho que vocês viram até agora nesta cidade abandonada. Apesar de suas costas inclinadas, este homem parece estar uma cabeça mais alto do que todos aqueles ao seu redor. Seus olhos inabaláveis percorrem a sala rapidamente, observando a cena diante dele com calma. O capitão parece extremamente desconfortável, no entanto.

Este homem é Virianis, e ele veio à Bainha para exigir a libertação dos heróis. Virianis é um homem extremamente rico e dirige o Manicômio local. Embora os Adagas adorassem fechar o asilo e exterminar os habitantes que não têm nada a contribuir para o esforço de guerra, Virianis até agora foi capaz de detê-los.

Virianis ouviu como os heróis encontraram Marit e a escoltaram para casa, então ele veio retribuir o favor. Como chefe do Manicômio, ele se interessa pessoalmente por todos os seus residentes e desenvolveu uma afeição paternal por aquela jovem em particular. Assim, em troca de sua bondade para com ela, ele decidiu ajudar os heróis, providenciando sua liberdade.

Virianis convenceu o capitão da Adaga de que os heróis trabalham para ele como cuidadores e que ele já verificou minuciosamente seus antecedentes. A menos que os heróis tenham de alguma forma convencido seus captores de que são importantes ou guardam segredos vitais (ambas ações extremamente tolas), o capitão liberta os prisioneiros sob a custódia de Virianis para que eles não precisem mais se preocupar com eles.

O capitão ordena imediatamente que seus homens se retirem e os segue para fora da sala. O velho (que tem quarenta e três anos, então parece estar na casa dos oitenta) então faz um gesto para que os heróis o sigam, parando para deixá-los recuperar seus pertences antes de levá-los para fora da fortaleza.

Uma vez fora da Bainha, Virianis usa sua *faixa de fala mental* e rapidamente expressa seu arrependimento por qualquer dor ou problema que os heróis tenham sofrido. Leia ou parafraseie o texto a seguir:

ATO UM: CIDADE DO PAVOR

Vocês ouvem uma voz em sua cabeça que fala em um idioma que vocês podem entender. De alguma forma, vocês sabem que a voz vem do homem de cabelos grisalhos cuja custódia vocês obviamente foram libertados.

"Peço desculpas", diz sua voz mental, "por qualquer dor ou inconveniente que vocês possam ter sofrido lá. Receio que esse seja a maneira de Tor Gorak."

Virianis continua explicando que ele cuida de algumas das almas menos afortunadas da cidade, em um lugar que recebeu o nome infeliz de Manicômio. Os Adagas liberaram os heróis sob seus cuidados, pensando que eles trabalham para ele.

Se os heróis perguntarem, Virianis pode dar a eles informações básicas sobre Marit ou os Adagas. No entanto, ele sabe muito pouco sobre Vecna (cujo nome ele não falará) ou o tio de Marit. As estatísticas de Virianis aparecem na capa interna.

Liberçados

Se os heróis não revelarem nada de interesse para os interrogadores e não se tornarem violentos ou beligerantes, eles são liberados, embora sem armas, com um aviso para ficarem longe de problemas. Se os prisioneiros *parecerem* fontes valiosas de informação, os Adagas os mantêm em suas celas pelo tempo que acharem adequado (talvez exigindo uma tentativa de fuga).

Infelizmente, eles não encontrarão Virianis se isso acontecer. Assim, eles terão que encontrá-lo mais tarde na aventura.

Abrigo

A maioria das pessoas em Tor Gorak vive com medo dos agentes da lei locais. Assim, se os heróis tentarem conseguir um quarto no Lefty's (a pousada local) após o encontro com os Adagas, o estalajadeiro afirma não ter espaço. Se eles já alugaram um quarto lá, eles são educadamente convidados a sair.

No entanto, se eles se encontraram com Virianis, ele os direciona para a casa de Larossa Baru. Se eles escaparam da Banha ou foram liberados pelos Adagas (e, portanto, nunca conheceram Virianis), no entanto, os personagens do jogador devem encontrar Larossa por conta própria.

Larossa Baru

A maioria dos moradores de Tor Gorak foi questionada ou

torturada pelos Adagas em algum momento de suas vidas. Isso gera medo entre a maioria, mas rebelião entre outros. Uma mulher dedicada a ajudar os outros, particularmente aqueles prejudicados pelos valentões de Kas ou pelas outras injustiças da cidade, é Larossa Baru.

Se os personagens do jogador se encontrarem sem armas, torturados e sozinhos depois de uma estadia na Fortaleza da Adaga, Larossa e seu filho Dellis os encontram e os convidam para sua casa. Esta mulher simples de meia-idade encontrou recentemente alguns visitantes do Núcleo, então ela aprendeu um pouco de Balok e Darkonese. (Se necessário, você pode substituir idiomas mais apropriados.)

Dellis é simplória, mas de bom coração. Ele não fala, mas ele e sua mãe parecem capazes de se comunicar bem o suficiente através de sinais manuais. Ele vive com a mãe desde que foi ferido em batalha, deixando-o coxeando severamente na perna esquerda.

Larossa assumiu a responsabilidade de auxiliar os necessitados quando pode, sejam eles seus concidadãos de Tor Gorak ou óbvios recém-chegados. Após a refeição, ela oferece aos seus convidados um lugar para dormir (e eles são até bem-vindos para passar um dia ou dois depois) e uma escassa seleção de armas para substituir qualquer uma tomada pelos Adagas.

As estatísticas de Dellis e Larossa aparecem na capa interna.

☉ que Larossa Sabe

Larossa pode responder a quaisquer perguntas que os heróis tenham sobre a cidade, os Adagas, Lorde Kas ou qualquer outra coisa, assumindo que ela possua tal conhecimento. Ela sabe pouco mais do que os habitantes comuns da cidade, mas mesmo esse conhecimento pode ajudar um recém-chegado ignorante. Como a maioria dos outros, ela não pronuncia o nome de Vecna, nem tolera outros que o fazem, por medo de sua ira - ou da ira de Lorde Kas, que o despreza tanto.

Larossa revela a natureza da vida em Tor Gorak e, embora ela pareça assumir que nem sempre foi tão sombrio, tem sido assim há muito, muito tempo. Ela conhece bem as leis da cidade. Larossa pode fornecer a seus convidados informações sobre os Adagas (a localização de sua fortaleza, o nome de seu líder, sua crueldade e corrupção), a guerra sempre presente com as forças do Lorde Sussurrado e até mesmo Cavitius ("um reino estéril de morte e mortos vivos, governado pelo poder feiticeiro de seu terrível mestre"). Sobre Kas, ela afirma apenas que ele é um lorde louco que governa ao acaso, mais focado em sua guerra e em encontrar sua espada preciosa.

ATO UM: CIDADE DO PAVOR

*Para palavras, como a Natureza, metade revela
E metade esconde a Alma interior.*

—Alfred, Lorde Tennyson
In Memoriam

CENA TRÊS: O DEDO



ntes que a Primeira Palavra possa ser dita, o culto de Vecna deve derramar o sangue de um extra-planar. As vítimas mais óbvias para tal ritual são os personagens dos jogadores.

Para realizar as tarefas diante dele, incluindo prender os personagens do jogador, Vocar convoca um quasit e um perseguidor invisível (conhecidos como Zarenival e Cochort, respectivamente). Esses servos devem servir como seus olhos e ouvidos, bem como seus assassinos, se necessário. As estatísticas das criaturas aparecem na capa interna.

Sua primeira missão consiste em marcar as vítimas rituais pretendidas. As criaturas de outro mundo fazem isso pendurando um dedo ressecado na trava da porta onde quer que os heróis estejam (que provavelmente é a casa de Larossa).

○ Marcador

Após a primeira noite dos heróis na cidade, eles acordam e encontram um dedo humano ressecado marcando a porta do prédio em que dormiam. Se eles passaram a noite na casa de Larossa, seu filho Dellis descobre o dedo primeiro. Quando isso acontecer, leia ou parafraseie o

seguinte texto:

Depois de uma noite de sono conturbado, cheia de sonhos de isolamento e perseguição, vocês se preparam para o dia seguinte. Suas atividades são interrompidas pelo filho de Larossa, Dellis. Aparentemente incapaz de falar, o simples Dellis revela sua agitação com o rosto contorcido. Ele segura algo pequeno e preto. Depois de um momento de estudo, você percebe que Dellis segura um dedo humano ressecado. Com a mão livre, ele aponta para a porta do

lado de fora.

Larossa consegue se comunicar muito bem com o filho, apesar de sua incapacidade de falar. Leva pouco

tempo para saber que o dedo estava pendurado em sua porta. Como esse evento estranho e perturbador ocorre na noite em que os personagens ficaram em sua casa, ela assume que se relaciona com eles e não com ela, embora não tenha ideia do que isso significa.

Se os aventureiros mostrarem interesse em descobrir mais (o que quase certamente farão), ela recomenda uma visita à casa do Sábio Banquo. Ela explica que ele é um guardião da velha tradição e sabe muito sobre sinais e presságios.

Larossa fornece instruções e algumas roupas para disfarçar seus convidados. Ela também os aconselha a ficar nas ruas secundárias e evitar qualquer tipo de contato com os Adagas. Quando chegarem à casa de Banquo, devem bater uma vez, depois duas, e finalmente dizer na língua local: “Car’at Banquo, vis gardent doas, va’ yor escamshay”, a fim de entrar e ter acesso ao seu vasto conhecimento. (Traduzido, isso significa: “Mestre Banquo, sabemos que você é uma sábio fiel aos seus mestres.”)

Larossa acompanha os heróis *apenas* se eles precisarem que ela traduza. Se eles têm algum meio de comunicação (línguas antigas, *compreender idiomas*, etc.), eles estarão por conta própria.

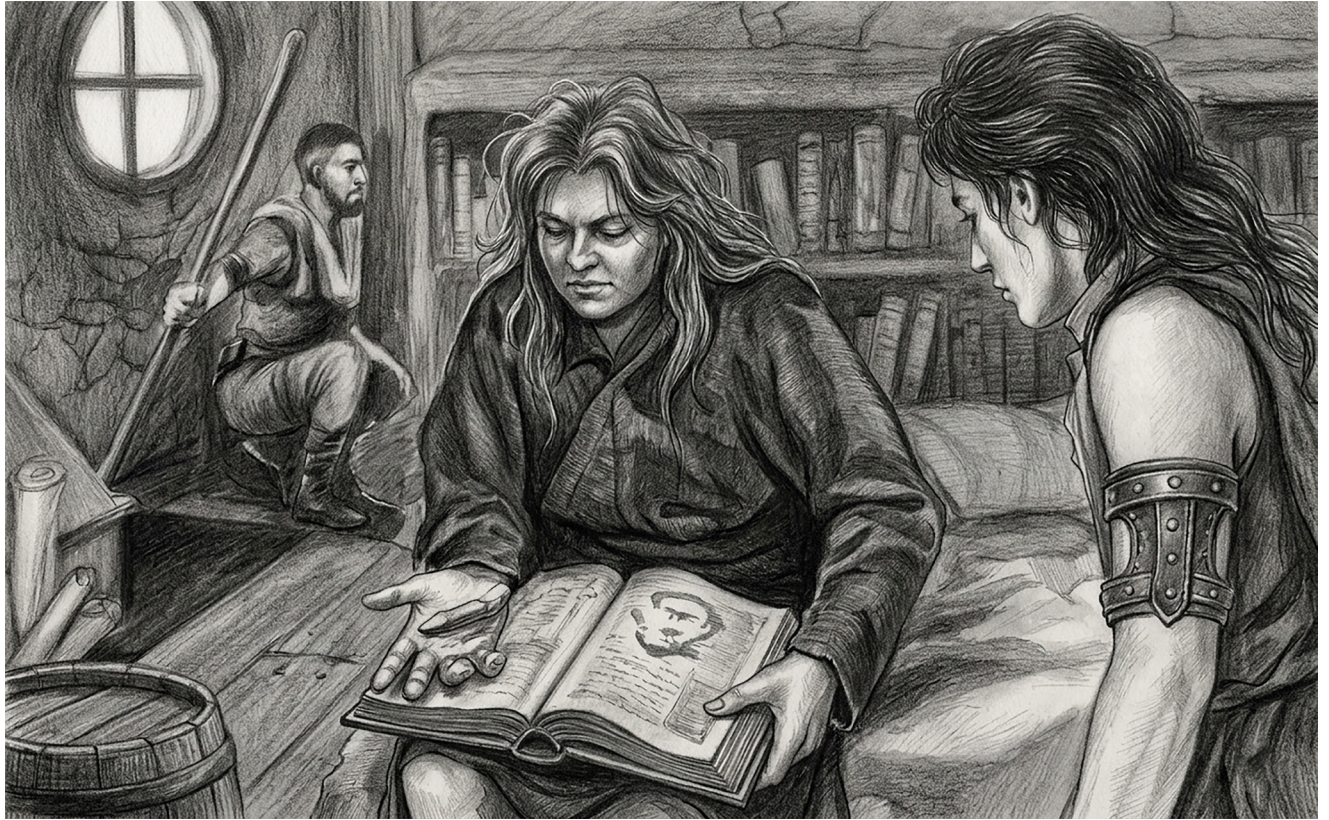
Se os heróis estivessem em outro lugar que não fosse a casa de Larossa, outro residente teria que direcioná-los para Banquo. No entanto, ninguém mais os acompanhará para traduzir.

○ Sábio

Se os heróis forem à casa de Banquo e derem o sinal e a senha adequados, ele os deixa entrar com cautela. Banquo fica de costas inclinadas, e sua idade avançada (de vinte e três anos) é óbvia por sua cabeça careca e longa barba grisalha. Ele continuamente aperta os olhos, sua visão fraca sofrendo de anos de leitura proibida sem o luxo de óculos. As estatísticas de Banquo aparecem na capa interna.

Banquo não gosta de conversa fiada, então ele imediatamente exige saber o que seus visitantes querem. Ao contrário de Larossa, ele possui pouca compaixão. Embora ele perceba que sua posição como erudito exige que ele compartilhe o conhecimento que possui, ele não gosta de lidar com pessoas. Ele não fornece nenhum conhecimento comum que os visitantes possam obter

ATO UM: CIDADE DO PAVOR



em outros lugares (como informações sobre a cidade, as autoridades ou Kas).

No entanto, Banquo encontra grande interesse no dedo misterioso. Tendo vivido neste domínio severo toda a sua vida, ele lida com o artefato terrível sem muito desgosto. Enquanto os personagens esperam, ele consulta seu esconderijo de livros e pergaminhos por quase uma hora antes de encontrar a referência que procura.

De um pergaminho antigo, ele lê em voz alta para os heróis (traduzido por Larossa, se necessário):

"E haverá um sinal, colocado diante da vítima, antes que o sangue seja derramado e a Palavra seja falada. O sinal será o dedo de um assassino, perdido da mão esquerda, embebido no sangue de um bode durante cento e três noites."

Banquo alega que o livro contém mais informações sobre a preparação do sinal, mas tem pouca relevância agora, uma vez que já foi criado.

Ao ouvirem isso, muitos desejaram saber mais sobre o sangue derramado e a Palavra a ser dita. Embora não

encontre mais referências no pergaminho, Banquo concorda em vasculhar seus outros materiais. Essa busca, contudo, leva muito tempo, então ele acaba dispensando seus visitantes, dizendo-lhes para retornarem no dia seguinte. Os livros e pergaminhos estão quase certamente escritos em línguas que os personagens não conseguem ler, portanto, não podem ajudá-lo — não que Banquo permitisse que alguém tocasse em seus livros de qualquer maneira.

Esperando por Banquo

Enquanto os heróis esperam que Banquo pesquise o marcador, os heróis têm várias opções para passar seu tempo.

Qualquer que seja a direção que eles sigam, os heróis têm a chance de descobrir que estão sendo seguidos. Heróis que fazem testes de Sabedoria bem-sucedidos sentem como se algo os estivesse observando. Na verdade, eles estão certos. Zarenival e Cochort seguem atrás deles, observando o que fazem e para onde vão. (As estatísticas das criaturas aparecem na capa interna.)

À medida que vão mais longe, um jogador deve fazer outro teste de Sabedoria (um herói que olha atentamente ao redor ou o herói com a Sabedoria mais alta). Se o teste for bem-sucedido, esse personagem vê algo - um pouco

ATO UM: CIDADE DO PAVOR

de lixo na rua, uma persiana, um pequeno banco de névoa - se mover como se fosse perturbado pela passagem de algo invisível. No entanto, se isso acontecer, as criaturas invisíveis fogem antes que possam ser detectadas ainda mais.

Voltando a Larossa

Se os heróis apenas retornam à casa de Larossa para esperar, Virianis vem procurá-los lá. Ele precisa da ajuda deles para encontrar um morador desaparecido do Manicômio. Prossiga para “Uma viagem rápida ao Manicômio” na próxima página.

Verificando Marit

Se os heróis forem à casa de Vocar para ver Marit, ela atende à porta com cautela. Quando ela vê os heróis, ela alegremente os convida a entrar. O tio dela não está em casa no momento, então eles podem falar com ela livremente. Em geral, ela parece relativamente normal, embora um pouco abatida. Seu bebê deve nascer em uma semana ou duas, e ela está extremamente cansada.

Ela fala com os heróis por um curto período de tempo antes de se desculpar e se deitar para uma soneca. Ela agradece aos heróis por terem vindo e pede que voltem para visitá-los novamente. Durante a conversa, ela pode revelar as seguintes informações:

- Se os heróis perguntarem sobre o marido, Marit balança a cabeça tristemente. Ela afirma ainda não ter ouvido nada sobre o paradeiro dele. Se alguém alegar que o marido está morto ou tentar convencê-la de que ele não vai voltar, ela fica com raiva e pede a todos que saiam.
- Se os heróis perguntarem sobre seu tio, Marit afirma saber muito pouco sobre ele. Na verdade, ele tinha pouco a ver com ela até recentemente. Há pouco mais de três meses, ele começou a se interessar por ela. Ele estava muito animado com a gravidez dela e se ofereceu para ajudá-las como pudesse. Ela especula que ele ficou solitário vivendo sozinho. Ele também foi gentil o suficiente para pagar para que ela morasse em uma pensão (que é o que ela chama de Manicômio, recusando-se a reconhecer sua verdadeira natureza) depois que seu marido desapareceu. Agora que ela está tão perto da data do parto, ele a trouxe para morar com ele.
- Se os heróis perguntarem sobre o Manicômio, ela parece não reconhecer o nome. Se perguntarem sobre Virianis, no entanto, ela sorri com carinho. De acordo com Marit, ele administra uma pensão local. Ela foi ficar lá por um tempo depois que o marido desapareceu. Ele foi extremamente gentil com ela, tornando-se

quase como um pai para ela. Marit não o vê há algum tempo, então ela faz muitas perguntas sobre a saúde e o bem-estar do velho.

Se os heróis conseguirem explorar a casa de alguma forma, eles encontram muito pouco interesse. Virianis não guarda evidências de sua associação com Vecna. Se eles revistarem seu quarto com cuidado, no entanto, eles podem encontrar um manto vermelho e preto que ele usa durante as cerimônias. Ainda assim, não tem marcas e não prova nada sobre sua lealdade.

Logo depois que saem da casa de Marit, Virianis os encontra. Prossiga com “Uma viagem rápida ao Manicômio” na próxima página.

Indo para o Manicômio

Se os heróis vão procurar Virianis, eles são direcionados para o Manicômio. Prossiga diretamente para “Uma viagem rápida ao Manicômio” na próxima página.

Vagando Sem Rumo

Se os heróis vagarem sem rumo pelas ruas enquanto esperam por Banquo, eles acabarão se encontrando com vários Adagas. Este encontro não deve incapacitar os heróis ou impedi-los de continuar a aventura de forma alguma. Deve apenas reforçar o perigo do descuido.

Esses Adagas não são os mesmos que prenderam os heróis da última vez, então elas não reconhecem os personagens dos jogadores. No entanto, eles tentam impedir esses estranhos e trazê-los para interrogatório. Muito provavelmente, os heróis não estão dispostos a serem presos novamente. Se eles se permitem ser capturados, eles são novamente interrogados. Desta vez, os Adagas não os liberam. Os heróis são mantidos na prisão até que os interrogadores decidam que eles não são mais uma ameaça.

Adaga, hm (às vezes hf), G4 (4): CA 4 (cota de malha e escudo); MV 12; pv 31; TAC0 17; #Ataques 1; Dano 1d8 (espada longa) ou 1d4 (besta); DE 58% de chance de se esconder nas sombras; Tam M (1,60 m de altura); Int média (8-10); ML elite (13-14); Tend LM; XP 175.

Depois que os heróis incapacitam ou fogem dos Adagas, eles correm para Virianis. Prossiga com “Uma viagem rápida ao Manicômio” na próxima página.

Uma viagem rápida ao Manicômio

Em algum momento, enquanto os heróis aguardam respostas de Banquo, eles são abordados por Virianis. Se

ATO UM: CIDADE DO PAVOR

eles não o encontraram durante o primeiro encontro com os Adagas, ele se apresenta como um amigo de Marit. Ele ouviu como eles a ajudaram, e agora ele também precisa da ajuda deles.

Virianis construiu o Manicômio há mais de vinte anos, para abrigar e cuidar daqueles que não conseguiam lidar com as pressões e os medos que fazem parte da vida cotidiana em Tovag. Os presos (ou residentes, como ele gosta de chamá-los) recebem bons cuidados, embora ninguém no Manicômio pense em tentar “curá-los”. Pelo contrário, sua loucura é vista como uma condição compreensível - lamentável, mas não inadequada.

Os Adagas oficialmente não têm opinião sobre o Manicômio. Eles acreditam que os loucos devem ser exterminados em vez de se tornarem um fardo para a sociedade, uma vez que todos os recursos são necessários no esforço de guerra. No entanto, como o dinheiro usado para apoiar os moradores vem de Virianis, eles não podem fazer nada a respeito. Por outro lado, se de alguma forma se tornasse um problema, eles seriam livres para agir...

⊖ Problema Atual

Alguns dias atrás, um morador chamado Dast (conhecido como “Rei dos Loucos”) escapou do Manicômio. A última palavra que ele deixou com alguém

foi quando disse a um zelador que iria “falar com seu companheiro rei”.

Virianis lembra aos heróis que a cidade é um lugar extremamente perigoso: “Vocês sabem por si mesmos como Tor Gorak pode ser perigoso”, afirma. “Você pode imaginar o quão mortal pode ser aqui para alguém que nem sempre pensa com clareza?” Ainda mais importante, se os Adagas encontrarem Dast vagando pelas ruas, elas podem usar sua fuga como uma desculpa para fechar o Manicômio. Todos os residentes restantes seriam então forçados a contribuir para a sociedade ou a serem executados.

Virianis tem vários de seus funcionários procurando o residente desaparecido, mas infelizmente ele tem tão poucos de sobra. O Manicômio funciona normalmente com uma espécie de voluntários inconstantes. Assim, Virianis pede aos heróis que procurem por Dast. (Observe que Virianis *não* se refere a Dast como o Rei dos Loucos.)

Os heróis provavelmente vão querer ir ao Manicômio para dar uma olhada primeiro. Neste caso, Virianis os leva ao Manicômio e mostra os arredores.

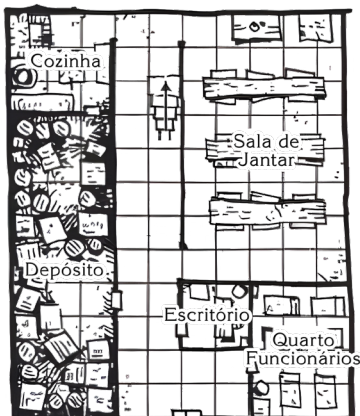
A disposição do Manicômio

O Manicômio de Tor Gorak é uma fortaleza de pedra de três andares. Ele fornece uma casa para quarenta e

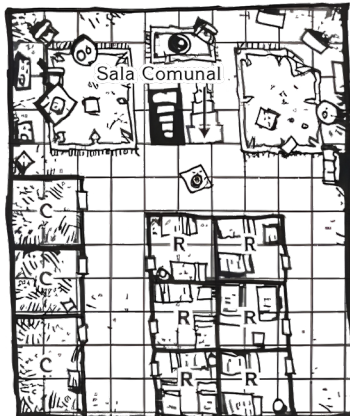
⊖ Manicômio

1 quadrado = 1,5 m
C = cela de confinamento
R = quarto de residente

Nível Um



Nível Dois



Nível Três



ATO UM: CIDADE DO PAVOR

um moradores e tem uma equipe de zeladores de seis pessoas. Os cuidadores cozinham, limpam e cuidam dos moradores. Embora não haja “guardas”, como tal, esses cuidadores tentam impedir que os loucos se afastem. O Manicômio fornece proteção para essas pessoas, mantendo-as trancadas com segurança para seu próprio bem.

