

Um Material Suplementar para *O Retorno à Montanha Subterrânea*  
por MATTHEW SERNETT



# ⊕ LEGADO ⊕ DO ⊕ DRAGÃO ⊕

## INTRODUÇÃO

A Fúria dos Dragões compele a ocorrer muitos eventos estranhos ao longo de Toril, e ela não poupa nem Águas Profundas. Ainda que a maioria assuma que a ameaça para esta jóia da Costa da Espada virá dos céus, o mau, ao invés disso, está em ação abaixo do solo. O Culto do Dragão percorre os corredores escuros da Montanha Subterrânea e incita um legado do dragão para seus próprios planos malignos.

O *Legado do Dragão* é uma aventura curta para quatro personagens jogadores de 13º nível e pode ser adaptada para os níveis de 11 a 15. A aventura se desenrola na Montanha Subterrânea, a grande masmorra abaixo de Águas Profundas. Esta aventura assume que os PJs entraram a partir do primeiro encontro no lado oeste da enorme caverna no 1º nível da Montanha Subterrânea. Se eles não o fizeram, modifique os encontros para se encaixarem às suas necessidades. A *Caverna do Nível 1: Parte 1* e a *Caverna do Nível 1: Parte 2* descrevem o restante desta caverna. Conferir tais artigos e a *Sala 21: Dia de Mudança* antes de mestrar esta aventura é aconselhável.

Em alguns aspectos, esta aventura é ao contrário. Ao invés de enfrentar os guardiões do dragão para, então, lutar contra o dragão em seu covil no final da aventura, os PJs enfrentam os dragões primeiro e durante toda a aventura. A aventura apresenta um dragão lich, e este encontro também é no começo da aventura, mas outro encontro com um dragão lich pode acontecer no meio da mesma, e outro ainda pode ocorrer até o final. A aventura deriva da natureza dos dragões lich e da relação do Culto do Dragão com estas criaturas. Já que um dragão lich pode surgir a partir do corpo de outro dragão, o Culto do Dragão escolheu separar o dragão lich e sua filactéria, para dessa forma evitar que ambos fossem destruídos no mesmo ataque. Aos PJs cabe a escolha de batalhar vários encontros de uma vez, fazendo de cada encontro um desafio mais mortal a medida que seus recursos diminuem, ou usar as táticas de bater-e-recuar, com o risco de enfrentar mais dragões lich e mais resistência organizada.

## PREPARAÇÃO

Assim como nas áreas anteriores, as áreas detalhadas aqui necessitam do uso do *Livro do Jogador*, do *Livro do Mestre* e do

## CRÉDITOS ADICIONAIS

**Desenvolvimento:** Matthew Sernett  
**Edição:** Miranda Horner  
**Arquitetura:** Nancy Walker  
**Cartografia:** Jen Page  
**Produção Web:** Bart Carroll  
**Desenvolvimento Web:** Mark A. Jindra  
**Design Gráfico:** Robert Campell, Cynthia Fliege, Dee Barnett & Jen Page

### Créditos da Edição Nacional

**Traduzido por:** Daniel Bartolomei Vieira  
**Revisado por:** Ivan Lira  
**Editado por:** 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](http://www.wizards.com/forgottenrealms)  
[www.ultimosdias.tk](http://www.ultimosdias.tk)



*Livro dos Monstros.* Além disso, você deveria se familiarizar com a introdução da série de artigos intitulada *Retorno à Montanha Subterrânea*. Ter acesso ao livro *Draconomicon* também seria útil na ocasião da utilização do dragão lich.

Para começar, imprima a aventura, incluindo os mapas. Leia toda o material pelo menos uma vez para se familiarizar com a situação, as ameaças e com os principais personagens do Mestre (principalmente a respeito das motivações deles). Alguns dos textos são designados para informação dos jogadores, então você pode lê-los ou parafraseá-los na ocasião adequada.

## TRAMA DA AVENTURA

No ano de 1373 CV, a Fúria dos Dragões mais uma vez deixou sua marca sobre Faerûn, e enquanto os habitantes de Águas Profundas olhavam para os céus, aterrorizados, eles cegavam-se para uma ameaça crescente sob os seus próprios pés. Durante séculos Halaster utilizou *portais* e outras magias para capturar criaturas e aprisioná-las na Montanha Subterrânea, e há muito tempo atrás, ele aprisionou Aragauthos, uma velha dragoa azul, em uma caverna no terceiro nível da Montanha Subterrânea. Aragauthos viveu na masmorra durante décadas, presa dentro de uma caverna no terceiro nível e sobrevivendo das “amostras de comida ambulante” trazidas até sua caverna pelos “desvios” dos *anéis de teletransporte* de Halaster. Durante o Festival da Colheita há quatro anos atrás, os cidadãos de Águas Profundas assistiram em pânico enquanto Aragauthos surgia das cavernas oceânicas e precipitava-se para o sul da Costa da Espada, o controle de Halaster sobre a Montanha Subterrânea quebrou-se enquanto ele era mantido cativo em outro lugar, e a dragoa azul finalmente escapou (para mais detalhes, faça o download da aventura *Dungeon Crawl: Undermountain – Stardock* na seção de downloads das edições antigas no site da Wizards of the Coast).

A despeito das incontáveis ameaças e pensamentos de vingança da dragoa contra o Mago Louco, Aragauthos nunca retornou. Ainda assim a velha dragoa azul deixou para trás um legado que continua a afetar a Montanha Subterrânea. Quando Halaster a capturou, ela estava prestes a poer uma ninhada. Suas crianças, que totalizaram impressionantes seis dragõezinhos saudáveis, saíram dos ovos para uma vida de aprisionamento. Sabendo que não poderia alimentar tantas crias, mas não desejando machucar nenhuma delas, ela privou-se de comer, matando apenas para alimentar seus filhos e comendo

## MAS É 1374!

Os eventos ocorridos nesta aventura assumem que o ano seja 1373 CV e que a Fúria dos Dragões ainda está em atividade em Toril. Se você já avançou a sua campanha além deste ano, você ainda pode usar esta aventura. O Culto do Dragão ainda usa a Fúria como uma intimidação tática contra os dragões, já que eles não têm como saber se ela já terminou. PJs que de alguma forma descubram que este foi o método que o Culto usou, está será a forma como eles podem convencer os dragões a voltarem-se contra os seus “benfeitores”. É claro, o inimigo do inimigo dos PJs não é necessariamente amigo deles...

pedras e terra para saciar sua fome. Quando finalmente ela não podia mais se privar de comer, ela forçou seus filhos a saírem da Montanha Subterrânea e os alertou para manterem-se unidos para sua própria segurança e para aumentar suas chances de caça.

Os seis irmãos fizeram como sua mãe ordenou. Enquanto envelheciam e cresciam, eles periodicamente retornavam até a caverna de sua mãe, trazendo com eles presentes em forma de comida. Infelizmente, a ganância superou o medo de sua mãe, e o pensamento dos dragões azuis voltaram-se para matar Aragauthos e tomarem para si o seu tesouro. Aragauthos facilmente evitou tal tentativa, acabando por matar um de seus filhos antes de forçá-los a recuar. Enquanto enfurecia-se com a natureza traiçoeira de seus filhos, ela avisou-os para nunca retornarem para que ela não os matasse, e assim, seus filhos nunca retornaram.

Por aproximadamente uma centena de anos, os cinco filhos restantes de Aragauthos vagaram juntos pela Montanha Subterrânea. Embora muitas vezes tentados a separarem-se, a segurança devido ao número e um juramento de união manteve os irmãos como um grupo. Mudando de covis regularmente e movendo-se de nível em nível, os dragões viveram sempre viajando, raramente permitindo-se aos prazeres de construir um tesouro ou desfrutando longos períodos de sono.

Muitas vezes eles tentaram fugir da Montanha Subterrânea, mas a magia de Halaster os prendia como se fossem correntes no pescoço dos dragões. Quando o incidente Halaster durante o Festival de Colheita aconteceu quatro anos atrás, eles tiveram a oportunidade de fugir, mas nesta época já tinham aceitado que fugir era impossível.

Thavok Drusuvios, Portador do Púrpura para a célula do Culto do Dragão na cidade de Águas Profundas, tinha vindo até a cidade na esperança de transformar Aragauthos em um dragão lich, mas sua fuga da cidade o deixou sem planos. Assim que o ano de 1373 começou, Thavok descobriu o diário de uma aventureira há muito morta, numa loja de livros. O diário descrevia um encontro com cinco dragões azuis jovens nas profundezas da Montanha Subterrânea. A aventureira e seus aliados já haviam sido molestados por um bando de trolls quando os dragões apareceram e atacaram. A aventureira foi a única a sobreviver, mas não mais do que um dia ou mais, já que o seu diário foi encontrado e retirado da Montanha

## O MAPA

O mapa para estas áreas está disponível em dois tamanhos diferentes. Um serve como referência para o Mestre e o outro é um mapa quadriculado que funciona muito bem se você possuir miniaturas.

**Localização da Sala no Mapa Pôster:** Esta sala encontra-se nas partes 7 e 8 do mapa pôster.



Subterrânea por outros aventureiros tempos depois. A descrição no diário sobre o trabalho em equipe dos dragões intrigou Thavok enormemente, e encontrar este diário no meio da Fúria dos Dragões, um diário que descrevia o que só poderiam ser os filhos de Aragauthos, pareceu a Thavok um sinal do próprio Sammaster.

Thavok Drusuvius reuniu suas forças, e, em pequenos grupos, eles entraram na Montanha Subterrânea e começaram a busca para o legado de Aragauthos. Espalhando-se do Porto dos Crânios até a entrada do Portal Bocejante, a busca foi consideravelmente breve e custou ao Culto poucas moedas e as vidas de umas duas dúzias de cultistas. Isto eliminou os fracos das fileiras da organização, e a experiência na Montanha Subterrânea fez dos membros que restaram excepcionalmente fortes, outro sinal da vantagem de sua busca. Tendo descoberto os dragões, Thavok começou cuidadosas negociações, usando notícias da lendária Fúria dos Dragões para compelir os filhos de Aragauthos a ouvir sua proposta. Thavok disse-lhes que se tornando dragões lich eles seriam libertados tanto da Montanha Subterrânea quanto da Fúria, e aproveitando da ignorância deles sobre o destino de sua mãe, ele clamou que somente esta transformação tinha libertado Aragauthos. Thavok trouxe-os de volta até a caverna de sua mãe e usou-se da ausência dela para dar suporte às suas afirmações. Satisfeitos por finalmente ter acesso ao tesouro de sua mãe e por terem a ambição humanóide por tesouros, os dragões concordaram a ouvir mais das afirmações do cultista.

Desde então, o Culto do Dragão tem trabalhado seu engodo sobre os dragões, mas foi só recentemente que eles finalmente tiveram sucesso em convencer qualquer um dos dragões a tornarem-se dragões lich. Com a Fúria dos Dragões com força total na superfície e o sentimento dos irmãos caindo sobre suas almas, o Culto do Dragão usou o perigo oferecido pela Fúria para colocar dúvida e medo na mente dos dragões. Serem dominados pela Fúria na superfície seria perigoso demais, mas vagar sozinho pela Montanha Subterrânea era um

pensamento que nenhum deles poderia carregar. Então, os dragões aquiesceram ao Culto.

O Culto e estes dragões agora ocupam uma pequena porção do primeiro nível da Montanha Subterrânea. Thavok moveu sua operação para o local para facilitar o contato com outros cultistas na cidade acima e para permitir que os dragões saiam pelo Portal Bocejante uma vez que tenham se tornado dragões lich. Um dos dragões já completou a transformação, e Thavok, atualmente, prepara os elementos necessários para a transformação de outro. Thavok não está certo do que exatamente ele e os dragões lich farão uma vez que tenha escapado da Montanha Subterrânea, mas ele está confiante de que esta providência irá revelar o caminho certo quando a hora exata chegar.

## GANCHOS E LIGAÇÕES PARA AVENTURAS

A aventura começa quando os PJs chegam na caverna onde ocorre o primeiro encontro. Aqui estão alguns meios de como fazê-los chegarem até lá:

- Os três artigos anteriores sobre a Montanha Subterrânea, as Salas 21 a 23, foram desenvolvidas para conduzir os jogadores a se envolverem nesta busca. Essencialmente, as atividades do Culto do Dragão e os dragões azuis fizeram com que o estrangulador fugisse da caverna maior, que por sua vez resultou na destruição do acampamento kobold. PJs que investigarem a caverna, encontrarão outro estrangulador, este morto, e algumas pistas que implicam que qualquer que seja a coisa que o matou, veio da caverna onde ocorre o primeiro encontro desta aventura.

