**Gnomegarden**

**Location Overview:**

- Colónia de Rock gnomes nas montanhas a norte de Phandalin, perto de uma cascata.

- Reclusos e secretistas, os gnomes criam pequenos itens mágicos, e invenções não mágicas uteis.

- Raramente se afastam muito de casa, alimentando-se maioritariamente de cogumelos que crescem em ilhas enovoadas perto das duas cavernas.

- Gnomegarden têm dois reis, Gnerlin e Korboz.

- Recentemente um Mimic infiltrou-se na cólina e têm estado a comer gnomos, e apenas Korboz sabe da sua existência.

- Korboz foi atacado pela criatura quase morrendo, o que o fez eloquecer aprisionando Gnerkli nos seus aposentos.

- Os subditos não percebem a natureza da loucura do rei, não deseixam nenhum mal sobre nenhum dos reis mas sabem que Korboz se tornou um perigo para si e para os outros.

- Trazendo a Korboz provas que o Mimic morreu, cura-o da sua loucura.

**Quest Goals:**

- Para completar a quest os jogadores têm de obter pelo menos um objecto mágico dos gnomos.

- Harbin está interessado no *Hat of Wizardry, oferecendo 50GP por ele.*

*Insert Post-it with cave properties*

**Ao chegarem:**

*Vocês seguem o rio até a base da montanha, onde a erosão de uma cascata criou uma concavidade natural. A unsurcedora cascata cria uma nuvem de névoa, que cai sobre uma piscina de água pouco profunda, de onde emergem duas pequenas ilhas cobertas com cogumelos com cerca de meio metro de altura. Várias aberturas para o interior das cavernas conseguem ser vistas nas paredes das montanhas, entre 6 a 9 metros de altura.*

**A medida que os jogadores se aproximarem, descrever o seguinte nesta ordem:**

**1**:

- Notam que perto das entradas existe alguma coisa feita de metal e cordas.

- A entrada mais proxima (a nordeste) é a única que tem um trilho até a sua entrada, sendo provávelmente a mais facil de alcançar.

- Por entre a neblina da cascata, nas duas ilhas é possivel ver os vultos de duas criaturas enormes, a moverem-se lentamente.

**2:**

- O que está junto ás entradas são algum tipo de mecanismo de elevador, para alcançar as entradas da gruta.

- As criaturas nas ilhas são na verdade carangueijos mecanicos, que numa pinça seguram num cesto, enquanto a outra corta cogumelos e poe-nos dentro do cesto.

**3:**

- Reparam que os carangueijos estão a ser controlados por gnomos no seu interior.

- A medida que se aproxima, não conseguem deixar de reparar o ar de toda esta área está repleta de algum tipo de energia mágica, não é uma coisas intensa, mas está sempre lá, como um formigueiro debaixo da pele.

**Entradas:**

- A todas as entradas exceptuando a Nordeste, possui um sitema de roldanas e cordas, para movimentar duas plantaformas de metal para cima e para baixo, servindo de elevador.

- Um caminho estreito leva para a entrada a Nordeste, sendo a única entrada que não requer um elevador.

**Wild Magic:**

- Gnomergarden á muito tempo que é uma fonte de wildmagic.

- Se um jogador usar um spell slot, rolar um 1d20 por possiveis efeitos adicionais.

- Os efeitos duram durante 1 hora.

|  |  |
| --- | --- |
| **d20** | **Wild Magic Effect** |
| 1-6 | None |
| 7-10 | The caster’s skin turns a vibrant shade of blue. |
| 11-14 | Tiny, insubstantial motes of light circle the caster, shedding bright light in a 10-foot radius and dim light for an additional 10 feet. |
| 15-7 | The caster sprouts wings like those of a butterfly. The wing gives the caster a flying speed of 30ft. |
| 18-19 | The caster teleports to 60ft to a random unoccupied space of the DM’s choice |
| 20 | A whimsical effect of the DM’s invention |

**Fighting the Mimic**

**Encontrar o Mimic:**

- O mimic pode estar escondido em sitios diferente, dependendo por onde os jogadores entrarem primeiro no Gnomegarde.

- Sempre que é descoberto ou ataca alguem, muda de local.

**Lutar contra o Mimic**

- Mimic só ataca se fizer uma emboscada com máximo de dois jogadores.

