**Butterskull Ranch**

**Location Overview:**

**Alfonze Kalazorne:**

- Em tempos foi o cherife de Triboar (Town to the East of Conyberry), onde era conhecido como Big Al Kalazorn, mas reformou-se a uma decada atrás.

- A reformar não lhe caiu bem e procurando por um novo desafio, decidiu comprar um conjunto de terrenos ferteis a algumas milhas a este de Conyberry e resolveu tornálo num rancho para vacas e cavalos.

**The Ranch:**

- Mais tarde Big Al adiciou uma quinta para porcos, um galinheiro, um jardim com vegetais, campos de trigo e um pomar de macieiras.

- A maioria do dinheiro produzido na quinta provém de “butter skulls”, pedaços de manteiga moldados na forma de caveiras humanas.

- A manteiga é feita a partir do leite de Petunia, a vaca leiteira.

**Orcs Attack:**

- Orcs droven off Icespire Hold , separam-se do grupo principal que vai para Neverwinter Woods, mas mantêm-se em contacto com eles.

- Vieram para o Ranch depois de ajudar a livrar Shrine od

- Têm andado a procura for de novos sítios para ficar, e alguns deles encontraram este local.

- Á uma semana atrás (dez dias) um grupo de Orcs, liderados por Snarg, atacaram o rancho pondo fogo a forja e ao celeiro. No meio da confusão alguns cavalos e a vaca Petunia escaparam.

- Big Al e cinco dos seus trabalhadores não tiveram tanta sorte, na sua tentativa de travar os Orcs, Big Al foi capturado os restantes foram mortos.

- O único trabalhador sobrevivente (Thomas) escapou a cavalo, e fugiu para Phandalin entregando as notícias sobre o ataque.

**Quest Goals:**

- Para completar a quest os jogadores têm de salvar Alfonse Kalazorn.

- Tem de o convencer Big Al a retornar para Phandalin ou livrar a quinta de Orcs.

**Orcs:**

**Important Members:**

* Lutha, a grande e amada cozinheira da tribo e os seus dois filhos, Snarl e Drindo.
* Snarl, é o líder oficial da tribo e o filho mais velho de Lutha mas não inspira tanta confiança na tribo como Lutha.
* Drindo, filho mais novo de Lutha, recentemente adquiriu um Giant Vulture de estimação.

**The Man Who Survives:**

**A quest de Harbin:**

* Harbin explica que enquanto estiveram foram um homem chamado Thomas Greystone chegou a Neverwinter de cavalo gravemente ferido depois de ter cavalgado de Butterskull até Phandalin.

- Ele trousse informação sobre um ataque de Orcs ao Rachn.

- Ele foi tratado por sister Garaele, e encontra-se temporariamente alojado na Stone Hill in.

**Onde está Thomas:**

* Depois de falar com Harbin, o Townmaster indicou-lhe a StoneHill Inn para poder ficar algum tempo para recuperar.
* Toblen depois de ouvir a sua história, ofereceu-lhe um quarto onde podia ficar por alguns dias, sem precisar de pagar.
* Passa os seus dias no seu quarto. E á noite gasta o pouco dinheiro que lhe resta em bebida para afogar as mágoas.
* Tanto Toblen como Elsa, reconhecem o homem pela sua a descrição e indicam quem é.

**Thomas Greystone(QUIET):**

**Aparência:**

* Humano de meia-idade, de aparência robusta e envelhecida. Com cabelo curto castanho e uma barba espessa.
* A cara é cheia de rugas dos anos trabalhar no rancho.
* Têm uma postura série, sem grande ar para brincadeiras.

**Background:**

* Trabalhou no rancho durante muitos anos, e está ainda em choque com o que se passou e de luto pelos seus companheiros.
* Especialmente Aveline, uma half-elf e a sua aprendiza que fugiu de casa em Leilon, arranjou trabalho no Butterskull Ranch onde foi posta sobe o cuidado do trabalhador mais velho e experiente, Thomas.
* Os dois discutiam entre si o dia todo, mas depressa desenvolveram uma ligação semelhante a pai/filha.

**Talking with Thomas:**

- Thomas não quer ser perturbado, mas se os jogadores disserem que querem derrotar os Orcs, Thomas revela o que sabe.

