**Loggers’ Camp**

**Location Overview:**

* Anos depois da erupção de Mount Hotenow, a cidade de Neverwinter contia a reconstruir-se depois dos danos causados por este evento.
* Varios lenhadores fazem os seus acampamentos á beira do rio que sai dos bosques de Neverwinter. Aproveitando a corrente do rio para transportar madeira para a cidade.
* Um destes acampamentos, localizado no lado sul do rio, é gerido por Tibor Wester, meio-irmão de Harbin Wester.
* Tibor emprega lenhadores competentes, para encontrar e cortar as melhores árvores de pois transportam a madeira para o acampamento para serem enviada rio abaixo.
* Tibor recebe os seus mantimentos e ferramentas de Phandalin, para evitar os preços superior que Neverwinter aplica a esses mantimentos.
* O desafio está em transportar estes bens em segurança pelos bosques de Neverwinter.
* No entanto Tibor têm problemas maiores, os seus lenhadores enfureceram sarcedores de Talos, que não gostam de intrusões no seu território.
* Esconderam um totem no seu acampamento que atraiu Ankhegs, estas criaturas do subsolo apanharam os lenhadores de surpresa, matando-os todos os 12.
* Tibor sobreviveu trancando-se no seu escritório onde pretende ficar até alguém o salvar.

**Quest Goals:**

* - Para completar esta missão os jogadores devem entregar os mantimentos ao acampamento, e recolher a assinatura de Tibor Wester como prova.
* - Arbin expressa a sua preocupação aos jogadores que alguma coisa tenha acontecido ao seu irmão e pede também que verificam que tudo se encontra bem.
* Assegurar que o acampamento se encontra seguro.

**Preparations:**

- Os jogadores precisam de recolher os mantimentos antes de partirem para o acampamento.

- Harbin Wester fez os preparativos necessários com Barthen’s Provisions para os mantimentos estejam prontos para recolha.

**Barthen’s Provisions:**

* Elmar Barthen(DIRETO), cumprimenta os jogadores com boa disposição e quando é revelado o que querem, instrui Ander e Thistle para preparem Vincent com as provisões.
* Entrega um papel onde está escrita da lista da mercadoria dos dois caixotes: Carne seca, queixo, pão assim como alguns barris de ale e óleo.
* Dois grandes caixotes foram carregados numa carroça de duas rodas puxado por um boi, chamado Vincent.
* Espera ver a carroça e o Boi entregues de volta em segurança.

**Se os jogadores disserem que tencionam visitar Falcon Hunting Lodge:**

* Barthen sugere comprarem-lhe uma garrafa de vinho (10GP).

**Travel to the Camp:**

**Traveling the Woods:**

* O jogador com mais WIS(Survival) é o mais adequado para navegar pelos bosques de Neverwinter.
* Sempre que os jogadores entram num novo hex, fazer com que os jogadores façam um DC10 Wisdom(Survival) check.
  + Se sucederem ficam no percurso certo
  + Se falharem desviam-se do percurso, desperdiçando 1d4 miles na direção errada.

**A Boar-ing Encounter**

**Primeiro dia que entram nos bosques de Neverwinter:**

- Em vez de o roll do dia na Dynamic Travel Table os jogadores têm automaticamente um non-combat encounter.

**Ler aos jogadores:**

*A cerca de 20 metros á vossa frente, numa pequena clareira encontra-se um javali que quando reparar na vossa presença olha para vocês de uma forma intensa.*

- O javali é **Yargath**, um dos blood anchorite.

- Fica no meio da clareira e apenas ataca se for provocado, deixando os jogadores contorná-lo.

- Se sentir perigo tenta fugir, mas ataca os jogadores se o atacarem.

**Se Yargath ficar com 1/3 da vida (30 de vida):**

- Tenta fugir, usando a sua ação para fazer dash.

**Se não conseguir fugir:**

*O javali olha para vocês e parece perceber que não consegue fugir, e em vez de continuar a correr, vira-se e olha para vocês com um olhar de desafio. Depois de um momento de tensão o seu corpo e forma começa a mudar, e vocês vêm o javali a transformar-se numa figura humanoide. E a olhar para vocês encontra-se agora um half-orc de postura imponente (mostrar imagem no roll20), têm pele verde-escura, com várias cicatrizes por todo o corpo, e sua simples roupas de couro são ornamentadas com vários símbolos rúnicos. Está ofegante e sanguentado, mas no seu rosto mostra um sorriso. “Acham que me conseguem matar… eu não posso morrer” e começa a rir freneticamente, enquanto ri retira uma faca da roupa e levando a faca á garganta, corta o próprio pescoço.*

**Se investigarem o corpo:**

- Encontram um amuleto de Talos e 10GP

**Se investigarem o amuleto:**

See Anchorite of Talos Lore.

*Insert Talos post-it.*

**Arrival:**

- Se os jogadores seguirem o rio desde Falcon’s Hunting Lodge, os jogadores chegam de Este.

- Se os jogadores vierem diretos de Phandalin chegam de Sul.

