**Dragon of Icespire**

**Background of the Adventure:**

**Cryovain:**

- Um cruel jovem dragão branco que foi afugentado das terras mais a norte por dragões mais poderosos.

- Reclamando o Icespire Peak como dele. Patrulhando o território por comida and easy treasure.

- A cada dia que passa o território dele aumenta, caçado qualquer coisa que consiga agarrar com as suas garras ou congelar até a morte com o seu bafo gelado.

- Avistamentos do dragão têm sido cada vez mais frequentes, assim como os seus ataques.

**Consequências de o novo vizinho:**

**-** Uma fortaleza em ruínas é a agora o lar do dragão.

- Cryovain tomou a fortaleza de um bando de Orcs, matando o chefe, e forçando a tribo a fugir para a base da montanha e florestas circundantes.

- Enraivecidos pela morte do seu líder, os orcs recorreram a velhos aliados.

- Um manticore afastado do seu ninho no topo da montanha pelo dragão branco, começou a aterrorizar as áreas circundantes da cidade mineira de Phandalin.

- Outros monstros na região foram semelhantemente deslocados.

**The Adventure Strarts:**

Por diferentes razões os jogadores chegam á cidade de Phandalin, seja á procura de aventura, dinheiro, outra coisa.

**O que os Jogadores sabem sobre Phandalin, Int(Hist) check :**

**Dc 5:**

- Uma cidade mineira a Este de Neverwinter.

**Dc 10:**

- Uma cidade abandonada que nos últimos 3 ou 4 anos foi reconstruída por um conjunto de agricultores, lenhadores vendedores e curiosos, vindos de Neverwinter e Waterdeep. Atraídos por histórias de ouro e de platinum nas minas na base das Sword Mountains.

**Dc 15:**

- Construída nas ruínas de uma cidade muito mais antiga.

- Há centenas de anos atrás era uma próspera cidade de humanos, aliados a anões e gnomos das redondezas.

- Até que uma hord de orcs devastou a cidade, que ficou abandonada por seculos.

**Dc 18:**

- Rumores da chegada de um dragão branco ameaça destruir tudo que se esforçaram tanto para destruir

**Quando os jogadores chegam á cidade:**

*Vocês têm o primeiro vislumbre de Phandalin (give map)*. Uma aldeia mineira de cerca de 40 a 50 edifícios de madeira, aninhada na base de um conjunto de montanhas com o cume branco, as Sword Mountains. Vêm *também uma grande quantidade de ruínas antigas, enormes pedaços de pedra a ruir cobertas com heras e vegetação, que rodeiam as casas e lojas mais novas, dando a sugerir que Phandalin foi construída em cima das ruinas de uma cidade mais antiga e mostrando o quão grande essa cidade poderá ter sido em tempos passados.*

*Á medida que se aproximam de Phandalin, veem uma grande variedade pessoas a chegar e a partir da aldeia, agricultores, pedreiros, ferreiros, vendedores de mercadorias, é ainda uma aldeia razoavelmente recente e por causa disso veem que é também muito atarefada. A cidade não tem muralha nem força militar, mas a maioria dos adultos mantem armas por perto no caso seja necessário.*

*No centro da cidade encontram a praça principal onde um pequeno mercado foi montado, onde várias pessoas vendem e trocam as coisas que produziram nas suas quintas. À dois edifícios que se destacam dos restantes, um grande edifício de pedra de madeira com uma tabuleta onde se consegue ler “Stonehill Inn”, a mais popular taverna de Phandalin. E o salão principal da aldeia onde às suas portas está um quadro com trabalhos afixados.*

**Phandalin Morale**

- A moral começa a 10 e pode subir ou descer conforme as ações dos jogadores.

- Descrever Phandalin conforme o nível de moral descrito na tabela

|  |  |
| --- | --- |
| 10: The town is buzzing with life. People are only concerned with their day to day lives. | 5: Streets remain emptier. Indoors, people form small groups and discuss recent events in hushed voices. |
| 9: The town is still very active. People discuss recent events. | 4: Streets are mostly desolate. People drink their sorrows away and seem morose. |
| 8: Less overall activity. Recent events are all anyone talks about. | 3: Streets remain mostly desolate. People get into fights and are irritable. Recent arrivals pack up and leave. |
| 7: Overall activity stays the same. People sound more concerned and demand more is done. | 2: Streets are empty except for people leaving town. The town is silent barring crying children. |
| 6: The streets are emptier. Indoors, people have heated discussions about recent events. | 1: The town is on the brink. Everyone that can leave relatively easily has packed up shop. |

**Cryovain the White Dragon**

**­**- Percorre regularmente a região da Sword Coast e pode ser encontrado em quase todo o lado.

**Uma vez por dia:**

- Rolar um 1d20

- De 5-10 algo acontece de negativo na região de Phandalin

- Se acontecer duas vezes baixar a moral da aldeia em 1.