- Caso contrário para concordar conversar é necessário um DC 14 CHA(Persuasion) check para o convencerem, com vantagem se lhe oferecerem bebida.

**O que sabe:**

- Thomas relata o ataque ao Rancho pelos Orcs, falando-lhes de Aveline.

- Sabe o layout do rancho, o número aproximado de Orcs e a descrição física do seu líder, Snarg.

**Request:**

- Antes dos jogadores se afastarem e se mostrarem interesse em confrontar os Orcs, Thomas pede que se encontrarem o corpo de Aveline que lhe tragam o seu colar, revela que tenciona viajar até Leilon para encontrar e contar a família da half-elf o que lhe aconteceu.

- O colar além de ter a insígnia da sua família tornando-a mais fácil encontrá-la, Thomas sente que não deve aparecer sem provas do seu falecimento.

- Thomas como recompensa, o que lhes resta de dinheiro 8GP (já gastou o resto em bebida).

**Travel to the Ranch:**

- A viagem demora dois dias.

**Primeiro dia:**

- Durante o primeiro dia, durante a tarde os jogadores encontram perto da estrada um edifício que se parece com algum tipo de armazém abandonado.

**Se os jogadores investigarem:**

- O armazém está aberto com uma fechadura partida.

- No interior do armazém estão algumas caixas vazias e poeirentas.

- Numa das paredes pintado com tinta vermelha estão as palavras: “Red Brands Rule” e “Robin was Here”.

**Segundo dia:**

**Horses in Conyberry:**

**Ao chegar a conyberry:**

*Vocês chegam uma cidade em ruínas, na margem da floresta de Neverwinter. Campos de cultivo estendem-se a este e a sul separados por uma estrada de terra em direção a Triboar.*

*A cidade encontra-se devastada, proporcionando um grande contraste com a beleza serene com os campos circundantes. Vêm uma dúzia de edifícios com telhados colapsados e as paredes desabadas que se erguem como testemunhas silenciosas da devastação que caiu sobre esta aldeia.*

*As ruas em dias cheias movimentadas estão agora cheias de ervas daninhas e silvas, e restos de mobília e objetos pessoais dos antigos visitantes desta cidade estão espalhados por todo o lado.*

*É obvio que Conyberry não foi apenas abandonada, mas sim alvo de algum massacre violento. Por todo o lado conseguem ver marcas profundas na madeira de machados ou espadas, manchas escuras no chão de fogos fora de controlo, lojas vazias com as prateleiras partidas e saquiadas. E o ar é pesado com o sentimento de desolação e perda, e enquanto exploram as ruínas, o peso da tragédia que aqui aconteceu é quase palpável.*

*Os únicos sinais de vida, são os ocasionais chilrear de pássaros ou ruído do vento quando passa pelas estruturas em ruínas.*

- Qualquer coisa de valor, já foi saqueada á bastante tempo.

- Perto de um velho poço, encontram-se três cavalos(Bella, Dolly e Buck)que comem algumas das ervas.

**Para notarem marca nos cavalos;**

- Com um DC 10 WIS(Perception) check, os jogadores repararam que os cavalos estão marcados com as letras BAK (Big Al Kalazord).

**Para se aproximarem dos cavalos:**

- Com um DC 14 WIS (Animal Handling) check, os jogadores podem aproximar-se dos cavalos sem os assustar, e a até os podem montar.

- Com advantage se usarem Speak With Animals para acalmarem os cavalos.

**Se falarem com eles:** Quando lhes perguntam o que aconteceu

- Ors atacaram a quinta.

- Big Al (dono) salvo-os do seu celeiro que ardeu, mas não sabem o que lhe aconteceu.

- O seu irmão Max, foi capturado pelos Orcs. Se os jogares concordarem em procurar por Max, ele diz aos jogadores pede para dizerem a Max que ele vai esperar junto ao oceano. Eles sempre quiserem correr junto ao oceano.

- Max é preto com meias brancas.

**Feading Vultures**

**Pouco depois de saírem de Conyberry:**

*A estrada curva contornando um grande grupo de árvores, ao fazerem a curva ouvem subitamente o barulho como o bater de asas e um vulto rapidamente caí do céu e aterra no chão por trás das arvores. Por uns momentos entram em pânico devido ao vosso recente encontro com Cryovain, mas rapidamente se apercebem que têm de ser outro tipo de criatura, o vulto era demasiado pequeno, e era preto.*

- O cavalo não é o Max.

