**Dragon of Icespire**

**Background of the Adventure:**

**Cryovain:**

- Um cruel jovem dragão branco que foi afugentado das terras mais a norte por dragões mais poderosos.

- Reclamando o Icespire Peak como dele. Patrulhando o território por comida and easy treasure.

- A cada dia que passa o território dele aumenta, caçado qualquer coisa que consiga agarrar com as suas garras ou congelar até a morte com o seu bafo gelado.

- Avistamentos do dragão têm sido cada vez mais frequentes, assim como os seus ataques.

**Consequências de o novo vizinho:**

**-** Uma fortaleza em ruínas é a agora o lar do dragão.

- Cryovain tomou a fortaleza de um bando de Orcs, matando o chefe, e forçando a tribo a fugir para a base da montanha e florestas circundantes.

- Enraivecidos pela morte do seu líder, os orcs recorreram a velhos aliados.

- Um manticore afastado do seu ninho no topo da montanha pelo dragão branco, começou a aterrorizar as áreas circundantes da cidade mineira de Phandalin.

- Outros monstros na região foram semelhantemente deslocados.

**The Adventure Strarts:**

Por diferentes razões os jogadores chegam á cidade de Phandalin, seja á procura de aventura, dinheiro, outra coisa.

**O que os Jogadores sabem sobre Phandalin, Int(Hist) check :**

**Dc 5:**

- Uma cidade mineira a Este de Neverwinter.

**Dc 10:**

- Uma cidade abandonada que nos últimos 3 ou 4 anos foi reconstruída por um conjunto de agricultores, lenhadores vendedores e curiosos, vindos de Neverwinter e Waterdeep. Atraídos por histórias de ouro e de platinum nas minas na base das Sword Mountains.

**Dc 15:**

- Construída nas ruínas de uma cidade muito mais antiga.

- Há centenas de anos atrás era uma próspera cidade de humanos, aliados a anões e gnomos das redondezas.

- Até que uma hord de orcs devastou a cidade, que ficou abandonada por seculos.

**Dc 18:**

- Rumores da chegada de um dragão branco ameaça destruir tudo que se esforçaram tanto para destruir

**Quando os jogadores chegam á cidade:**

*Vocês têm o primeiro vislumbre de Phandalin (give map)*. Uma aldeia mineira de cerca de 40 a 50 edifícios de madeira, aninhada na base de um conjunto de montanhas com o cume branco, as Sword Mountains. Vêm *também uma grande quantidade de ruínas antigas, enormes pedaços de pedra a ruir cobertas com heras e vegetação, que rodeiam as casas e lojas mais novas, dando a sugerir que Phandalin foi construída em cima das ruinas de uma cidade mais antiga e mostrando o quão grande essa cidade poderá ter sido em tempos passados.*

*Á medida que se aproximam de Phandalin, veem uma grande variedade pessoas a chegar e a partir da aldeia, agricultores, pedreiros, ferreiros, vendedores de mercadorias, é ainda uma aldeia razoavelmente recente e por causa disso veem que é também muito atarefada. A cidade não tem muralha nem força militar, mas a maioria dos adultos mantem armas por perto no caso seja necessário.*

*No centro da cidade encontram a praça principal onde um pequeno mercado foi montado, onde várias pessoas vendem e trocam as coisas que produziram nas suas quintas. À dois edifícios que se destacam dos restantes, um grande edifício de pedra de madeira com uma tabuleta onde se consegue ler “Stonehill Inn”, a mais popular taverna de Phandalin. E o salão principal da aldeia onde às suas portas está um quadro com trabalhos afixados.*

**Phandalin Morale**

- A moral começa a 10 e pode subir ou descer conforme as ações dos jogadores.