- As ações do Culto do Dragão não passaram despercebidas. Relatos vindos de um agente de Khelben Cajado Negro no Porto dos Crânios e informações dadas por Durnan do Portal Bocejante foram coletadas e repassadas para os Lordes de Águas Profundas, que acreditam que algo importante está acontecendo na Montanha Subterrânea. A descoberta do diário da aventureira na casa de Thavok Drusuvius, há muito suspeito de manter laços com o Culto do Dragão, aumentou as suspeitas. Infelizmente, as defesas de Halaster evitaram o uso de magias para acelerar a busca pelos cultistas antes que colocassem seu plano em prática, e então, os Lordes de Águas Profundas encontraram-se forçados a contratar bandos de aventureiros de boa reputação para caçar o Culto do Dragão na Montanha Subterrânea e colocar um fim em seus planos. Os PJs poderiam ser esse grupo. De forma alternativa, eles podem encontrar tais aventureiros enquanto fazem seu próprio ataque contra a Montanha Subterrânea e ficam sabendo do local da caverna por estes aventureiros que encontram-se despreparados para a missão de lidar com cinco dragões e

### AJUSTANDO A AVENTURA

“O Legado do Dragão” foi desenvolvida para um grupo de quatro PJs de 13º nível, mas com um pouco de trabalho a aventura pode ser adaptada para o uso de PJs de 11º a 12º níveis ou 14º a 15º níveis. Primeiramente, ajuste os níveis dos PdMs para mais ou para menos, como for apropriado para o equivalente ao nível do grupo. Da mesma forma, não esqueça de modificar a quantidade de tesouro encontrado. Mudanças específicas na aventura incluem o seguinte:

**PJs de 11º a 12º níveis:** Remova Blitsenax da Área A e a coloque na Área F. Reduza os pontos de vida de Auriovos em 40 devido aos ferimentos de batalha que sofreu ao testar seu corpo de dragão lich. Remova a piro-hidra meio dragão azul da Área I.

**PJs de 14º a 15º níveis:** Coloque três yrthaks meio dragões azuis na Área F.

um incontável número de cultistas.

- Se o grupo tentar se teletransportar para a Montanha Subterrânea, a magia age de forma incorreta devido ao mythal distorcido do local. O grupo, desorientado, surge exatamente no meio do primeiro encontro desta aventura. Se eles recuarem para a caverna, leia as descrições das Salas 22 e 23 para os encontros que eventualmente possam ter.

## OS FILHOS DE ARAGAUTHOS

Aragauthos depositou seis ovos pouco tempo depois de ter chegado à Montanha Subterrânea. Poer seus ovos não é comum para um dragão e que todos eles tenham vingado não é nada menos que um milagre, mas Aragauthos agradeceu esta benção à Tiamat mas logo ficou aborrecida quando ela percebeu que seu cativeiro evitaria que fornecesse aos seus filhos um crescimento adequado.

**Athanaxus:** Facilmente reconhecida devido à falta de metade da cauda, Athanaxus foi a segunda a sair do ovo. Sempre cheia de planos e mesquinha, ela perdeu metade da cauda como punição por roubar parte do tesouro de sua irmã, Blitsenax. Desde então, Athanaxus tem mantido seus instintos de ladra sob controle, mas isso não a evitou de tentar ter o melhor tratamento por parte do Culto do Dragão.

Veja a Área K para mais informações sobre Athanaxus.

**Auriovos:** O primeiro dos irmãos a chocar, e sempre o mais forte, foi Auriovos, por direito, o primeiro a se transformar num dragão lich. Sempre o mais ameaçador dos irmãos, o entendimento de Auriovos com o Culto do Dragão levou os outros a segui-lo. Agora como uma criatura morta-viva, Auriovos é um dragão lich surpreendentemente agradável. Seu medo de morrer se transformou numa total aceitação deste estado, e isto se revela nos poderes a seu comando.

Veja a Área B para mais informações sobre Auriovos.

**Blitsenax:** “Gêmea” de Dundrendon, Blitsenax raramente deixa seu lado. Nervosa e irrequieta, Blitsenax é geralmente a primeira dos irmãos a avisar os outros de uma ameaça, embora frequentemente espere para reagir até que Dundrendon esteja preparado. Blitsenax leva consigo um grande rancor por sua irmã Athanaxus, já que teve parte do seu tesouro roubado por ela há vinte anos atrás. Embora ambas tenham perdido o tesouro há tempos, para Blitsenax o ferimento desta traição ainda não cicatrizou, já que ela achou que a punição dada a Athanaxus foi insatisfatória.

Veja a Área A para mais informações sobre Blitsenax.

**Dundrendon:** Dundrendon chocou quase no mesmo momento que sua irmã Blitsenax, e os dois dragões são quase indistinguíveis um do outro a despeito de seus sexos diferentes. Seus irmãos não têm dificuldade de distingui-los, mas os cultistas humanos frequentemente tentam observar os dois atentamente antes de chamá-los por seus nomes e, assim, evitar ofensas. Dundrendon tem se provado menos inteligente do

que Blitsenax – de fato, ele é o menos inteligente dos irmãos – e sua mente lenta resulta em reações mais lentas do que a agitada Blitsenax.

Veja a Área A para mais informações sobre Dundrendon.

**Krakestros:** Krakestros fala pouco, preferindo observar e esperar. Um caçador e espreitador por natureza, Krakestros frequentemente deixa seus irmãos para que possa vagar por conta própria em curtos períodos. Enquanto Blitsenax age como a gurdia, Krakestros frequentemente age como o bate-dor. Ainda assim, o gosto por solidão que Krakestros tem não afeta a sua lealdade para com os irmãos. De fato, ele é o mais leal e defensor do grupo, e é este conflitante senso de lealdade que sempre traz de volta suas andanças silenciosas.

Veja a Área C para mais informações sobre Krakestros.

**Thantanaton:** O último dos irmãos a chocar do ovo e o mais tolo deles, Thantanaton morreu nas mandíbulas de sua mãe quando os irmãos tentaram matar Aragauthos e roubar o seu tesouro. Seus ossos foram devorados por Aragauthos quando ela ficou um longo período sem comida.

## ÁREA A - A CAVERNA DA GUARDA (NE 13)

Quando os PJs se aproximarem desta área, leia ou parafraseie o seguinte.

O chão da caverna, adiante, mostra claros sinais de que o local é habitado por alguma criatura. O chão é marcado por marcas evidentes de garras de algum tipo de criatura capaz de arrancar e deixar marcas nas rochas.

Blitsenax e Dundrendon ficam de guarda nessa caverna contra intrusos. Não muito tempo atrás, eles expulsaram um estrangulador da caverna, e acabaram por matá-lo. Experimentar o gosto do estrangulador não foi do gosto deles, então arrancaram sua moela e cuspiram as gemas que encontraram em seu interior e dividiram entre si. Agora Dundrendon dorme sobre o tesouro dado a ele pela divisão dos tesouros de sua mãe, enquanto Blitsenax anda silenciosamente, evitando que o som de suas garras contra a pedra acorde seu irmão.

Se os PJs se engajaram recentemente em uma batalha ou provocaram outros sons altos dentro da caverna (Ouvir CD - 10, modificado pela distância), os dragões têm mais tempo para se preparar. Ambos conjuram *escudo arcano* em si mesmos e escondem-se, esperando que os PJs se aproximem.

**Magia de alarme:** Blitsenax conjura uma magia de *alarme* em parte da caverna que os PJs devem usar para se aproximar. Se qualquer PJ entrar na área, Blitsenax imediatamente recebe um alerta mental, e, então, desperta seu irmão para ajudá-la a investigar. Eles se aproximam com tanta furtividade quanto puderem. Informados de que os cultistas se ajoelharão ao vê-



los, eles atacam qualquer PJ que não apresentar este comportamento imediatamente.

**Blitsenax:** Acostumada a uma vida cheia de ação enquanto vagava pela Montanha Subterrânea, Blitsenax está ansiosa por uma briga, mas ela retarda a sua ação para depois da iniciativa de Dundrendon. Quando ela ataca, primeiramente voa sobre os PJs e então volta-se para disparar seu sopro de relâmpago contra eles. Blitsenax usa seu sopro sempre que possível e encoraja que seu vagaroso irmão faça o mesmo.

Para representar Blitsenax, você pode utilizar a miniatura Dragão Azul Grande (38/60) do conjunto de miniaturas *Deathknell*.

## TESTES DE PERÍCIA RELEVANTES PARA A ÁREA A

**Ouvir CD Variável:** Os PJs podem ouvir Blitsenax marchando se eles ainda não a tiverem alertado de sua presença (por consequência disso, ela fará silêncio). Blitsenax está tentando usar Furtividade enquanto caminha, já que Dundrendon está dormindo. Lembre-se do fator da distância entre os PJs e os dragões e aplique o modificador adequado à CD do teste.

**Sobrevivência CD 20:** Um personagem com o talento Rastrear pode fazer um teste de Sobrevivência para determinar que as marcas de garras no chão foram feitas no dia anterior, mas outras marcas foram feitas vários dias antes, ou até mesmo semanas antes. As marcas parecem indicar uma trajetória aleatória ao invés de um caminho feito intencionalmente. Elas se parecem com as marcas das garras de um dragão.

## RESUMO DA ÁREA A

**Criaturas:** (2) Veja as descrições da área e o item Outros Habitantes da Caverna.

**Armadilha:** (1) Uma magia *alarme* protege a caverna de uma aproximação.

**Terreno:** *Chão da Caverna:* Equilíbrio CD 10 para investir ou correr.

*Teto da Caverna:* Escalar CD 25 e incremento de +5 na CD se a superfície for lisa.

*Paredes da Caverna:* Pontos de vida variam baseados na espessura (dureza 8), Escalar CD 20.

**Quadrados da Floresta de Fungos (veja mapa):** Custo de 2 quadrados de deslocamento (3 m) para se movimentar neste terreno difícil.

Note que os dragões não podem escavar através da pedra na caverna e nos masmorras.

**Condições de Luminosidade:** Escuridão.

**Magia:** Abjuração fraca (a magia *alarme*) mais o tesouro.

**Tendências Detectáveis:** Mau moderado (ambos os dragões)

**Segredos:** Nenhum.

**Tesouro:** (14.500 PO) Veja texto.

## BLITSENAX

ND 11

Dragão azul adulto jovem, fêmea

LM dragão Grande (terra)

**Iniciativa** +2; **Sentidos** percepção às cegas 18 m, sentidos aguçados, visão no escuro 36 m; Observar +24, Ouvir +24

**Aura** presença aterradora (CD 21, 45 m de raio)

**Idiomas** Comum, Dracônico, Élfico

**CA** 28 (toque 11, surpresa 26)

**PV** 189 (18 DV); **RD** 5/magia

**Imunidades** eletricidade, paralisia, *sono*

**RM** 19

**Fort** +15, **Ref** +13, **Von** +15

**Deslocamento** 12 m (8 quadrados), escavar 6 m, voo 45 m (pobre); Investida Aérea

**Corpo a Corpo** mordida +23 (dano:2d6+6) e

**Corpo a Corpo** 2 garras +22 (dano:1d8+3) e

**Corpo a Corpo** 2 asas +21 (dano:1d6+3) e

**Corpo a Corpo** cauda +21 (dano:1d8+9)

**Face** 3 m; **Alcance** 1,5 m (mordida 3 m)

**BBA** +18; **Agr** +28

**Opções de Ataque** Ataque Poderoso, Trespassar

**Ações Especiais** sopro

**Magias de Feiticeiro Conhecidas** (3º NC)

0 (6x/dia) – *detectar magia*, *globos de luz*, *mãos mágicas*, *resistência*, *som fantasma* (CD 12).

1º (6x/dia) – *alarme*, *disco flutuante de Tenser*, *escudo arcano*.

**Habilidades Similares a Magia** (5º NC)

3x/dia – *criar/destruir água* (CD 21).

**Habilidades** For 23, Des 14, Con 19, Int 14, Sab 19, Car 14

**Qualidades Especiais** imitar sons (CD 21)

**Talentos** Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (garra), Foco em Habilidade (sopro), Investida Aérea, Pairar, Trespassar

**Perícias** Blefar +20, Concentração +13, Conhecimento (masmorras) +11, Diplomacia +13, Esconder-se +5, Identificar Magia +22, Intimidar +14, Observar +24, Ouvir +24, Procurar +22, Sentir Motivação +24

**Sopro (Sob)** raio de 24 m, uma vez a cada 1d4 rodadas, 10d8 de dano por eletricidade, Reflexos CD 25 para metade do dano.

**Dundrendon:** Dundrendon está tirando um cochilo sobre a sua parte do tesouro que era de sua mãe, confiando em Blitsenax para alertá-lo de qualquer perigo. Em combate, o lento Dundrendon simplesmente se move na direção do opoente mais próximo e ataca. Blitsenax grita ordens para ele em Dracônico enquanto ele luta, e Dundrendon obedece alegremente, embora uma rodada depois do que Blitsenax gostaria.

Para representar Dundrendon, você pode utilizar a miniatura Dragão Azul Grande (38/60) do conjunto de miniaturas *Deathknell*.

**DUNDRENDON****ND 11**

Dragão azul adulto jovem, macho

LM dragão Grande (terra)

**Iniciativa** +0; **Sentidos** percepção às cegas 18 m, sentidos aguçados, visão no escuro 36 m; **Observar** +12, **Ouvir** +12

**Aura** presença aterradora (CD 21, 45 m de raio)

**Idiomas** Dracônico

**CA** 26 (toque 9, surpresa 26)

**PV** 189 (18 DV); **RD** 5/magia

**Imunidades** eletricidade, paralisia, sono

**RM** 19

**Fort** +15, **Ref** +11, **Von** +13

**Deslocamento** 12 m (8 quadrados), escavar 6 m, vôo 45 m (pobre)

**Corpo a Corpo** mordida +24 (dano:2d6+6) e

**Corpo a Corpo** 2 garras +22 (dano:1d8+3) e

**Corpo a Corpo** 2 asas +21 (dano:1d6+3) e

**Corpo a Corpo** cauda +22 (dano:1d8+9)

**Face** 3 m; **Alcance** 1,5 m (mordida 3 m)

**BBA** +18; **Agr** +28

**Opções de Ataque** Ataque Poderoso, Trespassar

**Ações Especiais** sopro

**Magias de Feiticeiro Conhecidas** (3º NC)

0 (6x/dia) – *detectar magia*, *globos de luz*, *mãos mágicas*, *resistência*, *som fantasma* (CD 12).