- Um número de Giant Vultures igual ao número da party menos 1, está neste momento a comer os restos de uma carcaça de um cavalo que fugiu do Butterskull Ranch.

- Os Abutres só atacam se os jogadores perturbarem a sua refeição.

**Petúnia de Cow:**

**Antes de chegar Butterskull Ranch:**

- A cerca de 30 metros da estrada, vêm uma vaca leiteira com um badalo.

- Barca com manchas bege.

- Está marcada com as letras BAK.

- Se a tratarem bem segue os jogadores.

**Se falarem com Petunia:**

- Orcs atacaram o Ranch.

- O dono foi capturado depois de libertar os cavalos e os porcos.

- A árvore favorita dela ardeu… A quinta nunca mais vai ser a mesma.

**Arrival:**

**Ao chegar a Butterskull Ranch:**

*Butterskull Ranch ocupa um largo terreno a norte do Triboar Trail, aninhado entre duas colinhas. Além de um uma pequena cerca, estendem-se campos de trigo, um pomar e terrenos de pasto. Um trilho parte do caminho principal em direção a uma casa de dois andares junto a um lago. A oeste da casa estão os restos incinerados de um celeiro e uma forja, completamente destruídos pelas chamas. Conseguem também ver vários porcos que deambulam pacificamente pela quinta. O silêncio é ocasionalmente perturbado por grunhidos animados vindos da casa no meio do rancho.*

**Perto do Celeiro:**

- Perto do celeiro encontram-se os corpos de 2 Orcs e 5 Humanos, cheios de moscas.

- Entre eles encontra-se o corpo de Aveline, mas Snarg encontrou o colar e carrega-o com ele.

**Exploring Around the Farmhouse:**

- Uma larga casa de pedra com um telhado de madeira.

- As janelas e portas podem ser fechadas e trancadas pelo interior.

**Ao chegarem:**

- Quando se jogadores se aproximam para investigarem a casa Drindo, Caw e mais 2 Orcs saem pela porta da cozinha.

- Começam a andar em direção ao ninho de Caw no celeiro destruído.

*“A porta da cozinha abra-se abruptamente…*” (dar oportunidade para os jogadores se esconderem) *e dela sai com alguma dificuldade um grande abutre, semelhante aos que encontraram antes, atras dele saem 3 Orcs. De dentro da casa ouvem uma voz feminina mas gutural e zangada em Orc: Tira o teu pássaro fora daqui ele está a comer a comida”*

(Drindo): *\*Grunhidos em protesto\**

(Lutha): *\*Mais grunhidos zangados\**

*“Subidamente algum tipo de utensilio culinário sai a voar da porta e bate no Orc que estava a falar na cabeça.”*

- Quem estiver a ouvir a conversa, faz um DC15 INT check para perceberem o nome Drindo no meio da conversa.

(Drindo): *\*Grunhidos apologéticos\**

*E depois os 4 começam a afastar-se da casa.*

**Caw and Drindo:**

- Para Caw, Drindo fala em Common.

- Quando Caw passa perto do cavalo, mostra alguma atenção nele, mas Dringo impede-o dizendo que a mãe disse que era para guisado de hoje á noite.

- Vão a direção a norte em direção ao celeiro destruído.

- Passado alguma distância Caw levanta vou-o, com um “Caaaw”.

**Hide from the Vulture:**

- Quando Caw começa a voar os jogadores têm de fazer um Dex(Stealth) check contra um WIS(Perception) de Caw (com advantage) para ver se são descobertos.

**Se Caw detetar os jogadores:**

*O abutre depois de levantar vou-o faz uns poucos círculos a volta da casa, ele liberta um “Caaaaaaw” e começa a voar na vossa direção.*

*Quando chega a vossa posição começa a fazer círculos por cima da vocês, enquanto repetidamente vai fazendo vários “Caaaaw, Caaaaw”*

*(Drindo): O que se passa Caw, encontras-te alguma coisa?*

*(Orc):\*Grunhidos interrogatórios\**

*(Drindo): \*Grunhidos indecisos\*, ele faz sinal aos outros dois Orcs e começam a andar na vossa direção.*

**Fight Outside:**

- Depois de Drindo perder metade da vida ou depois de dois aliados morrerem.

