**Butterskull Ranch**

**Location Overview:**

**Alfonze Kalazorne:**

- Em tempos foi o cherife de Triboar (Town to the East of Conyberry), onde era conhecido como Big Al Kalazorn, mas reformou-se a uma decada atrás.

- A reformar não lhe caiu bem e procurando por um novo desafio, decidiu comprar um conjunto de terrenos ferteis a algumas milhas a este de Conyberry e resolveu tornálo num rancho para vacas e cavalos.

**The Ranch:**

- Mais tarde Big Al adiciou uma quinta para porcos, um galinheiro, um jardim com vegetais, campos de trigo e um pomar de macieiras.

- A maioria do dinheiro produzido na quinta provém de “butter skulls”, pedaços de manteiga moldados na forma de caveiras humanas.

- A manteiga é feita a partir do leite de Petunia, a vaca leiteira.

**Orcs Attack:**

- Orcs droven off Icepire Hold, têm andado a procura for de novos sítios para ficar, e alguns deles encontraram este local.

- Á uma semana atrás (dez dias) um grupo de Orcs, liderados por Snarg, atacaram o rancho pondo fogo a forja e ao celeiro. No meio da confusão alguns cavalos e a vaca Petunia escaparam.

- Big Al e cinco dos seus trabalhadores não tiveram tanta sorte, na sua tentativa de travar os Orcs Big Al foi capturado os restantes foram mortos.

- O único trabalhador sobrevivente (Thomas) escapou a cavalo, e fugiu para Phandalin entregando as notícias sobre o ataque.

**Quest Goals:**

- Para completar a quest os jogadores têm de salvar Alfonse Kalazorn.

- Tem de o convencer Big Al a retornar para Phandalin ou livrar a quinta de Orcs.

**Orcs:**

**Important Members:**

* Lutha, a grande e amada cozinheira da tribo e os seus dois filhos, Snarl e Drindo.
* Snarl, é o líder oficial da tribo e o filho mais velho de Lutha mas não inspira tanta confiança na tribo como Lutha.
* Drindo, filho mais novo de Lutha, recentemente adquiriu um Giant Vulture de estimação.

**The Man Who Survives:**

**Depois de receber a quest de Harbin:**

* Harbin além de explicar onde fica Butterskull, informa também os jogadores que um homem de nome Thomas Greystone, foi quem entregou informação sobre o ataque e diz que se quiserem falar com ele pode ser encontrado na Stone Hill In.

**Onde está Thomas:**

* Depois de falar com Harbin, o Townmaster indicou-lhe a StoneHill Inn para poder ficar algum tempo para recuperar.
* Toblen depois de ouvir a sua história, ofereceu-lhe um quarto onde podia ficar por alguns dias, sem precisar de pagar.
* Passa os seus dias no seu quarto. E á noite gasta o pouco dinheiro que lhe resta em bebida para afogar as mágoas.
* Tanto Toblen como Elsa, reconhecem o homem pela sua a descrição e indicam quem é.

**Thomas Greystone(QUIET):**

**Aparência:**

* Humano de meia-idade, de aparência robusta e envelhecida. Com cabelo curto castanho e uma espessa barba.
* A cara é cheia de rugas dos anos trabalhar no rancho.
* Têm uma postura série, sem grande ar para brincadeiras.

**Background:**

* Trabalhou no rancho durante muitos anos, e está ainda em choque com o que se passou e de luto pelos seus companheiros.
* Especialmente Aveline, uma half-elf e a sua aprendiza que fugiu de casa em Leilon, arranjou trabalho no Butterskull Ranch onde foi posta sobe o cuidado do trabalhador mais velho e experiente, Thomas.
* Os dois discutiam entre si o dia todo, mas depressa desenvolveram uma ligação semelhante a pai/filha.

**Talking with Thomas:**

- Thomas não quer ser perturbado, mas se os jogadores disserem que querem derrotar os Orcs, Thomas revela o que sabe.