- Ou se for encontrado.

- Depois de ficar a menos 36 de HP usa o seu Volatil Explosion para tentar fugir.

- Os Baby Mics assim que fora de visão de um jogador, transfroma-se num objecto da sala/ corredor.

**Área 1: Misty Pool and Mushroom Islands**

**Ao chegarem:**

*Nas duas ilhas no meio do lago envolvidas em neblina da cascata, vocês vêm os maiores cogumelos que já viram até agora, enormes figuras bolbosas do tamanho de um anão. Depois de um pouco de observação vêm que os cogumelos vêm em 3 cores, vermelhos, verdes e purpuras. Por entre os cogumelos coseguem ver vários caranguejos mecânicos, controlados por gnomos, que cortam e recolhem os diferentes cogumelos das ilhas. .*

**Sobre o lago:**

- Têm 90 cm de profundidade.

**Sobre os cogumelos:**

- Os cogumelos vermelhos são usados para criar oléo que os gnomos usam como combustivel para as suas lanternas e invenções.

- Os cogumelos verdes moidos em farinha que é usada para fazer um pão verde saboroso.

- Os cogumelos purpuras são esmagados e fermentados para fazer vinho de cogumelos que sabe tão bem como soa.

**Anões nas Ilhas:**

- Estão focados no seu trabalho e o baralho esorcedor da cascata abafa a maioria dos barulhos, por isso a única maneira de chamar a sua atenção é gritando.

- Dizem aos jogadores que se o que estão interessados são itens mágicos, devem falar com Fibblestib ou Dabbledob na sua oficina(A11), indicando o caminho.

**Área 2: Waterfall and Rope Bridge**

**Waterfall:**

- Tem cerca de 20 metros de altura.

- A o lago nesta zona têm 2 metros de profundiade.

- Quando entrarem por umas das entradas mencionar que o baralho da cascata fica bastante mais abafado, mas ainda se consegue ouvir.

**Bridge:**

- A cerca de 10 metros de altura.

- Tem um AC de 11 e 30hp

- Uma pessoa que cai da ponte não sofre dano ao cair na agua.

**Área 3: Dining Room**

**Ao chegarem:**

*A sala é iluminada por lanternas a óleo presas no tecto, e esta maioritariamente prenchida com 3 mesas de jantar com bancos feitos para criaturas pequenas. No canto mais a este a sala encontra-se um armário cheio de talheres e outros utensilios.*

**Área 4: Kitchen**

**Ao chegarem:**

*Chegam a uma cozinha onde alguns gnomos se ocupam com os seus afazeres, a cozinha foi claremanete feita com a altura dos gnomos em mente, tudo esta perto do chão ou facilmente acessivel com o puxar de uma corda através de um mecanismo desnecessáriamente complexo. Ao reparem na vossa chagada os gnomes param o que estão a fazer e instala-se um ligeiro ambiente de surpresa e nervossismo. Um dos gnomes mais proximos aproxima-se ligeiramente e diz numa voz incerta: Quem… Quem são vocês?*

**NPC’S:**

**- Joybell** **(QUIET),** De meia idade e cabelo preto apanhado, tem uma cicatriz na cara e usa um medalhão de oro. *Usa um atiçador mexer no fogo de um fogão de metal.*

**- Dimble(FOCUSED),** Novo, louro e com sardas. *Usa um complexo mecanismos com prensas para extrair o oleo de um grande cogumelo vermelho e filtrando o liquido para 4 pequenos contentores de vidro*

**- Panana(HAPPY),** Nova e usa o cabelo curto com uma flor a adorna-lo, canta enquanto trabalha. *Em cima de uma baixa mesa de madeira, usa um rolo da massa mecânico para amassar uma massa de pão verde, vários chapeus de cogumelos verdes estão dispostos á sua volta.*

**-Uppendown(PERFECIONIST),** De meia idade, com cabelo branco e um nariz arredondado. *Transfoma a massa verde numa fornada de pães, põe a lingua de fora enquanto cuidadosamente molda cada pão como um experiente escultor.*

**- Tervaround(CALM),** De idade avançada, cabelo branco e olhos azuis. *Baloiça num banco enquanto empurra um grande cogumelo purpura para dentro de um barril, para que possa ser fermentado em vinho de uva.*

**Ao falar com os Gnomos:**

- Urgem os jogadores a falarem com Fibblestib ou Dabbledob na sua oficina(A11), que são os Gnomos indicados para tratarem desse tipo de assuntos.

