**Área 12 – Smelter Cavern**

**Ao entrar:**

*Uma grande fornalha ligada a um moinho de água ocupa grande parte desta câmara, A fornalha está fria e escura, mas por perto estão empilhados vários montes de carvão, juntamente com carroças cheias de minérios ainda por refinar. O moinho de água repousa num canal com 3 metros de largura, cortado no chão da sala, mas o canal está seco. Passagens saem a oeste, sul e a este.*

*Mais de uma dúzia de corpos esbranquiçados estão espalhados pela sala. Este Orcs e Anões mortos ainda estão a usar o resto das suas armaduras. A flutuar a cima deles está uma caveira envolvida em chamas verdes que ilumina parcialmente a sala.*

**Inimigos:**

- 5 zombies, erguem-se e atacam qualquer criatura que entrar na sala.

- 1 flameskull, também guarda a sala.

**Flameskull:**

- O flameskull foi em tempos um servo dos humanos wizard aliados com os Phandelver Dwarfs, e continua a agir sobre instruções antigas para prevenir que intrusos atravessem a sala.

**INT Spell Save DC: 13 Attack Bonus: +5**

**Área 13 – Starry Cavern**

**Ao entrar:**

*Minerais brilhantes no topo desta grande caverna apanham a luz e refletem-na dando a impressão de um céu noturno estrelado. Dúzias de esqueletos – muitos esmagados por detritos caídos – estão espalhados pelo chão.*

*A caverna é grande o suficiente contendo duas estruturas despegadas do teto. Cada um destes edifícios de pedra são proporcionados para uso humano, em oposto ás portas e mobília de tamanho Anão que têm visto no resto das minas. Ambas as estruturas têm paredes escuras com fissuras e desgastadas, as suas portas duplas rachadas e queimadas.*

*A caverna está divida por um talude, onde um lance de escada foi cortado. Passagens levam para fora desta área a norte, sul e oeste.*

**Minerais:**

- Os minerais no teto são bonitos, mas não são mágicos nem valiosos.

**Aura Mágica:**

- Qualquer criatura com proficiente em Arcana consegue sentir uma leve aura mágica na caverna.

- Um spell de detect magic revela o mesmo.

- A aura fica mais forte á medida que se vão aproximando do edifico 15.

**Área 14 – Wizard’s Quarters**

**Portas:**

*As portas para esta área estão rachadas, com as suas dobradiças parcialmente derretidas.*

- Para esmagar ou arrombar a porta é preciso um DC15 STR Check.

**Ao entrar:**

*Pó, cinzas, paredes escurecidas por fogo, montes de detritos por baixo do teto a decair, mostram que esta sala foi danificada por uma explosão destrutiva. A mobília – mesas, cadeiras, estantes, camas – está chamuscada ou lascada, mas de resto bem preservada. Um baú de ferro queimado repousa perto dos pés de uma das camas.*

**Inimigos:**

- Mormesk the Wraith, o espírito do último Wizard que morreu aqui.

**Ao aparecer:**

*O ar fica subitamente mais frio quando uma figura fantasmagórica se ergue do chão, causando-vos arrepios por todo o corpo, observa-vos a todos rapidamente com um olhar malévolo, e numa voz sussurrante carregada com a ira acumulada ao longo de vários séculos diz: A vossa presença aqui é um insulto, a vossa vida está perdida. Os meus tesouros são apenas meus, e não vossos para roubar. Que razão tenho eu para não vos destruir aqui e agora.*

- Um mago que poderoso que encontrou o seu fim na batalha de feitiços no clímax do ataque orc. Séculos de raiva envenenaram a sua alma, transformando-o numa aparição cheia de ódio.

- Mormesk lidera os mortos-vivos que caçam na Wave Echo Cave. Passando o seu tempo aqui porque o tesouro que acumulou em vida está armazenado no báu.

**Ao falar com Mormesk:**

- Se as personagens quiserem conversar, ele ouve desde que não o ataquem ou roubem lhe roubem alguma coisa.

- Só os deixa sair se lhe entregarem algum item mágico.

- Fazer um DC10 CHA(Persuasion) Check para convencer a Wraith do valor de um certo item.

- Está disposto a entregar o dinheiro e joias no baú se os jogadores acordarem em matar o Spectator na Forge of Spells. Não dizendo o que é mas apontando para a zona.

**Área 15 – Forge of Spells**

**Sobre:**

- Aqui foi onde os feiticeiros aliados com os anões e gnomos do Phandelver’s Pact canalizaram a magia destas cavernas para criar items mágicos.

**Portas:**

- A porta mais a Norte está chamuscada e rachada e as suas dobradiças estão meio derretidas, para ser forçada é preciso um DC15 STR Check.

- A porta mais a oeste está entreaberta.