- Drindo tenta fugir em direção á cave, para pedir ajuda de Muk.

**The Farmhouse:**

**Área 1: Kitchen**

- A porta principal dá para esta divisão.

**Ao chegar:**

*“Vocês entram numa cozinha num completo caos, com pratos partidos e utensílios com resto de comida por todo o lado. Vocêm 3 Orcs, dois deles conversam ruidosamente enquanto comem desajeitadamente, e uma terceira Orc maior que os outros dois, com o cabelo preto apanhado num rabo-de-cavalo desleixado. Ela está virada de costas e têm com um grande cutelo de carne na mão que está a usar para cortar algum animal em cima da bancada.”*

- Os jogadores não conseguem abrir a porta sem alertarem os Orcs.

**Fight:**

- Passado um turno 1 ou dois Orcs aparecem de A3, dependendo do estado de vida dos jogadores.

- O barulho que os Orcs fazem na cozinha é tanto que qualquer luta que haja aqui, passa despercebida pelos restantes Orcs na casa.

**Enemies:**

- Pelo menos dois orcs, atacam quem der dano a Lutha.

- Lutha:

**Aparencia:**

- Uma enorme Orc de pele verde com tatuagens por todo corpo.

- Cabelo preto e cinzento apanhado num emaranhado de cabelo.

- Empunha dois cutelos de carne.

**Personalidade:**

- Amada cozinheira da tribo, todos os Orcs da tribo a adoram (sobretudo a sua especialidade, Warm Meat Surprise).

- Têm dois filhos, Snarg que é o líder oficial do grupo, e Drindo.

- Aprecia o facto de ser coração da tribo, mas não permite que alguém diga que Snarl não o líder.

- Ama profundamente o seu querido Drindo, mas, abençoado seja a sua alma, não acho que é capaz de alcançar algum tipo de grandeza.

**Ao examinarem a sala:**

- Desarrumada, com coisas partidas por todo o lado.

- Encontram-se também uma caveira de manteiga e algumas batedeiras de manteiga partidas.

**Área 2: Empty Foyer**

- Um hall de entrada vazio, com umas escadas que levam á Área 5

**Área 3: Empty Foyer**

- Uma sala de jantar com duas mesas de madeira rodeadas de cadeiras.

- Com uma decoração pitoresca com alguns crânios de gado na parede.

**Área 4: Downstairs Closet**

- Um pequeno armário, com prateleiras com louça.

**Área 5: Common Room**

- Uma sala de estar, com algumas cadeiras almofadadas e mesas para jogos.

- Numa delas encontra-se um baralho de cartas onde Snarl e outro Orc estão a jogar.

- Na outra mesa (mais a sul), estão vários papeis e material de escrita.

- Encontram também um mapa, preso com um punhal.

**Ao chegar:**

“Ao subir as escadas, vocês ouvem o som de pelo menos dois Orcs que falam animadoramente”

**Para passarem despercebidos:**

- Fazer um group check (entre todos que estiverem a subir as escadas) de DEX(Stealth) check DC 14.

**Se passarem despercebidos:**

*“Vem uma sala ampla, com duas largas mesas, dois Orcs estão sentados na mesa mais próxima das escadas a jogar algum tipo de jogo de cartas, um deles com cabelo curto escuro e com várias cicatrizes na cara e de pele verde-pálida, parece falar com algum tipo de senso de autoridade e têm á sua cintura uma shortsword e uma adaga”*

- Os Orcs estão a jogar às cartas apostando o colar de Aveline.

- Se Big Al vir o color, fazer um roll para ver se ele perde o controlo e ataca os Orcs

**Fight:**

- No início da luta Snarg, grita alguma coisa em direção ao corredor.

- Passado dois turnos 2 Orcs aparecem de A7, mas não tem armadura (AC12).

**Enemies:**

* Pelo menos 1 Orc
* Snarg,lider da tribo:

**Aparencia:**

* + Um Orc magro com a pele verde-pálida e um curto cabelo preto desgrenhado, com várias cicatrizes na cara.
  + Têm sempre um sorriso malévolo cada.

**Personalidae:**

* Um Orc inteligente e traiçoeiro, o que o leva a inspirar tanta autoridade na tribo como a mãe.

**Ao examinarem a sala:**

- Na mesa mais proxima das escadas, encontram-se um baralho de cartas e o colar de Aveline.

