



Parte 3 – Dance of the Damned

Barzillai Thrune, o novo governador apontado pelo império trouxe um reinado de opressão e terror aos habitantes da cidade de Brechlen, a antiga capital do reino de Mudén. A rebelião começa a crescer e tomar forma com os heróis na liderança.

A morte de Rexus Victocora, o mentor da rebelião é um grande choque. Grupos simpatizantes à rebelião decidem dar seu apoio aos Adagas de Prata. O conselho é formado pelos novos Adagas, Laria Longroad (a dona do café no norte da cidade), Lictor Octavio (o ex-comandante dos Cavaleiros da Torrent), Mialari Docur (a diretora da escola de magia), Hetamon Maac (o conhecido costureiro e sacerdote de Ishtar) e Jaime Jhaltero (um nobre da cidade).

De acordo com os planos do finado Rexus, os seguintes passos deveriam ser seguidos :

- 1 – Recrutar
- 2 – Acumular recursos e preparar lugares
- 3 – Conseguir suporte regional – para nos proteger de uma retaliação do império.
- 4 – Tomar a cidade – No momento que decidimos agir abertamente, este é um ponto sem volta para depor Thrune e retomar o controle da cidade.

O conselho listou algumas possíveis alianças e pontos fracos :

- Garantir segurança por terra – Necessário descobrir o que aconteceu com a arquidruída do reino vizinho de Treucht.
- Garantir segurança por mar – Assim que a primavera chegar, o Krakenauritch volta a ser navegável sem muito risco.
- Garantir apoio da cidade vizinha de Saarmen
- Conseguir uma aliança com o país vizinho Berhagen
- Conseguir o apoio de outras famílias nobres da cidade.

Além disso, ficaram sabendo da notícia que o governador irá celebrar um Baile de Máscaras no primeiro dia da primavera. O que irá acontecer em menos de 3 meses. Este poderia ser um momento oportuno para a tomada da cidade.

Alexis com a ajuda de Jaime, começaram a agendar encontros com os principais nobres da cidade. Algumas famílias estariam mais abertas a dar suporte a rebelião, outras estão cautelosas, e pelo menos duas podem ser um risco se esta oferta for sugerida.

As famílias Jarvis, Vashnastill e Tanesen decidiram dar suporte a rebelião. As famílias Jhaltero e Aulamaxa ainda requerem a participação dos adagas em alguns eventos sociais para ganhar sua confiança.

Os Aulorian podem ser perigosos, além disso os adagas ajudaram a “sequestrar” o jovem Aulorian para se encontrar com a capitã Melisandre.

Os Delronge, a família do Alexis está sob o controle da madrasta. Alexis precisa encontrar evidência de que a madrasta seja a assassina de seu pai e seu irmão.

Por fim, os Sarini são uma família misteriosa, e a imp Blosodriete fez um acordo com Sophia para destruir todos os membros desta família.

Os adagas decidem viajar até Saarmen para tentar negociar com os nobres da outra cidade uma possível aliança. A cidade de Saarmen possui uma política bem diferente em relação ao império, eles se consideram independentes, e o império faz “vista grossa”, pois a cidade é famosa por permitir todo o tipo de vícios e devassidão mas mantendo as identidades dos visitantes em sigilo.

Os adagas entram em contato com uma Sra Molly Mayapple, e devolvem para ela uns documentos de propriedade que haviam sido roubados pelos Aranhas Cinzentas muito anos antes (os antigos donos do atual QG dos adagas).

Por intermédio da Sra Mayapple, eles são convidados para um jantar com a “Rainha dos Prazeres”, uma das nobres da cidade. Os adagas não são os únicos convidados para o exótico jantar. Eles se encontram com outras pessoas que desejam negociar favores com a Rainha.

Os adagas cometem algumas “gafes” durante o jantar, Rotha fica especialmente ansioso com alguns dos pratos finos. Mas a Rainha decide ouvir os adagas, e decide levar seu suporte para o conselho de Saarmem. A aliança parece bem encaminhada.

Aproveitando que estão na cidade os adagas decidem buscar pistas sobre o suspeito de incêndiar a mansão dos Delronge. A investigação porém é interrompida quando um suspeito de pertencer à guilda de assassinos da cidade acaba sendo devorado por monstros. O grupo desce aos esgotos da cidade, encontra uma família de Skaven fugindo de monstros, e enfrentam um pequeno grupo de mind flayers.

Sem descobrir o que estas criaturas queriam, e sem encontrar provas para incriminar a madrasta de Alexis, os adagas decidem retornar para Brechlen.