1º (6x/dia) – *alarme*, *disco flutuante de Tenser*, *escudo arcano*.

**Habilidades Similares a Magia** (5º NC)

3x/dia – *criar/destruir água* (CD 21).

**Habilidades** For 23, Des 10, Con 19, Int 8, Sab 15, Car 14

**Qualidades Especiais** imitar sons (CD 21)

**Talentos** Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (cauda), Foco em Arma (garra), Foco em Arma (mordida), Foco em Habilidade (sopro), Trespassar

**Perícias** Blefar +14, Concentração +14, Conhecimento (masmorras) +12, Diplomacia +14, Identificar Magia +12, Intimidar +19, Observar +12, Ouvir +12, Procurar +12, Sentir Motivação +14

**Sopro (Sob)** raio de 24 m, uma vez a cada 1d4 rodadas, 10d8 de dano por eletricidade, Reflexos CD 25 para metade do dano.

**Tesouro:** Dundrendon e Blitsenax, cada, possuem uma pequena pilha de tesouro para dormirem por cima, cada parte o seu correspondente da divisão do grande tesouro de Aragauthos entre os irmãos. Os tesouros, juntos, contêm 3.200 PO, 490 PP, 1.000 PC, 5 gemas cobertas de sangue coagulado valendo 50 PO cada (retiradas da moela do estrangulador), um *broche do escudo*, *pó da seca*, um *periapto da saúde*, *flautas do esgoto*, e 2 frascos de poções vazios (as poções em seu interior foram há muito tempo destruídas pelo uso de *destruir água*).

**Continuidade:** Dundrendon e Blitsenax não têm nenhuma intenção de lutar até a morte, mas eles também não desejam se render. Se ambos forem reduzidos a menos de 20 pontos de vida, os dois voam na direção da Área F, rugindo um alarme

para Auriovos enquanto avançam. Entretanto, se os PJs matarem Dundrendon ou Blitsenax, os outro irmão voa com fúria assassina, lançando-se contra os PJs, atacando primeiro o PJ que desferiu o golpe final e depois os outros. Apenas a morte do dragão ou dos PJs colocará um fim neste ataque maníaco.

A menos que o grupo faça uso da magia *silêncio* durante a batalha, é provável que tanto Auriovos, na Área B, quanto Krakestros, na Área C, ouçam a luta (Ouvir CD 30). Se for assim, Auriovos envia seus mortos-vivos para atrair os PJs até ele, na esperança de impedir que qualquer coisa ameace o acampamento do Culto, onde estão sendo feitas as preparações para a transformação de Krakestros. Krakestros, por sua vez, calmamente alerta o cultistas da Área E sobre um ataque e então prepara-se para a batalha conjurando *escudo arcano* em si mesmo e escondendo-se entre as estalagmites da caverna.

**Se o Grupo Descansar:** Se o grupo recuar para descansar, os cultistas da Área E movem-se para fazer a guarda da Área A, e Auriovos e seus mortos-vivos movem-se para a caverna para procurar pelos PJs e atacá-los.

**ÁREA B - O COVILR DE****AURIOVOS (NE 14)**

O seguinte texto assume que Auriovos ouviu a luta dos PJs contra seus irmãos e que os PJs não fugiram para descansar. Se as condições forem diferentes destas, modifique o texto para ser lido em voz alta e os detalhes do encontro para se encaixar às suas necessidades.

Quando os PJs se aproximarem desta área, leia ou parafraseie o seguinte.

A caverna divide-se em duas passagens irregulares aqui. Uma continua reta adiante e a outra vira para a esquerda. Um movimento súbito no túnel que segue adiante chama a atenção de vocês. Uma enorme forma de duas cabeças aproxima-se da caverna e outras duas vêm logo atrás. Assim que um dos ettins esqueleto ergue uma azagaia para lançar contra vocês, os outros dois atrás começam voltar para o corredor.

Faça com que os jogadores façam o teste de iniciativa. Os ettins esqueletos não possuem inteligência, a despeito de seus comportamentos orquestrados. Auriovos instruiu o primeiro ettin esqueleto a atacar quaisquer não dragões que encontrarem na caverna externa, e instruiu os outros a retornarem para ele assim que fossem vistos. Deste modo, Auriovos espera atrair os PJs para os outros cultistas e forçar um confronto em seu covil.

**Ettins Esqueletos (3):** O primeiro ettin esqueleto arremessa uma azagaia na direção dos PJs e, então, lança-se em batalha, balançando suas maçãs-estrela. Os outros dois ettins esquele-



## TESTES DE PERÍCIA RELEVANTES PARA A ÁREA B

**Conhecimento (arcano) CD 30:** Um PJ que obtiver sucesso neste teste, entende a natureza de Auriovos como dragão lich e conhece os fundamentos de como funciona suas vulnerabilidades.

## RESUMO DA ÁREA B

**Criaturas:** (4) Três ettins esqueletos e Auriovos.

**Armadilha:** Nenhuma.

**Terreno:** *Chão da Caverna:* Equilíbrio CD 10 para investir ou correr.

*Teto da Caverna:* Escalar CD 25 e incremento de +5 na CD se a superfície for lisa.

*Paredes da Caverna:* Pontos de vida variam baseados na espessura (dureza 8), Escalar CD 20.

Note que Auriovos não pode escavar através da pedra na caverna e nos masmorras.

**Condições de Luminosidade:** Escuridão.

**Magia:** Veja **Tesouro**.

**Tendências Detectáveis:** Mal forte (os ettins esqueletos e Auriovos).

**Segredos:** Nenhum.

**Tesouro:** (7.250 PO) Veja texto.

tos tentam fugir. Jogue a iniciativa para cada ettin esqueleto separadamente e controle-os separadamente na ordem de iniciativa para dar a si mesmo uma chance melhor de se deslocar dentro do túnel e atrair os PJ para as garras de Auriovos.

Utilize as estatísticas do ettin no *Livro dos Monstros* (página 120) para os ettins esqueletos. Para representar os ettins esqueletos, você pode usar a miniatura do Ettin Combatente (52/60) do conjunto de miniaturas *Deathknell*.

**Auriovos:** Auriovos espera os PJs no lado mais distante da caverna, tendo deslocado-se até lá quando ouviu os PJ lutarem contra seus irmãos.

Ele espera na entrada da caverna de seu tesouro, confiando na escuridão para escondê-lo. Com sua visão no escuro 36 m, ele pode observar silenciosamente os PJ entrarem sem medo de vê-lo até que um deles se aproxime a 18 m do dragão lich. Tão logo ele veja que todos os PJs entraram em seu covil, Auriovos salta para o ar e voa na direção da saída, esperando bloquear o recuo dos PJs, e, então, ataca. Se qualquer um dos ettins esqueletos ainda estiver vivo, ele ordena que eles também ataquem. Auriovos utiliza seu sopro, mas prefere realizar ataques totais para paralisar quantos inimigos puder.

Para representar Auriovos, você pode utilizar a miniatura Dragão Azul Grande (38/60) do conjunto de miniaturas *Deathknell*.

LM morto-vivo Grande (dragão melhorado, terra)

**Iniciativa** +0; **Sentidos** percepção às cegas 18 m, sentidos

aguçados, visão no escuro 36 m; Observar +22, Ouvir +22

**Aura** olhar paralisante (CD 21, 12 m), presença aterradora (CD 22, 45 m de raio)

**Idiomas** Comum, Dracônico, Élfico

**CA** 29 (toque 9, surpresa 29)

**PV** 117 (18 DV); **RD** 5/magia, 5/concussão

**Imunidades** eletricidade, frio, imunidades de morto-vivo (*Livro dos Monstros*, página 314), metamorfose, paralisia, sono

**RM** 21

**Fort** +11, **Ref** +11, **Von** +13

**Deslocamento** 12 m (8 quadrados), escavar 6 m, vôo 45 m (pobre); Investida Aérea

**Corpo a Corpo** mordida +25 (dano:2d6+8 mais 1d6 de frio e paralisia) e

**Corpo a Corpo** 2 garras +24 (dano:1d8+4 mais 1d6 de frio e paralisia) e

**Corpo a Corpo** 2 asas +23 (dano:1d6+4 mais 1d6 de frio e paralisia) e

**Corpo a Corpo** cauda +23 (dano:2d6+12 mais 1d6 de frio e paralisia) e

**Face** 3 m; **Alcance** 1,5 m (mordida 3 m)

**BBA** +18; **Agr** +30

**Opções de Ataque** Ataque Poderoso

**Ações Especiais** olhar paralisante (CD 21, 12 m), sopro

**Magias de Feiticeiro Conhecidas** (3º NC)

0 (6x/dia) – *detectar magia, globos de luz, mãos mágicas, resistência, som fantasma* (CD 13).

1º (6x/dia) – *alarme, escudo arcano, maldição menor* (CD 14).

**Habilidades Similares a Magia** (5º NC)

3x/dia – *criar/destruir água* (CD 21)

**Habilidades Similares a Magia** (15º NC)

3x/dia – *controlar mortos-vivos*.

**Habilidades** For 27, Des 10, Con –, Int 14, Sab 15, Car 16

**Qualidades Especiais** imitar sons (CD 21)

**Talentos** Armadura Natural Aprimorada, Ataque Natural Aprimorado (rasteira com a cauda), Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (garra), Foco em Habilidade (sopro), Investida Aérea

**Perícias** Blefar +22, Concentração +13, Conhecimento (masmorras) +11, Diplomacia +15, Esconder-se +5, Identificar Magia +22, Intimidar +16, Observar +22, Ouvir +22, Procurar +22, Sentir Motivação +22

**Sopro (Sob)** raio de 24 m, uma vez a cada 1d4 rodadas, 10d8 de dano por eletricidade, Reflexos CD 25 para metade do dano.

**Invulnerabilidade (Ext):** Se um dragão lich for morto, seu espírito imediatamente retorna para sua filacteria. Se outro cadáver de dragão ou reptiliano Médio ou maior estiver a 27 m da filacteria, o espírito infunde-se nele, levantando como um proto-dragão lich. Este proto-dragão lich possui algumas das qualidades de um dragão lich, mas ele não ganha todas as habilidades que um dragão teria enquanto não se passarem 2d4 dias. Se a filacteria for destruída enquanto o espírito estiver em

## AURIOVOS

## ND 14

Dragão lich azul adulto jovem, macho

seu interior ou o dragão lich for destruído após a filacteria, o dragão lich será destruído permanentemente.

**Olhar Paralisante (Sob):** 12 m, paralisa durante 2d6 rodadas, Fortitude CD 21 nega. Um sucesso no teste de resistência faz com que um personagem se torne imune para sempre do olhar paralisante deste dragão lich.

**Toque Paralisante (Sob):** Qualquer criatura atingida por um toque corpo a corpo ou um ataque corpo a corpo, sofre paralisia durante 2d6 rodadas, Fortitude CD 21. Um teste de resistência bem sucedido não concede nenhuma imunidade especial.

**Tesouro:** O tesouro de Auriovos contém 2.400 PO, 1.500 PP, uma *conta de energia*, um *pergaminho de pedra em carne*, um *pergaminho de abençoar água*.

**Continuidade:** Se os ettins esqueletos forem mortos e os PJs não parecerem querer entrar na caverna, Auriovos usa sua habilidade mímica para entonar um canto sinistro que ele ouviu os cultistas recitando, com a esperança de que os sons humanos atraia os PJs. Se for necessário, ele se move para atacar os PJs. Auriovos ataca sem medo e até a morte, pois ele sabe que seu espírito pode ser transferido para outro corpo.

**Se o Grupo Descansar:** Se o grupo resolver descansar, o Culto do Dragão rapidamente se organiza. Os cultistas levam o corpo de qualquer dragão morto para a filacteria de Auriovos para que ele possa possuí-lo. Eles também completam o processo de transformação de Krakestros em um dragão lich. Eles trazem a filacteria de Krakestros para junto da de Auriovos e posiciona qualquer dragão ferido com Athanaxus para protegê-los. Com dois dragões lich agindo como guardas, os cultista, então, procedem com suas tentativas de criar mais filacterias para os dragões que ainda estiverem vivos.

## ÁREA C - A CÂMARA DE TRANSFORMAÇÃO (NE 14)

O texto abaixo assume que Krakestros ouviu a luta dos PJs contra seus irmãos e que os PJs não fugiram para descansar. Se as condições forem diferentes destas, modifique o texto para ser lido em voz alta e os detalhes do encontro para se encaixar às suas necessidades.

Quando os PJs se aproximarem desta área, leia ou parafraseie o seguinte.

Esta caverna aproximadamente circular possui duas saídas além da passagem pela qual vocês entraram. Logo adiante, uma escadaria escurecida sobe para algum lugar. Uma caverna natural abre-se para oeste, e, adiante nesta passagem, vem um brilho de tochas.

Quando os PJs alcançarem a sala de transformação propriamente dita, leia ou parafraseie o seguinte.

A passagem que vocês atravessaram para chegar até aqui vira para a direita e se abre em uma câmara iluminada por tochas em seu lado esquerdo. Esta sala, com aproximadamente 15 m de diâmetro, contém uma estranha quantidade de itens. Em cima de uma rústica mesa de madeira está um baú esculpido em marfim e adornado com safiras. Próximo, uma tapeçaria, que parece ilustrar dragões e conjuradores de magia, drapeja sobre várias estalagmites. Duas traves de 1,8 m estão apoiadas contra a parede mais distante sobre pilhas de pedaços de couro que estão no chão abaixo deles.

