**Dwarven Excavation:**

**Location Overview:**

- Dazlyn Grayshard e Norbus Ironrune, são shield Dwarf’s mineiros e amigos de negócio.

- Enquanto procuram ouro nas montanhas a sudoeste de Phandalin encontraram vestígios de construções anãs enterradas por uma avalanche.

- Passaram já meses a limpar os destroços e a explorar as ruínas por tesouro, mas ainda não encontraram nada de valor.

- Por trás da colónia, formada a partir da parede do desfiladeiro está um velho templo de Abbathor, o perverso deus anão da ganância.

- Durante Eclipses solares, Abbathor era apaziguado com sacrifícios de sangue e gemas.

- Numa das ocasiões o deus achou a oferenda pelos sacerdotes do templo insatisfatória, e causou um tremor de terra e avalanche que fizeram colapsar partes do templo e colónia anã.

**Quest Goals**

- Para completar a missão e receber a recompensa de Harbin os jogadores apenas precisam de avisar os Dazlyn e Norbus do dragão branco.

- Os Anões aproveitam a oportunidade para pedir aos jogadores ajuda em livrarem o templo dos monstros que lá habitam. Oferecendo aos jogadores um par de *Sending Stones* como recompensa.

- Se não ficarem para ajudar e não derrotarem os Orcs, os anões morrem e a moral da aldeia baixa em 1.

- Se ficarem para ajudar os Anões, os jogadores encontram Orcs antes de saírem.

**Arrival**

- A escavação fica a este de Leilon, a 15 milhas a sudoeste de Phandalin, na parte mais a este de um desfiladeiro.

**Ler ao chegar:**

*As paredes rochosas do desfiladeiro erguem-se a uma altura de 25 metros de altura. No fim do desfiladeiro uma parede de rocha negra, com 6 metros, tem um portão partido gravado na pedra, com uma das portas pendurada perigosamente nas dobradiça e a outra desaparecida. Além deste portão aberto, na sombra de uma grande montanha mais este, encontra-se uma colónia em ruínas. Tudo está silencioso.*

**Área 1: Canyon**

**Ao chegar:**

*Espalhados pelo chão do desfiladeiro encontram-se vários destroços e despojado de vegetação exceto por algumas ervas daninhas.*

**Área 2: Ruined Settlement**

- Toda o conhecimento sobre esta colónia, incluindo o seu nome, desapareceu em conjunto com as suas habitantes originais, que foram mortos por uma avalanche.

**Ao chegar:**

*Ao andar por entre os edifícios em ruínas, percebem que muita dos escombros em tempos enterraram esta colónia foram removidos, tornando possível a passagem entre eles.*

**Rastos no Caminho:**

- Os jogadores ao passarem na área fazem um DC 12 Perception check, se sucederem reparam no rasto de pegadas.

**Se investigarem as pegadas:**

- Fazer um Int(Nature) check;

- Dc 10, conseguem distinguir 3 sets de pegadas, umas maiores e duas mais pequenas, mas não conseguem distinguir que raça.

- Dc 13, reconhecem que as pegadas mais pequenas são de anões.

- Dc 15, reconhecem que as pegadas maiores são de um orc, e são mais frescas.

**Se os jogadores vasculharem os destroços:**

- A colónia já foi extramente saqueada, encontram apenas alguns ossos esmagados de anões e sinais de acampamentos recentes.

**Área 3: Ruined Settlement**

**Ao chegar:**

*Uma parede parcialmente colapsada separa este pátio do resto dos edifícios mais a oeste. Três montes de destroços estão amontoados nesta área. Um conjunto de degraus levam a uma plataforma de pedra, onde se encontra talhada na parede do desfiladeiro a fachada de um templo. Na base da fachada está uma entrada de 3m de altura, flanqueada por duas estátuas de granito de tamanho real de anões encapuzados. Um sorriso maldoso consegue ser vistos nas suas faces desgastadas pelo tempo.*

*Perto da pilha de escombros mais este, vêm ainda dois anões que se encontram de costas para vocês e observam atentamente a entrada do templo. Encontram-se a comer as rações enquanto discutem como eu velho casal.*

**NPC’s:**

- Dazlyn Grayshard (HONESTO), diz o que pensa.

- Norbus Ironrune(DESCONFIADO), rude e excessivamente cauteloso.

**Side Quest:**

- Os anões pedem aos jogadores para matar os ochre jellies, investiguem o templo por outras ameaças obvias e que o façam seguro.

- Oferecendo as suas Sending Stones como recompensa.

- Assim que o templo esteja seguro e prontos ansiosos a resumir a sua escavação, os anões oferecem partilhar os seus lucros com quem os tiver ajudado.

**Se os jogadores perguntarem sobre as pegadas:**

- Os anões informam que mais cedo naquele dia um Orc solitário visitou o templo, enquanto os anões se escondiam na sua tenda.

- O Orc parecia estar a explorar ou á procura de alguma coisa, e vai-se embora pouco tempo depois de ter chegado.

**Área 4: Dusty Foyer**

**Sobre:**

- Um conjunto de portas duplas são mantidas abertas por espigões pregados ao chão.

- O que foi em tempos uma porta secreta a norte ela a uma sala com nada sem ser escombros. *(Insert Dungeon Settings Here)*

**Área 5: Temple**

**Sobre:**

- Dazylyn and Norbus avançaram até aqui até um Ochre Jelly os impedir que continuassem a sua investigação.

- O Orc estava á procura de um novo lar para a sua tribo, e lotou momentaneamente com o Ochre Jelly dividindo-o em dois.