- Ficam ligeiramente nervosos, se perguntarem pela situação no Stronghold.

**Se os jogadores precionarem por mais informação:**

- Com um DC15 CHA Persuasion or Intimidation check, cada anão revela uma de duas informações:

- Que o rei Korboz têm agido de maneira estranha ultimamente.

- Que gnomos tem desaparecido nos ultimos dias.

**Se os jogadores visitarem a cozinha antes da Oficina:**

- Uppendown antes dos jogadores sairem da sala, diz que vai entregar comida á Oficina

- Pede a Dimble para o acompanhar, mas ele recusa dizendo que está fazer é urgente.

- Quando Uppendown vai A5 para buscar os mantimentos, o mimic ai escondido mata-o, e em seguida move-se para A8

**Área 5: Pantry**

**Ao entrar:**

*Esta sala está empilhada até ao teto com pequenos caixotes de madeira. Cada uma delas com pão verde e outros tipos de comida coletados e guardados pelos gnomos.*

**Mimic:**

- Esta é a localização inicial da mimic se os jogadores passarem na cozinha antes da oficina

- Depois de o Mimic matar Uppendown adicionar á descrição, se os jogadores investigarem a sala:

*No canto da sala, reparam que algumas caixas estão caidas ou foram empurradas, quase como se tivesse havido aqui algum tipo de luta recentemente.*

**Se algum jogador vier com Uppendown buscar mantimentos(mas não mais que 2):**

- Uppendown diz ao jogador/jogadores que tenciona levar-lhe queijo para Dabbledob pois é uma das comidas favoritas dela (ele tem uma ligeira crush por ela).

- Por isso pede ao jogadores para o ajudar a procurar por ele, nas caixas mais a sul da sala enquanto ele procura nas mais a norte.

- O queijo está na caixas mais a norte, mas quando os jogadores o encontram, Uppendown já foi comido pelo Mimic por isso não consegue responder.

*Inserir Se jogadores visitarem a cozinha antes da oficina Post-it*

**Área 6: Barrel Crabs**

**Ao entrar:**

*É uma sala mairiotariamente vazia, exceptuando os dois enormes carangueijos mecânicos, com um barril a fazer de carapaça.*

**Barrel Crabs:**

- Os gnomos construiram estas maquinas em forma de carangueijo, para pegar e mover objectos pessados.

- Pode ser aberto apartir das traseiras.

- Apesar de ser mais comfortavel para uma criatura de Small size, uma criatura de Normal Sizer tambem a consegue usar.

**Ao examinarem os Barrel Crabs:**

*Estas estranhas maquinetas de metal e de madeira, com cerca de metro e meio, não parecem ser as coisas mais seguras ou duradoras, mas servem perfeitamente o seu propósito original: para que os gnomos consigam levantar e transportar objetos pesados, enquanto ao mesmo tempo mostram a sua engeniosidade para inventar e construir. Na parte de tras do barril que compoe a carapaça deste enorme carangueijo metálico uma pequena alvanca é visivel, agarrada uma escotilha que dá para o interior do barril.*

**Ao puxarem a alavanca:**

*Ao puxarem a alavanca a escotilha abre para fora, revelando um compartimente equipado com um pequeno banco de couro, rodeado por um elevado número de pedais, butões e alavancas.*

**Para conseguirem manusear os Barrel Crabs (se tiverem menos 10 de Inteligencia):**

- É necessário suceder um DC 10 INT check, para conseguir descobir como os controlos funcionam.

