

Um Material Suplementar para o *Impérios Perdidos de Faerûn*
por ROBERT WIESE



SEGREDO DE IMASKAR

Lost Empires of Faerûn [*Impérios Perdidos de Faerûn*] detalha o passado antigo do Cenário de Campanha dos REINOS ESQUECIDOS – sua magia, sua grandeza, bem como suas falhas. O livro também oferece dicas inestimáveis para tornar o passado do mundo de campanha relevante para os eventos atuais.

Segredos de Imaskar é uma aventura curta de D&D para quatro personagens jogadores (PJs) de 6º nível. Esta aventura curta utiliza talentos, magias, monstros e elementos históricos da antiga Imaskar. A ação toma lugar no extremo oriente de Mulhorand, nas margens do Deserto Raurin. Em outros mundos de campanha, esta aventura pode ser colocada em qualquer local onde as ruínas de um império antigo possam ser encontradas. Como sempre, sintase livre para adaptar o material apresentado aqui como você achar melhor, para fazer com que ele se adeque a sua campanha.

PREPARAÇÃO

Você (o Mestre) necessitará dos livros básicos de D&D – o *Livro do Jogador*, o *Livro do Mestre* e o *Livro dos Monstros* – bem como o *Cenário de Campanha dos REINOS ESQUECIDOS* e o *Lost Empires*

of Faerûn [*Impérios Perdidos de Faerûn*] – para jogar esta aventura. As informações apresentadas aqui utilizam as regras do D&D 3.5.

Para começar, imprima a aventura, incluindo o mapa (veja na página 10). Leia todo o cenário da aventura pelo menos uma vez para se familiarizar com a situação, com as ameaças e com os PdMs principais (principalmente suas motivações). O texto que aparece nas caixas sombreadas é informação para o jogador, que você pode ler ou parafrasear para os mesmos no momento adequado. As estatísticas de monstros e PdMs são dadas a cada encontro, tanto na forma abreviada ou como referência para as páginas apropriadas do *Livro dos Monstros* ou do *Lost Empires of Faerûn* [*Impérios Perdidos de Faerûn*].

Algum material utilizado nesta aventura provem do *Livro Completo do Guerreiro* e do *Magia de Faerûn*. Se você não possui estes livros, substitua tal elemento por algum similar de algum livro que você tenha.

HISTÓRICO DA AVENTURA

Ruínas mulhorandi e imaskari preenchem a paisagem interna e ao redor da área conhecida como o Deserto Raurin, que foi uma vez o local do poderoso Império Imaskar. Uma de tais ruínas

CRÉDITOS ADICIONAIS

Design: Robert Wiese
Baseado nos Materiais de: Richard Baker, Ed Bonny, Travis Stout
Edição: Penny Williams
Cartografia: Dennis Kauth e Rob Lazzaretti
Seleção de Tipos: Nancy Walker
Produção Web: Julia Martin
Desenvolvimento Web: Mark A. Jindra
Design Gráfico: Robert Campell, Cynthia Fliege, Dee Barnett

Créditos da Edição Nacional

Tradução: Airton Alves Medina
Revisão: Daniel Bartolomei Vieira
Edição: Ivan Lira
Cartografia: Ivan Lira
Design Gráfico: Ricardo Costa

Baseado nas regras oficiais de *Dungeons & Dragons* criadas por Gary Gygax e Dave Arneson e no Design de jogo do novo

Dungeons & Dragons criado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkinson.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS e FORGOTTEN REALMS são marcas registradas, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. Todos os personagens, nomes e características são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast, Inc. Este produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações, eventos ou pessoas reais é mera coincidência.

Este material é apenas um brinde concebido pelo site Os Últimos Dias de Glória, portanto não é autorizado sua comercialização ou reprodução indevida.

www.wizards.com/forgottenrealms
www.ultimosdias.tk



nas, o forte de Maskana, fica na margem sul das Planícies da Poeira Púrpura, um pouco mais perto das Montanhas Espada do Dragão do que do Cinturão do Gigante. Esta fortaleza mulhorandi foi construída um pouco antes da queda do Império Imaskar, para proteger os Mulhorandi contra incursões de seus mestres anteriores. Eventualmente o perigo de tais ataques passou, e a fortaleza caiu em desuso e então virou uma ruína. Através dos séculos, a arruinada fortaleza tem sido completamente explorada por aventureiros, sábios e saqueadores, que desvendaram qualquer segredo que possam ter encontrado. Agora o local é nada mais do que uma curiosidade para a maioria.

Porém um segredo de Maskana permanece oculto. A ruína mulhorandi foi construída em cima de uma antiga fortaleza imaskari que caiu em desuso há séculos atrás. Os antigos mulhorandi procuravam manter vestígios deste local, visto que ele continha um número de permanentes espaços extradi-mensionais que os mulhorandi tinham a esperança de utilizar algum dia. Porém, no caos da revolta, a velha ruína foi esquecida.

A ruína está decorada com pictógrafos mulhorandi em um modo quase agressivo, como se as pessoas que o fizeram procurassem não deixar nenhuma sala sob a influência imaskari. Um desses desenhos, porém, contém uma coisa estranha que não tinha sido descoberta até recentemente. Um explorador chamado Jarval Keth reconheceu um dos símbolos, que tinha sempre sido assumido ser mulhorandi, como o trabalho dos imaskari. Vislumbrado, ele retornou para Gheldaneth para investigar a respeito. De lá, ele fugiu confuso de Tyral, um clérigo do deus morto Bhaal, que procurava uma fonte de poder para ajudar a reviver sua divindade. Após escutar sobre a antiga imagem imaskari, Tyral capturou Jarval Keth e o torturou até ele revelar tudo que sabia. Então Tyral se dirigiu para a ruína para investigar a história do explorador.

Desconhecido para Tyral, Jarval Keth havia escapado do confinamento, e viajou em um barco navegando para o oeste, e fez seu caminho para um local onde os heróis descansam entre aventuras. Após perceber que ele tinha escapado, Sithena Tinzon, investigadora e torturadora chefe de Tyral, imediatamente saiu em perseguição com três asseclas. Através de seus poderes de persuasão, ela descobriu o barco que Keth tinha embarcado. Pela contratação de um barco mais rápido, ela alcançou o destino de Keth antes dele. Agora ela está esperando para matar Keth tão logo ele desembarque.