**Ao entrar:**

*Esta grande oficina foi severamente danificada pelos antigos feitiços conjurados na batalha que devastou as minas. Mesas de trabalho ocupando dois cantos da sala estão queimadas. No meio da sala, um pedestal de pedra suporta um pequeno braseiro onde uma misteriosa chama verde dança e crepita. O braseiro e o pedestal aparentam estarem intocados pelas forças que destruíram esta área.*

*Por detrás da chama verde, flutua uma criatura esférica, medindo maios menos 4ft(1.2m) de diâmetro. Quatro tentáculos com olhos nas pontas, estão ligados ao corpo da criatura, dois de cada lado. No centro do seu corpo está um grande olho que está fixado em vocês.*

*“Olá” diz uma voz grave dentro da vossa cabeça, “sejam bem vindos á forge of spells.”*

**Inimigos:**

- 1 Spectator, guarda esta área

- Um humano feiticeiro invocou esta criatura para proteger a Forge of Spells.

- Acredita que a mina ainda está operacional e ignora qualquer prova em contrário.

- Ataca se os jogadores tentarem levar algum item.

- Se for Bilnded desaparece para o seu plano de origem, acreditando que já não consegue fazer a sua tarefa.

- Com um DC15 CHA(Deception) Check, os jogadores podem tentar convencer que são feiticeiros ou mineiros da mina e que estão aqui para termina o seu contrato.

**Brazier of Green Flame:**

- Com um DC15 INT(Arcana) Check, reconhece-se que o braseiro é a fonte de magia que alimenta as restantes cavernas.

- Estas chama tem perdido os seus poderes mágicos ao longo dos anos, de maneira que já não é possível encantar itens permanentemente.

- Qualquer arma ou armadura não mágicas banhadas na chama, ficam uma +1 weapond ou uma +1 armor, por 1d12 horas.

- Não pode ser removido da Forge Of Spells.

**Sala a Norte:**

- Esta pequena sala é uma oficina separada, onde itens para serem encantados eram afiados e polidos.

- Como a oficina principal, esta está completamente destruída.

**Treasure:**

**Lightbringuer:**

- +1 weapond mace.

- Feita para um clérico de Lathander, deus do amanhecer.

- Com a ponta em forma de raios de sol.

- Quando ordenada brilha como uma tocha, e dá mais 1d6 de dano a undeads.

**DragonGuard:**

- +1 breastplate plate de oro.

- Com um dragão engravado em volta.

- Criada para um humano de Neverwinter chamado Tergon.

- Dá adv. em st. contra breath weapons de criaturas que são do tipo dragão.

**Área 16 – Booming Cavern**

**Sobre:**

- O som ecoante de água, que ás Wave Echo Cave o seu nome, origina desta caverna.

**Ao entrar:**

*Uma pequena saliência ao longo da parede marca o limite desta grande caverna. Ocupada maioritariamente por um lago de alguma espécie. O estrondo rítmico que têm ouvido pelo resto das minas origina daqui. Em intervalos regulares, grandes quantidades de água quente inundam esta câmara esbarrando contra a parede por baixo da saliência de pedra. O eco sugere que esta caverna poderá pertencer a uma gruta muito maior a nordeste.*

**Nivel da Água:**

- O rebordo está a 15ft(4.5m) do nível da água, no entanto quando a água entra na caverna de 2 em 2 minutos a água sobe 10ft(3m).

- Passado 1 minuto a água retorna ao seu nível normal de 20ft(6m).

**Área 17 – Old Streambed**

**Sobre:**

- O fluxo de água da área 10 até á área 8 costuma passar por esta passagem, até que eventualmente se despejou na área 16.

**Ao entrar:**

*Esta passagem tem pouco mais do que 4ft(1.2m) de altura e está obstruída por pedregulhos redondos, e pequenas pedras. Pode em tempos ter sido usado como um canal, apesar de agora não correr nenhuma água.*

**Área 18 – Collapsed Cavern**

**Sobre:**

- Servos do Nezznar guardam esta caverna.

- Com divinação Black Spider viu que havia um tesouro enterrado no fundo da fenda.

**Ao entrar:**

*Um largo fosso ocupa a parte este desta caverna. Uma corrente de água sai da parede a oeste, caindo dentro do fosso e continuando a correr para norte. Várias cordas estão amarradas a estacas de ferro ao longo da borda do fosso, levando para baixo.*

**Inimigos:**

- **3 Bugbears**, guardam este local, dois deles estão a mover pedras no fundo do fosso enquanto o restante está de guarda na parte oeste da caverna.

- **1 Doppelganger**, supervisiona a operação na forma de um drow macho.

**Rift:**

- Tem 20 ft de profundidade.

- Para subir ou descer sem usar uma corda é preciso um DC10 STR(Athletics) Check.

- Uma criatura que falhe o check leva 1d6 de dano e fica prone.

**Treasure:**

- Enterrados por baixo de escombros no fundo do fosso, está um esqueleto esmagado de um anão vestindo Gauntlets of Ogre Power.

- Os restos estão escondidos e preciso um DC20 WIS(Perception) Checks para encontrar.

**Área 19 – Temple of Dumathon**

**Sobre:**

- Nezznar usa esta sala como sede de operações enquanto exploras as minas e procura pela Forge of Spells.