### RESUMO DA ÁREA C

**Criaturas:** (4) Três humanos ladinos de 10º nível e Krakestros.

**Armadilha:** Nenhuma.

**Terreno:** *Chão da Caverna:* Equilíbrio CD 10 para investir ou correr.

*Teto da Caverna:* Escalar CD 25 e incremento de +5 na CD se a superfície for lisa.

*Paredes da Caverna:* Pontos de vida variam baseados na espessura (dureza 8), Escalar CD 20.

Note que Krakestros não pode escavar através da pedra na caverna e nos masmorras.

**Condições de Luminosidade:** Claridade (tochas ocultas nas paredes).

**Magia:** Veja **Tesouro**.

**Tendências Detectáveis:** Mal fraco (ladinos humanos), mal moderado (Krakestros).

**Segredos:** Nenhum.

**Tesouro:** 55.100 PO mais o equipamento carregado pelos ladinos humanos; veja **Tesouro**.

Faça testes de Observar dos PJ contra o teste resistido de Esconder-se de Krakestros e dos ladinos humanos. Se o dragão e seus aliados não forem vistos, eles atacam quando os PJs aproximarem-se o suficiente para que um deles possa investir na rodada surpresa. De outra forma, eles atacam se os PJ os notarem.

**Ladinos Humanos (3):** Estes três cultistas são da Área E. Eles bebem suas poções antes de se engajarem em combate com os PJs. Quando a luta começar, eles tentam flanquear os PJs para infligirem maior quantidade de dano. Fanáticos e loucos, eles lutam até a morte para retardar os PJs.

Para representar os ladinos humanos, você pode usar as miniaturas do Assassino de Domiel (12/60) do conjunto de miniaturas *Underdark* ou qualquer outro número de miniatura D&D que se pareça com ladinos.

## LADINOS

## ND 10

Ladino humano 10º nível

NM humanóide Médio

**Iniciativa** +9; **Sentidos** Observar +13, Ouvir +13

**Idiomas** Comum, Halfling

CA 21 (toque 14, surpresa 21); esquiva sobrenatural aprimora-



da

PV 67 (10 DV)

Resistência evasão aprimorada

Fort +6, Ref +13, Von +4

Deslocamento 9 m (6 quadrados)

Corpo a Corpo *espada curta* +1 +14/+9 (dano:1d6+2/19-20) ou

Corpo a Corpo *espada curta* +1 +12/+7 (dano:1d6+2/19-20) e

Corpo a Corpo *espada curta* +1 +12/+7 (dano:1d6+2/19-20)

Corpo a Corpo *adaga* +12 (dano:1d4+1/19-20)

BBA +7; Agr +8

Opções de Ataque ataque furtivo +5d6

Equipamento de Combate *poção de deslocamento, poção de escudo da fê* +4

Habilidades For 12, Des 20, Con 14, Int 13, Sab 10, Car 8

Qualidades Especiais encontrar armadilhas, sentir armadilhas +3

Talentos Acuidade com Arma, Foco em Arma (*espada curta*), Iniciativa Aprimorada, Lutar com Duas Armas, Vitalidade Aprimorada,

Perícias Acrobacia +20, Arte da Fuga +6, Conhecimento (masmorras) +7, Equilíbrio +20, Esconder-se +19, Furtividade +18, Observar +13, Operar Mecanismo +13, Ouvir +13, Procurar +14, Saltar +16, Sobrevivência +0 (+2 quando no subterrâneo ou seguindo rastros)

Equipamento equipamento de combate mais duas *espadas curtas* +1, *camisão de cota de malha de mithral* +2, *amuleto de armadura natural* +1, *manto da resistência* +1, *luvas da destreza* +2.

**Krakestros:** Krakestros ataca com uma fúria silenciosa, flanqueia juntamente com os ladinos quando possível. Embora seja contra atingir os ladinos com seu sopro, Krakestros o usará contra eles se uma linha vantajosa acontecer de colocá-los na mesma linha de dano, pois confia em sua habilidade de esquivar-se ao relâmpago.

Para representar Krakestros, você pode utilizar a miniatura Dtagão Azul Grande (38/60) do conjunto de miniaturas Deathknell.

## TESTES DE PERÍCIA RELEVANTES PARA A ÁREA C

**Conhecimento (arcano) CD 30:** Um PJ que obtenha sucesso neste teste, pode identificar o falso baú adornado de jóias como sendo uma filacteria.

**Conhecimento (arcano) CD 35:** Um PJ que obtenha sucesso neste teste com este valor, pode reconhecer que devido a não haver luzes brilhando no interior da filacteria, nenhum espírito de dragão está residindo dentro dela.

**Observar CD Variável:** Krakestros e os ladinos humanos estão escondidos quando os PJs entrarem. Um teste bem sucedido de Observar pode revelá-los dependendo dos resultados de seus testes de Esconder-se.

## KRAKESTROS

ND 11

Dragão azul adulto jovem, macho

LM dragão Grande (terra)

Iniciativa +0; Sentidos percepção às cegas 18 m, sentidos aguçados, visão no escuro 36 m; Observar +22, Ouvir +22

Aura presença aterradora (CD 21, 45 m de raio)

Idiomas Comum, Dracônico, Élfico

CA 26 (toque 9, surpresa 26)

PV 189 (18 DV); RD 5/magia

Imunidades eletricidade, paralisia, sono

RM 19

Fort +15, Ref +11, Von +13

Deslocamento 12 m (8 quadrados), escavar 6 m, vôo 45 m (pobre)

Corpo a Corpo mordida +23 (dano:2d6+6) e

Corpo a Corpo 2 garras +22 (dano:1d8+3) e

Corpo a Corpo 2 asas +21 (dano:1d6+3) e

Corpo a Corpo cauda +21 (dano:1d8+9)

Face 3 m; Alcance 1,5 m (mordida 3 m)

BBA +18; Agr +28

Opções de Ataque Ataque Poderoso, Trespassar

Ações Especiais sopro

Magias de Feiticeiro Conhecidas (3º NC)

0 (6x/dia) – *detectar magia, globos de luz, mãos mágicas, resistência, som fantasma* (CD 12).

1º (6x/dia) – *alarme, escudo arcano, maldição menor* (CD 13)

Habilidades Similares a Magia (5º NC)

3x/dia – *criar/destruir água* (CD 21)

Habilidades For 23, Des 10, Con 19, Int 14, Sab 15, Car 14

Qualidades Especiais imitar sons (CD 21)

Talentos Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (garra), Foco em Habilidade (sopro), Investida Aérea, Sorrateiro, Trespassar

Perícias Blefar +18, Concentração +5, Conhecimento (masmorras) +11, Diplomacia +16, Esconder-se +17, Furtividade +13, Identificar Magia +22, Intimidar +12, Observar +22, Ouvir +22, Procurar +22, Sentir Motivação +12

Sopro (Sob) raio de 24 m, uma vez a cada 1d4 rodadas, 10d8 de dano por eletricidade, Reflexos CD 25 para metade do dano.

**Tesouro:** O baú de marfim é um baú falso e não abre. Na verdade, esta é uma filacteria valendo 55.000 PO e destinado ao uso de Krakestros. Ignorando suas propriedades mágicas, O baú vale 2.000 PO, e as safiras encravadas nele valem um total de 5.000 PO. É um objeto Pequeno com dureza 7 e 250 PV. Ele pesa cerca de 90 kg. O outro único item de valor na sala é a tapeçaria, que ilustra dragões e magos em uma batalha, e vale 100 PO. As traves e tiras de couro eram usadas para transportar a filacteria, e a tapeçaria deveria ser colocada sobre Krakestros com um manto cerimonial assim que concluísse a transformação.

**Continuidade:** Krakestros está prestes a se tornar um dragão lich e não quer morrer. Se reduzido a 30 PV ou menos,

ele agarra a filacteria e voa para a Área F, esperando usar a neblina daquela câmara para esconder-se até que consiga mais ajuda para enfrentar os PJs. Enquanto Krakestros e seus aliados batalham contra os PJs, os outros cultistas da Área E dão a volta pela passagem da escadaria para arrastar o corpo dos dragões que os PJs mataram (preferivelmente Auriovos, mas também Blitsenax ou Dundrendon). Os cultistas querem levar Auriovos até sua filacteria de modo que seu espírito possa ter outro corpo para possuir. Se os PJs evitarem o encontro descrito acima ao subirem as escadas da primeira câmara, Krakestros e os ladinos irão eles até os corpos, e os PJs encontram os guerreiros e bárbaros no corredor assim que se aproximam do topo da escadaria.

O corpo de um dragão pesa aproximadamente 1.130 kg. Isso significa que um dos dragões pode arrastar um corpo com um deslocamento de 1,5 m por rodada, dois dragões podem mover um corpo com deslocamento de 9 m como se fosse uma carga pesada e dois dos bárbaros ou guerreiros do culto podem arrastar o corpo com um deslocamento de 1,5 m. ter múltiplos cultistas arrastando o corpo do dragão não aumenta o deslocamento, mas dois bárbaros ou guerreiros ajudando um único dragão podem movê-lo com um deslocamento de 6 m por rodada como uma carga pesada.

**Se o Grupo Descansar:** Se o grupo descansar após este encontro, os cultistas provavelmente irão coletar alguns corpos de dragões para a filacteria de Auriovos, e Thavok irá completar a *poção de dragão lich* necessária para transformar outro dragão vivo. Sendo assim, os PJs irão enfrentar dois dragões lich. Se os PJs estiverem de posse da filacteria de marfim quando a *poção de dragão lich* estiver finalizada, Thavok, seu aprendiz Hurov e qualquer outro cultista que ainda estiver na Área E, acompanham um dos dragões vivos, que atravessa os túneis próximo dos PJs (a uma distância de 18 m) para completar a transformação. Tal grupo, então, ataca os PJs.

## ÁREA D - O TESOURO DE KRAKESTROS (NE -)

Quando os PJs se aproximarem desta área, leia ou parafraseie o seguinte.

Esta passagem estreita termina num beco sem saída, num local onde o chão está coberto por um tesouro.

O tesouro cobrindo o chão pertencia a Krakestros. Como ele gostava de bens portáteis, o tesouro de Krakestros possui relativamente poucas moedas.

**Tesouro:** O tesouro de Krakestros contém 240 PO, um *anel de salto*, um machado de batalha adamantino, um *pergaminho de névoa fétida*, um *pergaminho de muralha de pedra*.

## RESUMO DA ÁREA D

**Criaturas:** Nenhuma.

**Armadilha:** Nenhuma.

**Terreno:** *Chão da Caverna:* Equilíbrio CD 10 para investir ou correr.

*Teto da Caverna:* Escalar CD 25 e incremento de +5 na CD se a superfície for lisa.

*Paredes da Caverna:* Pontos de vida variam baseados na espessura (dureza 8), Escalar CD 20.

**Condições de Luminosidade:** Escuridão.

**Magia:** Veja **Tesouro**.

**Tendências Detectáveis:** Nenhuma.

**Segredos:** Nenhum.

**Tesouro:** (7.250 PO) Veja texto.

## ÁREA E - ACAMPAMENTO CULTISTA (ND 14 OU -)

O texto a seguir assume que os cultistas nesta área se deslocaram para combater os PJs ou para moverem o corpo dos dragões. Se as condições forem diferentes destas, modifique os detalhes do encontro para se ajustar às suas necessidades.

Quatro portas abrem-se para estas duas câmaras unidas por um corredor. A câmara à esquerda do mapa serve como dormitórios e cozinha para os cultistas. A câmara à direita é usada para meditação e adoração. Nenhuma das duas salas possui muitas coisas de valor; os cultistas estão acostumados a andar com pouca coisa pelos corredores da Montanha Subterrânea. Sacos de dormir, mantos de oração e mobílias agrupadas pela masmorra constituem a maior parte dos objetos na sala. A única outra característica de nota são dois incensários na câmara à direita e alguns utensílios domésticos na câmara à esquerda.

Normalmente, os três ladinos da Área C ficam aqui junto com os outros quatro cultistas, que são dois bárbaros e dois guerreiros. Ainda que Krakestros ouça um dos combates nos quais os PJs se engajaram antes de encontrá-lo, os cultistas se deslocam como descrito acima. Se os bárbaros e guerreiros forem encontrados juntos (talvez enquanto eles arrastam o corpo de um dragão na direção da filacteria de Auriovos), eles fazem um encontro de NE 14. Seu objetivo primário é arrastar o corpo do dragão para a filacteria de Auriovos, mas eles sabem que não podem chegar até lá enquanto são atacados pelos PJs. Tão logo os PJs apareçam, os cultistas param de arrastar o corpo, mas eles o defendem com suas vidas.

**Guerreiros Humanos (2):** Assim como os bárbaros, estes guerreiros foram recrutados para o Culto do Dragão com promessas de grande poder quando os dragões mortos regessem o mundo, um tempo que eles esperam chegar em breve com a Fúria dos Dragões a toda força. Desde que entraram na Montanha Subterrânea, estes guerreiros e seus companheiros bárbaros sobreviveram a muitas ameaças ter-



## RESUMO DA ÁREA E

**Criaturas:** (4 ou nenhuma) Dois bárbaros meio-orcs de 10º nível e dois guerreiros humanos de 10º nível.

**Armadilha:** Nenhuma.

**Terreno:** Normal.

**Condições de Luminosidade:** Iluminado (tochas colocadas contra as paredes).

**Magia:** Veja **Tesouro**.

**Tendências Detectáveis:** Mal fraco (guerreiros e bárbaros).

**Segredos:** Nenhum.

**Tesouro:** Cerca de 10 PO; veja texto.

ríveis e agora confiam uns nos outros e acreditam completamente nesta causa. Eles lutam até a morte tanto quanto um dragão, quando Thavok ou Lucia estejam próximos, mas de outra forma, eles tentam fugir para a Área F se as coisas começarem a desandar para eles. Eles não se rendem, mas ao invés de lutarem até a morte, eles tentam se salvar na névoa da Área F.