- Caso contrário para concordar conversar é necessário um DC 15 CHA(Persuasion) check para o convencerem, com vantagem se lhe oferecerem bebida.

**O que sabe:**

- Thomas relata o ataque ao Rancho pelos Orcs, falando-lhes de Aveline.

- Sabe o layout do rancho, o número aproximado de Orcs e a descrição física do seu líder, Snarg.

**Request:**

- Antes dos jogadores se afastarem e se mostrarem interesse em confrontar os Orcs, Thomas pede que se encontrarem o corpo de Aveline que lhe tragam o seu colar, revela que tenciona viajar até Leilon para encontrar a contar a família da half-elf o que lhe aconteceu.

- O colar além de ter a insígnia da sua família tornando-a mais fácil encontrá-la, Thomas sente que não deve aparecer sem provas do seu falecimento.

- Thomas como recompensa, o que lhes resta de dinheiro 8GP (já gastou o resto em bebida).

**Travel to the Ranch:**

* A viagem demora dois dias.

**Primeiro dia:**

* Rolas na tabela de encontros(1d6)
* **Segundo dia:**

**Horses in Conyberry:**

**Ao chegar a conyberry:**

*Vocês chegam uma cidade em ruínas, na margem da floresta de Neverwinter. Campos de cultivo estendem-se a este e a sul separados por uma estrada de terra em direção a Triboar.*

*A cidade encontra-se devastada, proporcionando um grande contraste com a beleza serene com os campos circundantes. Vêm uma dúzia de edifícios com telhados colapsados e as paredes desabadas que se erguem como testemunhas silenciosas da devastação que caiu sobre esta aldeia.*

*As ruas em dias cheias movimentadas estão agora cheias de ervas daninhas e silvas, e restos de mobília e objetos pessoais estão espalhados por todo o lado.*

*É obvio que Conyberry não foi apenas abandonada, mas sim alvo de algum massacre violento. Por todo o lado conseguem ver marcas profundas na madeira de machados ou espadas, manchas escuras no chão de fogos fora de controlo, lojas vazias com as prateleiras partidas e saquiadas. E o ar é pesado com o sentimento de desolação e perda, e enquanto exploram as ruínas, o peso da tragédia que aqui aconteceu é quase palpável.*

*Os únicos sinais de vida, são os ocasionais chilrear de pássaros ou ruído do vento quando passa pelas estruturas em ruínas.*

- Qualquer coisa de valor, já foi saqueada á bastante tempo.

- Perto de um velho peço, encontram-se três cavalos que comem algumas das ervas.

**Para notarem marca nos cavalos;**

- Com um DC 10 WIS(Perception) check, os jogadores repararam que os cavalos estão marcados com as letras BAK (Big Al Kalazord).

**Para se aproximarem dos cavalos:**

- Com um DC 15 WIS(Animal Handling) check, os jogadores podem aproximar-se dos cavalos sem os assustar, e a até os podem montar.

**Feading Vultures**

**Pouco depois de saírem de Conyberry:**

*Pouco depois de saírem de Conyberry, a estrada curva contornando um grande grupo de árvores, ao fazerem a curva ouvem subitamente o barulho como o bater de asas e um vulto rapidamente caí do céu e aterra no chão por trás das arvores. Por uns momentos entram em pânico devido ao vosso recente encontro com Cryovain, mas rapidamente se apercebem que têm de ser outra criatura, o vulto era demasiado pequeno, e era preto.*

- Um número de Giant Vultures igual ao número da party menos 1, está neste momento a comer os restos de uma carcaça de um cavalo que fugiu do Butterskull Ranch.

- Os Abutres só atacam se os jogadores perturbarem a sua refeição.

**Petúnia de Cow:**

**Antes de chegar Butterskull Ranch:**

- A cerca de 30 metros da estrada, vêm uma vaca leiteira com um badalo.

- Está marcada com as letras BAK.

- Se a tratarem bem segue os jogadores.