Sala Comunal: Exceto à noite, quando estão dormindo (a hora de dormir é ao anoitecer), os residentes passam a maior parte do tempo aqui. Esta sala grande e aberta tem inúmeras cadeiras e divãs, bem como algumas mesas. Este é o único cômodo do prédio com um tapete no chão também, já que muitos dos moradores gostam de se sentar ou deitar no chão. Alguns jogos de tabuleiro simples ficam nas mesas.

Celas de Confinamento: Infelizmente, alguns dos residentes frequentemente se tornam violentos - ameaçando a si mesmos ou aos outros. Nesse caso, a equipe os coloca em uma dessas três celas, que quase sempre estão em uso. Uivos ou rabiscos frequentes emanam de dentro dessas celas.

Sala de Jantar: Outra sala aberta, esta tem três longas mesas de madeira ladeadas por bancos. Ocasionalmente, alguns dos moradores se reúnem aqui.

Entrada: As grandes portas duplas de carvalho se abrem para uma sala relativamente vazia. Normalmente, um membro da equipe permanece posicionado aqui tanto para manter uma vigília contra os moradores que tentam sair quanto para receber visitantes.

Os funcionários mantêm as portas trancadas, exigindo que os visitantes usem a enorme porta de metal para anunciar sua presença se quiserem entrar.

Aposento do Rei: Ao contrário dos outros residentes, Dast tem um quarto só para ele. Além das cortinas roxas que os presos colocaram sobre a porta (em homenagem ao seu governante benevolente), seu quarto se parece muito com qualquer outro do lado de fora. Lá dentro, Dast tentou fazer a sala parecer uma sala do trono. Ele esculpiu uma grande cadeira com enfeites grosseiros para servir como seu trono, e lençóis pintados pendurados nas paredes como tapeçarias. Sua cama está escondida atrás do trono. Embora ele não saiba escrever, ele rabiscou “proclamações” ilegíveis e as fixou ao redor da sala. Só ele sabe o que significam.

Cozinha: Esta sala aberta está vazia, exceto quando em uso antes e durante as refeições. É austero, mas suficiente.

Escritório de Registros: Esta pequena sala apertada e abafada contém uma mesa, algumas cadeiras e algumas estantes de livros. Virianis mantém os registros e livros do Manicômio aqui, sendo um dos poucos privilegiados tovgianos que sabem ler.

Virianis sempre mantém este quarto trancado, e só ele tem uma chave.

Quartos dos Residentes: Cada residente compartilha um quarto com pelo menos um outro. Os quartos geralmente são simples e rígidos, a menos que um morador em particular tenha decidido decorá-lo sozinho. (Alguns dos quartos têm tinta estranhamente salpicada, estranhas esculturas insanas ou insanamente rabiscadas nas paredes.)

Quartos dos Funcionários: Os cuidadores mantêm uma residência permanente aqui. Este quarto simples e parecido com um quartel tem poucos luxos. Virianis não mora aqui e só vem uma vez por semana.

Depósito: Alimentos e suprimentos em geral são mantidos aqui em caixas e barris. A porta geralmente está trancada e cada membro da equipe tem uma chave.

Procurando por Dast

Se os heróis aceitarem, Virianis os agradece com antecedência e sugere que comecem imediatamente. Ele sabe que os heróis não podem falar muito da língua local, mas diz que eles não precisam falar, apenas encontrar Dast e trazê-lo de volta para casa. Se eles perguntarem (mas não de outra forma), ele também pode enviar um cuidador com eles na busca, ou até mesmo acompanhá-los.

Se os heróis forem por conta própria (o que é preferível), Virianis lhes dá uma excelente descrição verbal de Dast, permitindo que eles o reconheçam quando o encontrarem. (Consulte a página 26 para obter uma descrição.) Se eles parecerem inseguros sobre o que fazer quando encontrarem Dast, Virianis lhes dá um capacete de madeira que parece vagamente com uma coroa. É tingido de amarelo e tem várias pedras coloridas aderidas ao longo do topo. Ele diz apenas que esta é uma das posses favoritas de Dast, e que isso pode ajudá-los a convencê-lo a voltar para casa. Embora ele não revele isso aos heróis, Virianis realmente tirou a coroa de Dast no início daquela semana. Dast insistiu em usar o capacete enquanto estava na mesa de jantar, então Virianis o pegou dele e simplesmente esqueceu de devolvê-lo.

À medida que os heróis vagam pelas ruas, consulte a disposição da cidade descrita na **Introdução**. Personagens inteligentes evitarão qualquer envolvimento adicional com os Adagas a todo custo. (Se não, eles podem acabar voltando para a Banha, com os Adagas mais suspeitas deles do que antes e sem chance de resgate por Virianis.)

Como Dast disse, ele deixou o Manicômio como um governante indo falar com um colega governante; ele

ATO UM: CIDADE DO PAVOR

planeja falar com Kas sobre algum tipo de “assunto nobre”. Ainda assim, os personagens dos jogadores podem encontrá-lo em qualquer lugar, já que Dast não tem ideia de como encontrar Kas. Quando ele pergunta às pessoas na rua sobre a localização de Kas, elas fogem aterrorizadas com a menção do nome de seu terrível senhor ou pelo menos se recusam a falar sobre ele.

Depois de uma a três horas de busca, os heróis encontram Dast vagando pelas ruas solitárias. Leia ou parafraseie o texto a seguir quando isso ocorrer:

Vocês vem um jovem com cabelos castanhos desgrenhados e roupas em farrapos e incompatíveis, murmurando para si mesmo enquanto caminha pela rua à sua frente. Vocês vem imediatamente que ele se encaixa na descrição que Virianis lhe deu!

Antes que vocês possam se aproximar, no entanto, três guerreiros, vestidos de uma maneira muito familiar, emergem das sombras e se movem em sua direção. Os Adagas parecem ter encontrado Dast momentos antes que vocês pudessem chegar até ele!

Atacando: Se os heróis atacarem imediatamente, eles devem atacar rápido. Se um encontro com apenas três Guerreiros da Adaga for muito fácil para os heróis, mais dois ou três podem estar esperando nas sombras para atacar. Embora esta batalha não deva ser particularmente desafiadora, deve ser difícil terminar *rapidamente*. Uma luta mais longa do que três rodadas dá aos Adagas a oportunidade de pedir ajuda, o que traz mais dois guerreiros para cada herói em outras cinco rodadas. Tal chamada de alarme também alerta todos os Adagas na área para perseguirem os personagens dos jogadores. Essa reviravolta torna muito difícil voltar ao Manicômio sem mais conflitos.

Adaga, hm (às vezes hf), G4 (4): CA 4 (cota de malha e escudo); MV 12; pv 31; TAC0 17; #Ataques 1; Dano 1d8 (espada longa) ou 1d4 (besta); DE 58% de chance de se esconder nas sombras; Tam M (1,60 m de altura); Int média (8-10); ML elite (13-14); Tend LM; XP 175.

Para piorar a situação, Dast fornece mais obstáculos do que ajuda na batalha. Na confusão, ele é tão propenso a atacar os heróis quanto os Adagas, pois ele não tem ideia de quem é qualquer um deles. Além

disso, ele acredita que os Adagas o levarão para ver Kas. As estatísticas de Dast aparecem na capa interna.

Negociando: Se os heróis se aproximarem e tentarem afastar Dast dos Adagas por meios não violentos, eles primeiro precisam superar a barreira do idioma. Em segundo lugar, eles têm que inventar uma história muito boa. Dast já disse a essas autoridades que está procurando por seu colega governante Kas e que tem coisas importantes para discutir com ele. Tal afirmação quase certamente aumenta os gritos das autoridades paranoicas, semelhante ao suicídio em Tor Gorak.

Espera: Se os heróis assistirem e esperarem, eles veem o jovem residente do Manicômio falar com os soldados por apenas alguns breves momentos antes de agarrá-lo grosseiramente e começar a arrastá-lo na direção da Fortaleza da Adaga. Dast vai em paz, pois acredita que está sendo levado para Kas. Se os heróis não intervêm rapidamente e resgatam Dast antes de chegarem à Bainha, eles têm que tirá-lo da prisão, uma tarefa difícil a qualquer momento.

Levando Dast para Casa: Embora os heróis tenham acabado de resgatá-lo de um destino desagradável, Dast não quer voltar para o Manicômio. Ele ainda exige ver Kas, e seus gritos e perguntas atraem muita atenção, tornando impossível esgueirar-se pelas ruas sem ser visto.

Se os heróis puderem falar com ele, eles podem facilmente descobrir que Dast se considera um rei. Talvez a coisa mais inteligente a fazer fosse dizer a Dast que Kas não está atualmente na cidade, ou mesmo que Lorde Kas realmente não é igual a um rei como ele e não merece falar com ele. Tais declarações provavelmente fazem com que Dast acompanhe os heróis silenciosamente de volta ao Manicômio.

Se os heróis derem a Dast sua coroa, ele se esquece de seu desejo de ver Kas e retorna voluntariamente ao Manicômio. Em sua empolgação com a coroa devolvida, no entanto, ele balbucia sobre ela sem parar durante todo o caminho de volta.

Voltando ao Manicômio

Virianis agradece aos heróis profusamente se eles retornarem com o Dast desaparecido. Se os heróis ainda não descobriram que Dast é conhecido como o Rei dos Loucos, eles devem descobrir esse fato agora. Se nada mais, vários dos residentes poderiam se curvar a ele enquanto ele passava por eles nos corredores.

○ Sábio Novamente

Quando os personagens do jogador retornam à casa de Banquo novamente (e dão o sinal e a frase

ATO UM: CIDADE DO PAVOR

adequados), ele os deixa entrar rapidamente. Ele anuncia com entusiasmo que sua pesquisa rendeu frutos, pelo menos até certo ponto.

Um de seus livros menciona as “Três Palavras”, que devem ser faladas como parte de três rituais separados. Seu manuscrito refere-se a um *Livro da Escuridão Invertida*, no qual todos os três rituais devem ser descritos. Infelizmente, ele não sabe exatamente onde esse tomo antigo pode ser encontrado. Ele reduziu a busca a dois lugares, no entanto: a Biblioteca de Kas e a Sala Sombria.

Banquo não pode esconder sua empolgação com a perspectiva de alguém entrar e encontrar o que está dentro desses tesouros esquecidos de conhecimento. Ao mesmo tempo, no entanto, ele não tem intenção de ir sozinho. Ele não gosta de perigo, e este é um empreendimento muito perigoso.

Neste ponto da conversa, Banquo também pensa em apontar que a vida dos personagens dos jogadores está em grande perigo. De acordo com sua pesquisa, o ritual envolvido com essa misteriosa Palavra aparentemente tem algo a ver com “o sangue de um estranho.” Isso quase certamente se aplica aos personagens. Banquo também acredita que, embora os aventureiros possam ser os alvos do rito, o próprio ritual representa uma desgraça de longo alcance para Tovag e as terras vizinhas. Se esse ritual tiver algo a ver com Vecna, seus objetivos sombrios podem não ter limites.

Os Lugares Que Eles Procuram

Banquo sabe pouco sobre a Biblioteca de Kas, mas sabe sua localização. A biblioteca, de acordo com o livro que ele agora detém, está localizada atrás de uma porta de ferro antiquada na base da fundação imponente do Castelo Xiphos. Ninguém conhecido de Banquo já investigou a porta ou conheceu alguém que tenha investigado. Na verdade, a grande maioria dos cidadãos de Tor Gorak provavelmente nunca percebeu isso. Quanto à Sala Sombria, Banquo sabe ainda menos. Seus livros revelam apenas que está localizado em algum lugar na Cidadela Cavitius.

Banquo explica que o *Livro da Escuridão Invertida* provavelmente existe em forma de pergaminho, e as lendas dizem que o tubo é tapado com uma joia vermelha do tamanho do punho de um homem. Embora possa haver muitos pergaminhos e livros na biblioteca, todos eles inestimáveis, este é o tomo específico de que eles precisam.

Vecna

Neste ponto, se os personagens do jogador não descobriram muito sobre Vecna, Banquo a contragosto

relata os fatos comumente conhecidos: Vecna é um lich antigo (e talvez até um deus menor); ele governa a terra de Cavitius e busca a destruição de Tovag e seu governante Kas (que já foi seu tenente); e ele ameaçou o mundo inteiro no passado com seus esquemas malignos, então não há razão para acreditar que ele não possa fazê-lo novamente. Mais detalhes Banquo não tem ou não vai compartilhar. Além disso, ele não tem nenhuma prova de que Vecna ou seus servos estejam envolvidos. Ele suspeita de Vecna apenas porque não conhece outros magos na área poderosos o suficiente para controlar esse tipo de magia.

Se os aventureiros descobrirem os segredos por trás desse ritual, eles podem não apenas estar salvando suas próprias vidas, mas as vidas de todos em Tovag. O próprio Banquo se oferece de bom grado para retribuir o favor (supondo que consiga qualquer informação obtida) de qualquer maneira que puder.

Seguindo em Frente

Quando os heróis estão prontos para sair, Banquo lhes dá alguns conselhos sobre sua expedição. Se eles estão indo para a Biblioteca de Kas, ele sugere que eles vão à noite, quando poucos podem vê-los se aproximar e forçar a abertura da porta. Claro, isso viola os regulamentos do toque de recolher, mas os aventureiros devem evitar os Adagas a qualquer custo de qualquer maneira. Nesse caso, continue a aventura com “Cena Quatro: Biblioteca de Kas”.

Se os heróis decidirem ir para Cavitius, ele os avisa sobre esse terrível domínio: “Uma vez dentro do reino, mantenha-se nas estradas, para aqueles que vagam pelo deserto, conhecidos como Devastação Cinzenta, eventualmente secam e morrem. Por último, entrar em Cidadela de Cavitius não é uma tarefa difícil. Nenhum guarda impede a entrada de visitantes ou viajantes. No entanto, existem forças das trevas e entidades malignas que mantêm as pessoas dentro. Planejem com antecedência sua fuga.” Neste caso, continue a aventura com o **Ato Dois: Os Cultistas de Vecna**.

Além disso, se os heróis viajarem para Cavitius em vez da Biblioteca de Kas, eles perdem o segundo encontro com os cultistas de Vecna. Porque eles precisam do sangue de um estranho, os cultistas atacam os heróis depois que eles deixam a cidade em vez de fora da Biblioteca. Suas táticas e estatísticas aparecem nas páginas 31–32.

Como Banquo, Larossa não acompanha os personagens dos jogadores, mas os ajuda de outras maneiras, fornecendo comida e outros suprimentos.

Sempre que a expedição se inicia, Zarenival e Cochart seguem como antes.

ATO UM: CIDADE DO PAVOR

Existem alguns segredos que não se permitem serem contados.

—Edgar Allan Poe
O Homem na Multidão

CENA QUATRO: A BIBLIOTECA DE KAS



esta cena, os heróis mergulham na misteriosa Biblioteca de Kas. Se você desejar, os Adagas podem fazer uma aparição repentina, levando a uma briga ou a uma grande quantidade de esconderijo e tensão.

Uma típica patrulha noturna de Adagas consiste em oito soldados e um líder, mas pelo menos dois dos Adagas se escondem nas sombras para se esgueirar e pegar inimigos inconscientes quando necessário. As estatísticas para os Adagas aparecem na página 18.

No lado oeste do afloramento rochoso que abriga o Castelo Xiphos, uma antiga porta de ferro mantém o povo de Tor Gorak longe dos segredos do outro lado. Por trás dessa porta inócua e aparentemente desprotegida está a Biblioteca de Kas. No entanto, é guardado por um antigo horror sequestrado pelo próprio Lorde Kas.

Quando os heróis se aproximarem da porta, leia ou parafraseie o seguinte texto:



As ruas mantêm o silêncio. A cidade teme até mesmo respirar na escuridão. Assim como lhe disseram, abaixo das fundações rochosas do castelo, uma velha porta de ferro está recuada no penhasco pedregoso. Estranhamente, o antigo portal parece anteceder até mesmo a pedra ao seu redor.



Uma subida curta (de 5 ou 6 metros) até a face rochosa do penhasco traz os personagens até a porta. Como a porta está colocada na rocha a cerca de um metro e oitenta, ela tem uma pequena saliência que prende qualquer um que deseje ficar na frente dela.

Abrir a porta exige que os heróis superem três obstáculos. As duas primeiras são fechaduras de ferro separadas embutidas na própria porta. As tentativas de arrombamento sofrem uma penalidade de -10% devido à construção e à idade das fechaduras. Uma selo mágico, semelhante a uma magia de *fechadura arcana*, também

bloqueia a porta. Se os personagens desejarem tentar destruir a porta em vez de abri-la, eles devem fazer um teste bem-sucedido de arrombamento ou infligir 150 pontos de dano à porta.

Na Biblioteca

Quando os heróis finalmente abrirem a porta e entrarem na passagem além, leia ou parafraseie o seguinte texto:



Além da porta, uma passagem estreita se estende para a escuridão. As paredes de pedra lisas brilham com umidade e lodo, e a água se acumula no chão em pequenas poças. Exceto por um som distante de gotejamento, nada perturba o silêncio absoluto neste lugar.



A passagem além da porta vai direto para a rocha. Depois de cerca de 12 metros, os exploradores encontram um poço de trinta e cinco metros de largura descendo para a terra e depois para cima em direção ao castelo acima. Quando os heróis chegarem a este ponto, leia ou parafraseie o seguinte texto:



Sua luz revela que a passagem é cortada por um grande poço, que sobe profundamente na terra e em direção ao castelo. A escuridão em ambas as direções engole rapidamente sua luz, então qualquer medida real de distância permanece impossível. Os lados do poço são ainda mais escorregadios com umidade e lodo amarelado do que a própria passagem.

Uma borda muito estreita corre ao redor dos lados do poço e, do outro lado, um túnel semelhante ao que vocês estão se estende ainda mais para a rocha.

Enquanto vocês olham para cima, um som baixo vem do fundo - algum tipo de ruído molhado, chacoalhando, sorvendo.



ATO UM: CIDADE DO PAVOR

Este poço já conectou essas câmaras com a parte inferior do castelo, mas atualmente está selado com tijolos e argamassa cerca de doze metros acima do nível em que os aventureiros agora estão. Também se estende cerca de trinta metros abaixo do túnel.

No ponto em que a passagem encontra o poço, três alavancas de metal se projetam da parede. Eles estão enferrujados e corroídos, mas um personagem forte pode movê-los sem problemas. Essas alavancas servem como a chave para a porta encontrada na passagem além do poço. Cada alavanca pode ser puxada para cima, para baixo ou para a esquerda no meio. Atualmente, a primeira e a terceira alavancas são puxadas para baixo e a segunda repousa na posição intermediária. Para abrir a porta, a primeira alavanca deve permanecer abaixada, a segunda deve ser colocada totalmente para cima e a terceira deve estar na posição intermediária.

⊖ Guardiã da Biblioteca

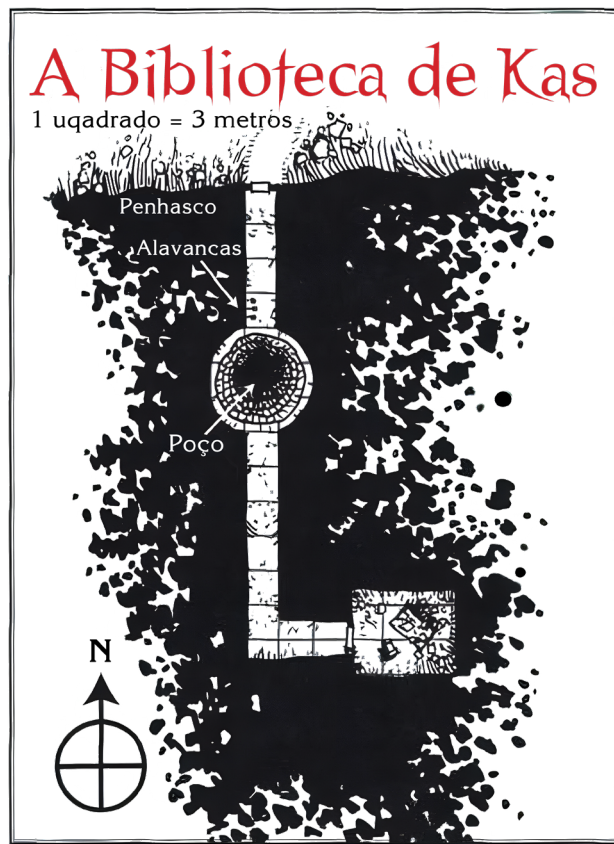
Nos tempos antigos, quando Kas servia a Vecna como seu tenente, o decadente Kas mantinha um harém de concubinas e gerava muitos filhos. Desprezível em seu âmago, quando seus filhos atingiram uma idade de maturidade, Kas passou a vê-los como rivais, ele os matou ou aprisionou para sempre. Um desses descendentes era um filho chamado Narek.

Em uma idade muito precoce, Narek aprendeu habilidades de magia. Tão grande era sua aptidão que até Vecna notou e comentou sobre seu potencial, concedendo-lhe alguns tesouros e tomos na esperança de tornar Narek um servo poderoso e útil. Com ciúmes desse tratamento obviamente preferencial, Kas entrou em uma raiva hedionda e aprisionou seu filho em um cofre semelhante a uma tumba junto com esses presentes. Narek desapareceu assim, Vecna prestou pouca atenção ao evento e o filho de Kas foi esquecido.

Dentro de sua prisão, Narek tentou usar as magias e rituais encontrados nos tomos, na esperança de se libertar. Infelizmente para ele, as magias eram mais poderosas do que ele ainda podia controlar, apesar de sua promessa e potencial. Em um acidente mágico catastrófico, o jovem aspirante a mago se transformou em uma besta horrível e sempre muda.

Narek tornou-se insanamente mau durante sua prisão (e considerando sua ascendência e ambiente, ele provavelmente começou bastante distorcido e corrupto). Ele destrói alegremente qualquer coisa ou pessoa que possa se apossar. Isso apresenta a qualquer um que deseje chegar ao seu tesouro, incorretamente conhecido como a "Biblioteca de Kas", um verdadeiro desafio.

Primeiro Encontro: Quando os heróis alcançam o poço, a coisa que é Narek detecta sua presença e começa



a se arrastar em direção a eles. Como tem que andar trinta metros, a Coisa leva algum tempo para alcançar os heróis, ou mesmo chegar ao alcance de sua luz.

Devido à pele molhada e viscosa de Narek, tochas e fontes de luz semelhantes caídas no poço concedem apenas um vislumbre momentâneo de seus tentáculos e olhos antes de serem apagados. Ainda assim, mesmo esse vislumbre poderia exigir um teste de medo. Se uma fonte de luz mágica ou inesgotável iluminar a Coisa, a visão dela pode forçar os jogadores a fazer testes de horror. Para maximizar o horror da situação, a taxa de movimento ascendente da Coisa pode variar. Os jogadores devem perceber que ele está chegando e tentar correr ao redor da borda para passar antes que ele chegue.

Caindo: Obviamente, a borda escorregadia de um pé de largura torna difícil se apressar, particularmente sob pressão, exigindo um teste de Destreza. Aqueles que falham no teste escorregam e começam a cair. Quaisquer heróis próximos têm permissão para um teste de Destreza para agarrar e salvar seu companheiro, e o personagem em queda pode tentar mais um teste para tentar agarrar a borda.

Neste ponto, você pode querer que os personagens *quase* caiam, apenas para serem salvos no último momento. Esse tipo de ocorrência serve para aumentar o horror tanto agora quanto nos encontros que estão por vir.

ATO UM: CIDADE DO PAVOR

Personagens em queda caem na massa da Coisa. Por causa da natureza molhada e elástica de Narek, o personagem sofre apenas 1D6 pontos de dano, não importa a altura. Infelizmente, a vítima então é recebe 1D6 dos ataques de Narek, cada um com um bônus de +4. Aqueles heróis que permanecem acima ouvem apenas gritos e ruídos sugadores, já que a Coisa provavelmente destrói seu companheiro.

Além do Poço

Do outro lado do poço, a passagem continua por 18 metros, vira para a esquerda, continua por mais 6 metros e termina em uma porta. Esta pesada porta de ferro permanece impassível a danos normais e mágicos. Magias como *arrombar* não podem nem abri-la. Ela abre somente quando alguém manobra corretamente as alavancas encontradas do outro lado do poço.