Retornando a Brechlen, o grupo decide ir investigar a situação de Treucht e o desaparecimento da arquidruída.

Eles viajam alguns dias e chegam até uma floresta, durante a noite são atacados por criaturas de sombras e são transportados para o Shadow Plane até o amanhecer. A elfa Mialari encontra com o grupo pela manhã, e pede ajuda de Dex para ajudar em sua missão diplomática com os elfos de Coullabhie. A mesma usa sua poderosa magia e os dosi desaparecem através de um portal.

O grupo encontra uma caverna ocupada por um dragão das sombras e alguns elfos negros lutando contra ele. Eles se aliam temporariamente aos elfos negros e descobrem que o dragão estava guardando um portal para o shadow plane. Eles atravessam o portal usando uma corda e chegam na outra dimensão. Lá eles encontram um halfling lutando contra algumas criaturas e decidem ajudá-lo. O halfling se junta ao grupo na empreitada, ainda sem pistas sobre o paradeiro da druida.

Enquanto investigam o local atrás de pistas, Rotha vê alguns sinais deixados nas rochas por algum anão, e eles encontram o esqueleto de um anão com referência a uma certa montanha e um tipo de poema ameaçador.

Seguindo estas pistas eles encontram um entreposto abandonado onde são atacados por aranhas das sombras e mortos-vivos. Khalil é envenenado pelas aranhas e acaba se perdendo na floresta em meio a ilusões geradas pela sua própria mente entorpecida pelo veneno das aranhas. Ele é resgatado no último momento antes que as aranhas pudessem transformá-lo em seu novo berçário.

Nossos heróis usam de um artefato mágico para criar um barco e atravessar o lago de águas escuras para chegar até uma montanha, aparentemente a mesma montanha dos versos. Eles descobrem uma passagem para dentro da montanha. Alexis fica do lado de fora vigiando.

Enquanto o grupo enfrenta os mais diversos desafios dentro da montanha, entre armadilhas e perigosas criaturas, eles acabam descobrindo que aquele lugar é na verdade um tipo de prisão mística para alguns inimigos do Raven. Eles recuperam uma espada inteligente e conseguem libertar a druida, deixando para trás um possível terceiro prisioneiro. Eles também são ajudados por um estranho mago de robes vermelhos que prefere não se identificar.

A druida mesmo muito debilitada, consegue usar magia para fazer com que eles retornem para o plano material. Porém o grupo não retorna para as florestas de Treucht, mas sim para um lugar muito mais ao norte, próximo ao reino de Daikhar Ziugun, as cidades fortalezas dos anões.

Hagen encontra um antigo conhecido de seu pai, e todos dormem em uma casa de anões na vila do lado de fora da montanha. Os anões de prata fecharam sua cidade para o mundo exterior, e a cidade dos anões de ouro foi abandonada quando o dragão destruiu a montanha. Este é um dragão lendário, que estava adormecido a milênios. Logo pela manhã, enquanto conversavam com o Roderick, uma sombra passa por cima da vila dos anões, e só é possível ver à distância uma gigantesca criatura voando para o sul.

O grupo decide retornar para Brechlen o mais rápido possível e estabelecem uma rotina utilizando magia e animais mágicos para conseguirem atravessar as montanhas para o sul na direção da cidade. Enquanto aguardam pelo restante do grupo, Rotha e Zidane, na vila dos anões são atacados por uma tropa de anões mortos-vivos cujas cabeças pegam fogo.

Com a ajuda dos habitantes da vila eles conseguem rechaçar o ataque inicial com algum estrago nas habitações dos anões. Quando o restante do grupo retorna para transportar os dois através de magia até a próxima parada da viagem, ambos relatam o acontecido e o grupo inteiro decide retornar e investigar o estranho ataque.

Eles andam até a cidade abandonada dos anões de ouro, onde enfrentam mais das mesmas criaturas e mais alguns cães infernais. Dentro da cidade eles encontram uma tropa de orogs que estava saqueando a cidade, e também um salão desecrado por magia negra, onde está aberto um portal para o shadow plane. O grupo consegue se livrar dos orogs e fechar o portal, mas encontra os corpos de três anões, um anão de ouro conhecido na vila, um anão de ferro desconhecido e a princesa dos anões de prata.

O grupo decide levar o corpo da princesa até a cidade fortaleza dos anões de prata, mas são recebidos friamente pelos guardas que não permitem que eles entrem na cidade. O capitão porém entrega discretamente para Rotha uma pedra entalhada com uma runa, que significa traição.