*Insert Barrel Crab Post-it*

**Área 7: Autoloading Crossbow Platform**

**Ao aproximarem-se no corredor:**

*A meio do corredor ouvem o barulho subito de engrenagens e pistões a trabalhar, segidos por um grito estredidente femenino: “Finalmente, a minha marivilhosa invensão… Funciona!!! O momento de felicidade no entanto não parece ser duradoro, pois á medida que o barulho das engernagens aumenta gradualmente de intensidade o tom triunfante da Gnomo dá lugar á incerteza: “Hmmm… Eu acho que… Isto não é suposto acontecer…” E com o braulho estridente de algo a partir, a incerteza rapidamente se torna em pânico: “Eu não consigo… controlar esta coisa! Ajudem, estou presa!*

**Ao entrarem na sala:**

*Deparam-se com um cena de caos, um enorme mecanismo redondo aparafusado no centro da sala a uma palaforma de madeira, gira descontroladamente. E uma série de heavy crossbows agarradas a uma base de madeira gira com o resto da máquina, disparando setas de uma forma aparentemente aleatória. No meio desta plataforma, elevado á altura de 2 metros enquantra-se uma pequena cabine de madeira e ferro, onde uma gnomo tenta desperadamente abrir a porta para se libertar.*

**NPC’S:**

* Facktoré (EXCITED, INTENSE), uma gnomo jovem, com um grande emaranhado de cabelo preto e olhos verdes.
* Uma inventora bastante dotada, mas mesmo entre os gnomos é considerada improdente e desastrada.
* A suas invenções constantemente falham, mas quer sempre provar aos Reis que estão errados e que é uma boa inventora.
* Levando-a contruir invenções progressivamente mais ambicosas e especilmente perigosas.

**Autoloading Crossbow Platform:**

* O primeiro jogador entra na sala, fazer um DC12 DEX st. para ver se uma das crossbows o acerta.

- A plataforma a girar faz dois ataques por turno a dois jogadores aleatorios.

- For each 5hp lost one of the heavy crossbow stops working.

**Área 8: Mimic and Mushroom Wine**

**Ao chegar:**

*O propóstio desta sala rapidamente se torna aparente, armazenar o vinho de cogumelos produzido pelos gnomos, enquanto ao mesmo tempo proporciona um agradável espaço para o beber. No centro da sala encontra-se uma longa mesa de madeira, e nas paredes da sala estão dispostos em suportes de madeira 12 barris de vinho. Os 4 barris mais a sul encontram-se abertos com um pipo de madeira, enquanto os restantes estão fechados com tábuas.*

**Mimic:**

- Esta é a localização do Mimic se os jogadores visitarem primeiro a oficina do que a cozinha.

- Esta a substituir o terceiro barril mais a norte.

**Área 9: Gnome Guard Post**

**Ao chegar, se vierem da cozinha:**

*Ao aproximarem-se desta sala, o barulho da cascata vai ficando progressivamente mais alto, até ao ponto em que têm de falar ligeiramente mais alto para que sejam ouvidos. E ao chegarem sentem imediatamente a humidade presente no ar da sala proveniente da neblina que entra pela entrada á vossa direita.*

**Ao chegar, se vierem da oficina:**

*Ao entrarem nesta sala humida, o som ensurdecedor da cascata diminui condiserávelmente, apesar de ainda ser suficiente para terem de falar ligeiramente mais alto para que sejam ouvidos.*

*Na parede mais a sul numa elevação de pedra de 3 metros de altura, dois guardas permanècem de vigia, sentados em duas cadeiras. Um deles é um gnomo de meia idade de figura mosculada e de olhar severo e sério, têm o cabelo curto e cinzento e na sua cara descansa uma longa barba expessa. É alto para um gnomo e emite uma sensação de autoridade.*

*Em contras-te ao seu lado está uma Gnoma, bastante mais jovem com cabelo vermelho apanhado numa bola desalinhada, e que obviamente perferia estar a fazer qualquer outra coisa do que estar parada no mesmo sitio durante horas.*

*Ao ver-vos o gnome levanta-se imediatamente, preparando-se para combate e diz numa voz calma mas autoritária: Alto quem vêm lá?!! Depois de um segundo de surpresa, a gnoma que estava destraida a mexer na seu cajado, atrapalhadamente levanta-se tambem e repete: Alto quem vêm lá?!*

**Para escalar a elevação:**

- Precisam suceder um DC 12 STR(Athletics) check.

**NPC’S:**

- 2 Rock Gnomes, Ulla and Pog:

- Ulla (BORED), jovem de cabelo vermelho, têm um espírito aventureiro e é a sua primeira vez neste posto, que só aceitou porque na altura o trabalho lhe pareceu-lhe bem mais emocionante.

- Pog (SERIOUS), de meia-idade, leva o suposto bastante a sério e com orgulho.