Para representar os guerreiros humanos, você pode utilizar a miniatura do Sargento Mercenário (27/60) do conjunto de miniaturas *Underdark* ou qualquer outro número de miniaturas D&D que se pareça com um guerreiro.

## GUERREIROS

## ND 10

Guerreiro humano 10º nível

NM humanóide Médio

**Iniciativa** +1; **Sentidos** Observar +5, Ouvir +5

**Idiomas** Comum

**CA** 23 (toque 11, surpresa 22); **Esquiva**, **Mobilidade**

**PV** 109 (10 DV)

**Fort** +12, **Ref** +7, **Von** +7

**Deslocamento** 6 m (4 quadrados)

**Corpo a Corpo** *espada bastarda anti-criatura (humanos)* +1 +18/+13 (dano:1d10+8/17-20) ou

**Corpo a Corpo** *espada bastarda anti-criatura (humanos)* +1 +20/+15 (dano:1d10+8 mais 2d6/17-20; contra humanos) ou

**BBA** +10; **Agr** +15

**Opções de Ataque** Ataque Poderoso

**Equipamento de Combate** *poção de curar ferimentos moderados, poção de velocidade*

**Habilidades** For 21, Des 13, Con 18, Int 8, Sab 12, Car 8

**Talentos** Ataque Poderoso, Especialização em Arma (espada bastarda), Esquiva, Foco em Arma (espada bastarda), Foco em Arma Maior (espada bastarda), Mobilidade, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada bastarda), Usar Arma Exótica (espada bastarda), Vitalidade Aprimorada (veja o *Livro Completo do Guerreiro*), Vontade de Ferro.

**Perícias** Escalar +5, Observar +5, Ouvir +5, Saltar +3

**Equipamento** equipamento de combate mais uma *espada bastarda anti-criatura (humanos)* +1 (brilha tanto quanto uma tocha quando empunhada), *armadura de batalha* +1, *escudo pesado de*

*metal* +1, *manto da resistência* +1, *luvas do poder do ogro*

**Meio-Orcs Bárbaros (2):** Use as estatísticas para o bárbaro de 10º nível fornecido na página 113 do *Livro do Mestre*. Como alternativa, você pode simplesmente substituir os bárbaros por mais dois guerreiros humanos.

Para representar os bárbaros meio-orcs, você pode usar a miniatura do Meio-Orc Bárbaro (26/60) do conjunto de miniaturas *Archfiend*, ou qualquer outro número de miniaturas D&D que se pareça com bárbaros.

**Tesouro:** Os pequenos incensários em cima dos tripés valem 5 PO cada. Atualmente eles contêm um incenso de queima lenta que produz pouca fumaça e um pungente odor de madeira.

ÁREA F - NEBLINA DE GUERRA  
(NE VARIÁVEL)

Quando os PJs se aproximarem desta área, leia ou parafraseie o seguinte.

Uma névoa impenetrável preenche esta câmara e evita que vocês vejam mais do que alguns metros adiante. A despeito do silêncio da névoa fria, vocês tem a sensação de que esta sala é imensa.

Esta câmara, e várias outras além desta, estão preenchidas pela névoa. Estas áreas estão cobertas com magias permanentes de *proteger fortalezas* aumenradas até o 9º nível para fazê-las mais difíceis de serem dissipadas e para aumentar a CD dos efeitos ligados à presença da névoa. Estas magias foram colocadas aqui por Trobriand, o Mago de Metal, que tinha secretamente sua escola de magia nas salas ao norte (veja *City of Splendors: Waterdeep* na página 28 para mais detalhes). As magias foram pensadas meramente para desencorajar e confundir qualquer coisa que viesse do sul na direção deste complexo. Nas câmaras e passagens seguintes encontram-se magias e proteções mais formidáveis que são o trabalho de Trobriand e seus estudantes.

As magias fazem com que todas as portas dentro ou adjacentes à sua área estejam com *tranca arcana*, e a névoa reduz a

## RESUMO DA ÁREA F

**Criaturas:** Varia.

**Armadilha:** Nenhuma.

**Terreno:** Normal.

**Condições de Luminosidade:** Escuridão e névoa densa.

**Magia:** Abjuração moderada (*proteger fortalezas*), universal moderada (*permanência*).

**Tendências Detectáveis:** Varia.

**Segredos:** Nenhum.

**Tesouro:** Nenhum.

## TESTES DE PERÍCIA RELEVANTES PARA A ÁREA F

**Ouvir CD Variável:** Se qualquer dragão bater asas para dentro da névoa, um teste bem sucedido de Ouvir pode revelar sua direção dependendo do seu resultado do teste da perícia Furtividade.

visibilidade a 1,5 m. Além disso, magias de *névoa fétida* (teste de resistência de Fortitude CD 25) cobrem as áreas anotadas no mapa, várias portas são “portas perdidas” devido às magias de *proteger fortalezas* (teste de resistência de Vontade CD 25), e alguns quadrados são cobertos com a magia *sugestão* (teste de resistência de Vontade CD 25) que sugerem que a criatura fuja para onde veio tão rápido quanto possível durante 2 horas e não retorne (a duração do efeito da *sugestão* tem 18 horas). Os dragões e cultistas estão cientes destes efeitos e de suas posições.

**Continuidade:** Se qualquer um dos dragões fugir para cá, eles atacam os PJs uma vez que o grupo entre na câmara. Utilizando sua percepção às cegas para saber onde os PJs estão a uma distância, os dragões usam o sopro de relâmpago e voam para a névoa, esperando bombardear os PJs enquanto permanecem fora de vista e de alcance. Se possível, os dragões tentam atrair os PJs para a área de *névoa fétida* e *sugestão* usando seu sopro além deles.

## ÁREA G - SALA DE GUARDA (NE 13)

A porta para esta câmara via Área F está trancada com *tranca arcana*. Uma maga cultista chamada Lucia guarda esta área. Amante de Thavok, ela possui uma *varinha de arrombar* para abrir a porta para os cultistas e dragões que devem dizer uma senha “em nome de Sammaster” para passar. Para ajudá-la a guarda resta passagem, Thavok também forneceu a Lucia um golem de pedra e a ajuda do aprendiz de Thavok, Hurov, um mago de 6º nível.

Se os PJs arrombarem a porta ou usarem algum truque para entrar, o golem de pedra tenta bloquear a passagem e atacará qualquer um que Lucia indicar. De um local seguro atrás do golem de pedra, Lucia dispara magias de área sem medo de atingir o golem. Hurov a ajuda se os PJs não tiverem lutado na Área F. De outra forma, os sons da batalha na sala enevoada incita Hurov a correr para avisar Thavok do perigo (um processo que leva 7 rodadas enquanto Hurov corre através dos corredores, deixando as portas atrás dele).

**Lucia:** Use as estatísticas para o mago de 10º nível fornecidas na página 127 do *Livro do Mestre*. Além do equipamento listado lá, Lucia carrega uma *varinha de arrombar* contendo 32 cargas.

Para representar Lucia, você pode usar a miniatura da Maga de Encontro Eterno (15/60) do conjunto de miniaturas

## RESUMO DA ÁREA G

**Criaturas:** (3 ou 2) Um golem de pedra, uma maga elfa de 10º nível (Lucia) e um necromante humano de 6º nível (Hurov).

**Armadilha:** Nenhuma.

**Terreno:** Normal.

**Condições de Luminosidade:** Iluminado (tochas colocadas contra as paredes).

**Magia:** Veja **Tesouro**.

**Tendências Detectáveis:** Mal fraco (magos).

**Segredos:** Nenhum.

**Tesouro:** Veja abaixo.

*Archfiends*. Alternativamente, você pode usar qualquer número de conjuradoras das miniaturas D&D.

**Hurov:** Use as estatísticas para o típico mago cultista fornecido na página 272 do *Cenário de Campanha dos REINOS ESQUECIDOS®*. Alternativamente, você pode utilizar as estatísticas apresentadas no cartão da miniatura do Cultista do Dragão (48/60) do conjunto de miniaturas *Archfiends* (embora este conjurador seja apenas de 4º nível, não se espera que Hurov seja um fator decisivo mesmo estando no 6º nível).

Para representar Hurov, você pode usar a miniatura do Cultista do Dragão (48/60) do conjunto de miniaturas *Archfiends*. Alternativamente, você pode usar qualquer número de conjuradores das miniaturas D&D.

**Golem de Pedra:** Use as estatísticas para a miniatura do Golem de Pedra (4/72) do conjunto de miniaturas *Giants of Legends*. Se você não possuir esta miniatura, use as estatísticas do *Livro dos Monstros*.

**Tesouro:** O único tesouro nesta área é o que Lucia e Hurov carregam consigo.

**Continuidade:** Lucia luta até a morte, determinada a não falhar com seu amante. Hurov, por outro lado, é o menos comprometido com a causa do Culto do Dragão, e ele foge para avisar Thavok se as coisas ficarem ruins. Se for capturado, Hurov contará tudo o que sabe para os PJs, mas apenas se ele estiver absolutamente certo que eles não irão feri-lo e que os ajudarão a sair da Montanha Subterrânea.

**Se o Grupo Descansar:** Se o grupo recuar e encontrar um local para descansar, Thavok termina a *poção de dragão lich* em que estava trabalhando e a dá para Athanaxus. Se a filacteria de marfim estiver disponível para ela, isto a transformará em um dragão lich. Se a filacteria não estiver disponível, isto a matará, e o espírito de Auriovos poderá possuir o corpo dela e ele se levantará como um novo dragão lich. Uma vez que ele tenha um aliado dragão lich, Thavok leva as criaturas da Área I, o dragão lich, e procurará pelos PJs, na esperança de destruí-los de uma vez por todas.

## ÁREA H - O ESCONDERIJO DE THAVOK (NE 15)



Thavok Drusuvios tomou para si esta câmara distante como uma sala que desse a ele e a Lucia alguma privacidade e que oferecesse alguma tranquilidade em seus trabalhos na poção de dragão lich. Quando a aventura começa, a *poção de dragão lich* ainda necessita de 10 horas para que o trabalho de Thavok seja concluído, e o necromante voltou sua vontade para esta missão e ordenou que não fosse interrompido. Já que ele está distante das áreas de combate e distraído com seu trabalho (-5 nos testes de Ouvir), é improvável que Thavok saiba sobre a intrusão dos PJs, a menos que alguém venha alertá-lo. Ele recebe tal aviso se os PJ recuarem para descansar ou se Hurov escapar da batalha na Área G. Se alertado da proximidade dos PJs, ele conjura magias em si mesmo e prepara-se para a batalha. De outra forma, Thavok completa a *poção de dragão lich* e a dá para um dos dragões vivos antes de procurar pelos PJs. Se ele não for avisado, Thavok pode ser pego de surpresa por PJs espertos.

O esconderijo de Thavok é tão confortável quanto ele pode deixá-lo. Tapeçarias rasgadas estão penduradas em estacas de ferro contra as paredes, mantas de lã cobrem o chão para absorver a umidade, e ele até mesmo fez com que seus homens instalassem uma rede em um dos cantos para que ele e Lucia pudessem dormir sem se deitar no chão frio de pedra. Magias de *chama contínua* conjuradas sobre algumas das estacas de ferro iluminam a sala, mas não a aquecem. Em uma pequena sala lateral, ao norte, Thavok montou o seu laboratório, isolando-o do resto da sala com algumas das tapeçarias roubadas das mamorras, usando-as como cortina. Sobre as mesas do laboratório ele espalhou seu livro de magia e os componentes necessários para fazer a *poção de dragão lich*.

Quando os PJs se aproximarem da área indicada no mapa, leia ou parafraseie o seguinte.

As paredes desta sala ostentam tapeçarias esfarrapadas presas a estacas de ferro. Cada estaca brilha com uma chama branca que não parece queimar o tecido das tapeçarias. Mantas de lã apodrecidas cobrem o chão, e uma rede feita de corda e grande o suficiente para duas pessoas se deitarem está pendurada em um canto. No lado mais distante da sala, dois enormes tapetes drapejam em uma abertura na parede, guardando uma câmara menor.

Se Thavok estiver na câmara e não estiver ciente da aproximação dos PJs, leia ou parafraseie o seguinte.

Atrás destes tapetes vocês vêem as franjas sujas de um robe púrpura que alguém está vestindo arrastando pelo chão enquanto seu usuário se move. Um momento depois, vocês ouvem os sons de alguém distraído resmungar.

**Thavok Drusuvios:** A menos que alertado sobre a ameaça, Thavok permanece concentrado na missão de criar a *poção de dragão lich*. Se for surpreendido, ele usa uma magia de *muralha de energia* para isolar-se de forma a preparar-se melhor

## RESUMO DA ÁREA H

**Criaturas:** (1) Um um necromante humano de 15º nível (Thavok).

**Armadilha:** Nenhuma.

**Terreno:** Normal.

**Condições de Luminosidade:** Iluminado (magias de *chama contínua* nas estacas de ferro nas paredes).

**Magia:** Evocação fraca (magias de *chama contínua*) e tesouro (veja **Tesouro**).

**Tendências Detectáveis:** Mal moderado (Thavok).

**Segredos:** Nenhum.

**Tesouro:** Ver texto.

para a batalha. Se ele puder se preparar sem precisar usar esta tática, ele usará *muralha de energia* para separar um ou mais PJs de si mesmo durante a batalha. Thavok faz um uso sábio de suas magias, conjurando magias aceleradas para eliminar os oponentes que aparentarem estar próximos da morte ou usando-as para manter a ofensiva nas rodadas quando ele precisar conjurar uma magia defensiva. Ele conjura *invocar criatura VIII* no começo da batalha, e ele usa até mesmo toque vampírico na criatura invocada se parecer mais útil ter mais pontos de vida do que um aliado durante a batalha.