SINOPSE DA AVENTURA

No momento em que Jarval fizer contato com os PJs, forças leais a Tyral atacam o explorador. Se ele morrer no encontro ou não, Keth fornece uma pista sobre seu achado. Se os PJs desejarem investigar, são obrigados a viajar para leste, até Mulhorand, e investigar o estranho pictógrafo que Keth descreveu. Em Maskana, eles encontram a porta secreta para a antiga ruína imaskari, combatem muitas criaturas antigas, e

confrontam Tyral no momento que ele desenterra um antigo artefato imaskari que estava escondido por séculos.

GANCHOS PARA AVENTURA

Como Mestre, você sabe qual a melhor forma de envolver seus PJs em uma aventura. Ainda que esta chegue até os PJs pelo personagem Jarval Keth, você pode usar uma das seguintes sugestões para chamar a atenção deles para dentro da ação.

- Os PJs ouviram rumores de antiga mágica imaskari enterrada sob as areias do Deserto Raurin.
- Jarval Keth é um parente distante de um dos PJs e encarrega o grupo de descobrir a verdade sobre seu achado.
- Um velho inimigo de Tyral contrata os PJs para investigar suas atividades.

COMEÇANDO A AVENTURA

Segredos de Imaskar começa como um enredo baseado em um evento e termina com a exploração de uma localidade chave. A aventura começa no lugar onde os PJs estão atualmente localizados. Os eventos ocorrem mais facilmente se eles estiverem próximos do Mar das Estrelas Cadentes, mas você pode fazer as adaptações necessárias para qualquer local de Faerûn.

A. MORTE EM UMA TERRA DISTANTE (NE 7)

Sithena Tinzon encontra Jarval Keth tão logo ele encontra os PJs. O ideal é que este encontro aconteça durante a noite, nas docas ou em uma viela.

A noite está escura e a face de Selûne esta oculta atrás das nuvens, lançando as ruas estreitas do distrito do porto em uma sombra profunda. Subitamente, um homem perambula através da noite. Ele está andando a certa distância quando quatro figuras humanoides se movimentam em sua direção de maneira ameaçadora. O homem começa a correr, e o terror em seu semblante se torna mais claro à medida que ele vai chegando mais perto. “O forte púrpura no leste esconde segredos de glórias do passado de Imaskar atrás da crescente e a raposa”, ele arfa ao se aproximar. “Não permita que eles obtenham sucesso...”. Antes de o homem conseguir pronunciar uma outra palavra, seus agressores estão em cima dele.

Os vilões atacam tão logo Keth pronuncie a palavra “sucesso”.

Criaturas: Sithena Tinzon e seus três asseclas são todos humanos mulhorandi (mulan), assim como Jarval Keth.

Sithena é arrogante e cruel. Ela começou sua vida nas ruas e não procura retornar para lá. Em sua juventude, ela abraçou a adoração de Bhaal para assegurar que pudesse tratar os outros com a mesma crueldade que ela própria tinha sido tratada. Ela deseja seriamente não falhar com Tyral – não por-

que tenha medo dele, mas porque procura ganho de poder, e ele é seu meio para essa meta.

Por causa da tortura que sofreu nas mãos de Sithena, Jarval Keth está mentalmente desconcertado e inábil a se comunicar coerentemente. Ele sai das tangentes facilmente, esquece pontos importantes, e fala em frases vagas. Somente uma magia *cura completa* pode restaurar sua sanidade nesta situação.

✦ **Jarval Keth:** Humano (mulan) Especialista 4; ND 3; humanóide Médio; DV 4d6-4 (13 PV); Inic. +1; Desl.: 9 m (6 casas); CA 11 (toque 11, surpresa 10); BBA +3; Agr +3; Atq. ou Atq. Total corpo a corpo: ataque desarmado +3 (dano:1d3); Tend LB; TR Fort +2, Ref +2, Von +6; For 10, Des 12, Con 8, Int 16, Sab 14, Car 13.

Perícias e Talentos: Conhecimento (arcano) +10, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +10, Conhecimento (geografia) +10, Conhecimento (história) +10, Conhecimento (local - Mulhorand) +10, Conhecimento (religião) +10, Decifrar Escrita +10, Obter Informação +4, Procurar +12, Sobrevivência +9; Grande Fortitude, Investigador, Rastrear.

Equipamento: Nada de valor.

✦ **Sithena Tinzon:** Humana (mulan) Ladina 2/Clériga 4 de Bhaal; ND 6; humanóide Médio; DV 2d6 mais 4d8 (25 PV); Inic. +6; Desl.: 6 m (4 casas); CA 20 (toque 11, surpresa 19); BBA +4; Agr +5; Atq. ou Atq. Total corpo a corpo: maça pesada obra-prima +6 (dano:1d8+1) ou a distância: besta leve +6 (dano:1d8/19-20); AE ataque furtivo +1d6, fascinar mortos-vivos 6x/dia, (+3, 2d6+7, 4º); QE encontrar armadilhas; Tend LM; TR Fort +5, Ref +7, Von +7; For 12, Des 14, Con 10, Int 12, Sab 15, Car 16.

Perícias de Talentos: Acrobacia +2*, Blefar +10, Conhecimento (local - Mulhorand) +6, Conhecimento (religião) +5, Cura +6, Diplomacia +16, Equilíbrio -1, Intimidar +14, Observar +7, Procurar +6, Saltar -14, Sentir Motivação +7, Usar Cordas +7, Usar Instrumento Mágico +8; Foco em Magia (adivinhação), Iniciativa Aprimorada, Persuasivo, Servo do Caído**.

* Não pode fazer acrobacia com sua armadura.