Qualquer pessoa que examine cuidadosamente a porta e a área ao seu redor encontra um diagrama bruto na parede de pedra mostrando o posicionamento adequado das alavancas. A menos que, por pura sorte, o personagem do jogador tenha colocado as alavancas na posição certa, no entanto, alguém deve voltar e definir o mecanismo para abrir a porta. Isso significa cruzar o poço novamente.

Cruzando o poço novamente: é aqui que o tempo se torna crucial. Uma vez que quem voltar (e pode ser todos os personagens, dependendo de como eles querem lidar com as coisas) alcance as alavancas, a Coisa chega ao topo e ataca. Quando isso acontecer, leia ou parafraseie o seguinte texto:

Em algum lugar, o destino arrancou uma imagem do seu pior pesadelo esquecido e a transformou em realidade. Uma Coisa repugnante sobe - escorre do poço abaixo. Sua carne esverdeada, coberta de feridas escorrendo que pingam com o lodo amarelo que reveste as paredes, brota gavinhas longas e serpenteantes que chegam até você, agarrando cada vez mais perto. Enquanto olha silenciosamente com inúmeros olhos desumanos espalhados por sua forma obscena, você pode sentir sua fome e seu mal inefável.

Obviamente, Narek efetivamente prendeu qualquer herói no lado leste do poço. Os tentáculos da Coisa podem atingir até doze metros abaixo das passagens, para que os personagens possam encontrar segurança limitada além desse alcance. Ainda assim, isso não oferece muito conforto. Os do lado oeste têm a oportunidade de correr,

mas se quiserem ficar completamente fora do alcance do perigo, precisam sair completamente da área.

Neste ponto, se os aventureiros ficarem e lutarem contra a Coisa, eles podem possivelmente ter uma pausa. Narek, não tendo encontrado ferimentos ou dor reais por séculos incalculáveis, recua para baixo do poço se sofrer mais de trinta pontos de dano. Ele simplesmente cai rapidamente para o fundo do poço, sem sofrer danos. Neste ponto, os heróis podem fugir ou manipular as alavancas para abrir a porta do outro lado.

Se todos os heróis cruzarem de volta para o lado leste do poço, a Coisa aparece novamente, prendendo-os. Eles devem matá-lo ou de alguma forma afastá-lo, mas não é dissuadido por mera dor desta vez.

Narek (A Coisa no Poço): CA 6; MV 6; DV 14; pv 94; TAC0 7; #Ataques 2d6; Dano 1d6 cada; AE Constrição; DE Imunidades especiais; Tam G (7 m diâmetro); Int alto (14); ML elite (13); Tend NM; XP 9.000.

Notas: Inimigos atingidos com 4 ou mais tentáculos na mesma rodada são imobilizados, sofrendo 2d6 pontos de dano de constrição adicional a cada rodada. Tais vítimas são puxadas em direção a Narek a uma taxa de 3 metros por rodada. Para se libertar, os tentáculos de constrição devem ser cortados (infligindo pelo menos 4 pontos de dano a cada um), ou a vítima deve fazer um teste de Força bem-sucedido para cada apêndice de constrição.

A Coisa é imune a magias de fogo, *enfeitiçar* e alteração de forma.

Se os heróis usarem ataques à distância de uma posição que a Coisa não possa alcançar, ela recua pelo poço, mas apenas um pouco abaixo da borda, esperando para saltar sobre qualquer um que se aproxime. Como sua massa agora exige que ela fique principalmente dentro do poço, mesmo o fato de a porta para o exterior ser aberta ou destruída não significa que ela esteja livre. Na verdade, mesmo que os heróis não matem Narek, ele permanece preso aqui para sempre.

A Sala Além

A sala além da porta contém os materiais dados a Narek pelo próprio Vecna. Quando os heróis abrirem a porta, leia ou parafraseie o seguinte:

Assim que a pesada porta de ferro se abre, sua luz revela uma pequena câmara além dela que parece um escritório. De alguma forma, ficou consideravelmente mais seco do que o poço e a passagem por onde vocês acabaram de passar. Manuscritos cobrem uma mesa de madeira de aparência antiga no centro da sala, e mais livros e pergaminhos estão espalhados pelo chão e pela cadeira.

ATO UM: CIDADE DO PAVOR

As paredes e o chão estão cobertos de símbolos e palavras grosseiramente arranhados em um idioma com o qual vocês não estão familiarizados.

Nesta confusão caótica de papéis e livros antigos, um único tubo de pergaminho dourado se projeta de uma pilha no chão, o brilho de uma joia vermelha coberta de poeira no final chamando sua atenção.

O Livro das Trevas Invertidas: Uma vez que eles vejam o objeto de sua missão, os personagens dos jogadores provavelmente saltarão em direção ao tubo de pergaminho. Lide com essa cena com cuidado, porque ela termina em decepção. Ao abrir o tubo, leia ou parafraseie o seguinte texto:

O tubo de pergaminho em suas mãos é de ouro ornamentado. Padrões antigos e cheios de poeira revestem delicadamente sua superfície. A tampa de gema é tão grande quanto as lendas predisseram. Embora falho, seu tamanho por si só deve valer uma fortuna.

Tirar essa tampa leva algum tempo e um pouco de força. Uma vez que ela tenha sido trabalhada fora de sua posição, vocês espiam dentro do tubo há muito selado e não veem... nada. O tubo está vazio.

Há muito tempo, depois que a “biblioteca” foi selada, Vecna conjurou o pergaminho usando uma magia, pois ele o queria de volta. Ninguém sabia disso, nem mesmo o historiador mais cuidadoso, então, com razão, ninguém pode ficar com raiva do pobre Banquo por dar informações incorretas.

Ainda assim, os heróis ganham uma joia extremamente valiosa desse cenário. O enorme rubi vale facilmente mais de quatro mil peças de ouro.

Infelizmente, é muito improvável que os heróis encontrem alguém para comprá-lo deles. Provavelmente há menos de dez pessoas em todo o Núcleo com riqueza o suficiente para comprar tal tesouro, e a maioria deles são Lordes Sombrios!

Outros Tomos: Além do tubo de pergaminho, mais de quatrocentos livros e pergaminhos, juntamente com vários papéis diversos, estão nesta sala. Embora os heróis tenham encontrado um tesouro de conhecimento antigo e mágico, tirá-lo com segurança da sala representa um verdadeiro desafio - um que se torna muito mais complicado pela presença da Coisa e dos cultistas que esperam pelos heróis do lado de fora.

Se os personagens tiverem tempo e o usarem para ler os papéis e livros que encontraram (e tiverem algum tipo de meio mágico de tradução ou fizerem vários testes bem-sucedidos de proficiência em idiomas antigos), eles encontrarão algumas informações sobre a Sala Sombria em Cavitiis. Esta única página parece ter sido arrancada de outro manuscrito (que eles não podem encontrar) e colocada cuidadosamente entre dois outros livros. Neste ponto, dê aos jogadores o manuscrito fornecido.

Os heróis também podem decifrar algumas das anotações de Narek, que estão escritas nas margens aqui e ali ao longo dos manuscritos. Os seguintes trechos devem ajudar os heróis a descobrirem a origem da besta que encontraram no poço:

- “Duvido que Vecna tolere meu tratamento injusto. Nem mesmo seu próprio tenente pode tomar uma ação tão ousada contra o favorito de Vecna sem sofrer sua ira.
- “Parece que vou ficar aqui indefinidamente. Fui esquecido, e o crime de meu pai ficou impune. Tal vingança deve ser minha então.”
- “Acredito que descobri o ritual de que preciso. Os dons de Vecna foram extremamente úteis, onde seu favor não foi. Se ao menos eu puder aproveitar a magia que ela contém, me libertarei desta prisão condenável e retribuirei a traição de meu pai...”

Os outros livros e papéis são interessantes e valiosos, particularmente para um mago, mas a maioria dos personagens jogadores os achará muito difíceis de utilizar, uma vez que não são apenas escritos em uma linguagem antiga e desafiadora, mas discutem um tipo de magia completamente diferente do que os magos tradicionais usam, envolvendo rituais e ritos complicados totalmente desconhecidos para os heróis. Os personagens dos jogadores podem querer manter algumas como curiosidades, mas a melhor lugar para esses tomos é com o Sábio Banquo.

Os Cultistas

Tendo descoberto a localização dos heróis com os servos mágicos de Vocar, o culto Vecna decide fazer seu movimento agora, enquanto suas vítimas estão inconscientes e preocupadas. Os cultistas procuram matar seus alvos e tirar seu sangue. Eles chegam ao local depois que os personagens dos jogadores abriram a porta selada e entraram na Biblioteca.

Cronometre o ataque para que os personagens dos jogadores tenham a oportunidade de descobrir que o tubo de pergaminho está vazio, e talvez o tempo suficiente para examinar os livros e papéis um pouco - se eles estiverem inclinados a isso.

ATO UM: CIDADE DO PAVOR

O culto não tem intenção de desafiar a Coisa, então, se ela ainda estiver viva, eles esperam do lado de fora que seus alvos venham até eles. Se for esse o caso, eles preparam uma emboscada no fundo do penhasco.

Na maioria dos casos, no entanto, o culto vai direto para a Biblioteca para atacar os personagens do jogador, fora da vista dos Adagas ou de qualquer outra pessoa. De qualquer forma, seu ataque é rápido e seu plano é direto: eles querem matar os personagens dos jogadores. Se isso for impossível, eles pelo menos procuram tirar sangue de suas vítimas. Um único golpe de uma arma de lâmina que inflige pelo menos quatro pontos de dano é suficiente.

Para iniciar o encontro, leia ou parafraseie o seguinte:

Sem aviso, muitas figuras sombrias saltam das sombras, disparando contra você com a velocidade das serpentes. Vocês reconhecem imediatamente os rostos maliciosos pintados para se parecerem com crânios de um olho só, e as facas cortantes e esfaqueantes com lâminas pretas cobertas de runas. Pior ainda é o sussurro baixo que cada um deles repete repetidamente em sua própria língua: “sangue... sangue... sangue...”

Para ajudar no ritual, cada um dos cultistas aprendeu a palavra “sangue” em uma linguagem comum a todas as vítimas (que Vocar aprendeu conversando com Marit). Os cultistas não lutam até a morte, mas se sacrificam para obter o sangue necessário.

Cultista, hm ou hf, G4 (1 por herói): CA 8 (armadura de couro); MV 12; pv 29 cada; TAC0 17; #Ataques 1; Dano 1d4 (adaga); DE 58% de chance de se esconder nas sombras; Tam M (1,6m de altura); ML fanático (18); Int média (8-10); Tend CM; XP 175 cada.

Assim que um dos cultistas causar 4 pontos de dano, ele levanta a arma no ar e grita alto em Flan antigo. Os outros cultistas então param de cantar e repetem o grito. Nesse ponto, eles recuam se estiverem em desvantagem ou pondo em risco sua missão. Caso contrário, eles continuam a lutar, na esperança de eliminar os heróis.

O Poço: Lutar na borda ao redor do poço exige que os combatentes façam testes de Destreza bem-sucedidos a cada rodada, a fim de evitar cair, como antes. Os cultistas tentam ativamente impedir que suas vítimas caiam se ainda não tiverem sangue suficiente para apresentar a Vocar. Uma vez que eles tenham sangue suficiente, eles mudam suas táticas e *tentam* fazer com que suas vítimas despenquem no poço escuro.

Se Narek estiver morto no fundo do poço, sua massa preenche os últimos três metros da queda, amortecendo qualquer um que caia. Assim, qualquer um que caia no poço sofre apenas 1D6 pontos de dano. Claro, o pobre combatente caído deve lutar para se manter em pé na massa de sangue carnudo que era a Coisa.

PJs em tal situação provavelmente devem fazer testes de horror. Para permanecer vivo, o aventureiro deve fazer um teste de proficiência em natação bem-sucedido a cada rodada. (Devido à consistência dos restos liquefeitos da Coisa, mesmo personagens sobrecarregados e com armadura podem tentar se manter à tona.) Testes com falha indicam que o personagem começa a afundar. Três testes fracassados seguidos significam que o aventureiro sucumbe ao sangue. Personagens afundando duram apenas enquanto puderem prender a respiração (metade do valor de Constituição do personagem em rodadas). A única maneira pela qual a vítima pode sobreviver é escorando as paredes escorregadias ou sendo resgatada (com uma corda longa ou a capacidade de escalar ou voar).

Vocar: Vocar não lidera o ataque, então os PJs não têm ideia de que ele está por trás disso. O ataque do culto prova que os cultistas estão focados e que Banquo estava certo de que suas vidas corriam perigo. Os PJs devem sentir que o culto é perigoso e deve ser interrompido.

Seguindo em Frente


Se os personagens dos jogadores retornarem ao Sábio Banquo, ele estará ansioso para descobrir o que encontraram. Se eles lhe trouxessem alguns dos papéis e textos que descobriam, sua euforia poderá surpreendê-los, pois até então eles provavelmente o viam apenas como um estudioso sério e sem emoção.

Se os heróis não pudessem ler as informações dadas no manuscrito, eles podem ter trazido o pergaminho com qualquer outro material que levassem da Biblioteca. Banquo pode então ler a página e traduzi-la para eles, dando-lhes as informações de que precisam para continuar procurando o *Livro das Trevas Invertidas*.

Se os PJs deixaram qualquer um dos livros para trás (o que é provável, já que a Biblioteca continha mais de trezentos quilos de materiais), os cultistas os levam. Não importa o que aconteça - mesmo que os PJs matem todos - os livros desaparecem quando ao retornarem.

O próximo passo na missão do aventureiro deve ser ir ao reino de Vecna, Cavitius, para procurar a Sala Sombria. Se eles não parecem perceber isso, Banquo novamente os aponta na direção certa. Se ele ainda não os informou sobre domínio de Vecna, Banquo usa seu tempo para fazê-lo agora. Ele lhes dá as mesmas informações apresentadas no final da última cena (na página 27).

A aventura segue no **Ato Dois: Os Cultistas de Vecna**.



*Todos os espíritos são escravizados
que servem ao mal.*

—Percy Bysshe Shelley
Prometeu Desacorrentado

Ato Dois:
Os Cultistas de Vecna

ATO DOIS: OS CULTISTAS DE VECNA

CENA CINCO:

OS CUMES ARDENTES



A jornada para a terra de Cavitiu começa na cidade de Tor Gorak. Uma vez que os heróis se provisionaram na casa de Larossa o melhor que puderam, eles acham que deixar a cidade é bastante fácil. Aqueles que saem de Tor Gorak não são observados tão de perto quanto aqueles que entram.

Os servos invisíveis de Vocar observam atentamente os personagens jogadores enquanto eles saem, seguindo-os à distância. A jornada pelo campo de Tovag é tranquila e sem intercorrências, embora tenha começado a chover com frequência, dia e noite, em temporais.

A transição entre Tovag e Cavitiu não é óbvia nem instantânea. À medida que os viajantes progredem de um domínio para outro, fica mais quente e mais árido. A transição do clima temperado de Tovag e dos desertos de Cavitiu é ainda mais turva pelo calor vulcânico e pelas cinzas sopradas dos próprios Cumes Ardentes.

Sendo Seguidos

Na primeira noite após os heróis deixarem Tor Gorak, os servos de Vocar ficam impacientes. Para se divertir, Zarenival e Cochort decidem assediar os personagens dos jogadores. As estatísticas dessas criaturas aparecem na capa interna.

Para iniciar o encontro, leia ou parafraseie o seguinte:

Finalmente, depois de um dia inteiro de viagem, vocês param e descansam. Infelizmente, começa a chover novamente. Após se instalarem e seu acampamento ficar um pouco encharcado, vocês começam a ouvir barulhos estranhos mais fundo nas árvores. Lentamente, uma forma longa e escura se move por trás de um aglomerado de cardos ao longe. Vocês não tem certeza, mas parece ser um lobo?

É realmente um lobo - depois de um olhar mais atento. Na verdade, o quasit Zarenival assumiu a forma de um lobo para criar uma distração. Enquanto os inimigos de Zarenival o notam, Cochort usa seu poder para criar um vórtice intenso para derrubar uma árvore próxima, empurrando-a em direção às vítimas distraídas.

Cada herói atualmente no acampamento deve fazer um teste de Destreza com uma penalidade de -3. A falha indica que o herói é atingido pela árvore caindo. Qualquer pessoa atingida pela árvore sofre 3d6 pontos de dano do impacto, embora um teste de resistência bem-sucedido vs. arma de sopro reduza pela metade o dano.

Procurando Culpados: Claro, fiel à sua natureza, tanto Zarenival quanto Cochort fogem imediatamente neste momento, adicionando um elemento estranho à violência repentina. Uma investigação dos aventureiros pode revelar alguns distúrbios estranhos na terra fofa e úmida perto de onde a árvore foi derrubada. Qualquer um que seja bem-sucedido em um teste de Inteligência pode facilmente determinar que a árvore não foi cortada com qualquer tipo de machado ou lâmina. Além disso, um aventureiro que seja bem-sucedido em um teste de proficiência de rastreamento onde o lobo foi avistado descobre que as pegadas da criatura terminam abruptamente, não deixando nenhum sinal da criatura. (Foi aqui que Zarenival voltou a ser um quasit e depois voou invisivelmente.)

Embora o ataque repentino seja assustador, a total falta de conhecimento provavelmente é pior para os personagens. A essa altura, eles podem ter certeza de que alguém ou algo os está seguindo (e talvez já esteja há algum tempo), mas não sabem o quê. Jogue Zarenival e Cochort ao máximo de sua inteligência; se a qualquer momento um personagem conjurar uma magia *detectar invisibilidade* ou usar algo semelhante, as criaturas escapam o mais rápido possível. Eles sempre ficam ao ar livre por esse motivo, nunca seguindo os personagens em um prédio ou áreas pequenas.

Seguindo em frente: Eventualmente, os personagens dos jogadores retomam sua jornada. Logo, eles veem os Cumes Ardentes se aproximando à distância (embora sejam visíveis como uma crista no horizonte, mesmo de Tor Gorak). Fumaça e cinzas ondulam no céu de vários pontos, deixando claro que os Cumes Ardentes são uma cordilheira vulcânica.

As Três Passagens

Existem três passagens de montanha pelas quais um viajante pode passar pelos Cumes Ardentes. Devido à sua natureza íngreme, áspera e irregular, bem como tremores constantes, avalanches e blocos de lava, é praticamente impossível atravessar as montanhas em qualquer outro lugar. Deixe claro para os jogadores que é inviável fazer isso em qualquer lugar que não seja as três passagens. No entanto, se esse tipo de abordagem direta for indesejável, e os heróis tentarem abrir sua própria trilha sobre as montanhas, use as seguintes diretrizes.

ATO DOIS: OS CULTISTAS DE VECNA



Testes de Montanhismo: Exigir testes de perícia em montanhismo até mesmo para tentar atravessar em outro lugar.

Atrasos: Muito provavelmente, a viagem levaria apenas um dia ou dois. Cada dia que passam fora da trilha, no entanto, o grupo deve fazer um teste de perícia de montanhismo. Uma teste com falha indica que eles fizeram muito pouco progresso, exigindo um dia adicional de viagem. (A viagem ainda não deve levar mais de seis dias.)

Perigos: A cada dia, os viajantes encontram 2d6 perigos. Não jogue aleatoriamente para essas ocorrências, mas escolha cada uma com cuidado. Atravessar essas montanhas horríveis pode ser tão aterrorizante quanto qualquer encontro com um monstro. Os possíveis encontros podem incluir o seguinte:

- Avalanches repentinas infligem 3d6 pontos de dano a cada herói. Um teste de resistência bem-sucedido vs. arma de sopro reduz pela metade o dano.
- Gêiseres de vapor infligem 2d8 pontos de dano a cada herói. Um teste de resistência bem-sucedido vs. arma de sopro reduz pela metade o dano.
- Barrancos sem saída exigem que os heróis retrocedam. A viagem leva um dia adicional (mesmo indo além do máximo de seis dias).

- Fluxos repentinos de lava prendem os heróis, exigindo um dia adicional (mesmo indo além do máximo de seis dias).
- Um penhasco quebradiço desaba, fazendo com que os escaladores caiam 1d6x3 metros, o que inflige 1d6 pontos de dano a cada três metros.
- O curso robusto requer testes adicionais de montanhismo. Testes que falharem indicam pequenas quedas e percalços (infligindo 1D6 pontos de dano). A viagem leva um dia adicional (mesmo indo além do máximo de seis dias).
- Criaturas perigosas atacam. (Você pode escolher qualquer criatura apropriada, como monstros mortos-vivos, lobos e serpentes.)

A maioria dos personagens decidirá rapidamente que cruzar os Cumes Ardentes por conta própria é muito perigoso e voltará para uma das passagens da montanha. Aqueles que tomarem esse caminho mais fácil podem usar qualquer uma das três passagens para as quais as estradas levam. Basicamente, são todos iguais. Todos servem como campos de batalha e todos são igualmente perigosos.

ATO DOIS: OS CULTISTAS DE VECNA

As Fortalezas

Na boca de cada passagem, as forças de Kas ergueram um forte bruto para vigiar e proteger Tovag da invasão. Um capitão do exército tovagiano comanda a fortaleza. Sob ele, dez sargentos e trezentos soldados ocupam a fortaleza e patrulham a área.

Como essas fortalezas geralmente caem no ataque inimigo, os soldados tovgianos as constroem rápida e grosseiramente com toras de madeira. Eles não veem sentido em construir algo difícil e complexo se os inimigos só vão arrasá-lo em breve de qualquer maneira.

Esgueirar-se pela fortaleza não se mostra incrivelmente difícil; viajantes cuidadosos, cautelosos e sorrateiros provavelmente podem entrar no reino de Vecna sem perturbar um único soldado. Os soldados tovgianos se preocupam muito mais com uma invasão do que com alguns indivíduos se escondendo.

Se mantiverem uma distância segura da fortaleza, os viajantes só terão que se preocupar com patrulhas ocasionais. Essas patrulhas são compostas por dez soldados liderados por um sargento. As patrulhas que encontram viajantes mantêm uma saudável desconfiança, mas não atacam automaticamente nem presumem o pior. Viajantes espertos têm uma boa história para disfarçar; talvez a verdade até funcione se for dita de forma persuasiva e eloquente.

Soldado, hm (às vezes hf), G2: CA 4 (cota de malha e escudo); MV 12; pv 16 cada; TAC0 19; # Ataques 1; Dano 1d8 (espada longa), 1d4 (besta) ou 1d10 (alabarda); DE 54% de chance de se esconder nas sombras; Tam M (1,60 m de altura); ML média (10); Tend varia (principalmente N); XP 65.

Sargento, hm, G5: CA 4 (cota de malha e escudo); MV 12; pv 39; TAC0 16; # Ataques 1; Dano 1d8 (espada longa) ou 1d4 (besta); DE 60% de chance de se esconder nas sombras; Tam M (1,80 m de altura); ML campeão (15); Tend OM; XP 270.

Capitão dos Adagas, hm, G6: CA 4 (cota de malha e escudo); MV 12; pv 45; TAC0 15; # Ataques 1; Dano 1d8 (espada longa) ou 1d4 (besta); DE 62% de chance de se esconder nas sombras; Tam M (1,80 m de altura); Int muito (11–12); ML campeão (15); Tend LM; XP 420.

Se os heróis não tiverem uma boa explicação sobre por que estão lá ou o que planejam fazer em Cavitius, os soldados não têm escolha a não ser considerá-los espíões. Os espíões são apreendidos, detidos e geralmente

mortos. Na melhor das hipóteses, os soldados levam espíões suspeitos de volta a Tor Gorak para deixar os Adagas lidarem com eles como acharem melhor.

Os viajantes que se aproximam da fortaleza são questionados e tratados de forma semelhante àqueles que podem encontrar uma patrulha.

Culto de Vecna: De alguma forma, o culto de Vecna se infiltrou em cada guarnição com alguns de seus próprios membros. Se os heróis forem detidos na fortaleza, um dos infiltrados se aproxima deles secretamente. Se convencido de que os prisioneiros são espíões de Vecna, o cultista faz o que pode para libertar os prisioneiros e levá-los para Cavitius. (Como a comunicação é difícil e lenta entre os membros do culto tão distantes, quase não há como os agentes de Vecna no forte saberem que os heróis são realmente inimigos do culto.)

Zarenival e Cochort: Para tornar as coisas mais difíceis para os heróis, os servos invisíveis de Vocar provavelmente usarão esta oportunidade para causar mais estragos. Por exemplo, eles podem fazer barulho para alertar patrulhas ou guardas da fortaleza, colocar objetos no caminho de personagens furtivos e assim por diante. Eles não chegarão ao ponto de tentar se comunicar com ninguém - até mesmo com cultistas infiltrados. Acima de tudo, eles não fazem nada que possa comprometer sua capacidade de seguir os heróis.