- Na posse dos Orcs e em cima da mesa encontram-se um total de: 10GP e 20SP.

**Table with Papers:**

- Uma cheia de papeis, algum material de escrita e um mapa preso com uma adaga.

- A maioria dos papeis está em Orcish menos um. (entregar handout Shrine of Shavas Leter)

- Com um DC 10 INT(Perception), os jogadores percebem que a carta não foi escrita por um Orc.

**Mapa:**

* Semelhante ao que os jogadores têm da Sword Coast.
* Têm vários símbolos e palavras em Orc
* Com uma mancha vermelha no local do ButterSkull Ranch.
* A 5 milhas a sul de Conyberry está um círculo vermelho com uma palavra “Recolher” em Orc ao lado.
* Na costa oeste está outro círculo com a palavra “Tributo”
* Um último círculo na floresta de Neverwinter com a palavra “Gorthok”.
* Mais alarmante, a faca está espetada em Phandalin, e em vermelho ao lado está escrito “FOR TALOS”.

**Área 6: Big Al’s Bedroom**

**Ao chegar:**

- Um quarto com uma cama larga e um volumoso armário com madeira de cedro.

- Num dos cantos numa prateleira empoeirada, esta um grande chapéu de cowboy preto, com as iniciais “BAK” gravadas na frente.

- Junto ao chapéu na parede está um quadro de o Big Al e uma mulher sentados juntos debaixo de uma árvore, sorrindo um para o outro.

**Chapéu de Cowboy:**

- Está bastante usado, com vários arranhões e cortes remendados ao longo dos anos.

- Alguém parece ter tentado um par de manchas de sangue, mas sem grande sucesso.

**Treasure:**

**Se os jogadores investigarem o armário:**

- Com um DC15 WIS(Perception) check:

- Encontram um compartimento escondido no fundo do roupeiro um set de Mithral Chain Mail (entregar Card).

**Área 7: Ranch Hands’ Bedrooms**

- Um quarto pequeno, com duas pequenas camas e doi dos cacifos.

- Cada cacifo contém roupa dobrada, um conjunto de itens pessoais sem valor.

**Em cima de uma mesa de cabeceira:**

- Está uma carta, claramente escrita por um miúdo, onde diz que eles têm saudades do pai e que mal pode esperar que a alturas das colheitas acabe para ele poder voltar para casa.

- Noutra cabeceira, está um pendente com a imagem de homem de meia-idade.

**Área 8: Big Al’s Office**

- Uma secretária encontra-se enterrada em pilhas de livros de registos de compra e venda e de uma variedade de outros papeis.

**Treasure:**

- Um jogador que vasculhar os papeis encontra uma pequena bolça por baixo de todos os papeis.

- Contem 65gp, 145sp e 220 cp.

**Área 9: Upstairs Closet**

- Um armário com uma vassoura, um balde e uma esfregona.

**Área 10: Cold Storage Cellar**

- Portas de madeira, na parede norte da casa escondem umas escadas de pedra que levam até á adega.

**Ao entrar:**

*A cave é um sítio frio e húmido, com o chão sujo e com as paredes feitas de vários tipos de pedras. Vocês vêm um enorme Orc enorme com armadura completa um grande chapéu de cowboy branco, e atrás da sua figura mal conseguem ver um homem amarrado a uma cadeira com um saco sobre a cabeça. O Orc vira-se lentamente para vocês conforme as escadas rangem por baixo dos vossos pés e revelam a vossa presença.*

*Ele começa a ir na vossa direção, e vocês conseguem sentir os seus passos no chão enquanto a sua armadura range com cada passo e a sua cabeça quase roça no teto e com dedos grandes e carnudos segura a pega de um Greataxe preto.*

*(Muk): “Muk não vos conhece… Por isso mulheres pequenas e vaca estranha são COMIDAAA!!”*

**Fight:**

**Enemies:**

- Muk, um Orog com greataxe.

- Luta até morrer.

**No primeiro turno de Muk:**

- Muk usa o chapéu para dar cast de Magic Weapon no seu machado.

*“O chapéu começa a brilhar com um ligeiro tom purpura, e enquanto solta um rugido a lamina do machado brilha com um tom semelhante.”*

**Npc’s:**

Alfonse Kalazorn(IMPULSIVO), grande homem de ombros largos e com uma voz grave:

- É um homem impulsivo, e têm um grande rancor para com os Orcs por terem matado os seus ajudantes e pelo que fizeram ao seu rancho.