**Talentos novos do *Lost Empires of Faerûn* [Impérios Perdidos de Faerûn].

Ataque Furtivo (Ext): Sithena causa 1d6 pontos de dano extra em qualquer ataque que tenha obtido sucesso contra alvos surpresos ou flanqueados, ou contra um alvo que tenha sido negado o bônus de Destreza por qualquer razão. Este dano também se aplica a ataques a distância contra alvos até 9 m de distância. Criaturas com camuflagem, criaturas sem anatomia discernível e criaturas imunes a dano extra vindo de ataques críticos são todas imunes a ataques furtivos. Sithena pode escolher causar dano de contusão com seu ataque furtivo, mas somente quando estiver usando uma arma designada para esse propósito, tal com um porrete (bastão).

Encontrar Armadilhas (Ext): Sithena pode encontrar, desarmar ou sobrepujar armadilhas com uma CD de 20 ou

maior. Ela pode usar a perícia Procurar para encontrar, e a perícia Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas (CD 25 + o nível da magia usada para criá-la). Se o resultado de Operar Mecanismo exceder a CD da armadilha por 10 ou mais, ela descobre como sobrepujar a armadilha sem engatilhá-la ou desarmá-la.

Magias de Clériga Preparadas (NC 4º): 0 – curar ferimentos mínimos (2), detectar magia, luz, resistência; 1º – comando (CD 13), curar ferimentos leves, desespero (CD 13), cura da fê (Magias de Faerûn), infligir ferimentos leves^D (CD 13); 2º – curar ferimentos moderados, drenar força vital^D (CD 14), explosão sônica (CD 14), zona da verdade (CD 14).

^DMagia de Domínio. Divindade: Bhaal. Domínios: Morte (toque da morte 1x/dia, dano 4d6), Destruição (destruir 1x/dia, +4 no ataque, dano extra +4).

Equipamento: armadura de batalha +1, maça pesada obra-prima, besta leve com 20 virotes, manto de resistência +1, varinha de curar ferimentos leves, varinha de raio de ressurreição (Magias de Faerûn), símbolo sagrado de prata de Bhaal, robes religiosos, 104 PO.

✦ **Capangas (3):** Humanos ou humanas (mulan) Combatente 2; ND 1; humanóide Médio; DV 2d8+4 (13 PV); Inic. +1; Desl.: 6 m (4 casas); CA 17 (toque 11, surpresa 16); BBA +2; Agr +4; Atq. ou Atq. Total corpo a corpo: falcione obra-prima +5 (dano:2d4+3/18-20) ou a distância: besta leve +3 (dano:1d8/19-20); Tend NM; TR Fort +5, Ref +3, Von +1; For 15, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Cavalgar +6, Escalar +2, Intimidar +2, Natação -3, Saltar -10; Esquiva, Reflexos Rápidos.

Equipamento: peitoral de aço +1, escudo leve obra-prima, falcione obra-prima, besta leve com 10 virotes, roupas de viagem, 2 poções de curar ferimentos leves.

Táticas: Sithena Tinzon e seus capangas alcançam os PJs logo depois de Keth revelar sua mensagem distorcida, e eles o atacam imediatamente. Eles não possuem razões para atacar os PJs a menos que eles tentem intervir. Sithena utiliza *drenar força vital* em Keth tão logo que ele caia inconsciente.

Continuidade: Se Keth morrer, Tinzon tenta cortar sua cabeça com a intenção de trazê-la de volta para Mulhorand. Se os PJs conseguirem matar os agressores, eles podem facilmente discernir que todos os quatro são mulhorandi através da busca em seus bens pessoais. Se Keth sobreviver a este encontro e se sua sanidade for restaurada, ele pode revelar a informação que sabe (veja Histórico da Aventura), e ele pede aos PJs para acompanhá-lo até as ruínas e ajudá-lo a explorar seu novo achado.

Problemas: Se os PJs não estiverem interessado em ir até Mulhorand para investigar esta pista, Tyral logo descobre o que aconteceu a Sithena. Ele decide fazer um exemplo daqueles que mataram sua tenente de confiança, e sendo assim, ele envia mais e mais agressores para matar os PJs. Se você escolher este método, talvez você tenha que alterar o final da aven-

tura um pouco, de modo a fornecer a Tyral uma posição fortificada e alguns asseclas nas ruínas de Maskana.

B. ENCONTRANDO O CAMINHO

A viagem dos PJs até Mulhorand procede sem incidente desde que Sithena Tinzon esteja morta. Se ela escapou, ela os ataca novamente – no caminho ou após sua chegada, como você preferir.

Jarval Keth não conta ao PJs onde começar sua busca; ele descreve somente sua meta final. Já que a região central de Mulhorand é esparsamente povoada com famílias rurais, a melhor chance dos personagens de descobrir qualquer informação útil em sua ausência está em uma das cidades costeiras. A maioria das prováveis escolhas é Skuld e Gheldaneth, mas os PJs podem também procurar visitar Neldorid.

Em qualquer destas cidades os PJs podem descobrir sobre a história geral da região (como descrito no *Lost Empires of Faerûn* [Impérios Perdidos de Faerûn]) e as localizações de ruínas conhecidas. Entretanto, devido à abundância de relatos existentes em ambos os tópicos, encontrar as localizações de seis conhecidos fortes arruinados na região das Planícies da Poeira Púrpura (e de no mínimo quinze outros locais de ruínas suspeitas) é uma tarefa fácil (Obter Informação CD 10). A aquisição de qualquer informação requer uma considerável escavação. Qualquer um dos PJs perguntando sobre tal assunto os leva até a Grande Universidade em Gheldaneth (veja encontro C).

C. A GRANDE UNIVERSIDADE EM GHELDANETH

A melhor fonte de informação sobre Maskana é Gheldaneth, onde Jarval Keth executou sua pesquisa antes de ser seqüestrado. Gheldaneth é o local da Grande Universidade, que abriga detalhados relatos históricos e outros materiais relacionados à antiga Mulhorand. Era aqui que Jarval Keth executava sua tão perseguida pesquisa após encontrar a imagem imaskari.