- Foram ordenados para: “Atacar qualquer shapeshifter”, como qualquer pessoa pode ser um, atacam a menos os jogadores os possam convencer do contrário.

**Para convencer os gnomos:**

- Um DC 13 CHA(Deception) check para convencerem os gnomos que têm uma audiência com os Reis.

- Um DC 15 CHA(Intimidadtion) check para convencerem para assustarem os gnomos e fazê-los acreditar que qualquer mal que lhes façam levará á destruição de Gnomegarden.

- Um DC 11 CHA(Persuasion) check convencerem os gnomos que se fossem shapeshifters, não tomariam aquelas formas.

**Área 10: Spinning Blades**

**Ao chegar:**

*Ao aproximarem-se desta divisão começam a ouvir um som constante de algo a cortar o ar rapidamentem. E ao entrarem vêm uma sala levemente obsucorecida por neblina vinda da cascata, e na parte mais larga desta caverna, a este, encontram-se dois dispositivos com um conjunto de longas laminias afiadas que giram rampidamente no seu eixo.*

**Laminas:**

- Qualquer jogador que entre ou começe o seu turno na área das laminas enquanto elas estão ligadas:

- Fazer um DC 15 DEX check, levando 4d8 slashing dmg se falherem, metade se sucederem.

**Alavanca:**

- Na área mais oeste da sala, encontra-se na posição para cima.

- Se desligada, as laminas param de funcionar, permitindo que se passe por elas em segurança.

- Os Gnomos paçam por esta armadilha, usando *Mage Hand* para desligar a alavanca.

**Área 11: Inventors’ Workshop**

**Ao chegarem:**

*Vocês chegam a uma grande oficina, a primeira coisa com que se deparam é caos e imediatamente detetam o cheiro de metal e óleo no ar. Espalhados pelo chão estão inúmeras invenções, das quais vocês têm uma grande dificuldade em adivinhar o propósito para qualquer uma delas. No meio da oficina vêm várias mesas de trabalho, cheias com vários tipos de materiais como madeira, metal e vidro, entre um conjunto de ferramentas.*

*Acima da oficina numa plataforma a 3 metros do chão, disposto num pedestal de madeira, descansa um espesso livro de couro.*

*Á vista vêm apenas uma gnomo e um gnomo, que discutem animadamente junto de uma das mesas de trabalho sobre um dispositivo que vocês não conseguem o que é.*

*O gnomo diz: “Acho devíamos mudar o som para um PLINNG, acho que seria mais adequado.”*

*Ao que a gnomo responde: “Não sejas parvo, DIING é claramente melhor. Mas eu ainda acho que devíamos fazer outro dispositivo, e se as leituras tiverem erradas? Que tal um Beliscador-nomatic? Que belisca os objetos em vez de os examinar?”.*

**NPC’s:**

- 2 Rock Gnome Recluses, Dabbledob e Fibblestib, ambos com vestimentas de couro.

- Dabbledob(INERGÈTICA), uma gnomo de cabelo loiro, com as mangas arregaçadas.

- Fibblestib(CURIOSO), um gnomo de cabelo calvo castanho, têm um cinto com ferramentas, e um monóculo que serve como lupa.

**Ao falar com eles:**

- Percebem que os jogadores podem trazer soluções para os seus problemas por isso falam abertamente sobre o assunto.

- Dizem aos jogadores que se os ajudarem estão mais que disposto a darem-lhes alguns itens mágicos como recompensa.

**What’s the deal-eo with Gnomegarden:**

**Dableddob:**

*Aqui em Gnomegarden temos dois Reis* *Korboz e Gnerkli, e eles têm sido bons para nós e sobre a liderança deles inúmeras e grandes invenções, mas recentemente… algo aconteceu… Uma tarde há duas semanas ao sair da sala do trono depois de ter tido uma conferencia com o Rei Korboz, subidamente oiço um grito e alguns barulhos vindos do interior, e antes de ter tempo para reagir, o rei sai saí la de dentro com uma ferida no braço, a correr e a gritar coisas como: O TAPETE!!! O TAPETE ESTÁ VIVO!!!!!.*

*Eu tentei ajudá-lo e perceber o que aconteceu, mas ele ignorou-me e passou por mim atirando-me para o chão, tenho a certeza sem querer….* Depois de me levantar fui á sala do trono ver o que tinha causado tanto alarido, mas o que eu encontrei foi… nada. A sala do trono estava fazia, não estava lá mais ninguém, apenas um pouco de sangue no chão.