**Backstorie:**

-Reformou-se de xerife de Triboar.

- Quando se reformou comprou a Quinta com a mulher (Margarida).

- A mulher morreu á alguns anos de uma doença.

- Alguma coisa a haver com os pulmões mas nunca chegaram a descobrir o que foi.

**Libertar Big Al:**

“Vocês tiram-lhe o saco da cabeça e começam a desamarrá-lo, é homem que já não está a caminhar para jovem com um farto cabelo e bigode (aumentar token), mas apesar da idade e se não fosse pela cara inchada e cheia de nodoas negras podia ser considerado atraente.”

(Big Al): “Eu não tenho a mínima ideia de quem vocês sejam, mas estou grato que tenham dado aquele pedaço de estrume o que ele merecia.”

“Quando finalmente acabam de o libertar ele levanta-se com um grunhido de dor e conseguem ver que por baixo e conseguem ver algumas manchas de sangue na roupa. Ele cospe um pouco de sangue seco para o chão junto com um dente partido”

(Big Al): ”Obrigado pela ajuda. Eu sou Alfonse Kalazorn, mas a maioria das pessoas chama-me Big All, mas antes de passarmos às formalidades…”

“Ele passa por vocês em direção ao Orc, e começa a dar-lhe repetidamente pontapés”

(Big Al): “You… Litlle… Piece… Of… SHIIT”!

“Depois pega no chapéu de cowboy, limpa um pouco da sujidade e põe-no de volta na cabeça.”

(Big Al): “Yea… Agora podemos falar.”

**Convince Big Al to leave:**

**Incentives:**

* Está ferido, pode facilmente morrer se lutar contra os Orcs.

**Objections:**

* Os Orcs que fizeram isto ainda estão vivos.

**Se sucederem, fazer um DC15 CHA(Persuasion) check:**

**Se sucederem:**

(Big Al): “Fine… Convenceram-se… Não estou muito satisfeito, mas eu fico aqui a lamber as minhas feridas, but you beter kick their ugly asses”.

**Se falharem:**

Ele vai novamente até ao Orc e pega no Greataxe, e dá alguns golpes de teste no ar com surpreendentemente facilidade e graciosidade, e depois acena com aprovação.

(Big Al): “Yeah… agradeço o sentimento, mas não, não saio do meu rancho até saber que cada uns destes vermes está morto. And that’s final, podem ajudar ou ir-se embora…”.

**Conclusions**

**Depois de todos os Orcs estarem mortos:**

(Big Al): Agora que esta confusão está resolvida, há uma coisa que preciso verificar.

- Vai até celeiro destruído. Sem falar e dando apenas respostas curtas.

*“Ele entra no celeiro em ruínas e avança até uma baía em específico com uma tabuleta em madeira gravada com o nome Petúnia.”*

(Big Al): *Shit… Quando eu me decidi reformar de cherife de Triboar, e a minha mulher* (Margarida) *e eu decidimos comprar este rancho. O primeiro animal que comprámos foi a Petúnia. A minha mulher adorava aquela vaca, eu juro que ela comia melhor que nós… É provavelmente a razão do leite dela ser tão bom.*

*Quando a minha mulher morreu, eu enterrei-a por baixo da sua árvore favorita. A partir dai a Petúnia começou a dormir cá fora. Não importa o quanto eu tenta-se, aquela vaca ela não saiu debaixo daquela árvore durante semanas. É como se ela soube-se… Merecia melhor do que ser jantar para Orcs.*

**Se os jogadores disserem que viram petúnia:**

*E olha para vocês e vêm um pouco de vida a voltar aos olhos cansados do velho xerife.*

(Big Al): Ela está viva??? Bem é bom ter finalmente um pouco de sorte… Se me ajudarem a traze-la de volta… bem, eu não tenho muito de sobra de valor… mas ainda tenho algum equipamento dos meus dias como xerife

**Finding Petunia**

- Os jogadores podem voltar ao sítio onde a viram pela última vez.

- Ao procurarem pelo campo, por cada hora rodar um d6, num 6 encontram Petunia.

- Encontram Petunia num 5 ou 6 se procurarem a cavalo.