Se os PJs conseguirem falar com alguém na universidade sobre Keth (Diplomacia CD 20, pois eles não são membros) descobrem que ele estava interessado em imagens imaskari específicas e estava se aprofundando em velhos relatos sobre elas antes de desaparecer. Se os PJs requisitarem os materiais que Keth estava estudando e fizerem uma leitura cuidadosa (Procurar CD 15), podem encontrar as antigas representações imaskari de luas crescentes e raposas, e ainda compará-las com as imagens mulhorandi dos mesmos assuntos. As representações imaskari e mulhorandi são muito semelhantes, porém pequenas diferenças as tornam distintas uma da outra. Uma cuidadosa leitura destes relatos combinados com o conhecimento da área (Obter Informação ou Conhecimento [local – Mulhorand] CD 18) também revela que ruína Keth visitou mais recentemente.

D. O BÊBADO INCONVENIENTE (NE 5)

Mulhorand é uma sociedade baseada nas classes, e tensões irrompem prontamente entre pessoas de diferentes níveis sociais. A classe dos aventureiros está próxima da base da pirâmide da sociedade mulhorandi, aproximadamente no mesmo nível dos ladrões de túmulos, e os burocratas tendem a tratá-los de acordo. Enquanto os PJs estiverem em uma taverna a noite, são interpelados por um burocrata bêbado que procura descarregar alguma frustração que obteve através de problemas familiares.

Se entrarem em um estabelecimento, os PJs vêem um grupo de burocratas bebendo liberalmente, como se estivessem em alguma comemoração. Eles não querem companhia – especialmente aquela de aventureiros e estranhos – então rudemente recusam qualquer tentativa de um dos PJs de se juntar a eles. Enquanto a noite avança, os burocratas ficam mais e mais bêbados, e seus humores lentamente mudam de felizes para furiosos. Leia ou parafraseie o texto seguinte em voz alta quando o confronto ocorrer, adaptando o texto conforme a necessidade se os PJs realmente saudarem Mulhorand.

“Estrangeiros ladrões de túmulos, isto é o que vocês são!”. Diz um dos homens bêbados em voz alta. “Vocês me ouviram! Meu escravo é melhor do que vocês, seus forasteiros imundos!”. Outros três homens se reúnem atrás do locutor, mas se eles pretendem apoiá-lo ou contê-lo não está claro.

O locutor, Anheris, está furioso e frustrado com a vida. Por causa de seu temperamento sério, ele está determinado a provocar uma briga, mesmo que saiba que provavelmente irá passar a noite na prisão por conta disso. Uma vez que o combate inicie, três companheiros de Anheris juntam-se a seu lado.

Criaturas: Anheris e seus amigos são humanos mulan normais. Anheris é um burocrata no templo de Anhur, e os problemas familiares que está tendo neste momento o deixaram de mau humor. Ele não odeia os PJs especificamente; eles são apenas alvos apropriados para sua fúria.

✦ **Anheris:** humano (mulan) Especialista 3; ND 2; humanóide Médio; DV 3d6+3 (13 PV); Inic. +2; Desl.: 9 m (6 casas); CA 12 (toque 12, surpresa 10); BBA +2; Agr +2; Atq. ou Atq. Total corpo a corpo: ataque desarmado +2 (dano:1d3); Tend LB; TR Fort +2, Ref +3, Von +4; For 10, Des 14, Con 12, Int 15, Sab 13, Car 8.

Perícias e Talentos: Avaliação +2 (+4 quando avaliando trabalhos de carpintaria), Bfear +5, Conhecimento (história) +8, Conhecimento (local – Mulhorand) +8, Conhecimento (religião) +8, Diplomacia +9, Intimidar +1, Observar +7, Ofícios (carpintaria) +11, Ouvir +7, Sentir Motivação +7; Ataque Desarmado Aprimorado, Esquiva, Foco em Perícia (Ofícios [carpintaria]).

Equipamento: Nada de importância.

✦ **Amigos de Anheris (3):** Humanos e humanas (mulan) Especialista 2; ND 1; humanoíde Médio; DV 2d6+2 (9 PV); Inic. +0; Desl.: 9 m (6 casas); CA 10 (toque 10, surpresa 10); BBA +1; Agr +1; Atq. ou Atq. Total corpo a corpo: ataque desarmado +1 (dano:1d3); Tend LB; TR Fort +1, Ref +0, Von +4; For 10, Des 11, Con 12, Int 12, Sab 12, Car 11.

Perícias e Talentos: Avaliação +6 (+8 quando avaliando trabalhos de carpintaria), Blefar +5, Conhecimento (local – Mulhorand) +6, Diplomacia +2, Intimidar +2, Observar +8, Ofícios (carpintaria) +9, Ouvir +8, Procurar +6, Saltar +5; Foco em Perícia (Ofícios [carpintaria]), Prontidão.

Equipamento: Nada de importância.

Continuidade: Se este encontro acontecer em Gheldaneth, Anheris possui informação de valor para os PJs. Se eles vencerem a batalha sem matar os carpinteiros, eles podem interrogá-los. Uma boa série de questões associadas com um teste de Intimidar CD 20 ou um teste de Diplomacia CD 15 revela que Anheris viu Jarval Keth andando ao redor dos templos tentando falar com os clérigos. Ele não sabe o assunto destas discussões, mas ele está certo que o homem não estava bem. Além disso, no dia em que Keth desapareceu, Anheris o viu na companhia de um homem que tinha um rosto muito pálido, quase semelhante a um esqueleto. Jarval aparentava não estar confortável na companhia do homem, mas ele não chamava por qualquer ajuda.

Perguntar sobre Keth nos templos que ele visitou não fornece novas informações. Os clérigos sabem somente que Keth estava interessado em imagens religiosas imaskari, e eles não possuíam qualquer amostra disponível. Todos eles recomendaram que ele tentasse a Grande Universidade.

E. GUIA ATRAVÉS DO DESERTO

Quando os PJs estiverem preparados para viajar para dentro do deserto em busca da ruína que Keth visitou, eles podem procurar contratar um guia para levá-los. Eles realmente não necessitam de um, mas se nunca viajaram nesta região antes, podem procurar tomar a precaução de contratar um, já que ficarem perdidos nesta região é completamente perigoso. A maioria dos guias não procura se aventurar para dentro das Planícies da Poeira Púrpura de maneira nenhuma, mas um teste de Diplomacia ou Obter Informação CD 15 fornece o nome de um homem que está disposto a levá-los até lá.