O rei Korboz partir dái ficou muito alterado, a única coisa que conseguíamos retirar dele era o obvio: que tinha sido atacado, mas recusava-se a dizer como nem por quem. Nos dias seguintes andava sempre nervoso e desconfiado, parecia ter deixado de confiar em ninguém excetuando o Rei Gnerkli, mas nem ele o conseguia acalmar.

E receio que o estado dele com tempo tenha se agravado, e eventualmente á uma semana atrás retirou uma grande quantidade de comida das despensas e raptou o Rei Gnerkli trancando-se nos seus aposentos, insistindo que era a única maneira de ficarem seguros e recusando-se a abrir a todo o custo.

- Depois disto os dois Gnomos mencionam também que, apesar de inicialmente pensar que Korboz estava maluco, depois de dois gnomos terem desaparecido acreditam que mais alguma se esta a passar.

**O que os Gnomos sabem:**

- Dabbledob e Fibblestib, examinaram a sala do trono, mas além de algum sangue não encontrar mais nada de suspeito.

- Eles acham que o Rei está loco, mas como desde aí mais dois gnomos desapareceram, e sem saber o que fazer, decidiram fazer um criar um dispositivo para detetar criaturas disfarçadas de outros objetos.

**Livro no pedestal:**

- É um wizard book, que contem todos os spells que os gnomos de Gnomegarde aprenderam coletivamente.

- Tambem possui a história de Gnomegarde.

**Dispositivo:**

- Parece-se com um leitor de barras, e quando se aponta para um objeto/criatura, faz um BEEP se for de matéria inorgânica e dois se for orgânica.

- Os dois gnomos criaram o dispositivo, e Fibblestib explica entusiasmante como funciona.

- O gnomo, no entanto engana-se durante a explicação dizendo que faz um BEEEP quando deteta matéria orgânica enquanto aponta para uma cadeira.

- Fibblestib entra momentaneamente em pânico, pensando ter descoberto acidentalmente uma criatura, olhando para os jogadores como quem pede ajuda.

- Depois de perceber o seu erro, explica como o dispositivo funciona corretamente.

**Antes de saírem:**

**Se os jogadores visitarem a Oficina antes da Cozinha:**

- Antes de os jogadores sairem da Oficina, Uppendown aparece trazendo comida da cozinha para Korboz e Gnerkli.

- Antes de sair Fibblestib pergunta-lhe se pode ir buscar um pocou de vinho antes de voltar da cozinha.

- Uppendown concorda e enquanto ele está em á Área 8, onde o Mimic o ataca, a não ser que mais 3 pessoas estejam com ele.

**Área 12: Gnome Domiciles**

**Ao chegar:**

*Esta caverna está simplesmente mobilada com alguns bancos e armários. E espalhados pelo chão da caverna estão vários restos de fogueiras antigas. Vêm 4 entradas para 4 cavernas mais pequenas.*

**Pequenas cavernas:**

- Cada caverna serve como área para dormir.

- Cada uma delas têm 5 pequenas camas de madeira.

- Em cada gruta, encontram-se 2 gnomos a dormir.

**Gnomos:**

- Os jogadores podem mover-se pela caverna sem acordar os gnomos.

- Se acordados, agem da mesma forma que os gnomos na cozinha(G4), evitando falar sobre os problemas recentes e indicando que devem falar com Fibblestib e Dabledob.~

**Área 13: Treasury**

**Porta:**

- A porta para esta sala está trancada, sendo preciso um DC 19 com Thieves Tools para abrir.

- Têm um único pequeno e redondo buraco para a chave.

**Traps:**

- Se os jogadores conseguirem entrar dentro do cofre:

- Depois de metade dos jogadores entrarem dentro do cofre, as portas feixam-se rapidamete, tracando todos os jogadores lá dentro.

- No meio do cofre, em cima de um pedestal, está um cubo que um timer rudimentar que começa a contar de 30 até 0.

- O cubo têm dois botões, um reseta o timer para 30 segundos, o outro acrescenta 5 segundos.

- Para desativar a armadilha e abrir a porta tudo o que é precsiso fazer é esperar que o timer chege a 0.