- Descrever Phandalin conforme o nível de moral descrito na tabela

|  |  |
| --- | --- |
| 10: The town is buzzing with life. People are only concerned with their day to day lives. | 5: Streets remain emptier. Indoors, people form small groups and discuss recent events in hushed voices. |
| 9: The town is still very active. People discuss recent events. | 4: Streets are mostly desolate. People drink their sorrows away and seem morose. |
| 8: Less overall activity. Recent events are all anyone talks about. | 3: Streets remain mostly desolate. People get into fights and are irritable. Recent arrivals pack up and leave. |
| 7: Overall activity stays the same. People sound more concerned and demand more is done. | 2: Streets are empty except for people leaving town. The town is silent barring crying children. |
| 6: The streets are emptier. Indoors, people have heated discussions about recent events. | 1: The town is on the brink. Everyone that can leave relatively easily has packed up shop. |

**Cryovain the White Dragon**

**­**- Percorre regularmente a região da Sword Coast e pode ser encontrado em quase todo o lado.

**Uma vez por dia:**

- Rolar um 1d20

- De 5-10 algo acontece de negativo na região de Phandalin

- Se acontecer duas vezes baixar a moral da aldeia em 1.

- Adicionar rumores sobre o aconteceu.

- De 2-5 o dragão ataca uma localização de Neverwinter que os jogadores irão estar e os jogadores vêm a destruição dos seus ataques.

- Baixar a moral da aldeia por 1.

- Num 1 o dragão aparece num local enquanto os jogadores lá estão.

- Se encontrar alguma coisa na área que consiga comer, desce e ataca.

- Depois de levar 10 ou mais pontos de dano, volta para o seu lar. De onde não sai após efetuar um long rest.

- Apenas em Icespire Hold ele luta até a morte.

**Exploring Phandalin:**

**Stonehill Inn:**

*No centro da cidade ergue-se um largo, recém-construído edifício redondo feito de pedra simples e madeira. Ao entrarem na sala comum da taverna deparam-se imediatamente com o som de conversas bem-humoradas e o cheiro de comida e cerveja, uma empregada atarefada percorre a sala de um ladro para outro por entre os moradores locais de canecas cheias. Umas escadas á direita sobem para o andar de cima da taverna onde se encontram os quartos e por de trás do balcão um Homem pequeno conversa alegremente com os clientes.*

**NPC’s:**

**Dono:** Toblen Stonhill (CURIOSO), Homem baixo bem-humorado. (Entregar Portrait)

- Toblen é um homem de família com bom coração e investido na área local.

- Veio para Phandalin para ser um mineiro, mas depressa se apercebeu sabia muito mais sobre gerir uma taverna do que sobre minas.

- É um barman nato, sendo um bom ouvinte e gostando de boatos.

**Empregada de mesa:** Elsa (ANIMADA), Mulher nova, ruiva e faladora.

- Filha de Toblen.

- Herdou a boa disposição do pai assim como o seu gosto por boatos.

**Se os jogadores falarem com Toblen ou Elsa:**

- Eles contam um dos rumores

*Insert Price off stuff post-it*

*Insert Toblen Personality post-it*

**Barthen’s Provisions:**

**Informação Genéricas:**

- Maior posto de comercio em Phandalin.

- Aberto do nascer ao por do sol.

- Vende material de aventura (Adventure Gear, pag.x PHB) a baixo de 25gp.

- Uma encomenda de Butterskull Ranch, chegou recentemente e encontram-se alguns itens nas prateleiras.

**NPC’s:**

**Dono:** Elmar Barthen(DIRETO), Humano de 50 anos, magro e bastante calvo.

- Barthen é um orgulhoso, respeitado membro da comunidade que desempenhou um papel vital na fundação de Phandalin.

- Zanga-se constantemente com os seus ajudantes brincalhões, mas estaria a mentir se se disse-se que não se preocupa com eles.

**Dois Ajudantes**: Ander e Thistle.

**Se um jogador quiser comprar armas ou armadura**:

- É redirecionado para Lionshield Coster.

**Se um jogador quiser comprar potions of healing:**

- São ditos para falar com Adabra Gwynn em Umbrage Hill.