**Arrival:**

**Ao chegar a Butterskull Ranch:**

*Butterskull Ranch ocupa um largo terreno a norte do Triboar Trail, aninhado entre duas colinhas. Além de um uma pequena cerca, estendem-se campos de trigo, um pomar e terrenos de pasto. Um trilho parte do caminho principal parte em direção a uma casa de dois andares junto a um lago. A oeste da casa estão os restos incinerados de um celeiro, uma forja, que foram completamente destruídos pelas chamas. Conseguem também ver vários porcos que deambulam pacificamente pela quinta. O silêncio é ocasionalmente perturbado por grunhidos animados vindos da casa no meio do rancho .*

**Perto do Celeiro:**

- Perto do celeiro encontram-se os corpos de 2 Orcs e 5 Humanos, cheios de moscas.

- Entre eles encontra-se o corpo de Aveline, mas um dos Orcs dentro da casa encontrou o colar e carrega-o com ele.

**Exploring Around the Farmhouse:**

- Uma larga casa de pedra com um telhado de madeira.

- As janelas e portas podem ser fechadas e trancadas pelo interior.

**Ao chegarem:**

- Os jogadores têm de fazer um DEX(Stealth) check contestado com um WIS(Perception) check de Caw.

- Fazer este roll novamente quando os jogadores se aproximarem da casa.

**Para repararem em Caw:**

- Fazer um DC 16 WIS(Perception) check

**Caw and Drindo:**

- Se os jogadores não forem detetados por Caw:

- Uma vez por turno enquanto os jogadores exploram o exterior da casa, rolar na Drindo Enconter table.

**Se Caw detetar os jogadores:**

*Vocês ouvem um” Caaaw” e olharem para cima vêm ao que parece ser apenas um pássaro, mas rapidamente se percebem que é um abutre semelhante ao que encontram mais cedo, circula durante um momento por cima de vocês, e depois começa a voar em direção á casa.*

*Aterra junto á porta e enquanto pia começa a esgravatar na porta, os barulhos do interior continuam, mas passado uns segundo, a porta-se abre-se e conseguem ver um Orc que diz que começa a falar em Orc para o abutre, após alguns grunhidos o Orc é subitamente interrompido por alguma tipo de utensilio culinário que lhe é atirado á cabeça, e de dentro da casa vêm mais grunhidos zangados mas desta vez um pouco mais femininos, o Orc á porta parece apologético e fecha a porta.*

- Quem estiver a ouvir a conversa, faz um DC15 INT check para perceberem o nome Drindo no meio da conversa.

*Passado uns momentos a porta abre-se novamente, desta da casa sai um jovem Orc seguido por outros dois mais velhos, que imediatamente começa a falar com o abutre e a fazer-lhe festas. o abutre levanta vou de novo começa a sobrevoar o local onde vos encontro.*

**The Farmhouse:**

**Área 1: Kitchen**

- A porta principal dá para esta divisão.

- Encontra-se num completo caos, pratos restos de comida e utensílios de comida por todo o lado.

- Encontram-se também uma caveira de manteiga e algumas batedeiras de manteiga partidas.

- O barulho que os Orcs fazem na cozinha é tanto que qualquer luta que aja aqui, passa despercebida pelos restantes Orcs na casa.

**Enemies:**

- Pelo menos dois orcs, atacam quem der dano a Lutha.

- Lutha:

**Aparencia:**

- Uma enorme Orc de pele verde com tatuagens por todo corpo.

- Cabelo preto e cinzento apanhado num emaranhado de cabelo.

- Empunha dois cutelos de carne.

**Personalidade:**

- Amada cozinheira da tribo, todos os Orcs da tribo a adoram (sobretudo a sua especialidade, Warm Meat Surprise).

- Têm dois filhos, Snarg que é o líder oficial do grupo, e Drindo.

- Aprecia o facto de ser coração da tribo, mas não permite que alguém diga que Snarl não o líder.