Thavok é um homem pálido e sebo, com uma leve protuberância em seus ombros. Ele veste os robes púrpura que são um sinal de autoridade no Culto do Dragão. Em combate ele é prepotente e dramático. Por exemplo, quando ele bebe suas poções ele atira o líquido dentro de sua boca e lança o frasco contra as paredes para ele se estilhar.

Para representar Thavok, você pode usar a miniatura do Necromante Sombrio (36/60) do conjunto de miniaturas *Deathknell* ou qualquer outro número de miniaturas D&D que se pareçam com um conjurador.

## THAVOK DRUSUVIOUS ND 15

Necromante humano 15º nível

NM humanóide Médio

**Iniciativa** +1; **Sentidos** Observar +3, Ouvir +3

**Idiomas** Anão, Chondathan, Comum, Dracônico, Élfico, Iluskan, Subterrâneo

**CA** 15 (toque 15, surpresa 13)

**PV** 114 (15 DV); regenera 1 ponto de dano/hora

**Fort** +13, **Ref** +11, **Von** +13

**Deslocamento** 9 m (6 quadrados)

**Corpo a Corpo** adaga obra-prima +9/+4 (dano:1d4+1/19-20) ou

**Corpo a Corpo** toque +8 (magia)

**Distância** adaga obra-prima +10 (dano:1d4+1) ou

**Distância** toque +9 (magia)

**BBA** +7; Agr +8

**Ações Especiais** Magia Sem Gestos Súbita, Magia Silenciosa Súbita

**Equipamento de Combate** *poção de pele de árvore* +3, *poção de deslocamento*

**Magias Preparadas** (15° NC; escolas proibidas: encantamento e ilusão)

0 – *detectar magias*, *raio de gelo* (2) (toque a distância +9, +2d6 de dano contra humanos e elfos), *toque da fadiga* (toque a distância +8; CD 18)

1° – *área escorregadia*, *armadura arcana*, *escudo arcano*, *misséis mágicos* (2) (5 misséis, +2d6 de dano contra humanos e elfos), *proteção contra o bem*, *raio do enfraquecimento* (toque a distância +9)

2° – *agilidade felina*, *arrombar* (2), *cegueira/surdez* (2) (CD 20), *poeira ofuscante* (CD 18), *vitalidade ilusória*

3° – *bola de fogo* (CD 19, +2d6 de dano contra humanos e elfos), *lentidão* (CD 19), *névoa fétida* (CD 19), *relâmpago* (CD 19, +2d6 de dano contra humanos e elfos), *toque vampírico* (2) (toque a distância +8, +2d6 de dano contra humanos e elfos)

4° – *drenar temporário* (2) (toque a distância +9), *escudo de fogo* (+2d6 de dano contra humanos e elfos), *globo da invulnerabilidade menor*, *pele rochosa*, *raio do enfraquecimento maximizado* (toque a distância +9)

5° – *cone de gelo* (2) (CD 21, +2d6 de dano contra humanos e elfos), *misséis mágicos acelerado* (2) (5 misséis, +2d6 de dano contra humanos e elfos), *muralha de força*, *ondas de fadiga*

6° – *bola de fogo maximizada* (CD 19, +2d6 de dano contra humanos e elfos), *desintegrar* (toque a distância +9, CD 22, +2d6 de dano contra humanos e elfos), *dissipar magia maior*, *repulsão* (CD 22), *toque vampírico maximizado* (toque a distância +8, +2d6 de dano contra humanos e elfos)

7° – *dedo da morte* (2) (CD 25, +2d6 de dano contra humanos e elfos), *relâmpago acelerado* (CD 19, +2d6 de dano contra humanos e elfos)

8° – *evaporação* (CD 26, +2d6 de dano contra humanos e elfos), *invocar criaturas VIII*

**Habilidades** For 12, Des 14, Con 18, Int 22, Sab 10, Car 13

**Talentos** Acelerar Magia, Criar Item Maravilhoso, Escrever Pergaminho, Foco em Magia (necromancia), Foco em Magia Maior (necromancia), Magia Amaldiçoada (elfos)\*, Magia Amaldiçoada (humanos)\*, Magia Sem Gestos Súbita\*\*\*, Magia Silenciosa Súbita\*\*\*, Maximizar Magia, Vitalidade Aprimorada\*\*

\* *Heroes of Horror*

\*\* *Livro Completo do Aventureiro*

\*\*\* *Complete Arcane*

**Perícias** Blefar +6, Concentração +22, Conhecimento (arcano) +18, Conhecimento (geografia) +13, Conhecimento (história) +11, Conhecimento (masmorras) +11, Conhecimento (os planos) +15, Conhecimento (religião) +15, Diplomacia +10, Disfarce +1 (+3 atuando), Identificar Magia +25 (+27 necromancia), Intimidar +8, Observar +3, Ouvir +3, Sentir Motivação +6, Sobrevivência +0 (+2 em outros planos, +2 no subterrâneo)

**Equipamento** equipamento de combate mais uma adaga obra-prima, *anel de proteção* +2, *manto da resistência* +4, *anel de escudo*

*mental*, *pedra iônica rombóide rosa*, uma *pedra iônica esférica vermelha* e uma *azul*, *pedra iônica fusiforme branco perolado*.

**Grimório:** magias preparadas mais 0 – *abrir/fechar*, *consertar*, *detectar veneno*, *globos de luz*, *ler magia*, *luz*, *marca arcana*, *mensagem*, *prestidigitação*, *raio de ácido*, *resistência*, *romper mortos-vivos*; 1° – *alarme*, *compreender idiomas*, *disco flutuante de Tenser*, *identificar*, *toque chocante*; 2° – *chama contínua*, *esfera flamejante*, *inteligência da raposa*, *lufada de vento*, *tranca arcana*, *truque de corda*; 3° – *dissipar magia*, *idiomas*, *luz do dia*, *muralha de vento*, *pequeno refúgio de Leomund*, *visão arcana*; 4° – *esfera resiliente de Otiluke*, *grito*, *muralha de gelo*, *porta dimensional*, *tempestade de gelo*; 5° – *ancora planar menor*, *enviar mensagem*, *telecinésia*; 6° – *carne para pedra*, *corrente de relâmpagos*, *símbolo de persuasão*; 7° – *bola de fogo controlável*, *controlar mortos-vivos*, *palavra de poder cegar*; 8° – *raio polar*, *símbolo da morte*, *tranca dimensional*.

**Tesouro:** Além do equipamento de Thavok, a sala contém um pequeno baú com 550 PO (a caixa de pagamento desta célula do Culto) e a *poção de dragão lich*, que se estiver completa vale 5000 PO. A *poção de dragão lich* deve ser ingerida por um dragão, causando 2d6 pontos de dano na Constituição a cada teste de resistência falho, feito indefinidamente. Ela mata automaticamente o dragão para qual foi preparada. No começo da aventura, Thavok a está preparando para Krakestros. Se Krakestros for morto antes da *poção de dragão lich* estiver completa, ao invés disso, Thavok a prepara para Athanaxus.

**Continuidade:** Thavok luta até a morte, mas se ele acreditar que outros membros da sua célula do Culto estiverem vivos, ele faz uma tentativa de se mover na direção deles enquanto luta com os PJs. Se ele e Lucia forem mortos, esta célula do Culto do Dragão se desintegrará sem liderança. Os dragões ameaçam os cultistas durante um tempo, mas eventualmente eles se cansarão disso e os atacam. Esta batalha faz com que os dragões e os cultistas se separem, ambos vagando pela Montanha Subterrânea para destinos desconhecidos. Se Lucia de alguma forma sobreviver a Thavok, os PJs terão conquistado uma inimiga para a eternidade. Lucia fará tudo o que estiver ao seu alcance para frustrar os PJs sem se confrontar com eles diretamente até que tenha acumulado poder suficiente (e dragões lich) para dar um fim neles permanentemente.

**Se o Grupo Descansar:** Se o grupo descansar depois de confrontar Thavok em seu covil, pouca coisa irá mudar. Quaisquer inimigos vivos da Área I e J permanecem cuidando de seus afazeres a menos que alguém venha para alertá-los da ameaça.

## ÁREA I - AS CAVERNAS (NE 14)

O texto abaixo assume que os PJs não recuaram para descansar após o encontro da Área G. Se as condições forem diferentes desta, modifique o texto para ser lido em voz alta para se adequar às suas necessidades.

Nos vários anos vagando pela Montanha Subterrânea, os



dragões azuis irmãos nunca sucumbiram à tentação do incesto. Mesmo assim, cada um fez a sua tentativa de acasalar. Na maioria dos casos, isto ocorreu com alguma criatura reptiliana que o grupo encontrou. Estes acasalamentos raramente resultaram em crias que vingaram, e quando aconteceu, o dragão nunca as levaram consigo, uma vez que elas cresceriam o suficiente para cuidarem de si mesmas. Apenas Athanaxus deu atenção especial para aqueles a qual ela deu a luz, e ela frequentemente se separava de seus irmãos para procurar pelas suas crias se visse sinais da passagem deles pelos túneis da Montanha Subterrânea.

Quando Thavok ficou sabendo da existência destes meio-dragões órfãos, ele encorajou os dragões azuis irmãos a fazerem um contato pacífico com estas crias para que elas pudessem ajudar na causa do Culto do Dragão. Nenhum dos dragões estava particularmente interessado nos objetivos do Culto além daqueles que poderiam beneficiá-los, mas Athanaxus alegrou-se com o pensamento de trazer seus filhos e sobrinhos e sobrinhas e reuni-los. Suas tentativas acabaram por unir três destas criaturas. Duas são seus filhos e a outra é um dos filhos de Auriovos.

Os três meio-dragões vivem nestas cavernas, cada um reclamando um pedaço dela como seu. Eles compartilham uma trégua complicada entre si e obedecem aos dragões apenas enquanto houver comida disponível em abundância. Os três também compartilham a missão de fazer a guarda do covil de Athanaxus contra qualquer invasor, exceto os outros dragões azuis e cultistas, a que neles aprenderam a reconhecer pela vista e pela voz. Quando os PJs se aproximarem da área indicada no mapa, leia ou parafraseie o seguinte.

A estreita passagem pela qual vocês estão se deslocando abre-se em uma caverna enorme que se ramifica em algumas direções. Ao redor da curva de uma das passagens, vocês vêem o que aparenta ser o batente de uma porta instalada na rocha.

Os meio-dragões estão acordados e alertas depois de terem ouvido a comoção da batalha nos corredores ao norte. Quando os PJs se deslocarem na direção destes túneis ou se aproximarem da porta para o covil de Athanaxus, dois deles atacam. Eles iniciam o combate com seus sopros na esperança de derrubar os PJs em apenas um ataque. O meio-dragão azul naga negra permanece fora da batalha durante as duas primeiras rodadas, durante as quais conjura *escudo arcano* e *deslocamento* em si.

**Meio-Dragão Azul Pirohídria de Oito Cabeças:** Esta monstruosidade de um azul púrpura sai dos limites de sua caverna para liberar seu ataque de relâmpago. Na rodada seguinte, ela sopra fogo na tentativa de atingir o máximo possível de membros possíveis do grupo. A criatura menos inteligente dos meio-dragões, ela tenta não atingir seus aliados com seus sopros, mas às vezes ela falha em calcular a distância entre eles e acaba por atingi-los também.

## RESUMO DA ÁREA I

**Criaturas:** (3) Um meio-dragão azul naga negra, um meio-dragão azul pirohídria de oito cabeças e um meio-dragão azul yrthak.

**Armadilha:** Nenhuma.

**Terreno:** *Chão da Caverna:* Equilíbrio CD 10 para investir ou correr.

*Teto da Caverna:* Escalar CD 25 e incremento de +5 na CD se a superfície for lisa.

*Paredes da Caverna:* Pontos de vida variam baseados na espessura (dureza 8), Escalar CD 20.

**Condições de Luminosidade:** Escuridão.

**Magia:** Veja Tesouro.

**Tendências Detectáveis:** Mal fraco (meio-dragão azul pirohídria de oito cabeças e meio-dragão azul naga negra), mal moderado (meio-dragão azul yrthak).

**Segredos:** Nenhum.

**Tesouro:** 17.000 PO; veja texto.

Para representar o meio-dragão azul pirohídria de oito cabeças, você pode utilizar a miniatura do Behir (66/72) do conjunto de miniaturas *Giants of Legend*.