*(Insert Barthen Personality Post-it)*

*(Insert Potions of Healing Post-it)*

**Lionshield Coster:**

**Ao aproximar-se:**

*Pendurado acima da porta da frente deste modesto posto comercial está um sinal em forma de escudo de madeira com um leão pintado sobre ele.*

**NPC’s:**

**- Dona:** Linene Graywind(DESCONFIADA): Humana, 35 anos, Sharp-tongued(rude).

- Têm uma atitude positiva e diz o que pensa.

- Preocupa-se verdadeiramente com a comunidade e nunca faria nada para pôr a cidade em perigo.

**O que vende:**

- Vende armas e armadura (ver pg.x PHB), guardadas na divisão traseira.

- Linene não venderá nada a personagens que ache que possam ser uma ameaça para a cidade.

**Se falarem amigavelmente com Linene:**

- Fala um Rumor.

*(Insert Linene Personality Post-it)*

**Phadalin Miner’s Exchange:**

**Ao chegar:**

*“Chegam á Phandalin Miner’s Exchange, um posto de comercio onde mineiros locais pesam e avaliam quilo que minam e são pagos de acordo com o seu trabalho. E na falta de uma autoridade local serve também como um registo não oficial do conteúdo de várias minas da zona.”*

**NPC’s:**

**Dona:** Halia Thorton(AMBICIOSA), humana, calculista.

- Uma mulher ambiciosa e calculista

- Halia está lentamente a trabalhar pelo controlo dos Zentharim.

- Á sua maneira quer o melhor para Phandalin.

**Se falarem amigavelmente com Halia:**

- Tell a Tale.

**Shrine of Luck:**

**Ao chegar:**

*Ao chegar vocês vêm o único templo em Phandalin, um templo pequeno feito de pedras de ruínas próximas. Dedicado a Tymora, deusa da sorte e da boa fortuna.*

**NPC’s:**

**Responsável:** Sister Garaele, elfa, nova e dedicada.

- Pertence a faction Harpers.

- Está em Phandalin para reportar eventos de Phandalin aos Harpers.

(Insert Halia Personality Post-it)

*(Insert Zhentarim/Harper’s post it)*

**Townmaster’s Hall:**

**Ao chegar:**

*O salão do mestre da cidade, ao contrário da maioria dos edifícios que viram até agora, é feito de paredes de pedra robusta com um largo telhado de madeira, com uma torre de sino na parte de trás. Junto às portas principais está um quadro designado para postar trabalhos, e á medida que se aproxima, conseguem ver que nele estão afixados um pequeno conjunto de bilhetes, todos escritos em Common e na mesma caligrafia.*

**Job Board:**

**-** Têm 2 bilhetes, entregar aos jogadores cartões com as missões:

- Dwarven Excavation Quest

- Umbrage Hill Quest

**NPC’s:**

**Townsmaster:** Harbin Wester (COBARDE), banqueiro de meia-idade, pomposo.

-É um idiota incompetente, no poder apenas devido á sai riqueza. É um total cobarde, mas apesar disso pensa ser bastante importante.

- Relatos de um dragão branco na área tornaram-no num verdadeiro recluso, recusando-se a sair a não ser para ir buscar comida e para postar novos trabalhos no quadro.

- Independentemente do que os jogadores lhe digam, recua-se a abrir a porta preferindo falar através dela.

- Quando chega altura de pagar, fá-lo deslizando uma moeda de cada vez pelo soalho da porta.

**Se baterem á porta:**

*Bates á porta, e depois de um longo compasso de espera, sem sinais de que alguém está no edifício, ouvem uma voz tremula vinda do outro lado da porta. “Se são um dragão saibam que sou demasiado magro e ossudo para dar uma boa refeição.”*

**Follow-Up Quests**

**Depois de os jogadores completarem 2 das missões iniciais:**

Mais 3 missões são acrescentadas ao quadro:

- Butterskull Ranch Quest

- Loggers’ Camp Quest

- Mountain’s Toe Quest

**Depois de outras duas missões anteriores serem completas:**

Mais 3 missões aparecem:

- Axeholm Quest

- Dragon Barrow Quest

- Woodland Manse Quest