De volta a cidade dos anões de ouro, o grupo explora o complexo de minas abandonado, que possui uma ligação com as minas dos anões de prata. Eles encontram mais alguns cadáveres de anões nas minas, e resolvem se infiltrar na cidade fortaleza dos anões de prata. Lá, se mantendo escondidos e disfarçados eles acabam descobrindo que o líder da igreja de Vulcano, um anão de prata chamado Morathos Everdark, está de alguma forma ligado aos problemas dos anões de prata. O rei dos anões, Kallen Pickbitter, estava enfeitiçado e mantido refém por duas succubus, o grupo consegue livrar o rei do feitiço com a ajuda do antigo mago da corte Gromnouck Boulderbuster.

Tendo ajudado os anões de prata, o grupo recebe o apoio futuro de unidades de anões e também são teleportados de volta para Brechlen.

De volta a cidade natal, os adagas conseguem convites para uma grande festa que o governador está organizando. O grupo se divide para tentar conseguir mais apoio dos nobres da cidade e tentar descobrir mais sobre a festa. Na véspera do baile, dois clérigos da igreja do Raven são vistos entrando com guardas no teatro, o local da festa. O grupo, desconfiado entra no teatro e percebe que os clérigos estão executando rituais no local. Eles decidem entrar no teatro a noite levando Hetamon para que esse possa desfazer a magia dos clérigos. O grupo é bem sucedido, e, no dia seguinte uma tropa acompanhada de Nox entra no local e rapidamente mandam chamar novamente os clérigos, dos quatro que entram no teatro, dois saem com vida, e dois sem as cabeças.

Além disso, um bando de morcegos misteriosamente entra e sai todas as noites do teatro.

O grupo fica desconfiado de que eles sacrificaram os clérigos para executar novamente o ritual (mais tarde descobrem que não foi o caso), e correm pela cidade para tentar convocar aliados e espalhar notícias alarmantes sobre o que o império possa fazer durante o baile.

Chegando a hora do baile, alguns dos adagas entram na festa como convidados, enquanto outros ficam do lado de fora. O governador pessoalmente comparece e saúda os convidados prometendo que a cidade será levada a um novo nível de prosperidade e que suas leis mais severas serão abolidas. Os convidados se animam, enquanto Alexis faz uma apresentação para alguns convidados, Sophia desce para o subterrâneo do teatro para tentar descobrir o que o governador possa estar tramando. Eles percebem que a orquestra que está tocando na festa é apenas uma ilusão, e alguns monstros estão espreitando na parte de baixo do teatro.

Os convidados são chamados a participar de uma concurso de dança, na qual Alexis prontamente se prontifica a participar, mas no meio do concurso ele decide fazer um feitiço para tentar desfazer a orquestra ilusória. Ele consegue e todos os convidados ficam espantados. O governador enfurecido, revela a real trama da festa, massacrar os convidados e jogar a culpa nos adagas de prata.

Um combate se segue, e os guardas imperiais começam a atacar os convidados. No andar superior do teatro, Kasif, o grande gorila branco está cercado por guardas, e alguns demônios surgem. O grupo tenta se posicionar para atacar o governador, mas uma quantidade grande de guardas e Nox parecem por alguns instantes terem a vantagem, Rotha é derrubado pela guerreira que está lutando diferente de quando a encontraram pela última vez.

O grupo consegue reverter a situação quando Zidane e Octavius entram com o grupo de cavaleiros pela porta da frente e começam a brigar com os guardas. Nox é derrubada e Sophia percebe que aquela não era mais sua prima e inimiga, mas uma aberração criada por algum necromancer usando o corpo da mesma. Rotha é curado, e apesar de exausto, algemado e abalado por sua experiência de quase morte, consegue atacar o governador com sua força divina. O governador então imediatamente se transforma em um demônio e começa a atacar o grupo. Sophia usa sua magia para enviar o demônio governador de volta ao seu plano de origem.

Imediatamente os guardas começam a fugir do teatro e abandonar a luta. Apesar de uma grande perda de vidas nesta noite, os adagas conseguem salvar uma boa parte dos convidados.

Mas aparentemente, o falso governador não é o fim da história. O verdadeiro Barzillai Thrune está se escondendo em outro lugar, e a rebelião geral deflagrada pelos acontecimentos. O que os nossos heróis farão a seguir, e o que o império irá fazer para tentar suprimir a rebelião ?