Criaturas: Museris, um guia que regularmente enfrenta as Planícies da Poeira Púrpura, é um humano normal (mulan). Ainda que seja filho de um soldado, ele escolheu não entrar no exército, visto que discordava com os planos de expansão do faraó. Ao invés disso, ele viajou para o norte até Aglarond, onde aprendeu sobre as florestas. Após retornar para Mulhorand, passou anos aprendendo a como sobreviver nos desertos de poeira de sua terra natal, e agora ganha a vida explorando ruínas e lugares antigos onde outros temem pisar, e guia clientes através de locais perigosos. Ele cobra 100 PO

por semana, mais despesas.

Museris é prático e competente, mas sempre acredita estar certo e tende a menosprezar a opinião dos outros – até que estes provem estar certos. Ele não tem medo de viajar para dentro do deserto, mas já explorou a ruína que os PJs estão interessados em ir e está certo que nada de interessante permanece lá.

Se os PJs forem atacados enquanto na companhia de seu guia, Museris luta ao lado deles até que sua vida seja realmente ameaçada. Neste ponto, ele se retira, mas não deixa os PJs para morrer.

✦ **Museris:** Humano (mulan) ranger 4; ND 4; humanoíde Médio; DV 4d8+8 (30 PV); Inic. +2; Desl.: 9 m (6 casas); CA 17 (toque 12, surpresa 15); BBA +4; Agr +5; Atq. ou Atq. Total corpo a corpo: falcione obra-prima +3 (dano:1d8+1/18-20) e espada curta obra-prima +4 (dano:1d6/19-20) ou à distância: arco longo composto [bônus de For +1] +6 (dano:1d8+1/x3); QE companheiro animal (cavalo leve), empatia selvagem +3, inimigo predileto: humanos +2; Tend CB; TR Fort +6, Ref +6, Von +1; For 13, Des 14, Con 15, Int 11, Sab 11, Car 8.

Perícias e Talentos: Conhecimento (geografia) +7, Conhecimento (natureza) +9, Esconder-se +8, Furtividade +8, Observar +7, Ouvir +7, Sobrevivência +10; Combater com Duas Armas (Bônus), Empunhadura Primata*, Foco em Arma (cimitarra), Foco em Perícia (Sobrevivência), Rastrear (Bônus), Tolerância (Bônus).

*Talentos do Livro Completo do Guerreiro.

Companheiro Animal (Ext): Museris possui um cavalo leve como um companheiro animal. As habilidades e características do companheiro são resumidas na página 273 do Livro dos Monstros.

Benefícios do Companheiro Animal (Ext): Museris e seu cavalo aproveitam o vínculo e compartilham magias e habilidades especiais.

Compartilhar Magias (Ext): Museris pode fazer qualquer magia que conjure em si próprio também afetar seu companheiro animal se este estiver a 1,5 m de distância no instante da conjuração. Ele também pode conjurar uma magia com um alvo “Você” em seu companheiro animal.

Vínculo (Ext): Museris pode manobrar seu cavalo como uma ação livre. Ele também ganha um bônus circunstancial de +4 em todos os testes de Empatia Selvagem e testes de Adestrar Animais feitos com respeito a seu cavalo.

Inimigo Predileto (Ex): Museris ganha um bônus de +2 em seus testes de Blefar, Observar, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência quando utilizar estas perícias contra humanos. Ele ganha o mesmo bônus no dano da arma.

Equipamento: camisa de cota de malha +1, falcione obra-prima, espada curta obra-prima, arco longo composto (bônus de For +1) com 20 flechas, varinha de curar ferimentos leves (31 cargas), varinha de resistência a elementos (24 cargas), duas semanas de rações para si próprio e para o cavalo, barraca, utensílios para cozinhar, mapas de Mulhorand.

F. AS RUÍNAS, NÍVEL SUPERIOR

A viagem para as ruínas pode se dar sem incidentes, ou você pode oferecer aos PJs encontros aleatórios no deserto e planícies ao longo do caminho.

A ruína conhecida como Maskana foi uma vez um posto avançado mulhorandi construído ao lado de uma colina com superfície plana na margem das Planícies da Poeira Púrpura. Uma fortaleza imaskari em certa época cobria todo o topo da colina, mas os mulhorandi a destruíram há tempos atrás em sua revolta, despedaçando-a pedra por pedra. Os escravos da época, então, construíram sua própria fortaleza contra o lado da colina, voltada para leste na direção da cidade-capital imaskari. As razões para sua localização eram duas: proteger contra os imaskari e bloquear o acesso ao subnível secreto da arruinada fortaleza imaskari. Uma das torres do forte se erguia acima do topo da colina, fornecendo uma boa vista da área ao redor. Com o tempo esta fortaleza caiu em desuso, e as Planícies da Poeira Púrpura desgastaram-na até a decadência.

MURALHAS

Muralhas tombadas de não mais do que 90 cm de altura marcam o local onde as muralhas externas de Maskana uma vez estiveram. As pedras púrpuras talhadas destas muralhas caíram para dentro do pátio central, onde estão agora semi enteradas na poeira. As estruturas interiores, construídas às pressas com madeira ao invés de pedra, se desintegraram completamente.

A única muralha que possui agora mais de 90 cm de altura é a de trás, que está ligada contra o lado da colina. Toda a parte interna da superfície da muralha está coberta com imagens religiosas e culturais desgastadas, bastante comuns para os mulhorandi de eras passadas. Estes símbolos são todos reconhecidos como mulhorandi hoje, mesmo que ainda muitos deles possuam diversas variantes (por exemplo, no mínimo quatro descrições de raposa, cada uma um pouco diferente das outras, decoram as muralhas, e imagina-se que todas sejam mulhorandi). Um sucesso em um teste de Procurar CD 30 (ou CD 20 para PJs que tenham passado algum tempo pesquisando os símbolos na Grande Universidade) é necessário para localizar a imagem da raposa e da crescente que Jarval Keth encontrou. Um personagem pode escolher 20 nestes testes, mas fazer isso requer uma hora de busca ao invés dos usuais 2 minutos, principalmente devido à natureza caótica das ruínas. O símbolo em questão está na muralha de trás entre os vários símbolos mulhorandi colocados aqui para proteger contra ameaças vindas das velhas ruínas imaskari dentro da colina. O símbolo imaskari representa a Guilda dos Artífices e marca a porta secreta que conduz para dentro da colina (encontro F1).