⊙ Campo de Batalha Assombrado

A passagem pelos Cumes Ardentes é estreita e escura, já que as altas paredes do penhasco e os picos altos bloqueiam a maior parte da luz solar. Fica ainda mais escuro quando os viajantes se aproximam de Cavitius, pois o reino de Vecna não tem luz solar real, apenas uma luz opaca e escura que nunca termina ou muda.

Conforme os heróis viajam pela área, leia ou parafraseie o seguinte texto:



O ar quente e seco cheira a cinzas e decadência, e os restos de milhares de guerreiros mortos gritam em um grito silencioso e assombroso. As sombras se contorcem e se movem ao seu redor. É difícil não acelerar o ritmo para passar por esse local vil um pouco mais rápido, mas o chão coberto de cinzas torna difícil se mover com qualquer velocidade sem escorregar.



Os vulcões da área estão constantemente expelindo cinzas e fumaça para o céu. A estrada está coberta de

ATO DOIS: OS CULTISTAS DE VECNA

cinzas vulcânicas frescas, bem como material ejetado mais antigo que foi moído sob os pés de inúmeros soldados - tanto humanos de Tovag quanto mortos-vivos de Cavitiis.

Exceto pelo grito distante ocasional de pássaros carniceiros, a passagem é silenciosa. No entanto, qualquer pessoa que passe pela área deve fazer um teste de Sabedoria (embora isso deva ser jogado em segredo pelo mestre). Aqueles que falham no teste ouvem sussurros ao seu redor. Ocasionalmente, esses sussurros são gritos distantes de dor ou angústia, e às vezes os sons da batalha ecoam de longe.

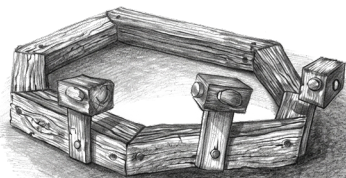
Assim como os heróis determinam que as sombras que veem fervendo ao seu redor são apenas um truque da mente, eles estão errados. Eles são atacados pelos espíritos dos guerreiros mortos, condenados a passar toda a eternidade neste campo de batalha, na forma das sombras.

No início, apenas dois dos espíritos mortos-vivos atacam os personagens. Somente depois que eles são mortos ou expulsos, e os personagens relaxam um pouco, as outras sombras se movem de uma só vez. Três sombras por herói lançam um ataque total. As sombras lutam até que apenas um terço delas permaneça, momento em que recuam para as sombras naturais da passagem. Uma vez que eles tenham se infiltrado nos cantos e recantos escuros, encontrá-las é praticamente impossível.

Sombra (3 por herói): CA 7; MV 12; DV 3+3; pv 17 cada; TACO 17; # Ataques 1; Dano 1d4+1; SA Drenagem de força; Tendência a armas e magias; Tam M (1,80 m de altura); ML destemido (20); Tend CM; XP 420 cada.

Nota: O toque da sombra drena 1 ponto de Força. Pontos de Força Perdidos retornam 2d4 turnos mais tarde. As vítimas reduzidas a 0 se tornam sombras. As sombras são imunes ao *enfeitiçar*, *sono*, *imobilizar* e *frio*. Apenas armas mágicas +1 ou melhores podem prejudicá-las.

À medida que continuam pela passagem, os heróis devem ter a sensação de que as sombras continuam a segui-los. Na verdade, isso é verdade. As sombras restantes atacam novamente algumas horas após o ataque inicial, desta vez lutando até que todos sejam virados ou destruídos.



O Máquina Hedionda

Em algum lugar ao longo da passagem, os heróis encontram uma das máquinas de guerra hediondas de Vecna, composta de corpos de mortos-vivos e espíritos empurrados e mutilados de maneiras profanas. Esses motores têm fileiras e fileiras de crânios que gritam cânticos de rituais malignos. A magia liberada neste ritual rasga e mutila os corpos de seus inimigos, bem como o terreno ao seu redor. Essas máquinas carregam magia praticamente descontrolada e totalmente destrutiva. Os soldados que os heróis encontraram em "Cena Um: Começa" foram afetados por uma dessas máquinas.

Infelizmente para os heróis, eles se deparam com uma dessas máquinas da desgraça - embora, felizmente, tenha sido destruído em batalha há muito tempo. Para iniciar este encontro, leia ou parafraseie o seguinte texto:



Ao fazerem o seu caminho através da passagem estreita da montanha, vocês veem sinais de batalha em todos os lugares. Cadáveres muito velhos, secando e dessecando ao sol quente, jazem em meio a restos de armaduras, armas quebradas e padrões caídos. Alguns pássaros carniceiros circulam acima, e você pode sentir os olhos de minúsculos necrófagos por trás de cada rocha, esperando que você passe para que eles possam voltar a se alimentar dos restos que vocês veem à frente.



Um exame atento dos corpos revela que muitos desses soldados caídos foram mortos, não por espada ou flecha, mas por alguma magia hedionda. Muitos parecem ter literalmente explodido, sido queimados por um tremendo calor ou tiveram partes de seus corpos arrancadas ou desintegradas.

Logo à frente dos heróis, a pilha de destroços bloqueia a própria estrada. Quando os heróis se aproximarem do monte, leia ou parafraseie o seguinte:



Embora a princípio o monte de ossos e carne diante de vocês parecesse uma terrível pira de cadáveres parcialmente queimados, vocês veem agora que é algo mais - algo pior.

Os ossos e a carne de inúmeras pessoas e criaturas estavam de alguma forma fundidos em uma amálgama repugnante de horror. Essa monstruosidade, vocês podem agora verificar, já foi uma espécie de aparelho móvel.

ATO DOIS: OS CULTISTAS DE VECNA



Felizmente, agora está destruído e parcialmente queimado de algum conflito passado.

Os jogadores devem fazer testes de horror enquanto enfrentam essa monstruosidade profana. Se eles possuírem a imprudência de explorar mais a máquina de guerra, eles devem primeiro fazer testes de resistência bem-sucedidos vs. veneno para evitar contrair uma doença da matéria orgânica purulenta e dos inúmeros parasitas e organismos que se reproduzem dentro dela. Qualquer um que falhar no teste de resistência sucumbe à doença em 1D4 dias. Todos os dias depois disso, esse personagem deve fazer um teste de Constituição bem-sucedido ou perderá 1D4 pontos de vida e 1 ponto de Força e Constituição. (O teste de Constituição ganha um bônus de +1 se o personagem não fizer nada além de descansar, e mais +1 se a proficiência de cura for aplicada com sucesso.) Se ainda estiver vivo após 6d10 dias, o personagem finalmente supera a doença. Pontos de Força e Constituição Perdidos retornam a uma taxa de um ponto a cada 1D4 dias. Claro, uma magia de *curar doenças* livra o personagem da doença quase instantaneamente; os pontos perdidos são então recuperados a uma taxa de 1D2 por dia.

Mão ou Braço (1d3 por herói): CA 7; MV 9 (ou 0); DV 1/2; PV 2 a 4 cada; TACO: 20; # Ataques 1; Dano 1d4 vs. inimigos blindados ou 1d6 vs. inimigos desarmados; DE Imunidades especiais; EM *Ressurreição*, magias de frio; Tam T; ML destemido (20); Tend N; XP 35.

Notas: Esses apêndices são imunes a *enfeitiçar*, *sono*, *imobilizar*, *água benta* e magia da morte. Eles não podem ser expulsos ou controlados.

Ressurreição os torna imóveis por 10 rodadas por nível de conjurador. Magias de Frio os tornam frágeis; todo o dano subsequente contra eles aumenta em 1 ponto por dado.

Se os heróis contornarem ao redor da máquina, dando-lhe um amplo espaço, eles não terão problemas. No entanto, perturbar a máquina faz com que várias mãos e membros - alguns que fazem parte dela, alguns agora livres - agarrem e ataquem os personagens próximos. Além disso, um dos muitos crânios que tocam o topo da máquina começa a gritar seu canto ritualístico. Tudo isso pode levar a um teste de medo, mas o canto do crânio único não tem efeito mágico; a magia é invocada apenas quando centenas de crânios cantam em uníssono.

Seguindo em Frente

Depois de viajar pelos Cumes Ardentes, os heróis finalmente alcançam o domínio de Vecna. Neste ponto, a aventura continua com "Cena Seis: Em Cavitiis".

ATO DOIS: OS CULTISTAS DE VECNA

*Quem é semelhante à besta?
Quem é capaz de guerrear com ela?*

—Apocalipse 13:4

CENA SEIS: EM CAVITIUS



Assim que estejam no caminho da passagem, os viajantes veem que o outro lado dos Cumes Ardentes é um deserto áspero e seco composto principalmente de cinzas.

Os ventos que sopram sobre a cordilheira vulcânica carregam as cinzas e material ejetado apenas para Cavitiuz, de modo que a superfície desta terra está coberta de cinzas antigas. Ao contrário do lado tovagiano das montanhas, não há fortalezas ou exércitos à espera aqui. (Se os exércitos de Tovag invadirem, defensores mortos-vivos misteriosamente aparecem das cinzas para repeli-los. Caso contrário, eles permanecem ocultos.

O mau estado da estrada continua à medida que se estende para oeste. Enquanto os personagens permanecerem na estrada, eles estarão relativamente seguros. No entanto, se decidirem se aventurar na Devastação Cinzenta, o deserto começa a sugar sua própria força vital. Heróis que param na estrada imediatamente sentem tonturas, náuseas e fraqueza. A cada hora completa gasta na Devastação Cinzenta, eles perdem um nível ou Dado de Vida. Essa perda continua até que a vítima morra, tornando-se um zumbi do deserto sob o controle de Vecna (descrito no COMPÊNDIO MONSTRUOSO de RAVENLOFT ® Apêndice III).

Além disso, nenhuma cura de qualquer tipo ocorre na Devastação Cinzenta, naturais ou mágicos. É um lugar de morte. Nenhuma planta ou animal (por todas as razões óbvias) vive na Devastação Cinzenta, e o único encontro possível é com algumas das almas perdidas agora horriavelmente transformadas em zumbis.

Estrada dos Irmãos

Mais adiante nos Desertos das Cinzas, a estrada pela qual os heróis viajam eventualmente se junta a outras duas (também de Tovag). A única grande avenida é geralmente chamada de Estrada dos Irmãos. Esta estrada branca de laje está em melhores condições do que os caminhos que eles viram até agora, e parece ficar cada vez melhor à medida que progridem. Quando os heróis chegarem a este ponto da jornada, leia ou parafraseie o seguinte texto:



Em ambos os lados da longa estrada pavimentada coberta de poeira à sua frente, cabeças titânicas de arenito observam como guardiões silenciosos. Essas estátuas ficam de frente para a estrada, colocadas a cada trinta metros ou mais, de modo que nenhuma cabeça fique diretamente de frente para a outra. Cada cabeça única é quase duas vezes mais alta que um humano. Essas esculturas estranhas flanqueiam a estrada até onde a vista alcança, então pode haver milhares delas.



Vecna criou essas cabeças e as sustenta com sua magia pessoal, o que significa que elas durarão o mesmo tempo que ele. Se os personagens tentarem causar dano a alguma delas, eles descobrirão que não têm como fazê-lo.

Cidadela Cavitiuz

Quando os heróis chegarem à Cidadela Cavitiuz, eles não devem perceber imediatamente que se assemelha a um crânio. À medida que se aproximam e o sol se põe atrás dele, a verdade acabará por aparecer. Quando avistarem a cidade pela primeira vez, leia o seguinte texto:



Ainda ladeado pelas cabeças de pedra enquanto vocês progridem pela estrada de lajes, um estranho monte branco paira no horizonte. Ao se aproximar, vocês veem ser uma fortaleza ou cidade, mas sua muralha externa branca e abobadada parece muito incomum. Mais estranhos ainda são os dois buracos negros rodopiantes na metade superior da parede frontal. De repente, você tem a impressão de que alguém está te observando, que sua abordagem está de alguma forma sendo observada.



Abutre Gigante Morto-vivo (13): CA 7; MV 3, V 24 (D); DV 7; pv 42 cada; TAC0 13; # Ataques 1; Dano 1d8 (bico ou garra); DE imune a *enfeitiçar*, *sono*, *imobilizar* e *frio*; Tam G (3 m de comprimento, 12 m de envergadura); ML destemido (20); Int baixo (5-7); Tend NM; XP 975.

ATO DOIS: OS CULTISTAS DE VECNA

Este lugar incrivelmente enorme e agourento só poderia ser o lar do arqu-lich Vecna. Pássaros carneiros gigantes mortos-vivos circulam pela cidade continuamente, seus gritos misteriosos e assombrosos são o único som à medida que os viajantes se aproximam. Esses monstros servem como sentinelas, mas só dão atenção a uma força significativa que se aproxima da Cidadela Cavitius. Um pequeno grupo passa despercebido por eles.

Bilhões de ossos compõem esse crânio gigantesco (assim como a maioria dos edifícios dentro dele), magicamente fundidos e fortalecidos até quase indestrutibilidade. Sua junção é tão perfeita que apenas um exame minucioso revela os ossos e crânios individuais nas paredes.

Assim que os heróis discernirem a forma do crânio da cidadela e se aproximarem o suficiente para que as paredes se ergam acima deles, leia o texto a seguir:



A estrada parece levar diretamente à boca dessa cabeça monstruosa. Posicionadas em toda a estrutura branca como ossos, estão ameias parcialmente escondidas que se projetam para fora do crânio em intervalos regulares. Essas posições defensivas são visíveis apenas quando estão próximas; de longe, as paredes externas parecem lisas e imaculadas. Quem sabe que tipo de demônio ou fantasma espreita daquelas ameias?



Os portões da cidade geralmente estão fechados. Surpreendentemente, se alguém do lado de fora bate ou grita, os dois dentes da frente balançam para fora, formando portões de quinze metros de altura. Se você quiser, pode exigir testes de medo bem-sucedidos para que os personagens entrem de bom grado em um lugar tão assustador.

Um gigante esquelético serve como o guardião da Cidadela Cavitius, mas não aborda nem desafia aqueles que buscam a entrada. Quando os heróis passarem pelos portões, leia ou parafraseie o seguinte texto:



Uma figura gigantesca, facilmente quatro vezes mais alta que a maioria de vocês, fica diretamente dentro dos portões brancos e lisos. Um manto grosso e preto cobre sua forma imóvel, e uma quantidade surpreendente de joias pendem de seu pescoço e cintura.

Dentro da monstruosa parede externa, aguarda uma cidade silenciosa e mal iluminada. O interior do crânio tem provavelmente 800 metros de largura, repleto de estranhas torres brancas e edifícios estranhamente abobadados. Embora ornamentado, tudo parece possuir uma qualidade

suave e arredondada, como se estivesse vivo - ou melhor, já esteve.



Assim que os heróis estiverem completamente dentro das paredes, leia ou parafraseie o seguinte texto:



Assim que todos vocês entram na cúpula, a forma silenciosa chega sem ruídos atrás de vocês e fecha o portal com um estrondo alto. Completamente alheio a você, ele retoma sua posição anterior e fica em silêncio perto dos enormes portões. Não importa o quanto você tente, você ainda não consegue distinguir características nos recessos sombreados do capuz escuro.



De onde estão, os heróis não podem ver nada do próprio esqueleto. Está completamente coberto por suas vestes. Aqueles que fazem testes de Inteligência bem-sucedidos, no entanto, percebem que a mão que alcançou o portão era completamente branca, mas não a viram por tempo suficiente para saber se estava ou não usando luvas. A figura não fala ou reconhece os heróis de forma alguma. Assim, somente se estiverem dispostos a confrontar a figura, os heróis devem descobrir sua verdadeira natureza.

Esqueleto Gigante: CA 4; MV 12; DV 8+4; pv 49; TACO 11; # Ataques 1; Dano 2d12; AE Bola de fogo (8d6, 1/hora); DE Imunidades a magia e armas, não podem ser expulso; Tam I (7 m altura); ML destemido (20); Int baixo (7); Tend NM; XP 8.000.

Notas: Esta criatura é imune a enfeitiçar, sono, imobilizar e fogo. Ataques de Frio e armas perfurantes infligem metade do dano. Flechas, virotes e outros projéteis infligem 1 de dano.

Detalhes sobre a Cidadela Cavitius aparecem na Introdução. O elemento mais importante a se ter em mente quando os heróis entram na cidade é que as magias não funcionam enquanto estiverem dentro das paredes em forma de crânio, exceto no templo de Vecna.

Heróis na Cidadela

Aos olhos de todos os mortos-vivos da cidade, os novos visitantes não são diferentes dos residentes de longa data. Essencialmente, todos os seres vivos se parecem com eles. Isso significa que os heróis têm quase liberdade para ir aonde quiserem, desde que não chamem muita atenção para si mesmos e evitem confrontos com mortos-vivos.

ATO DOIS: OS CULTISTAS DE VECNA



Uma vez dentro da cidade, os heróis começarão provavelmente a procurar pistas que levem à Sala Sombria. Se eles simplesmente perguntarem entre a população viva, ninguém sabe da Sala Sombria. Como em Tovag, a barreira do idioma também apresenta um problema. Poucos moradores daqui conseguem falar uma língua que pessoas de fora possam entender.

Duração da Visita: A estadia dos aventureiros na Cidadela pode ser tratada de duas formas, dependendo de suas ações e de como desejar que a aventura ocorra. A estadia pode ser breve, os PJs se encontram com Valuriss (descrito abaixo) rapidamente e seguem diretamente para o templo de Vecna para encontrar a Sala Sombria.

No entanto, se a estadia deles for mais longa, os heróis podem ter mais problemas para encontrar uma pista na Sala Sombria. Eles podem até decidir ficar e explorar a Cidadela ou desferir alguns golpes contra Vecna e seus servos mortos-vivos. Nesse caso, os heróis podem disparar ataques contra um ou mais dos lordes mortos-vivos, talvez jogando um contra o outro. Nesse caso, você deve preparar aventuras paralelas e encontros adaptados a essas atividades, tendo duas coisas em mente: primeiro, se algum dos lordes mortos-vivos for destruído, o próprio Vecna provavelmente investigará o assunto. Em segundo lugar, não importa as boas ações que os heróis aventureiros possam alcançar na Cidadela Cavitiis, eles não supe-

ram o mal que será causado se Vocar for bem-sucedidos.

Encontros: A maioria dos encontros na Cidadela Cavitiis envolve muito pouco combate. Do jeito que está, a ameaça de perigo permanece sobre as cabeças dos heróis o tempo todo enquanto estão nesta cidade maligna. Se os heróis forem atacados, isso provavelmente significa que eles fizeram algo muito errado. Pior ainda, a violência gera mais violência em Cavitiis. PJs inteligentes aprendem a limitar suas batalhas ou evitá-las completamente.

Zarenival e Cochort: Os servos invisíveis de Vocar permanecem com os personagens constantemente enquanto estão na Cidadela Cavitiis, observando, mas mantendo distância. Apenas um evento os estimula a agir - a descoberta do segredo para chegar à Sala Sombria. Em todos os outros momentos, o quasit e o cão perseguidor invisível seguem nos calcanhares dos heróis, sempre mantendo-os nervosos. Onde quer que vão, os PJs sentem como se não estivessem sozinhos e que estão sendo observados. Objetos ao redor deles se movem por sua própria vontade. Nos momentos apropriados, peça testes de Sabedoria para detectar a presença desses espíões.

Se desejar, Zarenival e Cochort podem usar seus poderes ou sua invisibilidade para machucar os personagens ou atrasá-los - derrubar objetos pesados, barrar portas, etc. Ainda assim, eles nunca arriscam serem descobertos. Efetivamente, eles estão assombrando os heróis.

ATO DOIS: OS CULTISTAS DE VECNA

Mortos-Vivos na Cidade

Enquanto os habitantes sombrios e endurecidos caminham lado a lado com esqueletos e zumbis, tenha cuidado para não retratar a presença dos mortos-vivos como blasé ou algo banal. Apesar do fato de que milhares de mortos-vivos residem nesta cidade, os heróis não devem estar imediatamente cientes disso. Leia o seguinte texto:

Enquanto vocês caminham pelas ruas desta cidade terrível, uma tropa de soldados passa. Ao contrário dos habitantes esfarrapados que você viu, esses guerreiros usam capas finas, joias brilhantes e belas armaduras. Estranhamente, eles também usam capuzes escuros que escondem completamente seus rostos.

Depois que os heróis virem isso várias vezes, deixe-os ver o rosto de um único soldado:

Quando os soldados marcham novamente perto de vocês, avançando enquanto as ruas se abrem diante deles, uma das figuras se vira para olhar para vocês. Resumidamente, vocês têm um vislumbre de um rosto pálido e branco olhando para você através das sombras com órbitas vazias e pretas.

Embora os habitantes da Cidadela Cavitius estejam acostumados com os mortos-vivos, eles ainda temem seus poderes. Para enfatizar isso, leia o texto a seguir:

Dois homens, vestidos com farrapos, fazem o seu caminho pela rua, seus olhos afundados e seus espíritos obviamente quebrados. Ainda assim, eles têm aparentemente a presença de espírito de se afastar para o lado da rua enquanto outra tropa de soldados, terríveis em seus trajes, passa por eles, armas erguidas. Por mais horrível que seja essa visão, no entanto, os dois homens parecem ainda mais desconfiados das sombras escuras em que foram forçados. E com razão - a própria escuridão ferve e estremece quando os dois homens estão à beira das sombras.

Valuriss

Algum tempo depois que os heróis entrarem na cidadela (dependendo de quanto tempo você deseja que a estadia deles dure), uma jovem se aproxima deles. Valuriss procura escapar da Cidadela Cavitius. Embora

ela não possa passar pelos guardiões da cidade sozinha, ela tem certeza de que os heróis podem ajudá-la. Se tratada com gentileza, ela pode até fornecer algumas informações úteis.

Valuriss não cresceu na Cidadela Cavitius. Em vez disso, há alguns anos, ela e seu pai fugiram de sua terra natal, onde ela foi perseguida e temida por suas habilidades precognitivas. As Brumas os trouxeram aqui. O pai de Valuriss morreu na Cidadela Cavitius, e ela só quer escapar. Como ela é do Núcleo, ela pode falar um idioma que pelo menos um herói entende. (Escolha a idioma do Núcleo menos comum que qualquer um dos heróis fala.)

Para iniciar o encontro, leia ou parafraseie o seguinte:

Uma jovem vestida com roupas esfarrapadas se aproxima de você com cautela. Ao contrário dos outros habitantes dentro dessas terríveis muralhas, ela anda com a cabeça erguida, embora se mova lenta e cautelosamente. A cerca de dez passos de distância, ela para e fala:

"Vocês vieram para este reino do mal trazendo mais maldade com vocês. Existem presenças das quais vocês não tem conhecimento. Tenham cuidado."

Sua declaração enigmática refere-se a Zarenival e Cochort, servos invisíveis de Vocar. Mais sobre eles ela não pode contar e não sabe. Ela explica que simplesmente sente uma "presença do mal" acompanhando os personagens. É essa habilidade precognitiva especial que também lhe disse que os heróis a ajudariam a escapar da Cidadela Cavitius.

A Sala Sombria: Se os heróis perguntarem a ela sobre a Sala Sombria, ela não sabe nada útil. Felizmente, ela conhece um guerreiro chamado Bratorn, que pode ser amigável se for abordado pelos personagens dos jogadores. Bratorn conhece muitos dos segredos de Cavitius, por servir como guarda-costas de Hragris, um sacerdote de Vecna. Ela recomenda que eles irem ao templo e falem com ele.

Fuga: Das defesas da Cidadela Cavitius, ela sabe apenas que os Guardiões vigiam aqueles que saem, mas não aqueles que entram - muito parecido com o que Banco disse a eles. No entanto, ela acredita que a fuga é possível através da vala de drenagem.

Seguindo em Frente

Quando os heróis estiverem prontos para procurar Bratorn ou vasculhar o templo, continue a aventura com "Cena Sete: O Templo de Vecna".

ATO DOIS: OS CULTISTAS DE VECNA

Os espelhos fariam bem em refletir um pouco antes de nos devolverem as imagens.

—Jean Cocteau
Des Beaux-Arts

CENA SETE:

⊙ TEMPLO DE VECNA



e muitas maneiras, toda a Cidadela Cavitius é um templo para Vecna. No entanto, uma única estrutura dedicada ao culto de Vecna está localizada na parede interna do crânio, entre os olhos. Uma grande plataforma se estende para fora desta área, abrigando o templo, que também está embutido no próprio crânio.

