**Umbrage Hill**

**Location Overview:**

- Colina ligeiramente a sul de Phandalin.

- Umbrage Ill recebeu o seu nome após duas familias anas rivais terem travado uma batalha no topo desta colina.

- A razão da disputa foi á muito esquesida e as únicas coisa que sobrevireram ao passar do tempo foram os tumulos dos derrotados.

- O moinho é uma construção mais recente mas mesmo assim com mais de 100 anos.

- Aqui vive Adabra Gwynn, uma mulher parteira e herbolista devota Chauntea.

**Quest Goals:**

- Matar ou convencer o Manticor a sair da área.

- Convencer Adabra a voltar em segurança para Phandalin ou receber um bilhete da mesma a dizer que está segura.

**Ao chegar:**

*Á mediada que fazem a curva em direção ao velho moinho de pedra, ouvem uma voz grave e rouca a dizer “Vá lá, apenas estou a pedir uma pequena dentada. Nâo vai doer muito, eu prometo. ” E conforme o moinho entra no vosso campo de visão, vocês um grande criatura com assas e com uma cauda espinhosa que está a tentar derrubar a pronta da frente do moinho, enquanto conversa com alguem no interior. Uma mulher aparece numa janela do segundo andar, e enquanto acena para vocês grita, “Uma pequena ajuda?”*

**Com um DC 12 WIS(Perception) check:**

*Reparas/am também que uma das asas da criatura está ligeiramente dobra num angulo esquesito como se tivesse magoada e ao longo do seu corpo vêm-se várias manchas escuras semelhantes a queimaduras provocadas pelo frio.*

**Manticore:**

**Enemies:**

**Vashk**, um Manticore

- Foi afugentado por Cryovain do seu lar e da sua área de caça nas montanhas, e vê-se obrigado a procurar por comida noutros lados.

- Ao ser afugentado lutou brevemente com o dragão, ficando gravemente ferido.

**Luta contra o Manticore:**

- Devido aos seus ferimente têm considerávelmente menos vida e possui menos um ataque por turno.

- Está com fome e não luta á morte, se ficar com menos de 10hp levanta vôo e tenta fugir em direção a Oeste.

- Enquanto foge diz: *“I’ll look for easier food somewere else”*

**Negotiating Wih a Manticore:**

- O Manticore pode ser presuadido a ir embora em troca de comida.

**Se oferecerem Rações:**

- Tem de passar um Dc 14 CHA(Persuasion) Check para o Manricore aceitar 5 rações diárias.

- Se falharem, Vashk recusa-se a aceitar as rações e exige que os jogadores vão caçar alguma coisa para saciar o seu apetite.

**Convincing Adabra:**

**Adabra,** Humana na casa dos 30, loira e de olhos castanhos.

- Gosta de estar sozinha, e está reluntate em sair da sua casa.

**If the players try to convince Adabra to leave:**

**Incentives:**

* Estas boas pessoas ajudaram-me, talvez deva devolver o favor.
* Sou a única parteira da cidade.

**Objections:**

* Eu estou segura no meu robusto moinho.
* Eu gosto de estar sozinha.

**Se sucederem, fazer um DC12 CHA(Persuasion) check:**

**Se sucederem:**

- Adabra aceita em mover-se temporiamente para Phandalin

**Se falharem:**

*‘Harbin preocupa-se demassiado. Deixem-me adivinhar, está a esconder-se na sua casa outra vez? Dêm-me um segundo… Aqui têm, dêm-lhe isto e não deve haver problema. Não se preocupem tenho a certeza que esse papel deve ser suficeinte para ele vos pagar qualquer recompensa que vos tenha prometido’*

**Treasure:**

- Dá aos jogadores uma healing potion por a terem ajudado.(Dar aos jogadores o cartão)

- Vende mais por 50gp cada.

- Se acabarem os cartões então, ela não têm mais para vender, especialmente se regressar a Phandalin.

*Insert Aldrabra Post-it here*

**Área 1: Dwarven Cairns**

- Montes pedra marcam o tumulo dos anões morreram aqui á centenas de anos.

- Mas os seus ossos, armas e armaduram decompuseram-se á já muito tempo

**Área 2: Ruins of a House**

- Uma laleira é tudo o que resta da velha casa de pedra que uma vez aqui existiu.

**Área 3: Stone Windmill**

- Adabra usa a mó do primeiro andar para fabricar as suas diversas pomadas e poções.

- O segundo andar Adabra usa como quarto.

- O terceiro andar é um sotão onde hospedes podem ficar.

**Developments:**

**Se os jogadores materem o Manticore:**

- Subir a moral em 1.

- Adicionar rumores de que alguem afungentou um Manticore do moinho e que salvaram Adabra.

**Se os jogadores afungentarem o Manticore:**

- Baixar o moral em 1.

- Adicionar rumores de que um fazendeiro perdeu o filho num ataque de um manticore enquanto viajava por uma estada perto das montanhas..