Nenhuma outra coisa de interesse permanece nas ruínas da fortaleza mulhorandi, já que ela foi explorada e saqueada há muito tempo atrás.

F1. O CAMINHO SECRETO PARA A

ANTIGA IMASKAR

A porta secreta para o subnível imaskari está marcada no mapa. A CD em Procurar para localizá-la é 30 para uma personagem que já tenha encontrado a imagem imaskari ou 40 para um que ainda não.

Um personagem que encontrar a porta secreta é obrigado a fazer um teste de Procurar CD 25 para localizar o mecanismo de abertura por causa das pedras caídas que esconde da vista o acionador de pedra. A CD é 40 para um personagem que não saiba que a porta secreta está lá. Escolher 20 neste teste também requer uma hora completa de busca.

F2. AS CRIATURAS DO DESERTO (NE 6)

Enquanto os PJs estão vasculhando as ruínas, algumas criaturas do antigo deserto entram na área em busca de comida.

Criaturas: Os quatro escorpiões açoiteadores gigantes que vieram até aqui para caçar estão cobertos com poeira púrpura, então eles aparentam ser bizarros escorpiões púrpura. Estas criaturas vivem em colônias nas Planícies da Poeira Púrpura, onde atormentam viajantes e servem como aperitivo para os dragões que residem lá.

✦ **Escorpiões Açoiteadores Gigantes (4):** 30 PV cada; veja *Lost Empires of Faerûn* [Impérios Perdidos de Faerûn], página 160. Pode ser substituído pelo Escorpião Monstruoso tamanho Grande, ver *Livro dos Monstros* página 289.

Táticas: Os escorpiões açoiteadores gigantes atacam imediatamente, pois estão famintos. Semelhante a qualquer outra criatura irracional, eles simplesmente atacam qualquer coisa que aparente ser comestível até ela estiver morta, e então a comem se nenhum outro perigo óbvio os estiver ameaçando. Eles podem tentar arrastar um PJ morto para dentro do deserto, onde podem consumir o corpo em paz, já que não possuem nenhuma razão para lutar com todos os PJs uma vez que já tenham garantido uma refeição.

G. AS RUÍNAS, NÍVEL INFERIOR

A porta secreta leva a um corredor que conduz para a escuridão. Esta seção das ruínas aparenta ser muito mais antiga do que as estruturas da superfície e tem, na realidade, aproximadamente 3.500 anos de idade. As muralhas são construídas de pedras púrpuras talhadas da mesma maneira que aquelas em outras ruínas imaskari, e elas estão em excelentes condições visto que têm sido poupadas dos rigores do clima por todos estes séculos. O corredor está escuro, e a temperatura está estabilizada em 10° C. Todas as áreas dentro deste complexo subterrâneo possuem 3 m de altura, a menos que de outra forma seja especificado na descrição de uma área em particular.

Este subnível em certo tempo esteve sob uma fortaleza imaskari acima da colina. A parte do subsolo era uma instala-

ção de pesquisas imaskari onde os artífices investigavam as habilidades de criaturas pouco comuns. Estes pesquisadores faziam uso de muitos espaços extradimensionais permanentes dentro das salas construídas normalmente. Entretanto, algumas destas salas no complexo são maiores do que aparentam e irradiam uma forte aura de transmutação.

G1. ARMAZÉM

Montadas de pé nesta câmara estão quatro conjuntos de loriga segmentada e cinco conjuntos de cota de talas que pertenciam aos defensores da fortaleza que uma vez permaneceram nas ruínas acima. As armaduras estão em boas condições e sem nenhuma partícula de ferrugem, mas não são de qualidade especial. Um historiador pode pagar o dobro do valor do *Livro do Jogador* por estas peças por causa de sua idade e origem.

G2. ALOJAMENTOS

No mapa, esta sala aparenta ter a medida de 6 m x 9 m, mas na realidade ela tem 21 m x 36 m. Leia ou parafraseie a seguinte frase quando os PJs entrarem.

Mais do que cinquenta camas, todas em perfeitas condições, preenchem a câmara, alinhadas em perfeitas fileiras. Um baú permanece no pé de cada cama.

Esta área antigamente servia como os alojamentos para os soldados da fortaleza. Todos os baús estão vazios.

G3. OS GUARDIÕES ETERNOS (NE 8)

Todas as áreas marcadas com 3 no mapa possuem a mesma descrição geral, independente de suas formas. Estas salas serviam como quartos pessoais para vários artífices Imaskari, mas seus atuais ocupantes os limpavam há muito tempo atrás. Somente as confortáveis camas permaneceram, e estas têm decaído com as eras.

Os imaskari tinham planos de retornar para a fortaleza tão logo a revolta dos escravos fosse posta abaixo, então eles colocaram alguns guardiões nestas salas para protegê-las de intrusos indesejados antes de abandonarem o local. Desafortunadamente, os ocupantes originais nunca tiveram a chance de retornar.

Criaturas: Cada uma destas salas é agora o lar de um horror de elmo.

☛ **Horrores de Elmo (3):** 94 PV cada; veja *Lost Empires of Faerûn* [Impérios Perdidos de Faerûn], página 172 ou ver no *Monstros de Faerûn* na página 55.

Táticas: Os horrores de elmo foram programados para atacar qualquer um que vejam e que não utilize o emblema dos artífices imaskari. Todos os emblemas conhecidos foram des-

truídos após a revolta, e nenhum deles foi deixado dentro destas ruínas.

G4. PISCINA DE BANHO (NE 4)

Os artífices que trabalhavam aqui e os soldados que os protegiam usavam esta sala como uma piscina de banho comunal. Leia ou parafraseie a seguinte frase quando os PJs entrarem.

Uma piscina com água ocupa o centro desta câmara. Nos cantos mais distantes está um par de esqueletos que estão sem suas mãos.

Os esqueletos são os restos mortais de escravos que se revoltaram e foram mortos. A piscina tem 90 cm de profundidade. Qualquer um que olhar através de sua água límpida observa imediatamente que ela está cheia de mãos.