- Adicionar rumores sobre o aconteceu.

- De 2-5 o dragão ataca uma localização de Neverwinter que os jogadores irão estar e os jogadores vêm a destruição dos seus ataques.

- Baixar a moral da aldeia por 1.

- Num 1 o dragão aparece num local enquanto os jogadores lá estão.

- Se encontrar alguma coisa na área que consiga comer, desce e ataca.

- Depois de levar 10 ou mais pontos de dano, volta para o seu lar. De onde não sai após efetuar um long rest.

- Apenas em Icespire Hold ele luta até a morte.

**Exploring Phandalin:**

**Stonehill Inn:**

*No centro da cidade ergue-se um largo, recém-construído edifício redondo feito de pedra simples e madeira. Ao entrarem na sala comum da taverna deparam-se imediatamente com o som de conversas bem-humoradas e o cheiro de comida e cerveja, uma empregada atarefada percorre a sala de um ladro para outro por entre os moradores locais de canecas cheias. Umas escadas á direita sobem para o andar de cima da taverna onde se encontram os quartos e por de trás do balcão um Homem pequeno conversa alegremente com os clientes.*

**NPC’s:**

**Dono:** Toblen Stonhill (CURIOSO), Homem baixo bem-humorado. (Entregar Portrait)

- Toblen é um homem de família com bom coração e investido na área local.

- Veio para Phandalin para ser um mineiro, mas depressa se apercebeu sabia muito mais sobre gerir uma taverna do que sobre minas.

- É um barman nato, sendo um bom ouvinte e gostando de boatos.

**Empregada de mesa:** Elsa (ANIMADA), Mulher nova, ruiva e faladora.

- Filha de Toblen.

- Herdou a boa disposição do pai assim como o seu gosto por boatos.

**Se os jogadores falarem com Toblen ou Elsa:**

- Eles contam um dos rumores

*Insert Price off stuff post-it*

*Insert Toblen Personality post-it*

**Barthen’s Provisions:**

**Informação Genéricas:**

- Maior posto de comercio em Phandalin.

- Aberto do nascer ao por do sol.

- Vende material de aventura (Adventure Gear, pag.x PHB) a baixo de 25gp.

- Uma encomenda de Butterskull Ranch, chegou recentemente e encontram-se alguns itens nas prateleiras.

**NPC’s:**

**Dono:** Elmar Barthen(DIRETO), Humano de 50 anos, magro e bastante calvo.

- Barthen é um orgulhoso, respeitado membro da comunidade que desempenhou um papel vital na fundação de Phandalin.

- Zanga-se constantemente com os seus ajudantes brincalhões, mas estaria a mentir se se disse-se que não se preocupa com eles.

**Dois Ajudantes**: Ander e Thistle.

**Se um jogador quiser comprar armas ou armadura**:

- É redirecionado para Lionshield Coster.

**Se um jogador quiser comprar potions of healing:**

- São ditos para falar com Adabra Gwynn em Umbrage Hill.

*(Insert Barthen Personality Post-it)*

*(Insert Potions of Healing Post-it)*

**Lionshield Coster:**

**Ao aproximar-se:**

*Pendurado acima da porta da frente deste modesto posto comercial está um sinal em forma de escudo de madeira com um leão pintado sobre ele.*

**NPC’s:**

**- Dona:** Linene Graywind(DESCONFIADA): Humana, 35 anos, Sharp-tongued(rude).

- Têm uma atitude positiva e diz o que pensa.

- Preocupa-se verdadeiramente com a comunidade e nunca faria nada para pôr a cidade em perigo.

**O que vende:**

- Vende armas e armadura (ver pg.x PHB), guardadas na divisão traseira.

- Linene não venderá nada a personagens que ache que possam ser uma ameaça para a cidade.

**Se falarem amigavelmente com Linene:**

- Fala um Rumor.

*(Insert Linene Personality Post-it)*

**Phadalin Miner’s Exchange:**

**Ao chegar:**

*“Chegam á Phandalin Miner’s Exchange, um posto de comercio onde mineiros locais pesam e avaliam quilo que minam e são pagos de acordo com o seu trabalho. E na falta de uma autoridade local serve também como um registo não oficial do conteúdo de várias minas da zona.”*

**NPC’s:**

**Dona:** Halia Thorton(AMBICIOSA), humana, calculista.

- Uma mulher ambiciosa e calculista

- Halia está lentamente a trabalhar pelo controlo dos Zentharim.