Os olhos, ao contrário do que se poderia pensar ao olhar para eles do lado de fora do crânio, não são órbitas vazias. Em vez disso, cada um é uma massa rodopiante de energia negativa escura. Esses vórtices de anti-vida servem como o foco do poder de Vecna dentro da Cidadela, e assim o templo foi construído entre elas. As gigantes massas de energia são opacas e não oferecem fuga para quem procura uma saída da Cidadela Cavitius. Sua presença não é facilmente discernível até que alguém realmente esteja dentro do templo, no entanto, então um recém-chegado pode supor que eles são realmente saídas possíveis.

Embora os heróis possam não perceber, eles podem novamente conjurar magias dentro do templo (incluindo a Sala das Sombras e os aposentos dos sacerdotes, conforme descrito mais adiante nesta cena).

A Plataforma

Para chegar ao templo de Vecna, é preciso subir um longo conjunto de escadas estreitas e sinuosas, que se estendem por todo o interior do crânio, levando até a plataforma. A subida desta escada colossal definitivamente será longa e cansativa, e pode até ser perigosa.

Guardiões de Ossos: Em três pontos ao longo desta escada, um esqueleto se forma a partir de alguns dos ossos da parede, segurando uma espada de osso afiada. Barrando toda a passagem mais acima das escadas, ele comanda: “Cante os louvores do Sussurrado.” Apenas algum tipo de súplica verbal em direção à grandeza de Vecna (como “Vecna é poderoso” ou “O poder do Sussurrado é supremo”) faz com que o guarda volte para dentro da parede e libere a escada de onde veio. Caso contrário,

ele bloqueia silenciosamente o caminho.

Esqueleto (3): CA 7; MV 12; DV 1; pv 4 cada; TACO 19; #Ataques 1; Dano 1d6 (espada de osso); DE Imunidades a armas e magias, não pode ser expulso ou controlado; FE Água Benta (2d4); Tam M (1,80 m de altura); ML destemido (20); Int não (0); Tend N; XP 65.

Notas: Os esqueletos são imunes a *enfeitiçar*, *sono*, *imobilizar* e *frio*. Armas de corte e perfurantes infligem apenas metade do dano.

Superar os guardiões pode não representar um grande desafio (mesmo que os personagens devam subir a escada estreita em fila única), mas o combate pode chamar a atenção do guardião principal do templo, descrito abaixo.

Guardião do Templo: Mantendo uma vigilância constante sobre a entrada do Templo de Vecna está um demônio das sombras chamado Threndilla. Este demônio serve ao Lorde Sussurrado há muito tempo, guardando a Cidadela Cavitius mesmo quando estava localizada no Plano das Cinzas, perto da fronteira com o Plano de Energia Negativa.

Quando os heróis se aproximarem do topo da escada, leia ou parafraseie o seguinte texto:



Finalmente, antes que a exaustão supere completamente até mesmo o mais forte entre vocês, o topo da escada entra em sua linha de visão. No cume, as escadas emergem em uma grande plataforma, sobre a qual fica um grande edifício branco como um osso. Bandeiras vermelhas e pretas pendem de vários lugares do prédio entre rostos curiosos e formas diabólicas esculpidas nas paredes e parapeitos. Cada uma das bandeiras exibe um símbolo que sugere uma mão ossuda e esticada com um olho no centro da palma da mão.

Nas sombras perto do prédio, você tem um vislumbre de algo se movendo, esvoaçando nas sombras.



Threndilla observa os heróis das sombras, interferindo apenas se eles tentarem saquear ou vandalizar o templo de alguma forma. Se os heróis tentarem se comunicar com ele, ele emerge da escuridão.

ATO DOIS: OS CULTISTAS DE VECNA

Threndilla (Ínfero das Sombras): CA 9 (sob a luz), 5 (luz fraca) ou 1 (escuridão); MV 12; DV 7+3; pv 50; TACO 13; #Ataques 3; Dano 1d6/1d6/1d8 (garra/garra/mordida); AE Magias, se ganhar surpresa, salta até 9m e faz 4 ataques com garras (sem mordida); DE 90% indetectável nas sombras; FE luz brilhante, magia de luz, expulso como especial; Tam M (1,80 m de altura); ML destemido (20); Int muito (12); Tend. CM; XP 2.000.

Notas: Em luz brilhante, o demônio das sombras sofre dano duplo de todos os ataques. Na escuridão, sofre apenas metade do dano de todos os ataques. Ele ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque com pouca luz e um bônus de +2 na escuridão.

Uma vez por dia, ele pode conjurar *escuridão* com raio de 4,5 metros ou sujeitar oponentes dentro de um raio de 9 metros a uma magia de *medo*. Uma vez por semana, ele pode conjurar *recipiente arcano* em um único alvo. Se a vítima tiver sucesso em um teste de resistência, Threndilla fica atordoado por 1D3 rodadas.

Threndilla é imune ao fogo, frio e eletricidade. Uma magia de luz inflige 1D6 pontos por nível do conjurador.

Recentemente, Threndilla se envolveu com o vampiro Haroln (um dos muitos peões de Vecna). O senhor morto-vivo prometeu ao demônio grande poder, caso ele ganhasse o controle do domínio. Haroln planeja usar Threndilla e outros agentes dentro do templo em seu plano para canalizar o poder dos Vórtices de Energia Negativa para si mesmo, para que possa desafiar Vecna. Claro, o Rei Moribundo sabe desse esquema e o acha divertido.

Os intrusos que reservam um tempo para falar com

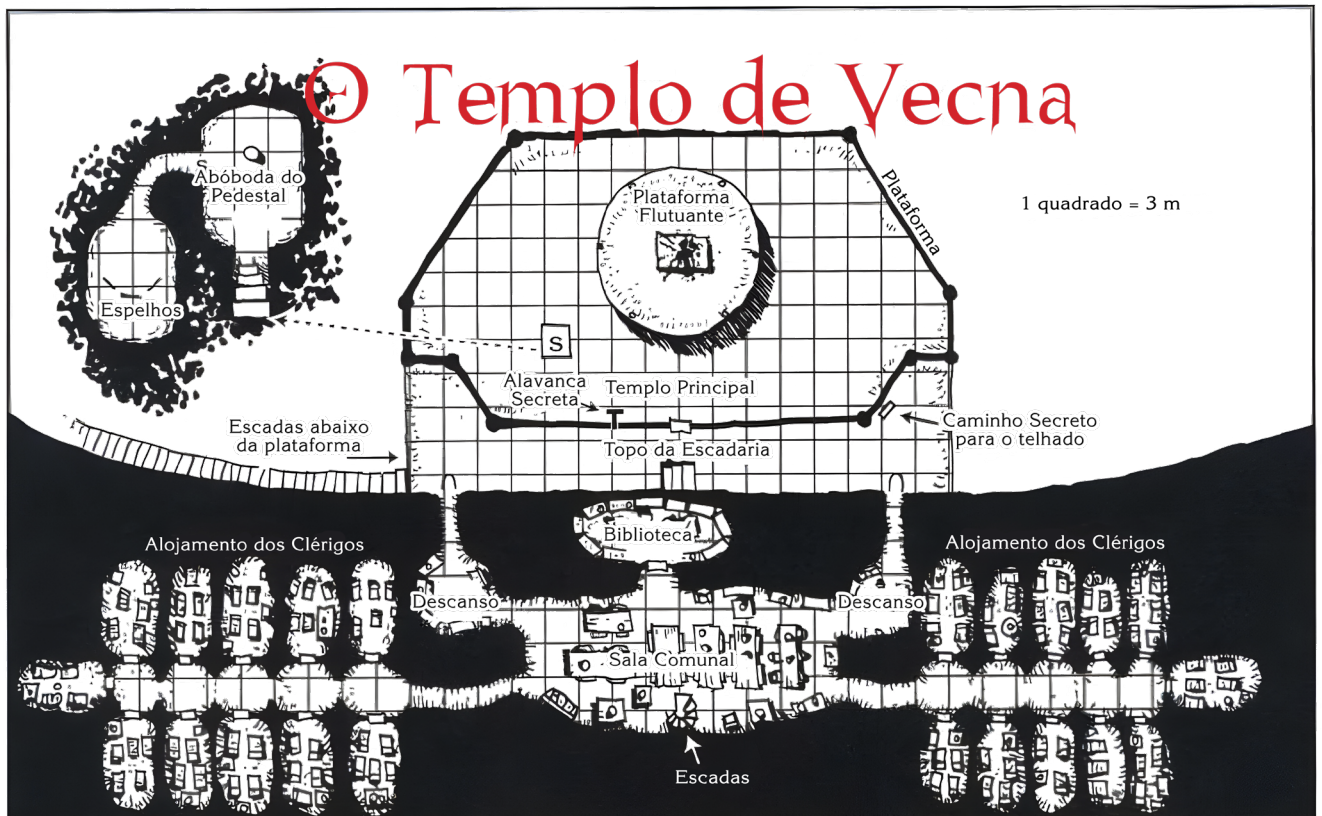
Threndilla podem realmente ser capazes de perceber as alianças do demônio e usá-las para seus próprios meios. Afirmar ser enviado por Haroln, ou mentir sobre as maquinações de um dos rivais do vampiro, pode ser suficiente para convencer Threndilla a realmente ajudar os heróis. Dependendo de quão persuasivos eles são, ele pode dizer-lhes como encontrar Bratom ou a própria Sala Sombria.

Escada Secreta: Qualquer um que escolha procurar pelas esculturas ornamentadas e desprezíveis do lado de fora do templo pode descobrir uma escada escondida entre os ornamentos. Isso permite que os sacerdotes subam pela lateral do templo e entrem pela porta secreta no teto, obtendo acesso à plataforma suspensa.

Vias superiores

Em ambos os lados da plataforma que segura a têmpera, um caminho estreito corre ao longo da superfície interna do crânio, até as órbitas oculares, onde os vórtices de energia negativa giram e pulsam. A maioria dos sacerdotes faz uma curta “peregrinação” até esses vórtices a cada três dias para meditar sobre o poder dentro deles.

Qualquer pessoa tão tola para tocar as esferas perde automaticamente um nível de energia vital a cada rodada.



ATO DOIS: OS CULTISTAS DE VECNA

Templo Principal

Através das portas principais, o templo se estende para cima e para o outro lado, formando uma câmara muito grande, atingindo uma altura de quinze metros. Quando eles entrarem no prédio pela primeira vez, leia ou parafraseie o seguinte texto:

Este sepulcro profano deve servir como o templo principal do Sussurrado, Vecna. As armadilhas internas são tão horríveis e elaboradas quanto as encontradas do lado de fora, mas toda a câmara interna é preta em vez de branca como osso. Estandartes vermelhos e pretos mostram o símbolo da mão e dos olhos, aumentando a aura de pavor que preenche esta sala cavernosa. Fora isso, fazer qualquer coisa é quase impossível nesta câmara mal iluminada, predominantemente negra.

A Plataforma do Altar

Depois que os heróis se acostumarem à escuridão, eles podem ver mais alguns detalhes sobre a sala. Parece que uma plataforma de pedra preta, suspensa das partes superiores da parede por correntes pretas, pairando perto do teto. A plataforma é circular e deve ter pelo menos 12 metros de diâmetro. A parte inferior desta plataforma é pintada de vermelho e tem o mesmo símbolo de mão e olho que eles viram do lado de fora do templo.

A plataforma contém um grande altar avermelhado, a pedra manchada com mais de centenas de anos de sacrifício de sangue. Uma vez por dia, em trajes cerimoniais completos (que equivalem a vestes pretas e vermelhas com máscaras brancas de caveira), dois sacerdotes realizam um sacrifício aqui. Os sacerdotes entram na área através de uma porta secreta no teto (acessível pela escada fora do templo, conforme descrito abaixo), descendo até a plataforma através de uma escada de corda secreta.

Adoradores

Os adoradores que chegam ao templo permanecem no chão e prestam homenagem ao símbolo na parte inferior da plataforma. Embora nem todos os cidadãos da Cidadela Cavitius devam vir adorar todos os dias, os sacerdotes esperam que todos venham pelo menos uma vez por mês. Cada adorador recebe uma conta especialmente marcada, que os Dedos de Vecna podem exigir ver a qualquer momento. Se um cidadão não tiver uma conta com menos de um mês de idade (discernível nas

marcas), os Dedos provavelmente os transformarão em futuros sacrifícios.

Assim, os habitantes da Cidadela Cavitius, apegados à sua moral e ética, ainda se sentem compelidos a participar dessas cerimônias terríveis, medonhas e completamente malignas. Embora um paladino ou clérigo fiel certamente não pudesse, outras pessoas acham possível participar dos sacrifícios enquanto desprezam interiormente as práticas e, assim, mantêm suas próprias perspectivas e sensibilidades. Uma vida inteira disso, no entanto, testa até mesmo o mais forte adepto da verdadeira bondade.

A menos que as cerimônias estejam sendo realizadas, o templo tem apenas um punhado de adoradores - os verdadeiros fiéis de Vecna. Os sacerdotes vêm ao templo principal apenas quando é sua vez de realizar as cerimônias ou quando sua presença é necessária.

Porta Secreta

Há um alçapão secreto no chão, acessível apenas atirando uma alavanca escondida na imagem esculpida da garra de um demônio. Observe que, para abrir a porta, é preciso puxar a terceira *garra* à esquerda (da entrada principal), não a garra do terceiro *demônio* à esquerda.

Puxar a alavanca errada faz com que um alçapão diferente se abra, este diretamente sob a alavanca. A pessoa que acionou esta armadilha deve fazer um teste de resistência bem-sucedido vs. arma de sopro ou cair em um poço cheio de espinhos, o que inflige 2d6 pontos de dano.

Puxar a alavanca correta abre uma porta na parede. As escadas além levam à área descrita em "O Enigma do Espelho" (mais adiante nesta cena).

Alojamento dos Sacerdotes

Duas arcadas, uma de cada lado do Templo Principal, levam ao próprio crânio, onde passagens e câmaras foram escavadas nos ossos. Esta área fornece aos sacerdotes e seus servos um lugar para comer, conviver, estudar e dormir.

Cada sacerdote de Vecna tem pelo menos um guarda-costas pessoal. Esses guardas não se enquadram na hierarquia da igreja de forma alguma. Em vez disso, eles são mais como mercenários pagos, cuidando de sua carga. Parece que o sacerdócio é uma ocupação perigosa, pois o principal método de avanço está na morte dos superiores. (Na verdade, pode-se perguntar por que Vecna ficou ofendido com a traição histórica de Kas, considerando o ambiente que ele escolhe promover entre seus servos.) Assim, os guarda-costas obedecem e protegem apenas o

ATO DOIS: OS CULTISTAS DE VECNA

sacerdote que os paga. Como cada sacerdote está sempre acompanhado de sua (s) própria (s) guarda(s), não há guardas do templo como tal.

Por qualquer um dos arcos, os heróis encontram uma curta passagem que leva a uma câmara cheia de cadeiras, mesas e até mesmo alguns divãs. Os sacerdotes usam esta área para descansar e relaxar. A única outra saída desta câmara leva a uma grande sala comunal onde os sacerdotes comem, treinam e realizam reuniões. Duas ou três mesas longas, cercadas por cadeiras, enchem esta sala. Passagens que se estendem desta sala levam a aposentos individuais (geralmente esparsos, com espaço suficiente para o sacerdote e seu(s) guarda(s) dormirem e pouco mais) ou uma biblioteca/escritório, com mesas de leitura, cadeiras e estantes cheias de textos sobre vários tópicos acadêmicos ou religiosos.

Uma escada na sala comunal liga os vários níveis, todos idênticos a este. Existem três níveis acima e três níveis abaixo, fornecendo quartos para os quase cento e cinquenta sacerdotes do templo e seus guarda-costas. Quanto mais poderoso o sacerdote, mais alto estará seus aposentos.

Abaixo do nível mais baixo (não mapeado), há um nível composto por salas de armazenamento (cheias de comida e outros itens), uma grande cozinha e quartos rústicos para vinte e dois servos que não fazem nada além de limpar os aposentos dos sacerdotes e cozinhar.

Sacerdote de Vecna, hm ou hf, M2/C5: CA 10; MV 12; pv 30; TAC0 18; # Ataques 1; Dano 1d4+1 (adaga +1); AE Magias, comandar mortos-vivos; Tam M (1,60 m de altura); ML instável a média (7-9); Int alta (13-14); Tend NM ou CM; XP 975.

Itens Mágicos: adaga+1.

Magias Divinas (3/3/1): 1º causar medo, comando, proteção ao bem; 2º imobilizar pessoa, lâmina flamejante, socorro; 3º oração

Magias Arcanas (2): 1º compreender idiomas, escudo arcano.

Guarda-costas, hm (às vezes hf), G5: CA 5 (cota de malha); MV 12; pv 36; TAC0: 16; # Ataques 1; Dano 1d8 (machado de batalha) ou 1d4 (adaga lançada); Tam M (1,60 m de altura); ML média (10); Int média (8-10); Tend N ou NM; XP 270.

Procurando por Braforn

Dentro de seus aposentos e das salas e estudos comuns próximos, os sacerdotes de Vecna usam túnicas pretas e vermelhas simples e seus símbolos sagrados, em vez do traje cerimonial descrito anteriormente. Como os guarda-costas dos sacerdotes não usam uniformes especiais, os

visitantes que vagam por esta área muitas vezes não são desafiados, todos confundindo os intrusos com os guarda-costas de outra pessoa.

Obviamente, se os personagens do jogador entrarem nos aposentos dos sacerdotes e começarem a causar problemas ou ameaçar os sacerdotes, eles logo enfrentarão uma multidão de sacerdotes e guardas furiosos. Contudo que eles não chamem a atenção para si mesmos ou tentem entrar nos aposentos privados de alguém, eles podem atravessar a área com pouco problema.

Bratorn geralmente permanece perto de seu empregador, Hragris. Investigações discretas levam os heróis até ele com bastante rapidez. De cabelos escuros, barba por fazer e aparência rude, o guerreiro musculoso está bastante acostumado a estranhos que vêm até ele em busca de informações. Felizmente para os heróis, ele fala a mesma língua que Valuriss. Se for abordado pelos heróis, ele pede que o encontrem em um aposento próximo e isolado em vinte minutos. Enquanto isso, o personagem deve se esconder e evitar o confronto com os outros moradores do templo.

Falando com Braforn

Na hora marcada, Bratorn chega, anunciando que não tem muito tempo, mas tentará ajudar, se possível. O próprio Bratorn serve à causa do Bem, fornecendo informações sobre o templo para seus contatos na Cidadela Cavitiis.

Neste ponto, Zarenival e Cochart decidem que é hora de fazer seu movimento. Suas ordens eram para evitar qualquer coisa que pudesse comprometer os planos de Vocar, e eles percebem que deixar os heróis pegarem o *Livro da Escuridão Invertida* pode fazer exatamente isso. Assim, Zarenival corre para encontrar Hragris e avisá-lo de que seu guarda-costas está conspirando contra ele.

Se perguntado sobre a Sala Sombria ou a localização do *Livro das Escuridão Invertida*, Bratorn pode dar a eles as informações que procuram. Leia ou parafraseie o seguinte:

Bratorn inclina a cabeça em pensamento. Ele finalmente fala de uma maneira desmentindo sua aparência rude. "Você fazem perguntas muito perigosas. Eu não quero saber o porquê. Tenho certeza de que não há tempo para vocês explicarem, então vou te dizer o que vocês devem fazer."

"Abaixo do templo principal há um conjunto de câmaras secretas acessíveis através de um alçapão escondido. Ao puxar a garra do terceiro demônio à esquerda ao entrar no templo, você abrirá a porta. Passe por ela e desça para

ATO DOIS: OS CULTISTAS DE VECNA

o cofre.

"No cofre vocês encontrarão três runas de pedra. Passem pelo cofre, encontrem os espelhos dentro e completem os símbolos. Isso é chamado de Enigma do Espelho. Uma vez que isso seja feito, vocês pode, então passar para aquele lugar que não existe mais, a Sala Sombria. Lembrem-se, vocês podem sair com nada mais ou menos do que vocês trouxeram com vocês em sua jornada impossível, então descubram o que vocês precisam enquanto estiverem lá. Você devem..."

O discurso confuso e apressado de Bratton para após a chegada de seu mestre maligno, Hragris. Momentos após entrar na sala, Zarenival e Cochart também se manifestam na sala, talvez exigindo testes de medo.

Batalha no Templo

Neste ponto, os heróis devem lidar com os servos invisíveis do sacerdote de Vecna e Vocar. O perseguidor invisível e o quasit, não mais preocupados em manter sua presença em segredo, lutam até a morte, não importa o que aconteça com o sacerdote. As estatísticas de Zarenival e Cochart aparecem na capa interna.

Felizmente, nem tudo está contra os heróis. Bratton os ajuda da melhor maneira possível, pois sabe que tudo está perdido para ele agora que Hragris sabe de sua traição. Bratton não irá com os personagens dos jogadores para o cofre secreto, no entanto. Em vez disso, ele escolhe fugir para a cidade. Além disso, Hragris, não confiando em nenhum de seus colegas sacerdotes, não pede ajuda e foge se sofrer mais de doze pontos de dano.

Bratton, hm, G5: CA 4 (cota de malha e escudo); MV 12; pv 34; TAC0 16 (14 com Força e *espada longa +1*); # Ataques 1; Dano 1d8+1 (*espada longa +1*) ou 1d4 (adaga de arremesso); Tam M (1,80 m de altura); ML campeão (15); Tend CB.

F 16, D 14, C 15, I 12, S 14, Ca 12.

Aparência: Para parecer um mercenário cruel, Bratton mantém uma aparência rude. Ele tem cabelos loiros bagunçados, olhos escuros e uma grande cicatriz na bochecha direita.

Personalidade: Bratton se colocou em sua posição atual, arriscando sua vida diariamente, para coletar informações para o povo de bem preso na Cidadela Cavitiis. Ele é generoso e prestativo, embora seja rude.

Itens mágicos: espada longa +1 (seu bem mais precioso).

Além disso, se os heróis ainda não descobriram que

podem conjurar magias novamente, este é o momento perfeito para eles descobrirem. Com sorte, eles tentarão novamente depois que Hragris conjurar uma ou duas magias contra eles.

Os outros sacerdotes e seus guarda-costas não tomam nenhuma ação para salvar Hragris, lutando apenas se pessoalmente ameaçados. Isso significa que se os personagens dos jogadores conseguirem cuidar de seus agressores, eles podem facilmente sair dos aposentos dos sacerdotes.

Além disso, se os heróis matarem o quasit maligno, eles podem encontrar uma pequena bolsa em volta do pescoço dele. Zarenival ficou muito feliz em coletar souvenirs de suas vítimas. A bolsa contém várias mechas de cabelo, algumas jóias baratas e até mesmo um dedo pequeno. Qualquer herói que faça um teste de Sabedoria bem-sucedido reconhece que um dos anéis corresponde ao que Marit usava.

Hragris, hm, M2/C5: CA 10; MV 12; pv 33; TAC0 18; #Ataques 1; Dano 1d4+1 (*adaga +1*); AE magias, comandar mortos-vivos; Tam M (1,70 m de altura); ML instável (7); AL NM; XP 975.

Itens Mágicos: adaga+1, poção de cura extra.

Magias Divinas (3/3/1): 1º causar medo, comando, proteção ao bem; 2º imobilizar pessoa (x2), esquentar metal; 3º pirotecnia.

Magias Arcanas (2): 1º compreensão da linguagem, dardos místicos.