**Ao entrar:**

*Ao entrarem nesta ampla sala o que vos chama imediatamente atenção, é um altar de mármore manchado de sangue na parede mais a este, onde em tempos os sacerdotes deste templo fariam as suas orações e muito provavelmente onde os seus sacrifícios de sangue eram feitos. O que resta da decoração desta sala são apenas alguns pedaços de tecido cobertos de símbolos rasgados e envelhecidos, e quatro largas colunas de pedra todas em vários níveis de degradação.*

**Inimigos:**

- 2 Ochre Jelly, escondido por cima do altar.

- Se a luta estiver a ser demasiado fácil, acrescentar mais um no teto no canto superior direito da sala.

**Se os jogadores investigarem o altar:**

*É adornado apenas com um tecido vermelho meio rasgado no meio do altar, com as abas a cair pela parte da frente e de trás, em cima do tecido encontra-se um cálice, que em tempos há de ter sido da mesma cor branca do mármore do altar, mas agora apresenta uma cor vermelha, bastante semelhante á do sangue.*

- Com um Dc 11 Int(Investigation) Check:

- Encontram uma adaga adornada com pequenas gemas com a inscrição “Give Abbathor what is his, so that he may downcast his vengeful eyes”

- Entregar folha com inscrição.

**Treasure:**

- A porta escondida no pilar inferior direito esconde uma cavidade com caveiras anãs, que rolam pelo chão quando a porta é aberta.

- No fundo da cavidade encontra-se um cofre de pedra aberto com 15 gemas, 10gp cada.

**Area 6: Partially Collapsed Room**

**Sobre:**

- Um terramoto colapso parte desta sala, que contem nada de valor.

**Área 7: Secret Tunnel**

**Inimigos:**

- 1 Ochre Jelly, está preso por trás das portas secretas na parte mais a sul da sala.

**Se os jogadores entrarem pela porta mais a norte primeiro:**

- Ao aproximarem-se dos escombros a sul, fazer um DC 13 Perception Check.

- Se sucederem reparam no Ochre Jelly que está no outro lado dos escombros.

**Área 8: Priest’s Bedchamber**

**Sobre:**

- Três estrados de madeira encontram-se contra a parede a este.

**Área 9: Vestry**

**Sobre:**

- Contra a parede a este encontra-se um armário de pedra.

**Treasure:**

- Dentro armário estão dois conjuntos de leather armor vermelhos e alguns símbolos e acabamentos em dourado, que de alguma maneira resistiram á passagem do tempo.

- Ver pag.145 PhB

**Área 10: Partially Collapsed Room**

**Sobre:**

- Meio enterrado nos escombros está um esqueleto de um sacerdote anão

- Foi morto quando a sala colapso.

**Treasure:**

- Se os jogadores investigarem o corpo encontram um pequeno amuleto de Onyx numa corrente de prata, parece ser o local onde outra gema encaixaria.

- Na parte de trás do amuleto estão runas anãs que traduzem “Entreguem-se á ganancia”.

**Colar:**

-É magico, e uma vez por dia pode fazer Armor of Agathys a nvl 1

*(Entregar Stats de Amuleto de Abbathor)*

**Área 11: Hall of Greed**

**Ao chegar ao corredor:**

*A meio do corredor encontra-se uma grande parede de escombros, do outro lado do corredor é possivel vér a entrada para uma sala de onde provem uma ténue luze verde, que parcialmente ilumina o corredor.*

**Escombros:**

- Possivel remover com 2/3 horas de trabalho.

**Ao entrarem na sala:**

*Ao entrarem nesta camera reparam imediatamente na fonte da luz verde,na parede mais a norte uma gema que brilha nas mãos da estaua de um anão com chifres, que olha para ela com um olhar de ganancia. No chão a baixo da gema vêm também manchas vermelhas, semelhantes ás no cálice no altar, como sangue tivesse sido derramado aqui. No outro lado da sala encontra-se uma estátua semelhante, mas completamente estilhaçada.*

**Se investigarem a estátua do outro lado da sala:**

*Ao examinares a estátua vês não só que a estátua está completamente partida, mas tambem os seus pedaços estão espalhados pelo chão da sala. Pequenos pedaços da estátua parecem tambem de alguma forma encrostar-se nas paredes circundantes.*

**Puzzle:**

- Para conseguirem tirarar a gema com segurançã os jogadores precisam de sacrificar Hp derramando sangue em cima do cristal.

- 3hp se usarem a adaga encontrada no altar.

- 7hp com qualquer outra arma.

- A medida que sangue corre pela gema, os olhos da estátua vão se fechando lentamente, conrespondente aos hp sacrificados.

- Quando todos os Hp são sacrificados a luz da gema desvanece considerávelmente.

- Se tirarem a gema da estátua sem sacrifirem Hp, a estátua explode, forçando os jogadores num raio de 10ft a fazer um DC15 DEX st. levando 2d8 de pierc. Dmg num sucesso e metade se falharem.

**Gema de Abathor:**

- Em si a gema é mágica, permitindo fazer o spell Thunderwave uma vez por dia.

- Mas em conjunto com o Colar de Abbathor, torna-se Ganancia de Abbathor

**When Orcs Attack:**

- Quando jogadores estão para sair, dois Orcs aparecem á procura de um novo covil.

- A tribo deles foi afungentada do seu velho covil por Cryovain.

**Enemies:**

- 2 Orcs, 1 com um machado o outro com 1 arco.

**Se tentarem conversarem com os Orcs:**

- Se forem ameaçados os Orc partem para a batalha.

- Podem ser convencidos a juntarem forças aos jogadores para derrotarem Cryovain com um Dc 16 CHA(Persuasion) check.

**Cryovain Apperance:**

- Depois de uma ronda de combate com os Orcs, Cryovain aparece do ar.

- Matando os dois orcs, e levando o corpo de um deles para comer no seu lar.