**Ao entrar:**

*Seis pilares de mármore rachados estão alinhados juntos ás paredes desta sala, na ponta mais a norte ergue-se uma estátua de 3m de um anão sentado num trono, um poderoso warhammer de pedra descansa no seu colo. Grandes esmeraldas brilham nos olhos da estátua.*

*O pó e destroços a cobrir o chão foram varridos para um dos lados, dando a lugar a algum tipo de acampamento que se estende na frente da estátua. Meia dúzia de sacos cama e mochilas estão ordenadamente arranjados em volta uma fogueira. Uma mesa de madeira vê-se no lado oeste da sala entre dois pilares.*

**Se entrarem de surpresa acrescentar:**

*Duas ranhas gigante estão junto á mesa, flanqueando um dark elf vestido com robes pretos. Nas suas mãos segura um bastão com uma aranha esculpida na ponta. Ao ver-vos dá um longo suspiro e diz. “Parece que tenho de tratar de vocês eu mesmo. Uma pena que tenha de acabar assim”.*

**Inimigos:**

- Nezznar the Black Spider e 4 Giant Spiders que defendem o seu mestre.

**Se estiverem á espera dos jogadores:**

- As aranhas escondem-se atrás dos pilares.

- Nezznar faz Invisibility nele mesmo e fica junto á mesa.

- Quando intrusos aparecem as aranhas tentam restringir os jogadores em teias antes de atacar.

- Nezznar junta-se á luta na ronda seguinte ás aranhas.

**Se o Doppelganger se retirou para esta área:**

- Assume a forma de Nundro Rockseeker de maneira a que Nezznar o possa usar como refém para forçar a party a render-se.

**Estátua:**

- A estátua representa Dumathoin, o deus anão da mineração.

- Qualquer personagem com profiency em Religion reconhece esta entidade.

- As joias apesar de bonitas e parecerem verdadeiras são falsas, sendo revelado com um DC15 INT(Investigation) Check.

- Um Detect Magic, revela uma forte aura de abjuration a envolver a estátua.

- Um jogador pode escalar a estátua com facilidade com um DC10 STR Check.

- No entanto se algum dos olhos for retirado, cada personagem na sala tem de fazer um DC15 DEX st., levando 4d10 de bludgeoning dmg de grandes pedras que caiem do teto e ficar prone se falharem, e metade do dano num sucesso.

**Developments:**

- As criaturas na área 18 ouvem sons de combate nesta sala, se ainda não tiverem sido derrotados.

- Eles chegam depois de 3 rondas e atuam imediatamente depois das aranhas gigantes de Nezznar.

- Se os jogadores capturarem Nezznar e retornarem a Neverwinter, ele é preso no Townmaster’s Hall até um representativo dos Lord’s Alliance possa levá-lo até Neverwinter, para enfrentar justiça e interrogamento.

**Treasure:**

- Nezznar trás consigo uma Potion of Healing, o Spider Staff e a chave de ferro com a pega na forma de uma bigorna que desbloqueia a porta na área 20.

- Um saco na mesa de madeira contem: 160ep, 130gp, 15pp, 9 pedras preciosas(10gp cada), e uma caneca Anã para Ale feita com electrum martelado(100gp).

**XP:**

Se a party for capturado vivo e for entregue em Neverwinter. Dar o dobro da sua experiência.

**Área 20 – Prists’ Quarters**

**Sobre:**

- Esta sala anteriormente pertenceu ao sacerdode responsável pelo templo de Dumathin mas agora Nezznar usa-a com cela para Nundro.

**Ao entrar:**

*Cutina poeirentas adornam as paredes desta sala, onde também estão uma cama e um braseiro. Um anão bastante maltratado encontra-se inconsciente do chão frio de pedra.*

**Undro:**

- É um commoner e o mais novo dos Rockseecker Brothers.

- Nezznar poupou-o porque pensou que ele sabia mais sobre as minas do que admitia, interrogando-o severamente uma ou duas vezes por dia.

- Está grato por os aventureiros o salvarem e oferece-se para os acompanhar pela sua restante estadia nas Wave Echo Cave.

**Portas:**

- Pode ser aberta com Thieves’s tools e um DC15 DEX.

­- As personagens tiverem tratado de Nezz e os seu minioms pode ser usada como uma área segura para descansar.

**XP:**

- Se Nundro for salvo e sobreviver á aventura, dividir 200XP igualmente pelos jogadores.

**Conclusão:**

*Com bastante esforço e um bocado de sorte, vocês conseguiram derrotar Black Spider e travar os seus planos destrutivos, libertaram Phandalin de um gang de bandidos que aterrorizavam o seu povo, e reclamaram ás a muito perdidas Wave Echo Cave. Os vossos feitos heroicos vão por longos anos ser lembrados neste canto das Sword Coast.*

*Em anos por vir as minas vão ser reconstruídas por Gundren e Nundro Rockseeker e tomando conta da admistração da nova mina, trazendo grandes riquezas para Phandalin ajudando a estabelecer paz e prosperidade.*

*E se alguma vez quiserem voltar a Phandalin serão sempre bem-recebidos com boas vindas calorosas.*