- Á sua maneira quer o melhor para Phandalin.

**Se falarem amigavelmente com Halia:**

- Tell a Tale.

**Shrine of Luck:**

**Ao chegar:**

*Ao chegar vocês vêm o único templo em Phandalin, um templo pequeno feito de pedras de ruínas próximas. Dedicado a Tymora, deusa da sorte e da boa fortuna.*

**NPC’s:**

**Responsável:** Sister Garaele, elfa, nova e dedicada.

- Pertence a faction Harpers.

- Está em Phandalin para reportar eventos de Phandalin aos Harpers.

(Insert Halia Personality Post-it)

*(Insert Zhentarim/Harper’s post it)*

**Townmaster’s Hall:**

**Ao chegar:**

*O salão do mestre da cidade, ao contrário da maioria dos edifícios que viram até agora, é feito de paredes de pedra robusta com um largo telhado de madeira, com uma torre de sino na parte de trás. Junto às portas principais está um quadro designado para postar trabalhos, e á medida que se aproxima, conseguem ver que nele estão afixados um pequeno conjunto de bilhetes, todos escritos em Common e na mesma caligrafia.*

**Job Board:**

**-** Têm 2 bilhetes, entregar aos jogadores cartões com as missões:

- Dwarven Excavation Quest

- Umbrage Hill Quest

**NPC’s:**

**Townsmaster:** Harbin Wester (COBARDE), banqueiro de meia-idade, pomposo.

-É um idiota incompetente, no poder apenas devido á sai riqueza. É um total cobarde, mas apesar disso pensa ser bastante importante.

- Relatos de um dragão branco na área tornaram-no num verdadeiro recluso, recusando-se a sair a não ser para ir buscar comida e para postar novos trabalhos no quadro.

- Independentemente do que os jogadores lhe digam, recua-se a abrir a porta preferindo falar através dela.

- Quando chega altura de pagar, fá-lo deslizando uma moeda de cada vez pelo soalho da porta.

**Se baterem á porta:**

*Bates á porta, e depois de um longo compasso de espera, sem sinais de que alguém está no edifício, ouvem uma voz tremula vinda do outro lado da porta. “Se são um dragão saibam que sou demasiado magro e ossudo para dar uma boa refeição.”*

**Follow-Up Quests**

**Depois de os jogadores completarem 2 das missões iniciais:**

Mais 3 missões são acrescentadas ao quadro:

- Butterskull Ranch Quest

- Loggers’ Camp Quest

- Mountain’s Toe Quest

**Depois de outras duas missões anteriores serem completas:**

Mais 3 missões aparecem:

- Axeholm Quest

- Dragon Barrow Quest

- Woodland Manse Quest

**QUESTS**

**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.

**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, 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 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..

**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.

**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 |

**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

**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 DC17 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 coxinha 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 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 chegarem:**

*Entram numa sala simples, onde imediatamente reparam no enorme mecanismo redondo aparafusado ao centro da sala, uma plataforma de madeira com 4 heavy crossbows, cada uma virada numa direção diferente. No meio desta plataforma, elevado á altura de 2 metros, encontra-se uma cadeira equipada com pedais, onde um gnomo velho de cabelo castanho e completamente despenteado, está dobrado a fazer alguma afinações. Derrepende grita numa voz estridente: FINALMENTE!! Está completa, a minha invenção mais extraordinária, é uma obra de arte… Se ao menos eu tivesse alguem para a testarx\…*

**NPC’S:**

* Facktoré (EXCITED, INTENSE), bald old gnome, with bushy white beard.
* Meio maluco, e completameneta devoto ás suas invenções.
* Tendo acabado a sua ultima invenção decide que os jogadores são uma otima escolha para a experimentar.
* Possui no seu corpo/roupa um imenso número de engenhocas para fazer um enorme número de tarefas mundanas.

**Autoloading Crossbow Platform:**

* Facktoré entra em panico quando vê os jogadores e se não for rapidamente dissuadido com um DC 15 CHA (Persuasion) check, ataca os jogadores on sight.

- A person sited on the chair, can use the pedals to rotate the platfotm 360 degree and fire two of the heavy crossbows at any direction.

- For each 10hp 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 serve como 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 uma tranca de madeira.*

**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**

**Sobre a sala:**

- Neblina da caverna molha esta gruta vazia

- Com uma saliencia de pedra a 3 metros de altura, pode ser alcançada pelo tunel a este ou com o um DC12 STR(Athletics) check

**Npc’s:**

- 2 Rock Gnomes Recluses, Ulla e Pog

- Pog,