A Sala do Espelho

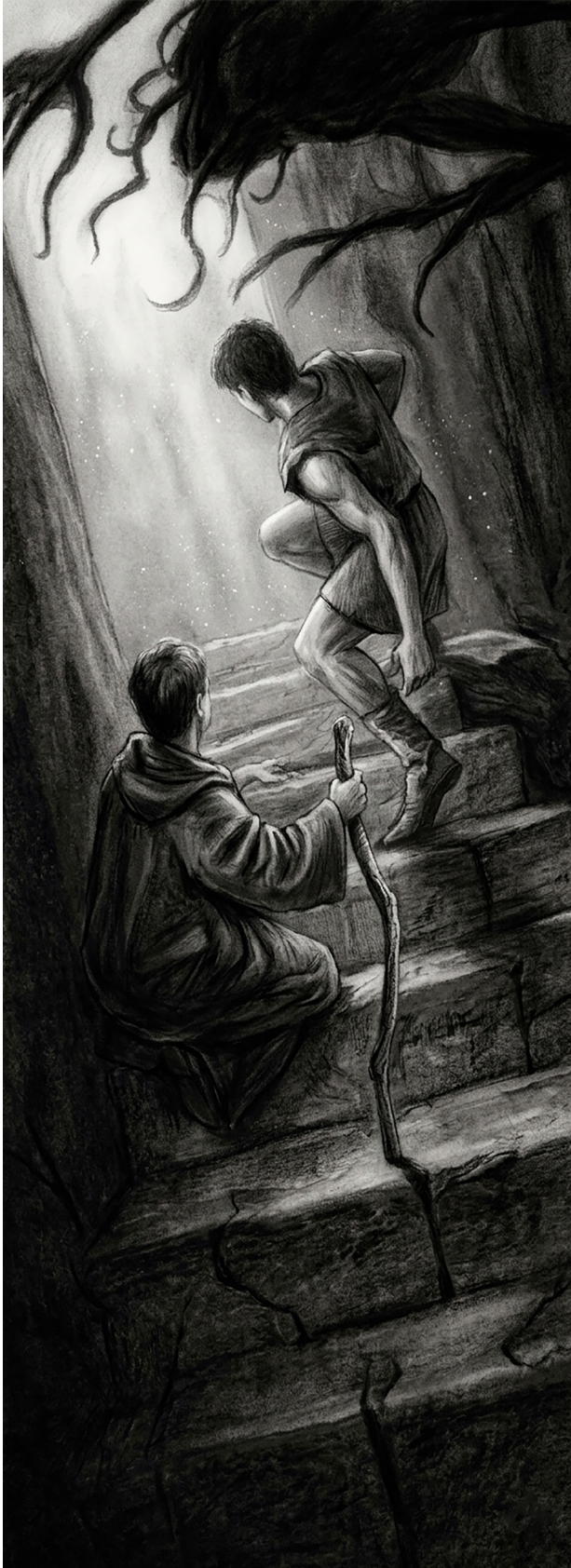
Uma vez que os heróis descubram a porta secreta no templo principal (descrita na página 45), eles podem descer as escadas para o cofre. Ao abrir a porta secreta, leia ou parafraseie o seguinte:

Além da porta secreta, uma curta escada de pedra negra desce para uma câmara de teto baixo e opressivo. Esta sala deve estar dentro da plataforma que suporta o templo. Em frente à escada, através de um tapete preto e vermelho bordado com símbolos estranhos e desconhecidos, um pedestal segura uma caixa de vidro transparente.

O teto desta sala fica a apenas dois metros do chão. Personagens altos devem se abaixar ligeiramente ou arriscar bater a cabeça. Não existe saída além das escadas.

A caixa de vidro, que se abre facilmente, contém três pedras esculpidas em formas estranhas. Remover as

ATO DOIS: OS CULTISTAS DE VECNA



pedras da caixa faz com que outra porta secreta se abra, revelando a passagem para a sala dos espelhos. (Devolver as pedras runas, ou três itens de peso semelhante, fecha a porta.) Qualquer pessoa examinando as pedras rúnicas pode tentar um teste de Sabedoria para notar que as formas se assemelham àquelas representadas no tapete vermelho e preto encontrado aqui, mas elas não estão completas, porque essas pedras devem ser levadas para o Enigma do Espelho para completar os símbolos.

Quando os heróis passarem pela segunda porta secreta, leia ou parafraseie o seguinte texto:

Além da porta recentemente revelada, uma passagem estreita e ainda baixa leva a outra sala. O ar, espesso de poeira e idade, desmente o fato de que poucos vêm para esta câmara arcana.

Três espelhos de corpo inteiro, suas molduras douradas ornamentadas com imagens barrocas e arrepiantes de horror e morte, estão no centro da sala. No meio de cada espelho, um símbolo escuro está gravado em preto na superfície, que de outra forma estaria imaculada.

Quaisquer heróis que reconheçam os símbolos nas pedras runas (ao fazer um teste bem-sucedido de Sabedoria) reconhecem automaticamente que os símbolos gravados no espelho também correspondem aos desenhos do tapete. Aqueles que falharam no teste inicial podem tentar outro ao investigar os espelhos.

⊙ Enigma do Espelho

Para completar a Enigma do Espelho, os heróis devem pegar as três pedras rúnicas e segurá-las de tal forma que seus reflexos combinem com os símbolos gravados para completar a imagem de três poderosas runas mágicas (representadas no tapete no cofre). Os PJs devem notar em cada uma das pedras rúnicas que eles têm como “metade” do símbolo necessário, e a gravura no espelho como a outra metade. Quando todas as três pedras são seguradas para que as duas metades combinem, o Enigma do Espelho está completo. Isso significa que as pedras devem ser mantidas na altura e na distância certa, o que é mais difícil do que se pode pensar.

Para completar o enigma, a pessoa que segura cada pedra runa deve fazer um teste de Inteligência e Destreza bem-sucedido para fornecer o posicionamento certo. Por causa da posição dos espelhos é teoricamente possível que uma pessoa segure todas as três pedras ao mesmo tempo, mas é extraordinariamente difícil. Nesse caso, a pessoa deve fazer três testes de Destreza com uma penalidade de -2 e três testes de Inteligência bem-sucedidos.

ATO DOIS: OS CULTISTAS DE VECNA

Uma Interrupção Inesperada

Enquanto os heróis tentam resolver o Enigma do Espelho, outro jogador entra na trama. Qoolarn, o Lorde Carniçal, há muito tempo queria acesso à Sala Sombria, mas seu mestre mutilado o proibiu de entrar. No entanto, os heróis lhe deram uma desculpa para perseguir seu objetivo. Afinal, ele não poderia permitir que eles roubassem os tesouros inestimáveis de Vecna, poderia? E para detê-los, ele deve segui-los, certo?

Depois de deduzir que os heróis estavam procurando a Sala Sombria, Qoolarn e vários de seus leais lacaios seguiram secretamente os heróis, na esperança de saber a localização e o método de entrada da sala. Ele planeja negociar com os heróis, entrar na sala com eles, reunir o conhecimento necessário para usurpar seus rivais e se livrar dos heróis quando eles retornarem. Ele tem certeza de que, em vez de ficar com raiva, Vecna ficará satisfeita.

Quando o lorde ghoul e seus seguidores entram na sala, eles não fazem segredo de sua presença. Quando os heróis se virarem para ver quem está atrás deles, leia ou parafraseie o seguinte texto:

Atrás de vocês, pela porta, cambaleiam várias criaturas terríveis, com a carne cinzenta e doentia retorcida e em decomposição. A maior delas avança para a frente. Ela lambe os dentes pontiagudos e irregulares com uma língua longa e áspera e fita atentamente as pedras rúnicas enquanto fala em um sussurro áspero.

"Parece que vocês descobriram os meios de entrar na Sala Sombria. Eu também busco o conhecimento contido nela. Se vocês me deixarem acompanhá-los, tenho certeza de que poderei retribuir o favor."

Qoolarn prefere negociar com os heróis do que matá-los neste momento. Ele não conhece o ritual para entrar na Sala Sombria, então ele ainda precisa da ajuda deles. Uma vez que eles voltem, no entanto, as coisas serão diferentes.

Se os heróis perguntarem o que ele procura dentro da sala, Qoolarn implica que ele está procurando uma maneira de acabar com a terrível tirania de Vecna. Se isso não parecer convencer os heróis, ele acrescenta que, sem Vecna, os habitantes podem voltar às vidas pacíficas que tinham antes de seu governo. Qoolarn finge se preocupar com o bem-estar dos habitantes vivos e mortos de Cavitius. Na verdade, ele diz o que for preciso para que os heróis lhe mostrem o caminho para a Sala Sombria!

Se nada mais funcionar, Qoolarn tem uma oferta final: seu *elmo de teleporte*. Por ser morto-vivo, Qoolarn não precisa dele para deixar a Cidadela Cavitius; portanto, não é tão valioso para ele quanto seria para um ser vivo. (Além disso, ele pode pegá-lo de volta quando os matar depois.) Tenha em mente que, mesmo que os personagens se apoderem deste elmo, ele não pode levá-los além das fronteiras do domínio de Vecna. Ainda mais importante, não pode transportá-los para a Sala Sombria.

Carniçal (2 por herói): CA 6; MV 9; DV 2; pv 13 cada; TAC0 19; # Ataques 3; Dano 1d3/1d3/1d6; AE paralisia; DE imune a magias de *enfeitiçar* e *sono*; Tend M (1,80 m de altura); Int baixa (5-7); ML estável (12); Tend CM; XP 175.

Notas: O toque do carniçal força humanos, anões, gnomos, meio-elfos e halflings a fazer um teste de resistência vs. paralisia ou ficarão paralisados por 1D6+2 rodadas.

Qoolarn (Lorde Carniçal): CA 2 (*manto de proteção +2*); MV 15; DV 6; pv 41; TAC0 15; # Ataques 3; Dano 1d6/1d6/1d10 (*garra/garra/mordida*); AE paralisia, doença; DE arma e imunidades a magia, aura do mal; Tam M (1,80 m de altura); ML elite (14); Int alta (14); Tend CM; XP 3.000.

Notas: As vítimas atingidas pelas garras de Qoolarn devem fazer um teste de resistência vs. paralisia ou ficarão incapazes de se mover por 1D6+6 rodadas. As vítimas de sua mordida devem fazer um teste de resistência contra veneno ou contrair uma doença. Esta doença causa a perda de 1 ponto de Constituição e Carisma a cada dia. Se qualquer uma das pontuações chegar a 0, a vítima morre e acorda novamente como um Carneçal. Esta doença é curada apenas por uma magia de *cura*.

Qoolarn é ferido apenas por armas de ferro ou mágicas +1 ou melhor. Ele é imune a *enfeitiçar*, *sono*, *imobilizar*, água benta e magia da morte.

Todos os personagens de tendência boa dentro de 9 metros sofrem uma penalidade de -4 em jogadas de ataque. Os oponentes também sofrem uma penalidade de -2 para testes de medo.

Itens Mágicos: *manto de proteção +2*, *elmo de teleporte*.

Se os heróis concordarem, Qoolarn envia seus lacaios de volta para o cofre. Afinal, ele não quer compartilhar nenhum dos segredos de Vecna com eles. Neste ponto, a aventura continua com "A Sala Sombria".

Se os heróis não concordarem em deixá-lo vir, Qoolarn e seus servos atacam. Ao contrário dos carnicais normais, no entanto, essas criaturas mortas-vivas não têm interesse em comer os corpos de suas vítimas. Em vez disso, eles tentam pegar as runas de pedra (que Qoolarn decidiu que devem ser importantes para o ritual de entrada) e usá-las para chegar à Sala Sombria.

É importante ressaltar que o templo de Vecna funciona como um *sorvedouro do mal* -4, infligindo uma penalidade de -4 em todas as tentativas de expulsão. Além disso, Qoolarn possui um *elmo de teleporte*. Ele a usará para recuar se sofrer mais de vinte pontos de dano.

ATO DOIS: OS CULTISTAS DE VECNA

A Sala Sombria

De uma forma ou de outra, os heróis provavelmente completam o Enigma do Espelho e entram na Sala Sombria. Quando isso acontecer, leia o texto a seguir:

Depois de completar os símbolos místicos no estranho Enigma do Espelho, a sala começa a girar rapidamente e depois desaparece.

A nova cena que se mostra aos seus olhos é muito diferente. Um teto alto se estende acima de vocês, e uma vasta câmara, cheia de livros, os rodeia. A vista através das janelas sugere que vocês estão no alto, um céu nublado acima de vocês com a vasta expansão de uma cidade de pedra abaixo. A própria sala é silenciosa e desprovida de vida.

Antecedentes

Esta biblioteca não está apenas em um lugar diferente, mas em um tempo diferente. Este grande lugar era a principal biblioteca usada pelo próprio Vecna quando ele ainda estava no processo de conquistar o mundo de Oerth. Vecna havia construído uma grande cidade-fortaleza, como nunca mais foi vista naquele mundo - quilômetros e quilômetros de torres, castelos e catedrais todos dedicados a ele. Ykrath era seu nome, perdido agora para todos, exceto para os textos mais obscuros e arcanos.

Uma das maiores e mais grandiosas torres era a biblioteca pessoal de Vecna, cuja sala mais alta continha seus livros e tomos mais valiosos. Tão poderosa era a tradição mágica desses livros que, mesmo depois que Vecna caiu e a cidade foi arrasada por aqueles que ele havia oprimido por tanto tempo, o quarto sobreviveu nas sombras. Vecna, sábio em tais coisas, encontrou a sombra de sua antiga biblioteca e criou o ritual do Enigma do Espelho para retornar lá. As janelas desta sala ainda têm vista para a pavorosa e maravilhosa Ykrath, embora não haja meios de sair da sala e viajar para aquela cidade morta há muito tempo.

Procurando

Se Qoolarn estiver com os heróis, ele imediatamente começa a abrir livros e pesquisar vigorosamente. Ele não tem ideia do que procurar exatamente (e, na verdade, ele entende muito pouco da escrita nesses livros), mas sabe que as informações mantidas nesta sala podem torná-lo

mais poderoso do que todos os seus rivais, talvez até poderoso o suficiente para se opor ao próprio Vecna.

A menos que os heróis sejam bem versados em línguas antigas, a grande maioria dos livros na Sala Sombria não fornece informações a eles. Olhando em volta, no entanto, eles podem encontrar um livro, aberto em uma estante, que possam entender. As páginas amareladas deste tomo foram obviamente cortadas há muito tempo de um pergaminho inimaginavelmente antigo e grosseiramente amarradas a este livro. Devido à magia poderosa dentro deste livro, todos os que olham para ele podem ler seu conteúdo - embora entendê-los possa ser uma questão diferente. Este poderoso tomo não é outro senão o *Livro da Escuridão Invertida*, uma das posses mais queridas de Vecna.

Infelizmente, a maior parte do conhecimento que o *Livro da Escuridão Invertida* (e, de fato, toda a biblioteca da Sala Sombria) possui está além da compreensão dos povos modernos. Mesmo o mago mais instruído poderia obter apenas pequenos fragmentos de conhecimento útil dele. Seus capítulos contam histórias de planos distantes e falam de povos cujos mundos não existem mais.

Qualquer um que vasculhe seu conteúdo deve fazer um teste de Inteligência. Se for bem-sucedido, o leitor encontra a passagem relacionada à situação em questão após 1d4+18 -(a pontuação de Inteligência do leitor) horas de leitura. Leia ou parafraseie o seguinte texto:

"Assim, embora as palavras sejam muitas, neste caso são três. A primeira das Três Palavras deve ser precedida pelo Ritual de Recessão e exige que as mãos do orador fiquem vermelhas com o sangue de um estranho derramado em violência.

"A segunda das Três Palavras exige que uma praga assola a terra. Essa praga deve ser implacável, com seus sobreviventes agarrando-se à vida apenas pela sorte. O Ritual do Pensamento Cavernoso deve ser realizado sobre a pira das almas doentes, e então a segunda das Três Palavras poderá ser proferida."

"O tempo para falar a Palavra final vem após um regicídio. Após sua morte, o Ritual de Lorn Malison deve ser realizado e a última das Três Palavras ser pronunciada."

"Então, e só então, um mago morto há muito tempo, grande em poder e semelhante a um deus, pode nascer de novo no ventre da mulher. Assim nascido, ele está livre de quaisquer algemas ou correntes que o prendam anteriormente - livre para ir e fazer o que quiser. Nenhum poder, nenhuma magia, nenhuma força, nem mesmo a morte, então, poderá detê-lo."

Ai de seus inimigos. Ai de qualquer um que não queira servi-lo. Seus dias serão curtos."

ATO DOIS: OS CULTISTAS DE VECNA

A menção de "Palavras" mágicas e um ritual pedindo o "sangue de um estranho" parecem combinar com o que o Sábio Banquo disse em Tor Gorak. Tendo lido isso, os personagens agora sabem (embora talvez ainda não entendam completamente) a natureza do plano sombrio de Vecna. Mais do que provável, eles também suspeitam do papel de Marit em tudo isso. De qualquer forma, deve ser óbvio que alguém está realizando rituais sombrios em Tovag que resultarão em um final horrível.

Deixando a Sala Sombria

Não existem saídas da Sala Sombria. Passar por uma janela é impossível. As paredes, o chão e o teto são imutáveis, e nenhuma magia pode fornecer uma saída. (*teleporte, criar passagens, desintegração* outras magias não funcionam.) Este absoluto se estende até mesmo a uma magia de *desejo*, pois a sala é apenas uma sombra antiga, e as áreas ao seu redor simplesmente não existem.

Voltar ao Templo de Vecna é possível, mas apenas através da magia: Aqueles que viajam para a sala trazem as pedras rúnicas com eles. Na Sala Sombria, no entanto, essas pedras assumem uma forma diferente - a de todos os símbolos representados no tapete no cofre onde foram encontrados. Essas pedras completas devem simplesmente ser refletidas em um espelho, qualquer espelho, para devolver todos a Cavitiis.

Se alguém viaja para a Sala Sombria sem um espelho, toda a esperança não está perdida. Após 1d4 horas de pesquisa nos livros, um personagem pode tropeçar em um livro estranho, completamente ininteligível para qualquer pessoa viva hoje, que tem uma capa metálica reflexiva. Isso, como qualquer superfície reflexiva, funciona como um espelho para os propósitos dos símbolos mágicos.

Do Outro Lado

Quando retornam, os heróis descobrem que nenhum tempo se passou desde que entraram na Sala Sombria. A câmara misteriosa existe fora do alcance do tempo. Assim, se Qoolarn e seus servos foram de alguma forma deixados na sala de Dança do Espelho, eles ainda estão lá, esperando pelos heróis. No entanto, mesmo que Qoolarn tenha vindo com os heróis, seus servos ainda esperam por ele do outro lado. De qualquer forma, eles atacam os heróis imediatamente. As estatísticas dessas criaturas e detalhes de seus métodos de luta aparecem na página 49.

Como nada na Sala Sombria realmente existe, aqueles que viajam para lá não podem trazer nada de volta. Além disso, qualquer coisa deixada lá não pode ser encontrada voltando lá. A Sala Sombria e seu conteúdo original não podem ser mudados, alterados ou destruídos de forma alguma.

Uma vez de volta à sala do Enigma do Espelho (e terminando o assunto com Qoolarn), os heróis devem sair do Templo e voltar para a cidade principal, onde eles, esperançosamente, podem descobrir como sair da cidadela. A menos que eles tenham causado uma grande comoção em algum momento durante a sua estadia no templo (caso em que eles podem ter que lutar para sair), deixar o templo não deve representar um problema. Essencialmente, os guardiões e sacerdotes ignoram aqueles que saem do templo.

Deixando a Cidadela Cavifiis

Mais do que provável, os heróis ouviram que deixar a Cidadela Cavitiis representa um desafio muito maior do que entrar, então eles devem estar preparados para as dificuldades diante deles. Se eles concordassem em trazer Valuriss com eles, ela trará apenas um pequeno saco de pano com roupas e comida. Ela sabe muito pouco sobre os obstáculos que eles devem superar para deixar a



ATO DOIS: OS CULTISTAS DE VECNA

cidade, mas ela ouviu (de Bratton) que a vala de drenagem é a opção mais provável.

A única outra saída da Cidadela Cavitiuis é através da magia e, claro, a magia não funciona lá. No entanto, itens mágicos funcionam.

Os Guardiões

Embora os heróis não saibam disso, Vecna nomeou vários Guardiões especiais para tornar a saída de sua cidade extremamente difícil. Esses Guardiões são espíritos que habitam o crânio ao redor da Cidadela Cavitiuis. Seu único dever consiste em observar os habitantes vivos da cidade e impedi-los de sair.

Sem formas físicas, esses seres mortos-vivos atacam por medo, desespero e aversão. Este ataque equivale a uma punhalada de emoções negativas na mente da vítima. Qualquer pessoa atacada dessa forma deve fazer um teste de resistência bem-sucedido vs. paralisção para evitá-lo. (Bônus para Sabedoria alta se aplicam.) Este teste de resistência sofre uma penalidade de -1 para cada espírito adicional focando seu ataque naquela vítima. Assim, o ataque de um espírito requer um teste de resistência normal, dois espíritos infligem uma penalidade de -1, três espíritos infligem uma penalidade de -2 e assim por diante.

Aqueles que falham no teste de resistência caem em um estupor de medo e aversão, vagando sem rumo pelo centro da cidade por 3d10 minutos. Se um Saqueador (descrito na página 8) perceber que uma criatura viva em particular faz várias tentativas de sair - ou seja, percebe um cidadão abraçado nessa emoção negativa de estupor mais de uma vez - o vigia morto-vivo provavelmente atacará, imaginando que a pessoa é um encenqueiro.

É impossível lutar contra um Guardiã, mas eles atacam apenas aqueles que tentam sair. Uma vez que alguém está além das muralhas da Cidadela Cavitiuis, os Guardiões são impotentes para fazer qualquer coisa a respeito.

Se algum ser vivo tentar sair pelo portão principal, ele deve lutar com o guardião do esqueleto gigante, bem como com os Guardiões. Como o portão é a única maneira óbvia de entrar ou sair de Cavitiuis, os servos de Vecna o observam de perto. Sessenta e seis Guardiões vigiam este portão o tempo todo. Assim, se um grupo de seis pessoas vivas tentasse sair, cada uma teria que fazer um teste de resistência com uma penalidade de -10.

Em todo o resto do perímetro da cidade, os Guardiões observam, mas não em grande número. Isso porque a única maneira de alguém deixar a Cidadela Cavitiuis além do portão principal é cavando ou quebrando sua saída. Aqueles que fazem tal tentativa atraem os ataques de 1D6+4 Guardiões. Claro, se a tentativa continuar depois

disso, pode-se esperar que os Saqueadores apareçam logo depois.

A Vala de Drenagem

A melhor maneira de os personagens do jogador escaparem da Cidadela Cavitiuis é através da vala de drenagem. Esta vala flui para um grande cano através do crânio e para o deserto. Os personagens que desejam escapar dessa maneira devem ser capazes de prender a respiração por pelo menos quatro rodadas (conforme descrito no Capítulo 14 do *Livro do Jogador*) enquanto mergulham na sujeira e nadam para fora da cidade. Além disso, esta lama turva não é de forma alguma "água", então uma magia *respirar água* (de um item mágico, já que as magias não funcionam) ou habilidade mágica semelhante não funcionam.

Para piorar a situação, enquanto os Guardiões ignoram totalmente a vala de drenagem, outra coisa vive neste oleoduto escuro de sujeira - um único carniçal. Embora um carniçal normalmente não apresente muita ameaça, ele só precisa paralisar sua vítima dentro do cano e deixá-lo se afogar.

O carniçal sempre consegue surpreender e ataca normalmente, independentemente do ambiente. Se falhar na jogada de ataque, a vítima provavelmente nunca perceberá o que aconteceu. Se for bem-sucedido, a vítima ficará imóvel, o que pode ser fatal debaixo d'água. Personagens que lutam no túnel sofrem uma penalidade de -4 devido à escuridão e uma penalidade adicional de -2 por lutarem debaixo d'água e no canal estreito.