**Treasure:**

- Entre o grande número de invenções inuteis, os jogadores podem encontrar: clockwork amulet e pole of collapsing.

- Com uma detect magic spell, os jogadores conseguem encontrar os itens isntantaneamente.

- Caso contrário os jogadores demoram 30 minutos a encontrar cada item.

**Área 14: Throne Room**

**Ao chegar:**

*É a sala mas bem ornamentada de toda as salas em que tiveram até agora, nas paredes exitem algumas pinturas e no final da sala encontra-se dois pequenos tronos de metal.*

**Porta Secreta:**

- Atrás da estátua mais a este.

- Pode ser encontrada se os jogadores examinarem as estátuas ou a parece com um DC15 WIS(Perception) check ou um DC13 WIS(Investigation) check.

**Área 15: Gnome Kings’ Bedroom**

**Sobre a sala:**

- O Rei Korboz trancou-se com o Rei Gnerklii dentro da sala.

- Existe uma entrada secreta pela parede (pela área G14).

- Apenas o Rei Korboz possui a chave para a porta.

**Ao chegar:**

- A porta encontra-se trancada.

- Assim que tentam abrir a porta ou anunciam a sua prezença, o Rei Korboz Grita:

*“Haaaa!! Afasta-te vil criatura, eu sei o que tu és. Nunca me apanharás ou ao meu querido Gnerklii”.*

**NPC’s:**

- 2 Rock Gnome Recluses: Korboz e Gnerkli.

- Korboz(CRAZY,PREOCUPADO):

**Aparencia:**

- Cabelo e uma longa barba castanha.

- Olhos azuis penetrantos, e qualquer coisa neles dá a ententer que não joga com todas as cartas do baralho.

- No topo da cabeça possui uma croa construida apartir de um conjunto de metais soldados uns aos outros, e nas costas uma capa remendada.

**Personalidade:**

- Um pouco excentrico e com um grande interesse em qualquer invenção.

**Sobre Korboz:**

- Encarregue de soprevisionar todas as invenções e projetos de Gnomegarde.

- Gnerkli(LOVING,CARING):

**Aparencia:**

- Cabelo preto curto, olhos castanhos calorosos.

- Com as bocheias redondas e rosadas, e provávelmente com um pouco de peso a mais.

- Roupas semelhantes a Korboz.

**Personalidade:**

- Têm uma alma gentil com uma grande empatia pelos outros.

- Têm um talento nato para ouvir e dar conforto a quem está com problemas, o que o tornou uma pessoa amada pelos outros gnomos em Gnomegarde.

- É profundamente devoto a Korboz, e têm cido uma influencia estabilizadora durante o seu reinado.

**Sobre Gnerklii:**

- Nasceu em uma sociadade de gnomos distante, mas durante uma visita a Gnomegarde ele e Korboz apaixoram-se e Gnerklii mudou-se para Gnomegarde.

- Rapidamente se adaptou a vida na sua nova casa e se tornou uma parte integral na comunidade

**Para abrir a porta:**

- Para abrir é preciso um DC 19 com Thieves Tools para abrir.

**Cure the King of his Madness:**

- Korboz apenas reganha a sua sanidade depois de ser assegurado que o Mimic está morto.

- Sendo verdade ou não para convencer Korbox os jogadores precisam suceder sum DC 12 CHA(Persuasion) check.

**Treasure:**

- Um pequeno bau desbloqueado encontra-se debaixo da cama.

- Ele contem a Hat of Wizardry and a Wand of Pyrotechnics.

**Conclusions**

**Treasure:**

**-** The Kings are gratefull and get the items Cloclwork Amulet and Pole of Colapsing from area G13

- The Kings also give them each a intem, Hat of Wizardy, e Wand of Pyrotechnics.

**Se não conseguirem convencer o Rei que derretoram o Mimic:**

- Recebem apenas os items Cloclwork Amulet e Pole of Colapsing de Dabbledob e Fibblestib.

- Dabbledob e Fibblestib agradecem os jogadores dizendo que eventualmente o Rei Korboz vai ver a razão.

**Se os jogadores tiverem mentido sobre derrotar o Mimic:**

- O Mimic continua a matar gnomos até serem obrigadados a abandonarem Gnomegarde.

- Adiocionar rumores do sucedido, dexer a moral em 1.