## MEIO-DRAGÃO AZUL

### PIROHÍDRIA DE

### OITO CABEÇAS

ND 11

LM dragão Enorme (terra) (besta mágica melhorada)

**Iniciativa** +1; **Sentidos** faro, visão na penumbra, visão no escuro 18 m; **Observar** +13, **Ouvir** +13

**Idiomas** Dracônico

**CA** 22 (toque 9, surpresa 21)

**PV** 103 (8 DV); cura acelerada 18

**Imunidades** eletricidade, fogo, paralisia, sono

**Fort** +12, **Ref** +7, **Von** +4

**Deslocamento** 6 m (4 quadrados), natação 6 m, vôo 12 m (mediano)

**Corpo a Corpo** 8 mordidas +15 (dano:2d6+8) e

**Corpo a Corpo** 2 garras +9 (dano:1d8+4)

**Face** 4,5 m; **Alcance** 3 m

**BBA** +8; **Agr** +24

**Opções de Ataque** Reflexos de Combate

**Ações Especiais** sopra

**Habilidades** For 27, Des 12, Con 22, Int 4, Sab 10, Car 11

**Talentos** Foco em Arma (mordida), Reflexos de Combate, Vitalidade, Vontade de Ferro

**Perícias** Natação +27, Observar +22, Ouvir +22

**Sopro (Sob)** raio de 18 m, uma vez por dia, 6d8 de dano por eletricidade, Reflexos CD 20 para metade do dano

**Sopro (Sob)** jato de 3 m de altura, 3 m de largura e 20 m de comprimento, todas as cabeças uma vez a cada 1d4 rodadas, 3d6 de dano de fogo por cabeça, Reflexos CD 20 para metade

do dano

**Meio-Dragão Azul Yrthak:** O limite mais próximo da caverna força esta criatura azul esverdeada a andar enquanto luta contra seus oponentes, uma possibilidade que ela detesta, mas que agrada sua mãe, Athanaxus. Ela usa sua rajada sônica contra seus inimigos tão frequentemente quanto possível.

Para representar o meio-dragão azul yrthak, você pode utilizar a miniatura do Behir (66/72) do conjunto de miniaturas *Giants of Legend*.

## MEIO-DRAGÃO AZUL

### YRTHAK

ND 11

LM dragão Enorme (terra) (besta mágica melhorada)

**Iniciativa** +2; **Sentidos** percepção às cegas 36 m; Ouvir +20

**Idiomas** Dracônico

**CA** 22 (toque 10, surpresa 20)

**PV** 126 (12 DV)

**Imunidades** ataques visuais, efeitos visuais, eletricidade, ilusões, paralisia, *sono*

**Fort** +12, **Ref** +10, **Von** +5

**Fraquezas** som

**Deslocamento** 6 m (4 quadrados), voo 18 m (mediano); Investida Aérea

**Corpo a Corpo** mordida +19 (dano:2d8+9) e

**Corpo a Corpo** 2 garras +7 (dano:1d8+4)

**Distância** rajada sônica +12 toque a distância (dano:6d6)

**Face** 4,5 m; **Alcance** 3 m

**BBA** +12; **Agr** +29

**Opções de Ataque** Arrebatador

**Ações Especiais** explosão, sopro

**Habilidades** For 28, Des 14, Con 19, Int 9, Sab 13, Car 13

**Talentos** Arrebatador, Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Tolerância

**Perícias** Acrobacia +9, Esconder-se +1, Furtividade +17, Ouvir +20, Sentir Motivação +8

**Sopro (Sob)** raio de 18 m, uma vez por dia, 6d8 de dano por eletricidade, Reflexos CD 20 para metade do dano

**Explosão (Sob)** alcance de 18 m, 3 m de raio, uma vez a cada duas rodadas (conta como uso de rajada sônica), 2d6 de dano por perfuração

**Rajada Sônica (Sob)** raio de 18 m, uma vez a cada duas rodadas, 6d6 de dano sônico

**Meio-Dragão Azul Naga Negra:** De longe o mais inteligente dos meio-dragões, esta criatura é filha de Auriovos. Ela não possui nenhuma lealdade para com o Culto ou para com os dragões, mas quando Athanaxus se aproximou dela com uma proposta de aliança, ela decidiu se entreter com a idéia.

Para representar o meio-dragão azul naga negra, você pode

utilizar a miniatura da Naga Negra (33/60) do conjunto de miniaturas Undermountain ou a miniatura da Naga Brilhante (45/60) do conjunto de miniaturas *Dragoneye*.

## MEIO-DRAGÃO AZUL

### NAGA NEGRA

ND 10

LM dragão Grande (terra) (besta mágica melhorada)

**Iniciativa** +2; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Observar +16, Ouvir +16

**Idiomas** Comum, Dracônico, Élfico

**CA** 18 (toque 11, surpresa 16); **Esquiva**

**PV** 76 (9 DV)

**Imunidades** eletricidade, ler pensamentos, paralisia, *sono*, veneno

**Fort** +6, **Ref** +7, **Von** +8; +2 contra feitiços

**Deslocamento** 12 m (8 quadrados), voo 24 m (mediano)

**Corpo a Corpo** ferrão +19 (dano:2d4+6 mais veneno) e

**Corpo a Corpo** mordida +6 (dano:1d8+3) e

**Corpo a Corpo** 2 garras +6 (dano:1d6+3)

**Face** 3 m; **Alcance** 1,5 m

**BBA** +6; **Agr** +16

**Opções de Ataque** veneno (CD 17, 2d4 minutos de sono, apenas efeito inicial)

**Ações Especiais** magias, sopro, veneno

**Magias de Feiticeiro Conhecidas** (7º NC)

0 (6x/dia) – *abrir/fechar*, *detectar magia*, *ler magia*, *luz*, *mãos mágicas*, *pasmado* (CD 14), *raio de gelo* (toque a distância +8)

1º (7x/dia) – *escudo arcano*, *imagem silenciosa* (CD 15), *miséris mágicos*, *raio do enfraquecimento* (toque a distância +8), *recuo acelerado*.

2º (7x/dia) – *agilidade felina*, *invisibilidade*, *raio ardente* (toque a distância +8)

3º (5x/dia) – *deslocamento*, *relâmpago* (CD 17)

**Habilidades** For 22, Des 15, Con 16, Int 18, Sab 15, Car 19

**Qualidades Especiais** detectar pensamentos

**Talentos** Esquiva, Ignorar Componentes Materiais, Magias em Combate, Prontidão, Reflexos Rápidos

**Perícias** Blefar +16, Concentração +15, Conhecimento (masmorras) +10, Diplomacia +18, Esconder-se +4, Identificar Magia +16, Intimidar +18, Observar +16, Ouvir +16, Sentir Motivação +14

**Sopro (Sob)** raio de 18 m, uma vez por dia, 6d8 de dano por eletricidade, Reflexos CD 17 para metade do dano

**Detectar Pensamentos (Sob)** contínuo como a magia detectar pensamentos, 15º NC, Vontade CD 16 nega

**Tesouro:** Os três meio-dragões possuem, cada um, seu próprio tesouro que valem cerca de 5.600 PO. No total, os tesouros juntos contêm 3.645 PO, 5.000 PP, 5.500 PC, uma *aza-gaia do relâmpago*, um *camisão de cota de malha de mitral* +1, um *anel de queda suave*, uma *corda de escalada*, uma *estatueta de*



poderes incríveis do corvo de prata e um pergaminho de caminhar em árvores.

**Continuidade:** Frustrada com o fato de os humanos parecerem controlar as coisas por aqui e com o fato de ter sido relegada a ser uma guardiã, a meio-dragão azul naga negra conjura *invisibilidade* e voa se seus pontos de vida forem reduzidos a metade. O meio-dragão azul pirohidra de oito cabeças e o meio-dragão azul yrthak, por outro lado, são filhos de Athanaxus, e fugirão para o covil da dragoa se reduzidos a 20 pontos de vida ou menos.

**Se o Grupo Descansar:** Se o grupo recuar para algum local seguro para descansar depois de chegar até aqui, qualquer cultista sobrevivente entrega as notícias da morte de seus irmãos para Athanaxus, e carregando a filacteria de Auriovos com eles, procuram pela batalha final com os PJs. Se ninguém estiver por perto para alertar Athanaxus do destino de seus irmãos e irmãs e do restante do Culto, ela espera várias horas antes de chamar por seus filhos. Se ele não receber nenhuma resposta deles, ela recupera a filacteria de Auriovos e investiga por si própria. Se os PJs não tiverem retornado até então, Athanaxus irá excluir pensamentos de vingança de sua mente e fugirá.

## ÁREA J - O COVIL DE ATHANAXUS (NE 11 A 15)

Esta câmara serve como o covil de Athanaxus. Ela nunca vaga para longe porque Thavok disse a ela que se Auriovos tivesse que morrer, a filacteria faria dela um dragão lich contanto que ela esteja perto. Como a menos favorecida dos cinco dragões, sua transformação para o estado de dragão lich seria a última, e ela está ávida por tomar vantagem com a morte de Auriovos. É claro que Thavok não contou a Athanaxus que antes ela precisaria morrer, ou que se Auriovos fosse morto, o corpo dela seria transformado em um dragão lich e sua alma não estaria sob seu controle. Por sua parte, Athanaxus está satisfeita em permanecer perto de seus filhos e esperar pela morte de Auriovos para ter a sua chance.

A câmara que Athanaxus utilize como covil é a mais elaboradamente decorada das salas nesta parte da Montanha Subterrânea. Uma vez um local sagrado dedicado a Lolth, suas paredes ostentam intrincados entalhes de teias e desenhos de aranhas. Athanaxus permanece nesta sala em cima de sua pilha de tesouro e ataca qualquer PJ que adentrar o local. Quando os PJs se aproximarem da área indicada no mapa, leia ou parafraseie o seguinte.

Aranhas e teias esculpidas na pedra penduram-se das paredes e do teto desta câmara em um arranjo artístico engenhoso. Estragando esta magnificência estão algumas rachaduras e buracos na arte em alto relevo. Em cima de uma pilha de moedas que se espalha por todos os lados da sala está um grande dragão azul. A grandeza desta criatura

é manchada apenas pela feia cicatriz deixada pela perda de metade da cauda.

**Profanar Permanente:** Uma magia de *profanar* afeta esta sala, o corredor que leva até a Área K, e a Área K. devido o altar a Lolth permanecer no centro da Área K, a magia causa uma penalidade de -6 nos teste de expulsão, e a área garante aos mortos-vivos um bônus profano de +2 nas jogadas de ataque, além de dar a eles +2 Dados de Vida e +2 pontos de vida por Dado de Vida. Lembre-se disto quando o espírito de Auriovos animar o corpo de um dragão como um proto-dragão lich.

**Proto-Dragão Lich:** Se qualquer criatura do tipo dracônico morrer dentro desta sala que constitui o covil de Athanaxus, a Área K ou o corredor que conduz até a Área K, o espírito de Auriovos pode possuí-lo. Se possuído, o corpo levanta-se como um proto-dragão lich na rodada subsequente. Se for destruído, o espírito de Auriovos retorna para a sua filacteria e, assim, estará apto a possuir o corpo de outra criatura dracônica. Se o proto-dragão lich não for destruído, ele se tornará Auriovos, tanto em corpo quanto em mente, dentro de 2d4 dias.

Use o modelo no apêndice para determinar as estatísticas do proto-dragão lich.

**Athanaxus:** Athanaxus ataca em fúria, mas recusa-se a deixar a câmara a menos que seja para se deslocar para perto da filacteria. Se um dos seus filhos transformar-se em um dragão lich, Athanaxus não faz nada a não ser se defender durante uma rodada enquanto considera o evento. Se qualquer

### RESUMO DA ÁREA J

**Criaturas:** (1 ou mais) Athanaxus e talvez um ou mais proto-dragões lich.

**Armadilha:** Nenhuma.

**Terreno:** Normal.

**Condições de Luminosidade:** Escuridão.

**Magia:** Necromancia fraca (*profanar*), universal moderado (*permanência*).

**Tendências Detectáveis:** Mal fraco (*profanar*), mal moderado (Athanaxus).

**Segredos:** Nenhum.

**Tesouro:** (7.250 PO) Veja Tesouro.

personagem se deslocar além dela na direção da filacteria, Athanaxus o seguirá, mas ela espera pelo *símbolo da morte* na Área K fazer o seu efeito antes de entrar naquela câmara.

Para representar Athanaxus, você pode utilizar a miniatura do Dragão Azul Grande (38/60) do conjunto de miniaturas *Deathknell*.

## ATHANAXUS

ND 11

Dragão azul adulto jovem, fêmea  
LM dragão Grande (terra)

**Iniciativa** +0; **Sentidos** percepção às cegas 18 m, sentidos

aguçados, visão no escuro 36 m; Observar +22, Ouvir +22

**Aura** presença aterradora (CD 21, 45 m de raio)

**Idiomas** Comum, Dracônico, Élfico

**CA** 26 (toque 9, surpresa 26)

**PV** 189 (18 DV); **RD** 5/magia

**Imunidades** eletricidade, paralisia, sono

**RM** 19

**Fort** +15, **Ref** +11, **Von** +13

**Deslocamento** 12 m (8 quadrados), escavar 6 m, voo 45 m (pobre)

**Corpo a Corpo** mordida +23 (dano:3d6+6) e

**Corpo a Corpo** 2 garras +22 (dano:2d6+3) e

**Corpo a Corpo** 2 asas +21 (dano:1d8+3) e

**Corpo a Corpo** cauda +21 (1d8+9)

**Face** 3 m; **Alcance** 1,5 m (mordida 3 m)

**BBA** +18; **Agr** +28

**Opções de Ataque** Ataque Poderoso

**Ações Especiais** sopro

**Magias de Feiticeiro Conhecidas** (3º NC)

0 (6x/dia) – *detectar magia, globos de luz, mãos mágicas, resistência, som fantasma* (CD 12)

1º (6x/dia) – *alarme, escudo arcano, maldição menor* (CD 13)

**Habilidades Similares a Magia** (5º NC)

3x/dia – *criar/destruir água* (CD 21)

**Habilidades** For 23, Des 10, Con 19, Int 14, Sab 15, Car 14

**Qualidades Especiais** imitar sons (CD 21)

**Talentos** Ataque Natural Aprimorado (asa), Ataque Natural Aprimorado (garra), Ataque Natural Aprimorado (mordida), Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (garra), Foco em Habilidade (sopro)

**Perícias** Blefar +22, Concentração +13, Conhecimento (masmorras) +11, Diplomacia +15, Esconder-se +5, Identificar Magia +22, Intimidar +16, Observar +22, Ouvir +22, Procurar +22, Sentir Motivação +22

**Sopro (Sob)** raio de 24 m, uma vez a cada 1d4 rodadas, 10d8 de dano por eletricidade, Reflexos CD 25 para metade do dano

**Tesouro:** Athanaxus deita-se sobre uma pilha de tesouro composta totalmente por moedas: 100 PPL, 3.000 PO, 30.000 PP e 25.000 PC.