Criaturas: As mãos são atualmente garras rastejantes que foram atiradas aqui quando seus mestres as arrancaram.

☛ **Enxames de Garras Rastejantes (2):** 30 PV cada, veja *Lost Empires of Faerûn* [Impérios Perdidos de Faerûn], página 163 ou ver no *Monstros de Faerûn* na página 45.

Táticas: Os enxames pulam para fora da água e atacam a todos que estejam a 90 cm da margem da piscina.

G5. SALA VAZIA

Esta sala está completamente vazia. Evidentemente, os artífices imaskari não procuravam deixar qualquer indicio em relação aos seus verdadeiros propósitos. A sala atualmente mede 12 m x 27 m, apesar das dimensões demonstradas no mapa. A porta fica no centro da muralha.

G6. ARMADILHA DE MURALHA DESLIZANTE (NE 6)

Este corredor largo foi projetado como uma armadilha para retardar invasores e mantê-los distante de alcançar o laboratório principal até que os artífices pudessem conjurar suas magias preparadas.

Armadilha: A qualquer momento que três criaturas entram no corredor, seções extras da muralha descem e fecham as duas saídas. Então as duas muralhas mais separadas (as muralhas leste e oeste) começam a deslizar rumo uma a outra a uma taxa de 1,5 m por rodada.

A armadilha pode ser ultrapassada facilmente visto que ela permite somente que uma ou duas pessoas passem no corredor ao mesmo tempo. Todas as muralhas são feitas de pedra púrpura.

☛ **Sala da Armadilha Compactada:** ND 6; mecânica, gatilho de proximidade, reativação automática; as muralhas

movem-se juntas (12d6 pontos de dano por esmagamento); alvos múltiplos (todos os alvos na sala); nunca erra; Procurar CD 20; Operar Mecanismo CD 22. *Preço de Mercado*: 23.400 PO.

❖ **Muralhas Móveis**: 1,5 m de espessura, dureza 8, 270 PV.

❖ **Muralhas de Obstrução**: 15 cm de espessura, dureza 8, 90 PV.

G7. ANTE-SALA

Esta sala foi certa vez uma ante-sala e área de estudo para os artífices, mas ela está vazia agora. A única mobília remanescente é uma poltrona mofada no centro da sala e uma estante de livros na muralha leste, que guarda somente poeira.

G8. LABORATÓRIO PRINCIPAL

Esta sala servia como o laboratório principal dos artífices. Ela aparenta medir 9 m x 12 m, mas o espaço extradimensional permanente dentro dela estende as dimensões para o norte e leste, tornando seu tamanho atual 27 m x 36 m. O padrão de pilares não se repete, e a sala não possui outras saídas a não ser aquelas demonstradas no mapa.

A parte maior da sala está cheia de mesas e assentos de laboratório, alguns equipados com prateleiras para tubos de ensaio e frascos diversos. Gavetas nos assentos ostentam ferramentas estranhas e uma vasta quantidade de pergaminhos em branco. Sinta-se livre para preencher esta parte da sala com quaisquer itens que você gostaria de introduzir em sua campanha.

Os degraus no canto da sala conduzem para baixo até a metade de um lance de escadas para a área G9. Esta área é visível através da "muralha" próxima aos degraus, que é uma porta corrediça padrão. Um humano mulan (Tyaral) traça uma imagem na muralha da área G9 (veja abaixo).

Continuidade: Tyaral pode ouvir os PJs entrando na área G8, mas ele está ocupado com suas atividades para poder tomar qualquer ação na primeira rodada. Na segunda rodada após a entrada dos PJs, ele começa a conjurar suas magias preparadas (veja as Táticas na seção da área G9).

G9. O DEVOTO (NE 9)

Esta pequena sala certa vez abrigou a biblioteca usada pelos artífices que trabalhavam no laboratório acima. Somente estantes vazias foram deixadas para trás, já que os artífices valorizavam muito os livros para deixar qualquer um quando partiram.

Desconhecido para eles, no entanto, alguns artífices seniores esconderam um importante artefato imaskari em um compartimento secreto na muralha. Desde que os artífices desta fortaleza não sabiam que o artefato estava lá, eles serviam como os guardas perfeitos para ele.

Tyaral e os dois crânios flamejantes que o acompanham já encontraram seu caminho até esta sala, tendo evitado dois dos

guardas horrores de elmo nas outras câmaras. Faz uma semana que o clérigo tem explorado o complexo, e ele finalmente encontrou o compartimento secreto que esconde o artefato.

Quando os PJs chegam pela primeira vez, ele está murmurando uma magia que vai ajudá-lo a destrancar a porta secreta. Isso acontece na rodada seguinte aos PJs chegarem, permitindo a Tyaral uma boa visão do artefato que está dentro da muralha. Nesse ponto, ele percebe os PJs e começa a se preparar para combatê-los. A única rota de fuga de Tyaral para fora do complexo é por onde ele e os PJs entraram, então ele é obrigado primeiro a passar pelos PJs para usá-la. Tyaral não possui intenções de sair sem o artefato.

Criaturas: Tyaral é um humano mulan consumido pelo desejo de trazer de volta seu deus morto, Bhaal. Ele era um clérigo de Bhaal no momento que o deus foi assassinado, e este evento conturbou sua mente. Tyaral sabe que necessita de mágica poderosa para afetar o retorno de um deus, então ele tem coletado tudo que possa encontrar.

✦ **Tyaral**: Humano (mulan) Clérigo 8 de Bhaal; ND 8; humanoíde Médio; DV 8d8+8 (44 PV); Inic. +0; Desl.: 6 m (4 casas); CA 20 (toque 11, surpresa 20); BBA +6; Agr +5; Atq. corpo a corpo: maça pesada obra-prima +6 (dano:1d8-1); Atq. Total corpo a corpo: maça pesada obra-prima +6/+1 (dano:1d8-1); AE fascinar mortos-vivos 9x/dia (+4, 2d6+10, 8°); Tend LM; TR Fort +7, Ref +4, Von +10; For 8, Des 10, Con 12, Int 15, Sab 18, Car 14.