- Ama profundamente o seu querido Drindo, mas, abençoado seja a sua alma, não acho que é capaz de alcançar algum tipo de grandeza.

**Área 2: Empty Foyer**

- Um hall de entrada vazio, com umas escadas que levam á Área 5

**Área 3: Empty Foyer**

- Uma sala de jantar com duas mesas de madeira rodeadas de cadeiras.

- Com uma decoração pitoresca com alguns crânios de gado na parede.

**Área 4: Downstairs Closet**

- Um pequeno armário, com prateleiras com louça.

**Área 5: Common Room**

- Uma sala de estar, com algumas cadeiras almofadadas e mesas para jogos.

- Numa delas encontra-se um baralho de cartas e noutra um tabuleiro de xadrez com 3 dimensões (Dragonchess).

**Enemies:**

* Pelo menos 1 Orc
* Snarg,lider da tribo:

**Aparencia:**

* + Um Orc magro com a pele verde-pálida e um curto cabelo preto desgrenhado, com cárias cicatrizes na cara.
  + Têm sempre um sorriso malévolo cada.

**Personalidae:**

* Um Orc inteligente e traiçoeiro, o que o leva a inspirar tanta autoridade na tribo como a mãe.

- Os Orcs estão a jogar às cartas apostando o colar de Aveline.

**Área 6: Big Al’s Bedroom**

- Um quarto com uma cama larga e um volumoso armário com madeira de cedro.

**Treasure:**

**Se os jogadores investigarem um armário:**

- Com um DC15 WIS(Perception) check:

- Encontram um compartimento escondido no fundo do roupeiro um set de Mithral Chain Mail (entregar Card).

**Área 7: Ranch Hands’ Bedrooms**

- Cada um destes quartos têm duas camas, e dois cacifos.

- Cada cacifo contém roupa dobrada, um conjunto de itens pessoais sem valor.

**Área 8: Big Al’s Office**

- Uma secretária encontra-se enterrada em pilhas de livros registos de compra e venda e de papeis.

**Treasure:**

- Um jogador que vasculhar os papeis encontra uma pequena bolça por baixo de todos os papeis.

- Contem 65gp, 145sp e 220 cp.

**Área 9: Upstairs Closet**

- Um armário com uma vassoura, um balde e uma esfregona.

**Área 10: Cold Storage Cellar**

- Portas de madeira, na parede norte da casa escondem umas escadas de pedra que levam até á adega.

**Ao entrar:**

*O chão da adega é sujo, com as paredes feitas de várias pedras. Amarrado a uma cadeira está uma figura larga com um saco sobre a cabeça. Prateleiras ao longo das paredes estão de revestidas de caveiras feitas de manteiga, protegidas por uma fina camada de cera.*

**Npc’s:**

Alfonse Kalazorn(IMPULSIVO), grande homem de ombros largos e com uma voz grave:

- É um homem impulsivo, e têm um grande rancor para com os Orcs por terem matado os seus ajudantes e pelo que fizeram ao seu rancho.

**Para o desamarrarem:**

- Demora cerca de 1 minuto.

**Convince Big Al to leave:**

- Os jogadores podem convencer Big Al a abandonar a sua quinta e voltar para Phandalin com um DC 13 CHA(Persuasion) check.

- Mas prefere ficar a reconquistar o rancho.

**Depois de Big Al matar o primeiro Orc:**

- Big Al perde o controlo e continua a atingir o Orc mesmo depois de morto, amaldiçoado os Orcs pelo que fizeram.

**Conclusions**

- Big Al diz aos jogadores que vai ser muito difícil recuperar desta situação sem a sua vaca Petúnia.

- Oferece aos jogadores a sua Mithral Chain Mail se a devolverem em segurança.

**Finding Petunia:**

- Os jogadores podem voltar ao sítio onde a viram pela última vez.

- Ao procurarem pelo campo, por cada hora rodar um d6, num 6 encontram Petunia.

- Encontram Petunia num 5 ou 6 se procurarem a cavalo.