**Continuidade:** Não é provável que os PJs terminem este encontro até que alguém destrua a filacteria na Área K. é claro, fazer isto apresenta seus próprios riscos (veja a Área K para mais detalhes).

**Se o Grupo Descansar:** Se o grupo recuar para algum local seguro para descansar sem destruir a filacteria de Auriovos, provavelmente um dragão lich irá erguer-se para enfrentar os PJs novamente. Se qualquer um dos cultistas ou outros dragões estiverem vivos, eles e o dragão lich irão procurar pelos PJs.

## ÁREA K - A FILACTERIA DE AURIOVOS (NE 8)

A filacteria de Auriovos descansa nesta câmara acima do altar dedicado a Lolth que permanece no centro da sala. A sala é decorada da mesma forma que a Área J.

Quando os PJs se aproximarem da área indicada no mapa, leia ou parafraseie o seguinte. O texto assume que Auriovos foi destruído e que um PJ esteja a 9 m da filacteria. Se este não for o caso, mude a descrição conforme necessário.

Aranhas e teias esculpidas na pedra pedra continuam através do corredor e para dentro da câmara adiante. Dentro daquela sala vocês vêem um amplo altar de pedra negra, e em cima dele descansa um cofre feito de obsidiana. Vocês notam um brilho vermelho escuro que pulsa fracamente dentro do cofre logo depois que um símbolo amarelo brilhante pisca ao lado do objeto.

**Símbolo da Morte:** Thavok colocou um *símbolo da morte* logo ao lado da filacteria diante do corredor. Ele foi armado para disparar se qualquer um não-dragão e não-cultista dentro de 9 m olhar para o cofre (o que pode acontecer no corredor que leva até a filacteria). Um teste de resistência de Fortitude para negar o efeito possui CD 8. O símbolo considerado uma armadilha de CD 29.

**Profanar Permanente:** Uma magia de *profanar* afeta esta sala, o corredor que leva até a Área K, e a Área K. devido o altar a Lolth permanecer no centro da Área K, a magia causa uma penalidade de -6 nos teste de expulsão, e a área garante aos mortos-vivos um bônus profano de +2 nas jogadas de ataque, além de dar a eles +2 Dados de Vida e +2 pontos de vida por Dado de Vida. Lembre-se disto quando o espírito de Auriovos animar o corpo de um dragão como um proto-dragão lich.

**Proto-Dragão Lich:** Se qualquer criatura do tipo dracônico morrer dentro desta sala que constitui o covil de Athanaxus, a Área K ou o corredor que conduz até a Área K, o espírito de Auriovos pode possuí-lo. Se possuído, o corpo levanta-se como um proto-dragão lich na rodada subsequente. Se for destruído, o espírito de Auriovos retorna para a sua filacteria e, assim, estará apto a possuir o corpo de outra criatura dracônica. Se o

### RESUMO DA ÁREA K

**Criaturas:** Nenhuma.

**Armadilha:** *Símbolo da morte*.

**Terreno:** Normal.

**Condições de Luminosidade:** Iluminação sombria (do brilho da filacteria de Auriovos).

**Magia:** Necromancia forte (filacteria de Auriovos), necromancia forte (*símbolo da morte*).

**Tendências Detectáveis:** Mal fraco (guerreiros e bárbaros).

**Segredos:** Nenhum.

**Tesouro:** Veja Tesouro.



proto-dragão lich não for destruído, ele se tornará Auriovos, tanto em corpo quanto em mente, dentro de 2d4 dias.

Use o modelo no apêndice para determinar as estatísticas do proto-dragão lich.

**Tesouro:** O cofre de onsidiana é um baú falso e não pode ser aberto. Na realidade, ele é a filacteria Auriovos e vale 55.000 PO. Ignorando suas propriedades mágicas, a filacteria vale 2.000 PO e as gemas de ônix nela inseridas valem um total de 5.000 PO. É um objeto Pequeno com dureza 8 e 400 PV. Ele pesa cerca de 45 kg.

## APÊNDICE:

### CRIATURA PROTO-DRAGÃO

#### LICH

Um proto-dragão lich resulta quando um dragão lich é morto e seu espírito possui o cadáver de uma criatura reptiliana ou criatura do tipo dracônica. O cadáver deve estar intacto em boa parte e deve ser de tamanho Médio ou maior; mais importante ainda, ele deve reter sua cabeça. O corpo original do dragão lich é ideal, pois ele pode possuí-lo automaticamente. Com qualquer outro corpo o dragão lich deve fazer um teste de Carisma (CD 10 para um dragão verdadeiro, CD 15 para qualquer outra criatura dracônica e CD 20 para qualquer outro tipo de criatura reptiliana, como uma serpente gigante ou povo lagarto). Se o teste falhar, o dragão lich não poderá nunca possuir aquele corpo. Se o corpo for o original, ele se erguerá com seus poderes originais, se for um novo corpo, ele se tornará um proto-dragão lich.

Um proto-dragão lich retém a forma do corpo hospedeiro por 2d4 dias enquanto se acostuma ao novo corpo. Enquanto na forma de proto-dragão lich, ele retém suas memórias e personalidades do dragão lich original, mas ele deriva suas habilidades do corpo que ele habita. Ao final do período de aclimação, o corpo se transforma, numa explosão de poder negro, transformando-se completamente no corpo original do dragão lich que possuiu o cadáver, garantindo todos os poderes e características normais do dragão lich.

### EXEMPLO DE PROTO-DRAGÃO

#### LICH

Este exemplo utilize Athanaxus como a criatura base.

### PROTO-DRAGÃO LICH

#### AURIOVOS

## (ANTERIORMENTE

## ATHANAXUS)

ND 12

Dragão azul adulto jovem, fêmea (proto-dragão lich)

LM morto-vivo Grande (dragão melhorado, terra)

**Iniciativa** +0; **Sentidos** percepção às cegas 18 m, sentidos aguçados, visão no escuro 36 m; Observar +22, Ouvir +22

**Idiomas** Comum, Dracônico, Élfico; não pode falar

**CA** 26 (toque 9, surpresa 26)

**PV** 117 (18 DV); **RD** 5/magia, 5/concussão

**Imunidades** eletricidade, frio, imunidades de morto-vivo (*Livro dos Monstros*, página 314), metamorfose, paralisia, sono

**RM** 22

**Fort** +11, **Ref** +11, **Von** +13

**Deslocamento** 12 m (8 quadrados), escavar 6 m, voo 45 m (pobre)

**Corpo a Corpo** mordida +23 (dano:3d6+6 mais paralisia) e

**Corpo a Corpo** 2 garras +22 (dano:2d6+3 mais paralisia) e

**Corpo a Corpo** 2 asas +21 (dano:1d8+3 mais paralisia) e

**Corpo a Corpo** cauda +21 (dano:1d8+9 mais paralisia)

**Face** 3 m; **Alcance** 1,5 m (mordida 3 m)

**BBA** +18; **Agr** +28

**Opções de Ataque** Ataque Poderoso

**Ações Especiais** olhar paralisante

**Habilidades** For 23, Des 10, Con –, Int 14, Sab 15, Car 16

**Talentos** Ataque Natural Aprimorado (asa), Ataque Natural Aprimorado (garra), Ataque Natural Aprimorado (mordida), Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (garra), Foco em Habilidade (sopro)

**Perícias** Blefar +22, Concentração +13, Conhecimento (masmorras) +11, Diplomacia +15, Esconder-se +5, Identificar Magia +22, Intimidar +16, Observar +22, Ouvir +22, Procurar +22, Sentir Motivação +22

**Invulnerabilidade (Ext):** Se um proto-dragão lich for morto, seu espírito imediatamente retorna para sua filacteria. Se outro cadáver de dragão ou reptiliano Médio ou maior estiver a 27 m da filacteria, o espírito infunde-se nele, levantando como um proto-dragão lich. Este proto-dragão lich possui algumas das qualidades de um dragão lich, mas ele não ganha todas as habilidades que um dragão teria enquanto não se passarem 2d4 dias. Se a filacteria for destruída enquanto o espírito estiver em seu interior ou o dragão lich for destruído após a filacteria, o dragão lich será destruído permanentemente.

**Olhar Paralisante (Sob):** 12 m, paralisa durante 2d6 rodadas, Fortitude CD 21 nega. Um sucesso no teste de resistência faz com que um personagem se torne imune para sempre do olhar paralisante deste proto-dragão lich (mas não da verdadeira forma de dragão lich).

**Toque Paralisante (Sob):** Qualquer criatura atingida por um toque corpo a corpo ou um ataque corpo a corpo, paralisa durante 2d6 rodadas, Fortitude CD 21. Um teste de resistência bem sucedido não concede nenhuma imunidade especial.

## CRIANDO UM PROTO-DRAGÃO

### LICH

“Proto-dragão lich” é um modelo adquirido que pode ser aplicado para qualquer dragão ou criatura reptiliana Média ou maior (a partir daqui chamado de criatura base). Um proto-dragão lich utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura básica, exceto as anotadas aqui.

**Tamanho e Tipo:** A criatura tipo se torna um morto-vivo. Não recalcule o bônus de ataque, os testes de resistência ou pontos de perícia da criatura base. O tamanho não muda.

**Ataques:** Um proto-dragão lich não pode fazer ataques de esmagar mesmo se fosse capaz de fazê-lo quando a criatura base era viva.

**Dano:** Um ataque corpo a corpo bem sucedido pode paralisar a vítima (veja abaixo).

**Ataques Especiais:** Um proto-dragão perde qualquer presença aterradora, sopro e ataques especiais de esmagar da criatura base. Não pode conjurar magias ou usar habilidades similares a magia, e não pode ao menos falar.

**Olhar Paralisante (Sob):** A visão dos olhos brilhantes de um proto-dragão lich pode paralisar vítimas dentro de 12 m se cada vítima falhar num teste de resistência de Fortitude (CD 10 +  $\frac{1}{2}$  DV do proto-dragão lich + modificador de Car do proto-dragão lich). Se o teste de resistência for bem sucedido, a criatura fica imune para sempre do olhar paralisante deste proto-dragão lich (mas não de sua forma verdadeira de dragão lich). Se falhar, a vítima ficará paralisada durante 2d6 rodadas.

**Toque Paralisante (Sob):** Uma criatura atingida por quaisquer ataques corpo a corpo com as armas naturais de um proto-dragão lich deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 +  $\frac{1}{2}$  DV do proto-dragão lich + modificador de Car do proto-dragão lich) ou ficará paralisada durante 2d6 rodadas. Um teste bem sucedido contra este efeito não garante nenhuma imunidade especial nos ataques de toque posteriores.

**Qualidades Especiais:** Um proto-dragão lich retém todas as qualidades especiais da criatura base e ganha aqueles descritos abaixo.

**Redução de Dano (Ext):** Um proto-dragão lich possuir redução de dano 5/concussão

**Imunidades:** Além das imunidades padrões de morto-vivo, um proto-dragão lich é imune a metamorfose, frio e efeitos de eletricidade.

**Invulnerabilidade (Ext):** Se um proto-dragão lich for morto, o espírito do dragão lich instantaneamente retorna para sua filacteria. A partir de lá ele pode tentar possuir o corpo de outro dragão ou criatura reptiliana Média ou maior dentro de 18 m, talvez até mesmo do corpo que ele deixou se o mesmo permanecer intacto em sua maioria.

**Resistência a Magia (Ext):** Se tornar um proto-dragão lich aumenta a resistência a magia da criatura base em +3. Um

proto-dragão lich sempre possui resistência a magia de pelo menos 16.

**Características de Morto-Vivo:** Um proto-dragão lich possui todas as características de morto-vivo descritas no glossário do *Livro dos Monstros*.

**Habilidades:** Sendo um morto-vivo, um proto-dragão lich não possui valor de Constituição (use o valor de Carisma para determinar os testes de resistência dos ataques especiais que antes estavam associados à Constituição). Além disso, o valor de Carisma da criatura base aumenta em +2. De outra forma, os valores de habilidade do proto-dragão lich permanecem os mesmos da criatura base.

**Organização:** Solitário.

**Nível de Desafio:** A mesma da criatura base +1.

**Tendência:** A mesma do dragão lich possuidor.

**Progressão:** –

**Ajuste de Nível:** –

## SOBRE O AUTOR

Uma vez o editor chefe da *Dragon Magazine* e agora criador de jogos para a Wizards of the Coast, **Matthew Sernett** certa vez escreveu em um editorial da *Dragon* que não há nada em D&D que ele goste mais do que quando os aventureiros fogem pela masmorra, correndo desorganizadamente e passando pelas armadilhas e monstros porque o que os persegue é pior. Quando escreveu isto, Matthew estava pensando na Montanha Subterrânea.