Perícias e Talentos: Concentração +12, Conhecimento (arcano) +12, Conhecimento (os planos) +12, Conhecimento (religião) +12, Diplomacia +10, Identificar Magias +10, Salto -18; Expulsão Adicional, Foco em Magia (necromância), Reflexos Rápidos, Servo do Caído*.

*Novo talento do *Lost Empires of Faerûn* [Impérios Perdidos de Faerûn].

Magias de Clérigo Preparadas (8° NC): 0 – detectar magia (2), guia (2), ler magia (2); 1° – comando (CD 15), compreensão de linguagens, curar ferimentos leves, desespero (CD 16), infligir ferimentos leves^D (CD 16), visão da morte; 2° – curar ferimentos moderados, drenar força vital^D (CD 17), força de touro, imobilizar pessoas (CD 16), invocar criaturas II; 3° – invocar criaturas III, luz cegante, falar com mortos (CD 18), praga^D (CD 18), rogar maldição (CD 18); 4° – adivinhação, curar ferimentos críticos, poder divino, proteção contra a morte^D (CD 19).

^DMagia de domínio. Divindade: Bhaal. Domínios: Morte (toque da morte 1x/dia, 8d6 dedano), Destruição (destruir 1x/dia, +4 no ataque, +8 de dano extra).

Equipamento: armadura de batalha +1, anel de proteção +1, maça pesada obra-prima, pergaminho divino de invocar criaturas III, pérola do poder (magia de 2° nível), roupa de viagem, símbolo sagrado de prata de Bhaal, mochila, saco de dormir, equipamento de aventureiro, 12 PP.

✦ **Crânios Flamejantes** (2): 28 PV cada; veja *Lost Empires of Faerûn* [Impérios Perdidos de Faerûn], página 171. Pode ser substituído por gárgulas, ver *Livro dos Monstros* página 131.

FUTURAS AVENTURAS

Táticas: Se Tyaral de algum modo perceber a presença dos PJs antes deles alcançarem a área G8, ele conjura *visão da morte* para informá-lo de sua aproximação antes de retornar para seus assuntos. Se Tyaral os perceber na área G8, ele conjura *poder divino* e então *força de touro* para dar a si mesmo um bônus de +7 em suas jogadas de ataque e dano. Ele utiliza magias quando engajado em combate corpo a corpo quando elas aparentarem ser apropriadas, e ele sabe quais tipos de personagens são mais propícios a serem mais vulneráveis do que outros para certas magias (isto é, ele sabe que classes combatentes são mais aptas a falhar em testes de resistência de Vontade e que conjuradores são mais aptos a falhar em testes de resistência de Fortitude). Ele conjura espontaneamente magias de *infligir ferimentos* em combate a qualquer momento que sentir que suas outras magias podem não ser úteis, além de usar *drenar força vital* nos PJs caídos para ganhar pontos de vida extra. Os dois crânios flamejantes atacam até serem destruídos, preferivelmente à distância.

Continuidade: Uma vez que Tyaral esteja morto, vá para **Concluindo a Aventura**.

Tesouro: Além de seu próprio equipamento, Tyaral possui o artefato do compartimento secreto. Sua natureza é deixada para você, mas o *Sétimo Imaskarcana* – um famoso artefato da antiga Imaskar que se assemelha a uma grande chave de ouro – é uma escolha apropriada para este caso. O *Sétimo Imaskarcana* possui todo o conjunto de conhecimento imaskari sobre a criação de espaços extradimensionais permanentes, e também possui poderes adicionais que são deixados aos seus cuidados. Veja a página 159 do *Lost Empires of Faerûn [Impérios Perdidos de Faerûn]* para obter ajuda no planejamento deste artefato. Se você preferir um item menos poderoso, simplesmente selecione um item apropriado na lista de itens mágicos antigos no Capítulo 10 do *Lost Empires of Faerûn [Impérios Perdidos de Faerûn]*.

G10. DEGRAUS DESCENDENTES

Estes degraus levam para baixo até uma área que uma vez foi um nível inferior do complexo. Entretanto, já que há muitos séculos que este local tem estado vazio, a escada desmoronou e nenhum caminho evidente para além deste nível existe atualmente.

CONCLUINDO A AVENTURA

Uma vez que Tyaral esteja morto, a aventura acaba. A igreja de Bhaal perdeu um grande poder, e o retorno do deus morto foi imensuravelmente atrasado. Se Jarval Keth ainda estiver vivo, ele se responsabiliza por estudar a sério o complexo subterrâneo imaskari, talvez contratando os PJs como guardas enquanto fizer isso.

O artefato que Tyaral descobriu neste complexo tem sido provavelmente procurado por magos e clérigos poderosos através dos séculos. Se o artefato cair nas mãos dos PJs, eles imediatamente se tornam alvos para aqueles que desejam recuperá-lo. Eles podem, então, decifrar seus poderes e tentar fazer uso deles para si próprios, ou vendê-lo para qualquer um que não queira fazer mau uso do mesmo.

Tyaral pode se tornar um vilão recorrente se conseguir escapar com vida. Ou não. Já que ele serve a Bhaal, o deus morto do assassinato, ele pode muito bem retornar como um espírito morto-vivo vingativo mesmo se os PJs conseguirem matá-lo.

Os PJs podem também desejar voltar ao complexo quando tiverem obtido mais poder e tentar desenterrar a escada que leva para baixo (área 10). Esta área é deixada para você desenvolver como desejar, usando o material de Imaskar do *Lost Empires of Faerûn [Impérios Perdidos de Faerûn]*.

SOBRE O AUTOR

Robert Wiese é um veterano dos gabinetes da RPGA, onde trabalhou por sete anos. Ele escreveu mais do que sessenta aventuras para a associação, um par de artigos para a *Polyhedron*, e o *Guia de Campanha de LIVING FORCE* (junto com Morrie Mullins). Ele também induziu as campanhas LIVING GREYHAWK e LIVING FORCE a não ficar somente no projeto e ir para as mãos de maravilhosos membros para desenvolvê-las. Agora ele trabalha na Universidade de Nevada, em Reno, no Departamento de Bioquímica, provando que você nunca pode dizer onde vai terminar.