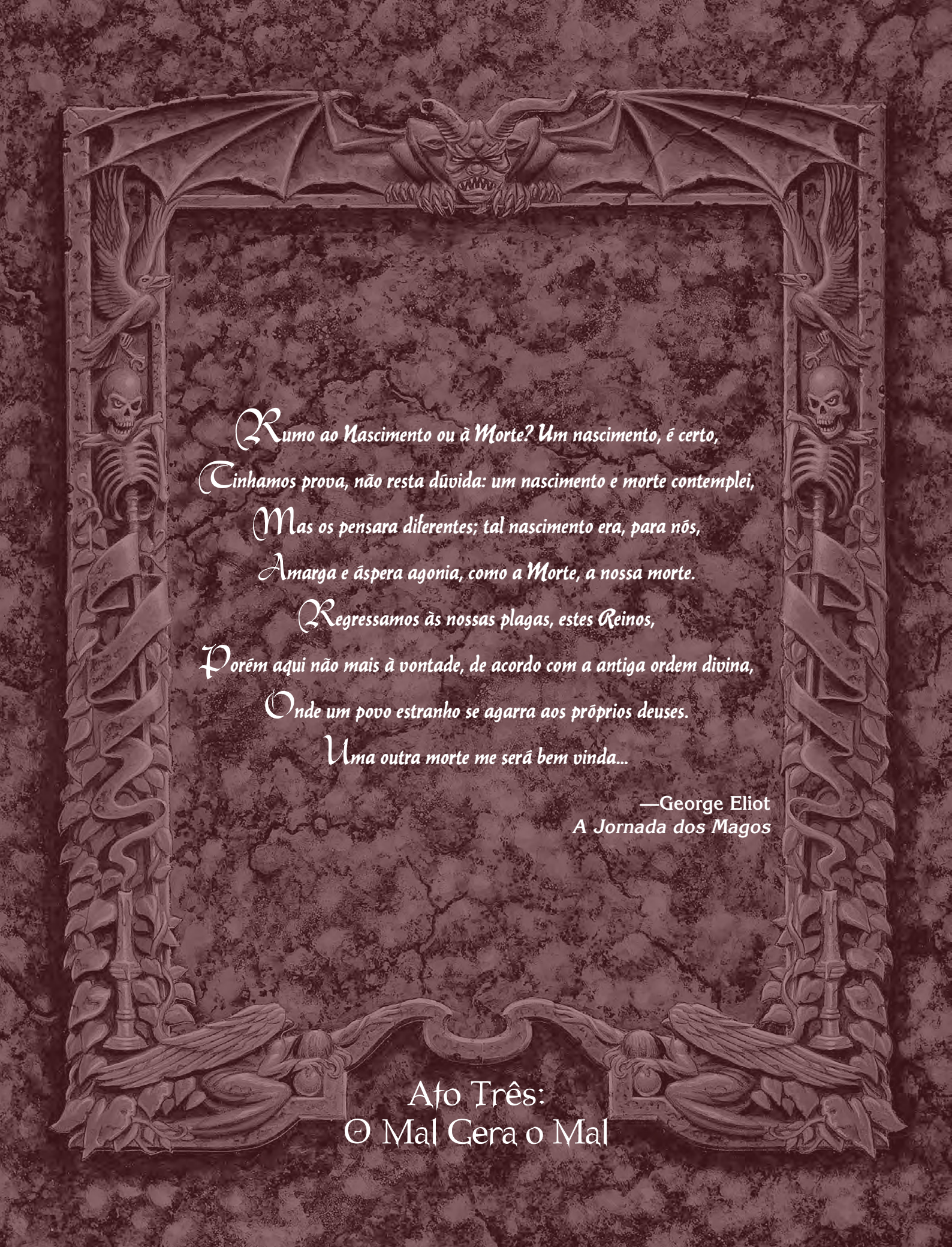
Carniçal: CA 6; MV 9; DV 2; pv 13 cada; TAC0 19; # Ataques 3; Dano 1d3/1d3/1d6; AE paralisia; DE imune a magias de *enfeitiçar* e *sono*; Tend M (1,80 m de altura); Int baixa (5-7); ML estável (12); Tend CM; XP 175.

Notas: O toque do carniçal força humanos, anões, gnomos, meio-elfos e halflings a fazer um teste de resistência vs. paralisia ou ficarão paralisados por 1D6+2 rodadas.

Infelizmente, o outro lado do tubo de drenagem se abre para o deserto. Ainda assim, viajantes cuidadosos podem rapidamente contornar com cuidado o exterior da Cidadela Cavitiuis e voltar para a segurança da estrada sem sofrer os efeitos desgastantes da Devastação Cinzenta.

Seguindo em Frente

Quando os heróis escaparem de Cidadela Cavitiuis e começarem a viajar de volta para Tovag, continue a aventura com o **Ato Três: O Mal Gera o Mal**.



*Rumo ao Nascimento ou à Morte? Um nascimento, é certo,
Tínhamos prova, não resta dúvida: um nascimento e morte contemplei,
Mas os pensara diferentes; tal nascimento era, para nós,
Amarga e áspera agonia, como a Morte, a nossa morte.
Regressamos às nossas plagas, estes Reinos,
Porém aqui não mais à vontade, de acordo com a antiga ordem divina,
Onde um povo estranho se agarra aos próprios deuses.
Uma outra morte me será bem vinda...*

*—George Eliot
A Jornada dos Magos*

*Ato Três:
O Mal Gera o Mal*

ATO TRÊS: O MAL GERA O MAL

CENA OITO:

RETORNANDO A TOVAG



viagem para fora de Cavitiús é longa e difícil, mas talvez não tão ruim quanto entrar. A passagem pelos Cumes Ardentes continua sendo um lugar assustador e assombrado, mas os personagens devem encontrar ameaças reais apenas se isso servir para aumentar o clima (por exemplo, se os personagens estiverem com muita pressa para voltar).

No pouco tempo desde que os heróis deixaram o domínio, Tovag foi assolado por uma terrível praga. Sem dúvida, os heróis com as palavras do *Livro da Escuridão Invertida* em mente rapidamente verificarão que esta é a praga predita naquele tomo sombrio. Vocar completou a segunda etapa de seu plano desprezível e pronunciou a segunda das Três Palavras. Isso deixa apenas o terceiro, o que requer a morte de um rei. Embora os heróis possam não estar cientes disso, Vocar escolheu um plano particularmente tortuoso para o ritual final. Em vez de tentar matar Kas (que Vecna ordenou ser seu direito e privilégio), ele procurou um rei diferente - o Rei dos Loucos.

A Praga

Esta doença, uma criação mágica estabelecida na terra pelo culto de Vecna, é chamada de Maldição do Vigário. A lenda diz que foi criada há muito tempo por um clérigo que foi traído por sua própria congregação e proferido como suas palavras finais. De onde quer que venha, a doença atinge suas vítimas rapidamente e com grande ferocidade.

Os primeiros sintomas que as vítimas experimentam incluem fraqueza, visão turva e dificuldade em respirar. Dentro de um dia após a doença se instalar, as vítimas desenvolvem feridas horríveis e semelhantes a hematomas na pele. No outro dia, eles perdem o controle dos músculos das extremidades. Em mais três a quatro dias, a doença chega ao coração da vítima, resultando em morte. Não é recomendado que nenhum dos personagens seja vítima da praga. A ameaça de doença é assustadora o suficiente.

A doença começou em Tor Gorak, mas agora se espalhou para os que vivem fora da cidade e até mesmo para os soldados que defendem as passagens pelos Cumes Ardentes (fazendo com que esgueirar-se por eles seja relativamente fácil). No total um décimo da população do domínio está infectada, e outro décimo pode morrer antes que acabe.

Primeiro Encontro

Os personagens dos jogadores testemunham pela primeira vez os efeitos da praga enquanto estiverem na estrada (a menos que de alguma forma tomem conhecimento dela na fortaleza que guarda a passagem). Ao voltar para Tor Gorak na bem cuidada estrada pavimentada, eles avistam algo ao lado. Se eles investigarem, encontrarão um corpo, muito parecido com a primeira vez que viajaram por esta estrada. Quando isso acontecer, leia ou parafraseie o seguinte:



Olhando mais de perto, você vem que a forma escura perto do chão que vocês viram da estrada é um cadáver humano. Este, no entanto, não é um soldado morto como aqueles que vocês viram com muita frequência neste reino, mas um pastor ou um camponês. Seu corpo está em uma pose contorcida, sua pele coberta de feridas preto-arroxeadas. A carne do homem está enrugada e murcha, embora ele não pareça estar morto há tempo suficiente para explicar tal decomposição.

Além do corpo, mais fundo nas árvores, você vê mais formas. Um olhar firme revela que eles são corpos de cabras - talvez o rebanho deste homem - e cada um deles parece ter sido afetado pela mesma doença que o homem.

Estranhamente, nenhum necrófago veio reivindicar essas refeições contaminadas.



Os habitantes do reino não têm dúvidas de que a praga é obra do Deus Acorrentado e de seus asseclas sujos. Eles acreditam, no entanto, que isso enfraquece sua força de combate para que Tovag facilite a invasão. Eles não têm ideia de que Vecna tem planos muito mais terríveis e insidiosos e, no momento, não tem nenhuma intenção de fazer uma invasão.

Tor Gorak

A raiva de Lorde Kas não tem limites. Ele amaldiçoa a própria carne de seus soldados, que é fraca demais para enfrentar a praga. Seus próprios lacaios mortos-vivos não compartilham suas vulnerabilidades. Quando a praga começou, ele viajou para Tor Gorak para supervisionar sua defesa com suas tropas restantes e saudáveis. Por suas ordens cruéis, os Adagas reúnem os doentes e os enviam para fora da cidade, onde não podem espalhar ainda mais o contágio.

Quando os heróis se aproximarem de Tor Gorak, leia ou parafraseie o seguinte texto:

ATO TRÊS: O MAL GERA O MAL

Tor Gorak não é mais a mesma cidade que você deixou há pouco tempo. Embora fosse um lugar terrível e sombrio antes, agora está muito pior. A fumaça sobe das piras em chamas dentro e fora dos muros. A fumaça ondula no céu carregando o fedor da morte, doença e carne queimada. Ele se une a nuvens escuras, que cobrem a área com uma garoa aguda e gelada.

Homens, mulheres e crianças, obviamente doentes e moribundos, permanecem ao redor da muralha externa, obviamente expulsos de sua própria cidade. Guardas cruéis (ou talvez simplesmente desesperados) os mantêm longe dos portões com longas alabardas. Esses mesmos guardas os olham com cautela quando vocês se aproximam.

Para entrar em Tor Gorak agora, os visitantes devem provar que não contraíram a Maldição do Vigário. Isso não deve ser difícil para os heróis relativamente saudáveis. Quando os heróis entrarem na própria cidade, leia ou parafraseie o seguinte texto:

As ruas de Tor Gorak estão tão vazias quanto vocês se lembram, e as poucas pessoas que vocês veem parecem ainda mais cheias de medo do que antes. Se vocês ouvirem com atenção, os sons de soluços vêm de todos os lados.

Um Último Adeus

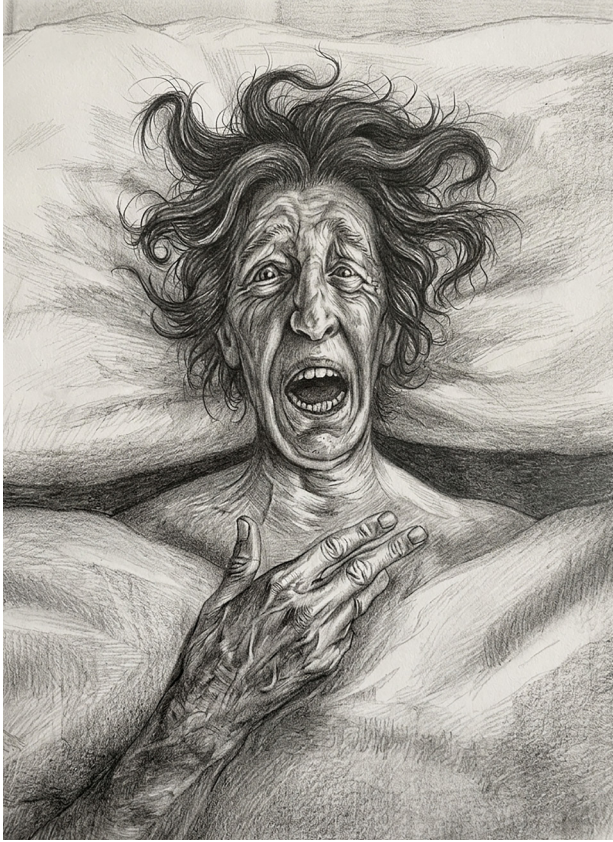
Antes de os heróis irem ao Manicômio, eles podem optar por visitar Larossa ou Banquo. Se não o fizerem, ela os encontra e pede que vejam Banquo primeiro, porque ele tem algumas informações muito importantes para eles. (Se eles, em vez disso, tentarem encontrar Marit, ela e seu tio desapareceram.)

Larossa até agora resistiu à praga e, sendo o tipo de pessoa que ela é, escondeu várias vítimas em sua casa, cuidando delas e protegendo-as de serem expulsas da cidade. Larossa pode fornecer aos heróis detalhes sobre a praga.

Quando os heróis vão visitar Banquo, ela pode acompanhá-los novamente se precisarem de um tradutor. Quando eles chegam em sua casa, leia ou parafraseie o seguinte texto:



ATO TRÊS: O MAL GERA O MAL



Ao chegarem à casa de Banquo, vocês podem sentir o fedor da doença pairando no ar. Lá dentro, vocês veem o rude estudioso enrolado em sua cama, gotas febris de suor agarradas à testa. A carne do Sábio murchou e feridas semelhantes a hematomas mancharam seu semblante. Não há dúvida de que ele sucumbiu à praga que assola a cidade.

Banquo diz aos heróis em um sussurro rouco o seguinte (traduzido por Larossa, se necessário).

"Não tenho muito mais tempo. Eu gostaria de poder ouvir sobre sua busca em Cavitus, mas ainda há uma coisa que vocês não sabem. [[tosse]] Vocês devem me ouvir. O temível senhor de Cavitus mantém um pequeno clã de cultistas aqui em Tovag. Estes são liderados por um sacerdote poderoso e desprezivelmente mau chamado Vocar."

Dito isso, Banquo cai em um ataque de tosse. Ele não sabe mais nada sobre Vocar e nem sabe que os heróis estão familiarizados com ele. Se eles lhe contarem o que sabem de Marit, ele reforça o que os heróis já deveriam saber: que Marit deve ser quem dará à luz Vecna.

Quanto ao ritual final, Banquo tem mais um conselho. Leia ou parafraseie o seguinte texto:

"Para realmente impedir que o terrível plano do Sussurrado seja bem-sucedido, vocês devem fazer mais do que simplesmente impedir que a repugnante Palavra final seja pronunciada. [[tosse]] Ainda mais importante, vocês devem destruir toda a possibilidade de a cerimônia acontecer."

Neste ponto, Banquo é novamente assolado pela tosse, e ele finalmente sucumbe à Maldição do Vigário. Se os heróis tiverem a capacidade de curar doenças, eles podem salvar a vida de Banquo, mas devem permitir que ele se recupere. Mesmo com uma magia de *curar doenças*, Banquo precisa de muito descanso para se recuperar. Em qualquer caso, os heróis devem se apressar se quiserem impedir os eventos malignos que estão para acontecer.

Se Banquo morrer, os heróis podem sentir ser necessário encontrar alguém para tomar seu lugar como Sábio. Das pessoas que eles conheceram até este momento, o único que parece qualificado para esta posição é Virianis (como um dos poucos tovgianos com a capacidade de ler). Se eles não perceberem isso (tendo explorado o escritório de Virianis no Manicômio), Larossa pode revelar essas informações aos heróis.

Seguindo em Frente

Neste ponto, os heróis devem perceber que Dast é a chave para o ritual final. Se eles não perceberem, Larossa ou Banquo podem ajudar. Se qualquer um deles for perguntado sobre um rei, ele ou ela explica que Tovag não tem rei. Kas é o senhor e mestre, mas ele não é um rei. Além disso, qualquer um deles poderia sugerir o seguinte aos heróis: "Nem todo rei governa um reino terrestre - alguns governam territórios menos definidos."

A partir daqui, a aventura continua com o final, "Cena Nove: A Terceira Palavra."

ATO TRÊS: O MAL GERA O MAL

Já tenho o plano; está engendrado; o inferno e a noite

Devem trazer esta monstruosa concepção para a luz do mundo

—William Shakespeare
Otelo

CENA NOVE:

A TERCEIRA PALAVRA



A fase final da aventura envolve as ações dos cultistas no Manicômio. Os heróis chegam ao Manicômio assim que Vocar está começando o ritual final. Se eles não se apressarem, ele matará Dast e falará a Palavra final, permitindo que Vecna renasça em Tovag.

O tempo e o ritmo são muito importantes neste clímax. Em última análise, os eventos nesta cena podem tomar muitos *rumos estranhos*, nem todos os quais podem ser abordados aqui. Revise bastante o plano básico do culto, seus recursos disponíveis e a disposição do manicômio.

O Manicômio

Quatro cultistas guardam o lado de fora do Manicômio. Cada um vigia um lado do prédio, alertando os outros se avistarem intrusos. Eles estão mais preocupados com os Adagas neste momento, mas os heróis, se avistados, também chamam sua atenção. Eles atacam silenciosamente qualquer um que tente entrar e lutam até a morte.

Esses guerreiros enlouquecidos se vestem como aqueles que atacaram na primeira cena - roupas pretas, pintura facial branca para se parecerem com crânios de um olho só e luvas que se parecem com mãos esqueléticas. Cada um empunha uma longa faca preta.

Cultista, hm ou hf, G4 (1 por herói): CA 8 (armadura de couro); MV 12; pv 29 cada; TAC0 17; #Ataques 1; Dano 1d4 (adaga); DE 58% de chance de se esconder nas sombras; Tam M (1,6m de altura); ML fanático (18); Int média (8-10); Tend CM; XP 175 cada.

As portas estão trancadas, o que é normal. Apenas uma tentativa bem-sucedida de arrombamento ou grande força proverá os meios para entrar. Se os personagens tentarem derrubá-las, as portas podem sofrer cem pontos de dano antes de colapsarem. Todas as janelas são muito pequenas para uma pessoa entrar ou sair (o que é intencional devido à natureza do lugar).

Se os heróis passarem pelas portas, leia ou parafraseie o seguinte texto:



Ao entrar, a primeira visão que os recebe é um riacho de sangue correndo pelo chão de pedra em sua direção. Sua fonte é a forma sombreada de um cadáver esparramado no chão. De algum lugar do prédio, vocês ouvem gritos de terror e, por trás desse som, vocês ouvem algo ainda mais sinistro - um canto baixo e ressonante em um idioma que vocês não conseguem compreender.



O corpo é de um dos cuidadores. Os gritos vêm dos moradores insanos presos nas celas de confinamento. O canto vem do terceiro andar, onde a maioria dos cultistas se prepara para Vocar iniciar o Ritual de Lorn Malison. O resto dos membros do culto estão lutando com os poucos moradores que conseguiram resistir a eles.

Cinco dos seis cuidadores já estão mortos quando os heróis chegam. Da mesma forma, dez dos moradores estão mortos em algum lugar do prédio, enquanto vinte deles foram amontoados nas celas de confinamento, todos gritando loucamente.

O Primeiro Andar

À medida que os personagens atravessam o primeiro andar, um único residente insano deve saltar em um ataque descontrolado. Esta emboscada não deve representar uma ameaça real para os heróis, mas eles têm que verificar rapidamente se o louco não é um membro do culto e, em seguida, descobrir uma maneira de subjugar-lo.

Cultista, hm, L4: CA 8 (armadura de couro); MV 12; pv 18; TAC0 19; # Ataques 1; Dano 1d4 (adaga); AE Ataque pelas costas, 58% de chance de se esconder nas sombras; Tam M (1,60 m de altura); ML fanático (18); Int média (10); Tend CM; XP 270.

Perícias de Ladrão: FB 15, AF 45, A/DA 5, MS 35, ES 78, OR 15, EM 50, DL 5.

Se os heróis procurarem no escritório, eles encontrarão Virianis lá, inconsciente e sangrando. Se ele não

ATO TRÊS: O MAL GERA O MAL

receber tratamento nos próximos três turnos, ele também morrerá.

Enquanto os heróis sobem as escadas, eles são novamente atacados, desta vez por um único cultista que usa o casaco ensanguentado de um dos cuidadores sobre suas roupas pretas, o que deve deixá-los nervosos.

○ Segundo Andar

Os poucos moradores que não foram confinados lutam contra um punhado de cultistas na sala comunal. A maioria dos presos, no entanto, não tem muita habilidade. Suas ações servem apenas para atrasar os cultistas, mas os heróis talvez possam utilizar esse atraso e distração a seu favor.

De uma grande sala no topo da escada, vocês ouvem os sons de luta. Gritos de medo, dor e loucura acompanham o choque de braços. Ao chegar ao local, vocês veem os cultistas vestidos de preto lutando com um punhado de moradores insanos. Os loucos parecem lutar em vão, já que pelo menos quatro deles parecem já ter sucumbido sob as lâminas negras de seus inimigos.

Cultista, hm ou hf, G4 (1 por herói): CA 8 (armadura de couro); MV 12; pv 29 cada; TAC0 17; #Ataques 1; Dano 1d4 (adaga); DE 58% de chance de se esconder nas sombras; Tam M (1,6m de altura); ML fanático (18); Int média (8-10); Tend CM; XP 175 cada.

Residente Comum, hm ou hf, nível 0 (8): CA 10; MV 12; pv 4; TAC0 20; # Ataques 1; Dano 1d2 (punho) ou 1d4 (objeto pesado); Tam M (1,60 m de altura); ML fanático (17-18); Tend N.

Nas celas de confinamento, muitos moradores tentam escapar através das janelas gradeadas. Essas pequenas salas abrigam vinte detentos, alguns dos quais estão feridos. Se os heróis procurarem nos aposentos dos moradores, eles também encontrarão um velho escondido debaixo de sua cama e chorando baixo. Ele foi ligeiramente ferido, mas não está em perigo.

Terceiro Andar

Quando os heróis começarem a subir até este andar, o canto se torna mais alto. Os cultistas moveram o “trono” de Dast para o corredor em frente ao seu quarto. Assim

que os heróis descerem o corredor em direção ao quarto de Dast, leia o texto a seguir:

A janela em frente às escadas foi coberta com várias tábuas grossas, deixando a área na escuridão. O corredor escuro à sua frente está alinhado com velas pretas e bruxuleantes que lançam sombras estranhas e sinuosas nas paredes. Essas velas estranhas não produzem fumaça, mas emitem um suave ruído que aumenta e diminui com o canto dos cultistas.

Vários desses adoradores de Vecna se alinham no corredor aqui, seus rostos pintados de branco agarrados em expressões de intensa concentração enquanto entoam um mantra silencioso de palavras que soam agressivas aos seus ouvidos. Ao se aproximar, eles olham para cima e sacam suas lâminas, continuando seu cântico repugnante.

Esses cultistas, como todos os outros, lutam até a morte. Neste ponto, no entanto, seu objetivo é manter o ritual em curso; assim, embora eles tentem repelir os personagens, apenas mantê-los à distância é adequado.

Há um cultista por herói em cada corredor. Se os heróis atacarem os cultistas em um corredor, os outros rapidamente se juntarão à briga.

Cultista, hm ou hf, G4 (1 por herói): CA 8 (armadura de couro); MV 12; pv 29 cada; TAC0 17; #Ataques 1; Dano 1d4 (adaga); DE 58% de chance de se esconder nas sombras; Tam M (1,6m de altura); ML fanático (18); Int média (8-10); Tend CM; XP 175 cada.

Assim que o primeiro herói entrar no grande corredor em frente ao quarto de Dast, leia o seguinte:

No centro do corredor, vocês veem a grande cadeira que serve como trono para Dast. Foi puxado para fora de seu quarto e pintado com estranhos símbolos vermelhos, que parecem estremecer e se torcer com o cântico rítmico. Amarrado ao trono está o Rei dos Loucos, parecendo pequeno e aterrorizado. Vocar está ao lado dele, segurando uma grande faca de prata gravada com marcas pretas semelhantes às do trono.

Nesse momento, o cântico cessa e a arma nas mãos de Vocar brilha com uma luz ofuscante. Ao mesmo tempo, vocês ouvem um grito penetrante nas proximidades. Parece a voz de Marit!

ATO TRÊS: O MAL GERA O MAL

Marit está na cama do quarto de Dast, junto com o único cuidador restante, que deveria ajudá-la a dar à luz seu bebê no final da cerimônia. Ambos são protegidos por um único cultista. No minuto em que o cântico cessou (indicando o início do Ritual de Lorn Malison), Marit começou a ter dores de parto.

Cultista, hm, L4: CA 8 (armadura de couro); MV 12; pv 18; TACO 19; # Ataques 1; Dano 1d4 (adaga); AE Ataque pelas costas, 58% de chance de se esconder nas sombras; Tam M (1,60 m de altura); ML fanático (18); Int média (10); Tend CM; XP 270.

Perícias de Ladrão: FB 15, AF 45, A/DA 5, MS 35, ES 78, OR 15, EM 50, DL 5.

Se os heróis correrem para salvar Marit, eles a encontram deitada, gritando. Vocar parou de drogá-la esta manhã em preparação para a cerimônia, e ele finalmente revelou seu plano para ela momentos antes de começar o cântico. Pela primeira vez em meses, Marit é lúcida o suficiente para compreender a situação.

Se um herói entrar na sala para ajudar Marit antes que a cerimônia seja efetivamente encerrada, ela implora para que alguém a mate. Ela não quer trazer Vecna para Tovag, trazendo o fim do domínio e de todos os seus habitantes. Ela conhece apenas uma maneira de interromper automaticamente o ritual, e isso é através de sua morte.