**Ao chegarem:**

*O acampamento de lenhadores estende-se ao longo da margem sul do rio, onde uma dúzia de tendas estão espalhadas numa zona arenosa. Pedo de uma doca, ergue-se uma cabana de madeira, com grandes troncos empilhados debaixo de um toldo. Cabanas mais velhas nas redondezas foram completamente demolidos restando apenas as fundações e as chaminés de pedra. Um silencio sombrio paira sobre o acampamento e não vêm ninguém por perto.*

**Área 1: Cabins on the Rocks**

- Duas cabanas que foram maioritariamente demolidas.

- No topo de uma elevação de 3 m, onde os Ankheg não conseguem escavar.

**Se investigarem a área/cabans:**

- Com um INT(Invetigation) check:

DC 12:

*As cabanas não possuem nada de valor, mas espalhadas no chão desta área reparas numa série rastos de pegadas. Maioria parecem ser de javali, mas encontras também algumas pesadas pertencentes a um humanoide.*

DC 15:

*Nas cabanas não encontras nada de valor, mas espalhadas no chão desta área reparas numa série rastos de pegadas. Parecem pertencer a um javali, mas surpreendentemente ao longo do seu percurso as pegadas começam a mudar transformando-se em pegadas de um humanoide.*

**Área 2: Old Cabin and Chimney**

**Ao chegar:**

*Toda a que resta desta cabana, além do chão de pedra é uma chaminé que se ergue solitária, destacando-se do espaço envolvente.*

- Os Ankhegs não conseguem escavar através do chão de pedra.

**Totem:**

- Se os jogadores investigarem a chaminé, encontram um totem enterrado no meio dos escombros.

- Uma dúzia de bonecos feitos de paus, cobertos em sangue de porco. Incrustados com pequenos símbolos em forma de raio, atados todos juntos com fios de cabelo.

- Destruir o totem leva os restantes Ankhegs a sair da zona.

**Se investigarem o totem:**

- Com um INT(Religion) chek:

Com um DC 10:

-Se já encontraram e identificaram um amuleto de Talos, reconhecem as parecenças nas entre os dois

Com um DC 13:

- Reconhecem os símbolos como símbolos pertencentes ao deus Talos.

- Algum tipo de Vudu.

Com um DC 15:

- Percebem que o propósito do totem é trazer má sorte a todos que vivem nas redondezas.

**Área 3: Office and Tool Storage**

- A cabana é composta por duas divisões

**Big Room:**

- Cheia de utensílios de corte de lenha (cerras, material para escalar e coisas do género)

- 1 Ankheg, está escondido debaixo do chão, e ataca o primeiro jogador que atravessar a sala.

**Small Room:**

- A porta encontra-se fechada, e Tibor barricou a parto do outro lado.

- Mas se os jogadores tentarem abrir a porta ou a tentarem abrir, Tibor depois de perceber que não são Ankheg depois de uns momentos Tibor abre a porta.

**Npc’s:**

- Tibor Wester(AFRAID,TRAUMATIZED):

* Pode ser convencido a sair da sua cabana se os jogadores o conseguirem convencer que mataram todos os Ankhegs, com um DC 10 CHA(Persuasion) ou um DC13 CHA(Deception) check

**Ao encontrarem Tibor:**

*Dentro da sala pouco iluminada, vocês vêm um homem levado ao limite das suas próprias limitações. Um homem de estatura media, mas que parece mais pequeno devido á sua postura curvada, têm um cabelo castanho desgrenhado e olhos azuis-claros que se movem nervosamente de um lado para o outro. As suas roupas em tempos limpas encontram-se agora manchadas com terra e suor.*

**aÁrea 4: River Dock**

- Barcos podem atracar aqui, quando viajam pelo rio.

- De momento não se encontra aqui nenhuma embarcação.

**Área 5: North Camp**

**Ao chegar:**

*Vês os restos de uma fogueira, as suas chamas extintas há muito tempo. Circundando a fogueira vocês vêm seis tendas, o tecido de algumas está rasgado e parcialmente dissolvido. Um ligeiro a acre a ácido paira no ar. Espalhados no chão á volta da fogueira vocês conseguem ver várias pegadas e marcas estranhas.*

**Se examinarem as tendas:**

- Cada uma contem um saco-cama e um mess kit, alguns deles também parcialmente dissolvidos.

**Se examinarem as marcas/pegadas:**

Com um INT(Investigation) check:

DC 10:

- As pegadas humanoides parecem apressadas e irregulares.

- Notas também algumas marcas na areia que são difíceis de reconhecer.

DC 13:

- Os jogadores conseguem concluir que sugerem que vários humanoides foram mortos, arrastados e enterrados na areia por algum tipo de monstro.

**Área 6: South Camp**

- Este acampamento é semelhante á Área 5

**Enemies:**

- 3 Ankhegs, estão escondidos de baixo do solo nesta região.

**A Boar-ing Night**

- Na primeira noite depois de visitarem Logger’s Camp, se os jogadores passarem a noite no ou perto do bosque de Neverwinter.

- Yargath e dois javalis por jogado emboscam os jogadores se ainda não foi morto.

**Enemies:**

- PLayers x 2 boars

- Yargath, apenas aparece um ronda do começo do combate.

- Quando metade dos javalis estiverem mortos, Yargath tenta fugir como em A Boar-ing Encounter.