O Ritual de Lorn Malison

Neste ponto, os heróis têm muitas opções. O ritual final começou e, se eles não impedirem sua conclusão, Vocar pronunciará a Terceira Palavra, trazendo Vecna para Tovag. Os cultistas têm até que o bebê de Marit nasça para completar o ritual. Você pode levar o mínimo ou o máximo de tempo necessário para que esta cena atinja seu clímax. Como seu trabalho de parto não é de forma alguma natural, todo o processo pode acabar em questão de minutos! Basicamente, você deve deixar claro que os heróis não têm muito tempo, mas depois dar a eles o tempo de que precisarem para ter sucesso, desde que não demorem.

Os heróis podem encerrar o ritual de várias maneiras. No entanto, as duas opções mais fáceis (matar Dast ou Marit, o que causaria uma falha automática no Teste de Poderes) não são ações que os heróis provavelmente escolherão.

A melhor maneira de os heróis encerrarem o ritual é realizar com sucesso pelo menos três dos seis feitos listados abaixo. Observe que não importa quais ações os heróis escolham, os cultistas tentarão ao máximo continuar a cerimônia de qualquer maneira.



ATO TRÊS: O MAL GERA O MAL

Prevenir a Morte de Dast: Assim que o ritual começar, Vocar está pronto para matar Dast. Para salvar a vida de Dast, os heróis devem impedir que Vocar o atinja na primeira rodada. Se eles impedirem esse primeiro ataque, Vocar (ou outro cultista se ele for morto) tentará novamente a cada rodada, a menos que ele seja de alguma forma impedido.

Matar Vocar: Matar Vocar também atrasa o ritual. Outro cultista já dar um passo à frente para tomar seu lugar, começando o ritual de onde Vocar parou.

As estatísticas de Vocar aparecem na capa interna.

Destruir a Faca: Se os heróis destruírem a faca que Vocar preparou para o ritual, outra deve ser substituída, enfraquecendo ainda mais a magia do ritual. Infelizmente, destruir a faca também causa uma pequena explosão mágica, que inflige 1d6 pontos de dano a todos no raio de um metro e meio.

Obliterar os Símbolos: Se os heróis de alguma forma manchar, destruir ou apagar os símbolos no altar de Dast, eles enfraquecem ainda mais o ritual. Esses símbolos não precisam ser repintados pelos cultistas, mas a cerimônia deve continuar sem eles.

Esses símbolos têm um efeito hipnotizante sobre aqueles que não são adoradores da Vecna. Qualquer herói que se aproxime dos símbolos e olhe diretamente para eles deve fazer um teste de resistência bem-sucedido vs. magia ou ficará desorientado por 1D4 rodadas.

Apagar as Velas: Trinta velas pretas alinham os corredores na área onde o ritual está sendo realizado. Apagar essas velas também enfraquece a cerimônia. O ritual pode continuar sem elas, mas o corredor será mergulhado na escuridão. Além disso, qualquer um que apague uma vela sofre uma *maldição* (o reverso da magia *bênção*).

Depor o Rei: Esta última opção é a mais difícil, mas permite muita interpretação e criatividade. Para isso, os heróis precisam convencer Dast a renunciar ao trono ou a admitir que não é mais rei. Qualquer processo que cure sua insanidade funciona, mas um truque bem elaborado também pode ajudar.

Falha

Se os heróis não conseguirem parar a cerimônia, os cultistas completarão o Ritual de Lorn Malison. Se isso acontecer, os heróis têm apenas uma rodada para impedir Vocar (ou seu substituto) de pronunciar a última das Três Palavras. Se ele falar, a essência de Vecna enche Marit e depois a consome.

A palavra que ele pronuncia é estranha em seus ouvidos. Não é uma palavra maligna, mas sim de poder, energia pura de alguma forma vocalizada. Uma vez que

a palavra foi dita, o corpo de Marit se ergue no ar, e todo o seu corpo começa a inchar. Uma luz escura flui de seus olhos, nariz, boca aberta e até mesmo de seus ouvidos. Finalmente, essa escuridão a consome totalmente e, em seguida, toda a sala.

Quando vocês conseguem novamente enxergar, em pé no lugar dela está um homem humano nu. Sua forma é alta e magra. Seus piores medos são confirmados quando vocês percebem que uma das órbitas dos olhos dele é oca e vazia, e um dos braços dele termina em um toco irregular. Vecna renasceu.

Sucesso

Tão logo os heróis encerrem a cerimônia com sucesso, várias coisas acontecem: as velas explodem em chamas e se fundem em bolhas sem forma; a tinta vermelha no trono de Dast se dissipa, deixando apenas um resíduo oleoso; a faca para de brilhar e racha, quebrando em dois pedaços; e as cordas ao redor de Dast se soltam e caem.

No entanto, a aventura não acabou. Quaisquer cultistas restantes tentarão matar os heróis e Marit, agora que a Terceira Palavra não pode ser pronunciada. Marit ainda está em trabalho de parto, então os heróis agora terão que protegê-la dos adoradores de Vecna.

Virianis lutará por algumas rodadas, mas ele teme que os Adagas (talvez até acompanhados por Kas) cheguem em breve ao local. Embora essa tentativa de libertar Vecna tenha falhado, Virianis quer manter seu anonimato dentro de Tovag e continuar seu trabalho. Assim, ele foge logo após os heróis frustrarem a cerimônia.

Embora seu trabalho de parto agora seja normal, o bebê nasce muito rapidamente. Se nenhum dos heróis souber como fazer o parto, então o zelador dirige todo o processo. Quando o bebê nascer, leia ou parafraseie o seguinte texto:

O zelador grita com entusiasmo: "Você conseguiu. É um menino! Um lindo garotinho!"

A exausta Marit olha com expectativa, embora ainda assustada, para ver seu filho recém-nascido. O zelador segura a criança que se contorce, que não emite som algum. E embora você não tenha certeza absoluta, acha que vê a sombra de um sorriso cintilar em seus lábios.

O bebê é absolutamente normal, mas os heróis não sabem disso. Isso deve deixar os heróis se perguntando se eles foram ou não realmente bem-sucedidos.

ATO TRÊS: O MAL GERA O MAL

*Assim como cem tolos não fazem um homem sábio,
uma decisão heróica provavelmente não virá de cem covardes.*

—Adolph Hitler
Mein Kampf

CENA DEZ: DESENLAÇE



Embora existam muitas variáveis na conclusão desta aventura, ela pode acabar em uma das duas maneiras: ou Vecna renasce ou não.

Vecna Renascido

Felizmente para os personagens jogadores, eles estão abaixo do interesse de Vecna. Toda a sua atenção está focada em vingança, e ele imediatamente desaparece com um aceno de mão para encontrar e destruir Kas, o Mão Sangrenta.

Felizmente, não é isso que acontece. Se for, sua campanha pode ser alterada significativamente. Kas não pode enfrentar o poder de seu antigo mestre e será provavelmente morto (a menos que consiga fugir com sucesso). Tovag é devastado. Vecna então volta sua atenção para o resto do Semiplano do Pavor. Você deve decidir se os domínios de Ravenloft agora estão sob o cerco do temível feiticeiro ou se Vecna sai do cenário e vai para algum outro mundo ou plano.

Vecna Impedido

Com Vocar derrotado, os seguidores de Vecna em Tovag sofreram um golpe terrível. No entanto, como os heróis bem sabem, o Lorde Mutilado ainda tem agentes e seguidores em Tor Gorak. Nunca antes na história de Ravenloft um semideus real foi detido. Vecna sempre continuará sendo uma ameaça para todo o Semiplano (e além) simplesmente porque, com sua mera existência, ele quebra todas as regras.

Vecna viu seus planos falharem. Ele sabe que meros mortais frustraram seu plano e destruíram seus seguidores. Cavitiu estremece com sua indignação. Embora ele certamente não desista de seus sonhos de destruir seu ex-tenente, Vecna sabe que outro plano deve ser forjado. Devido à natureza da magia envolvida, pronunciar as Três Palavras não pode ser tentado novamente. *Os caminhos da Serpente não devem ser questionados.*

Mesmo que nenhum de seus servos tenha sobrevivido para se reportar a ele, a magia do Deus Acorrentado permitem que ele descubra tudo o que aconteceu e de quem é a culpa. Com um inimigo tão poderoso, os heróis seriam sábios em deixar o aglomerado dos Cumes Ardentes se quiserem evitar sua ira considerável.

No entanto, ainda há muito a ser feito em Tovag e Cavitiu, e os verdadeiros heróis podem realmente se esquivar de tal responsabilidade? Em todo o Semiplano do Pavor, nenhum lugar é tão obviamente mau e hostil quanto Cavitiu, e Tovag é um reino de erros a serem corrigidos.

Tovag

A Maldição do Vigário eventualmente segue seu curso. Tais tragédias estão além do escopo dos heróis. As pessoas da terra de Tovag se acostumaram com a morte e a perda e, assim, se recuperam mais rapidamente do que se poderia esperar.

Outros erros, como o mal dos Adagas e até mesmo seu senhor Kas, não são como uma doença. Eles podem ser combatidos por bravura e poder. O ódio de Kas por seu antigo mestre fica ainda maior com a praga e as tentativas de rituais - dos quais ele certamente tomará conhecimento. Os heróis, no entanto, não devem esperar gratidão deste lorde delirante. Mesmo que ele fosse capaz de tal sentimento, sua mente está muito focada na derrota de seu inimigo eterno. Ele não pode se dar ao luxo de reconhecer seus esforços. Kas apenas aumenta a busca por sua espada e faz o que pode para aumentar as fileiras reduzidas de seu exército. Os heróis devem se sentir afortunados por não apodrecerem nas masmorras de Kas ou sofrerem as ternas misericórdias dos Adagas. Não se pode esperar mais boa sorte no domínio sitiado de Tovag.

Futuras Aventuras: Tovag precisa de homens e mulheres que se insurjam contra a tirania de déspotas como Kas e suas duras tropas de terror. Embora ela entenda se eles querem sair, Larossa pergunta aos heróis se eles ficarão e lutarão contra os Adagas e, eventualmente, até mesmo contra o próprio Kas. Há aqueles em Tovag, ela diz a eles, que têm a disposição de lutar contra a injustiça do governante maligno e seus asseclas, mas eles não têm liderança e inspiração.

Se desejar, aproveite esta oportunidade para criar uma série de aventuras em sequência nas quais os heróis

ATO TRÊS: O MAL GERA O MAL



ajudam o povo de Tovag a lutar contra seu senhor e os Adagas. Esta luta pela liberdade da opressão seria um grande empreendimento e exigiria meses de batalha, planejamento astuto, bem como bravura e poder por parte dos heróis. Claro, se a rebelião for bem-sucedida, Vecna naturalmente tentará tirar proveito da situação...

Se os heróis não se sentirem dispostos a participar de uma rebelião (ou se você não quiser que sua campanha vá nessa direção), o perigo de Vocar (ou seu sucessor) ainda se aproxima em Tor Gorak. O sacerdote maligno e seu bando de cultistas se escondem em algum lugar, planejando atos terríveis. Sinta-se à vontade para inventar um enredo de Vocar que não apenas colocará mais uma vez o povo de Tovag em perigo, mas o colocará de volta nas boas graças de seu senhor. Por exemplo, Vocar pode tentar minar as forças armadas de Tovag matando ou capturando os oficiais de alto escalão ou envenenando o suprimento de alimentos. O sacerdote maligno pode até tentar assassinar o próprio Kas.

Cavitius

Aqueles heróis que se sentem verdadeiramente ambiciosos podem até enfrentar o mal monumental de Cavitius, a população de mortos-vivos e seu mestre extraordinariamente poderoso. Os heróis podem nunca atingir um nível de poder no qual eles podem desafiar um semideus como

Vecna. (Suas estatísticas podem ser encontradas no livro *Domínios do Pavor*, mas ele é tão poderoso que elas não foram incluídas aqui. Um confronto direto com uma divindade não é recomendado para ninguém além dos níveis mais altos de campanha.) No entanto, eles ainda podem se opor aos seus asseclas e esquemas.

Futuras Aventuras: Os heróis que desejam retornar a Cavitius têm inúmeras aventuras pela frente, enfrentando a magia antiga e o mal eterno. Usar esse mal contra si mesmo pode ser a ruína de Cavitius, no entanto. Colocar os lordes mortos-vivos como Haroln e Qoolarn uns contra os outros enfraquece a força daquele reino morto-vivo. Além disso, uma terra de segredos e magia arcana pode até conter um segredo que pode ser sua própria ruína. Se você preferir, encontrar um segredo mágico localizado em um cofre antigo ou escondido na Sala Sombria pode ser um passo importante na conclusão de outra aventura, talvez envolvendo outros domínios de Ravenloft.

No final, como em Tovag, unir a força dos vivos em Cavitius pode um dia permitir que eles joguem as correntes de seu mestre maligno de lado. No entanto, hoje, os heróis podem se contentar com sua vitória atual, pois são ações como essa que mantêm o mal à distância.

NAREK (A COISA NO POÇO)

CLIMA /TERRENO:	A Biblioteca de Kas (Tovag)
FREQÜÊNCIA:	Única
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PERÍODO DE ATIV.:	Qualquer
DIETA:	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Alta (14)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neuto e Mal
QTDE/ENCONTRO:	1
CAT. DE ARMADURA:	6
MOVIMENTO:	6
DADOS DE VIDA:	14 (94 pv)
TACO:	7
Nº DE ATAQUES:	2d6
DANO/ATAQUE:	1d6 cada
ATAQUE ESPECIAL:	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	imune a fogo e algumas magias
PROTEÇÃO À MAGIA:	nenhuma
TAMANHO:	G (7,5, de diâmetro)
MORAL:	Elite(13)
VALOR EM XP:	9.000



Ai, pobre Narek! Um dos muitos filhos bastardos de Kas, o Destruidor, ele agora reside para sempre em uma prisão forjada de traição e ciúme. Kas, o Sanguinário, Kas, o Perverso, Kas, o Senhor da Guerra, gerou um filho e o chamou de Narek. Narek tinha grandes talentos para as artes mágicas. Até o mestre de Kas ficou impressionado com o jovem. Narek era jovem demais para ter aprendido a nunca ofuscar Kas aos olhos de seu mestre. Kas aprisionou o jovem em uma tumba, prendendo-o lá por toda a eternidade com seus livros mágicos.

Narek, com habilidade insuficiente e um pouco de confiança demais, tentou uma magia que estava além de sua capacidade. Suas energias o transformaram em uma monstruosidade indescritível. Agora Narek não é nada mais do que a Coisa no Poço. Sem nome, sem alma, sem amor, o filho de Kas não busca nada além da dor e do sofrimento dos outros.

Combate: A Coisa no Poço é uma massa viscosa horrível com centenas de tentáculos. Ele ataca com 2d6 desses tentáculos a cada rodada, que agarram e avançam para toda e qualquer vítima. A Coisa pode atacar até quatro alvos diferentes em uma rodada, e os tentáculos podem se esticar para atacar alvos a até doze metros de distância.

Se um inimigo for atingido com quatro ou mais tentáculos na mesma rodada, os apêndices da coisa agarram e prendem a vítima, que agora está imobilizada. Personagens assim agarrados sofrem 2d6 pv de dano de constrição. A Coisa atrai vítimas agarradas para perto dela a uma taxa de três metros por rodada. No entanto, não come sua presa (uma vez que nem sequer tem boca), mas apenas continua

a espremer a vítima atraída em sua massa até que esteja morta. Inimigos mortos são jogados de lado ao acaso. Para se libertar, os tentáculos que prendem a vítima devem ser cortados (cada um pode sofrer 4 pv de dano) ou a vítima deve fazer um teste de Força bem-sucedido para cada apêndice de constrição.

Devido ao lodo que cobre a Coisa, ela não pode queimar e, portanto, é imune ao fogo. Nenhuma magia de *enfeitiçar* ou magia de natureza controladora ou de alteração de forma (como magias *metamorfosear*) pode afetá-lo.

Habitat/Sociedade: A Coisa no Poço habita sozinha em sua prisão. Se libertada, a criatura começaria um reinado silencioso de terror e loucura enquanto se escondia em lugares escuros grandes o suficiente para acomodá-la (becos escuros, poços largos, porões e assim por diante), atacando qualquer um que ousar se aproximar.

Ecologia: Se um sábio instruído nos caminhos da biologia monstruosa tiver a chance de examinar a Coisa, é provável que ele sugira que ela possui muitas características semelhantes ao monstro conhecido como o Estrangulador. Talvez isso tenha algo a ver com a magia que Narek tentou e falhou há muito tempo.

A Coisa não precisa de alimento, sustentada apenas por seu próprio ódio e desgosto. Ele ataca os outros por crueldade e raiva, não por fome ou necessidade.

E assim aconteceu naqueles dias que
Aquele Nomeado apenas em Sussurros olhou
para seu domínio torturado e viu que havia muito de errado.
Ai daqueles naquele reino e naqueles dias, pois as cidades foram devastadas
e a própria terra se rebelou contra o homem, tudo a mando do Rei
Moribundo. A terra escura e proibida prosperou um pouco, como a
atenção do Sussurrado nas guerras intermináveis que ele travou, e seu
tenente também suplicou a outras terras com suas considerações cruéis.
Agora que o olhar do sinistro lorde se voltou para Cavitius, o lugar
repugnante ficou ainda mais terrível. Enquanto o louco e indescritível
Ras continuava a esmagar os inimigos de seu terrível mestre, o Rei
Moribundo olhou para sua própria terra natal e viu que existiam
assuntos que exigiam suas atenções amaldiçoadas. Um erro nos olhos
do mestre das trevas era que o Livro da Escuridão Invertida havia
escapado de suas garras malignas.

A magia grande e vil localizou o tomo funesto dos Irmãos Antigos e
o trouxe de volta para as garras esqueléticas do Mestre do Crono da
Aranha. Restaurando-o ao seu devido lugar com seus outros tesouros
sombrios, ele colocou o livro naquele lugar triste que alguns chamam
de Sala Sombria, onde poucos podem ir e menos ainda podem sair.
O Sussurrado detém a chave para esta câmara oculta de segredos
desamparados, assim como seus servos mais fiéis. A chave, diz-se, também
é um segredo, e a sombra do mistério sombrio que abre caminho para a
Sala Sombria está no fundo do fato de que não há como entrar. Após
a queda de Regelios e a Noite da Morte Sourada.

Marit, hf, nível 0: CA 10; MV 12; pv 3; TAC0 20; #AT 1 (faca); Dano 1d3; Tam M (1,60 m de altura); ML instável (5); Tend LB.

F 8, D 8, C 9, I 12, S 11, Ca 14.

Aparência: Marit é uma jovem atraente com cabelos loiros curtos e olhos castanhos. Suas roupas esfarrapadas e aparência suja escondem um pouco sua beleza, no entanto. Atualmente, ela está grávida de pouco mais de quatro meses (que é o tempo de gestação para os tovgianos).

Personalidade: Marit é normalmente uma pessoa gentil, embora um pouco nervosa. No entanto, a recente morte de seu marido, juntamente com as drogas que seu tio tem escondido em sua comida, causou um colapso mental. Ela parece ter bloqueado todas as lembranças das tragédias que sofreu recentemente e vagueia em um estado atordoado.

Virianis, hm, 0 nível: CA 10; MV 12; pv 4; TAC0 20; #AT 1 (adaga); Dano 1d4; Tam M (1,80 m de altura); ML estável (12); AL NB.

F 9, D 8, C 10, I 12, S 11, Ca 13.

Aparência: A idade extrema de Virianis (quarenta e três anos) aparece em sua forma enrugada e magra. Por outro lado, seus olhos azuis de aço dão a impressão de grande força.

Personalidade: Virianis é rico. Embora ninguém saiba ao certo como ele obteve sua riqueza, a maioria das pessoas não a questiona, pois os usos que ele encontrou para seu ouro sempre foram muito caridosos. Ele, como Larossa e algumas outras almas gentis em Tovag, é um farol brilhante de bondade em um reino escuro e sombrio.

Equipamento Especial: faixa de fala mental (funciona como um *elmo de compreensão de idiomas*).

Vocar o Obediente, hm, M4/C16: CA 2 (*braçadeiras* CA 2); MV 12; pv 64; TAC0 10 (7 com *adaga* +3); # Ataques 1; Dano 1d4+3 (*adaga* +3); AE magias, comandar mortos-vivos; DE 82% de chance de se esconder nas sombras; Tam M (1,70 m de altura); ML fanático (18); Tend CM; XP 9.000.

F 13, D 12, C 16, I 17, S 18, Ca 9.

Aparência: Vocar é um velho com uma longa barba cinza pendurada em sua cabeça careca. Ele usa vestes cinza e marrom simples, exceto durante os rituais, quando usa o tradicional vermelho e preto.

Personalidade: Vocar é dedicado a Vecna e irá utilizar de qualquer fim para cumprir as ordens de seu mestre.

Itens Mágicos: *braçadeiras* CA 2, *adaga*+3.

Magias Divinas (9/9/8/7/4/3/1): 1° - *benção, causar medo, comando* (x2), *detectar magia, maldição, proteção ao bem, santuário* (x2); 2° - *ajuda, cativar, esquentar metal, imobilizar pessoa* (x2), *lâmina flamejante, martelo espiritual, produzir chama, silêncio* 4,5 m; 3° - *animar os mortos* (x2), *dissipar magia, falar com os mortos, fundir em pedra, localizar objeto, oração, proteção ao fogo*; 4° - *adivinhação, detectar mentira, idiomas, manto do medo, movimentação livre, proteção ao bem* 3 m, *proteção contra relâmpagos*; 5° - *andar no ar, coluna de chamas, muralha de fogo, pedra em lama*; 6° - *animar objeto, conto das rochas, sementes de fogo*; 7° - *destruição rastejante*

Magias Arcanas (3/2): 1° - *leque cromático, mãos flamejantes, mensagem*; 2° - *força, invisibilidade*.

Zarenival (Diabrete, Quasit): CA 2; MV 15, Vn 18 (A); DV 3; pv 20; TAC0 17; # Ataques 3; Dano 1d2/1d2/1d4 (*garra/garra/mordida*); AE venenoso, magias, medo (1/dia, raio de 9m); DE magia e imunidades a armas, regenerar (1 pv/rodada); PM 25%; Tam D(60 cm de altura); ML médio (10); Int médio (10); AL CM; XP 2.000

Notas: As vítimas atingidas pelas garras de Zarenival devem fazer um teste de resistência vs. veneno ou perder 1 ponto de Destreza por 2d6 rodadas. Os efeitos de vários ferimentos são cumulativos.

Ele pode conjurar *invisibilidade, detectar o bem, detectar magia* e *metamorfosear-se* (em um lobo ou morcego) à vontade. Zarenival pode ser atingido apenas por ferro, frio ou armas mágicas. Ele também é imune ao frio, fogo e relâmpagos, e faz teste de resistência como um monstro de 7 DV.



Vecna Renascido

Por Monte Cook

*Das profundezas da antiguidade, ele surge...
Preso em uma zombaria de seu antigo reino, ele pondera...
Com ódio e despeito contra aquele que o traiu, ele trama...*

*Os outros Lordes de Ravenloft podem possuir um poder horrível...
mas Vecna é um deus.*

*Preso pelas Brumas de Ravenloft, o lorde Lich Vecna planeja sua
fuga e se vingar de Kas, o Destruidor, seu ex-tenente traidor.*

*Vecna Renascido leva bravos heróis para o domínio sombrio e opri-
mido de Tor Gorak, onde Kas leva seus súditos à submissão para
servir em sua guerra sem fim contra Vecna e Cavitus, um reino nas
garras de magia ancestral e morte-viva maléfica. Os heróis devem
lutar para parar rituais arcanos, cultistas insanos e abominações
monstruosas de conceder a Vecna, o Deus Acorrentado, o poder
de realizar seus sonhos sombrios. Vecna Renascido apresenta uma
história aterrorizante de traição, loucura e magia que pode destruir o
próprio Semiplano do Pavor.*

EUA, CANADÁ,
ÁSIA, PACÍFICO E AMÉRICA LATINA
Wizards of The Coast
Caixa Postal 707
Renton, WA 98057-0707
+1-206-524-0933



SEDE EUROPEIA
Wizards of The Coast, Bélgica
P.B. 34
2300 Turnhout
Bélgica
+32-14-44-30-44

Visite nosso site em www.tsr.com

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, RAVENLOFT e TSR
logo são marcas registradas de propriedade da TSR, Inc.
©1998 TSR, Inc. Todos os direitos reservados. Fabricado nos E.U.A.
TSR, Inc. é uma subsidiária da Wizards of the Coast, Inc.