**Parte2 – Phandalin**

Ao chegar á cidade de Phandalin:

*O trilho que percorrem chega ao topo de uma colina, e é aí que têm o vosso primeiro vislumbre de Phandalin. A cidade consiste de 40 a 50 simples casas de madeira, alguma construídas a partir de velhas fundações de pedra. Existem também uma grande quantidade de ruinas antigas, enormes pedaços de pedra a ruir cobertas com heras e vegetação, rodeando as casas e lojas mais novas, mostrando o quão grande a cidade deveria ter sido á séculos atrás. A maioria dos edifícios novos estão situados na margem da estrada, que se alarga numa rua principal lamacenta, conduzindo ao longe até uma mansão em ruinas no topo de uma colina.*

*Á medida que se vão aproximando, veem crianças nas ruas e aldeões a atenderem ás suas tarefas a fazer compras nas lojas. Várias pessoas olham para vocês enquanto se aproximam, mas todas voltam ás suas tarefas quando passam por elas.*

*Sidar parece muito mais á vontade assim que chegam á cidade.*

*“Meus amigos” diz ele, “vamos arranjar alojamento. Ouvi dizer que a pousada local é bastante agradável.”*

**StoneHill Inn:**

*No centro da cidade ergue-se um largo, recém-construído edifício redondo feito de pedra simples e madeira. A sala comum é preenchida por moradores locais com canecas de cidra e cerveja na mão.*

**Para dormir os jogadores podem**:

- Dormir na pousada.

- Acampar fora da cidade.

- Pedir a um agricultor como Daran Edermath ou Qelline Alderleaf para dormirem num palheiro.

**Rumores**:NPC’s que podem dar informação aos jogadores

- **Toblen Stonhill: Dono da pousada**

- **North, um velho agricultor**: *A irmã Garaele que supervisiona o santuário da sorte, recentemente deixou a cidade por alguns dias e voltou ferida e exausta.* (Para Shrine of Luck)

- **Elsa, garçonete faladora**: *Daran Edermath, o dono de um pomar foi em tempos um aventureiro.* (Para Edermath Orchard)

- **Lanar, um mineiro**: *Assaltantes Orcs tem sido vistos na parte este do trilho Triboar. O líder da cidade está á procura de alguém para os afugentar.*

- **Trilena, mulher de Toblen:** *Thel Dendrar, um cortador de lenha local, enfrentou os Redbrands há 10 dias atrás, quando eles se apareceram na sua loja e se meteram com a sua mulher. Os malditos assassinaram-no. Várias pessoas viram-no acontecer. Os Redbrands agarraram o seu corpo e levaram-no e agora a sua mulher e filhas estão também desaparecidas.*

- **Pip, filho mais novo de Toblen (rapaz):** *Um amigo meu Carp, diz que encontrou um túnel secreto na floresta, mas quase foi apanhado pelos Redbrands.* (Para Alderleaf Farm)

- **Freda, uma costureira:** *Os Readbrands dificultam todo o tipo de comercio na cidade, exceto o posto de comercio Phandalin Miner’s Exchange, eles não querem problemas com Halia Thornton, que gere o negócio.* (Para Phandalin Miner’s Exchange)

**Barthen’s Provisions:**

**Informação Genéricas:**

- Maior posto de comercio em Phandalin.

- Aberto do nascer ao por do sol.

- Vende material de aventura (Adventure Gear) a baixo de 25gp.

- Se um jogador quiser comprar armas ou armadura é redirecionado Lionshield Coster.

**NPC’s:**

- **Dono:** Elmar Barthen, Humano de 50 anos, magro e bastante calvo.

- **Dois Ajudantes**: Ander e Thistle.

**Ao entregar carroça com provisões:**

- 10 gp a cada jogador pelas provisões.

- Ao saber da captura de Gundren, mostrasse triste e encoraja os jogadores a encontrar e salvar o anão.

- Barthen menciona os outros irmão Rockseeker, Nundro e Tharden, estão acampados algures na parte de fora da cidade. Já não os vê á alguns dias e espera que retornem a qualquer altura para reabastecer.

**Edermath Orchard:**

**Local:** Pequena cabana, ao lado de um Pomar

**NPC’s:**

- **Daran Edermath**: half-helf, 100 anos, em forma.

**Ao conversar com Daran:**

- Daran troca facilmente informação com pessoas com os mesmos valores.

- Preocupado com os Redbrands e encoraja os jogadores a encontrar e travar o seu líder, Glasstaf.

- Sabe que os Redbrands costumas passar o seu tempo na taberna Sleeping Giant.

- O principal esconderijo dos Redbrands fica na Trasendar Manor.

**Missão: Old Owl Trouble**

*Daran: ”Ouvi falar de histórias de exploradores nas colinas a noroeste de Phandalin que alguém tem andado a investigar umas ruinas conhecidas como Old Owl Well. Mas mais perturbante, que vários exploradores têm reportado serem perseguidos por mortos vivos. Vocês parecem um conjunto de aventureiro capazes, será que poderiam visitar estas ruinas e descobrir quem lá está e o que anda a tramar?”*

**Sobre as ruinas:**

- As ruinas ficam a Noroeste de Phandalin, a um par de dias de viagem a pé.

- As ruinas eram uma velha torre de vigia de um império mágico antigo conhecido como Netheril, e algum feitiço pode estar dormente por lá.

**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: Humana, 35 anos, Sharp-tongued(rude).

**O que vende:**

- Vende armas e armadura, guardadas na divisão traseira.

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

- Diz que os Redbrands são problema e para evitarem a taberna Sleeping Giant.

**Ao entregar bens roubados:**

- 50gp pelos bens e promete ajudar como puder.

- Linene sabia que bandidos tinham roubado as caravanas Lionshield, mas não sabia quem era o responsável.

**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, humana, calculista.

- Na tentativa de fazer o posto o mais próximo possível a uma autoridade de um governo, Halia age mais do que uma simples mercadora.

-Halia está lentamente a trabalhar pelo controlo de Phandalin.

**Se perguntarem por Cragmaw Castle:**

- Halia não sabe a sua localização, mas sabe que os Redbrans têm um goblin a trabalhar para eles que deve ser saber a sua localização.

**Missão: Halia Job Offer**

***Halia****: Os Redbrands estão a tornar-se um problema cada vez maior, estou disposta a pagar-vos 100 gp se se livrarem do seu líder, a quem chamam de Glasstaf, e se me trouxerem qualquer correspondência que encontrem no quarto nos seus aposentos. Se os quiserem encontrar, eles costumam vaguear perto da taberna Sleeping Giant e a sua base de operações situa-se por baixo da Tresendar Manor.*

- Halia quer tomar a posição de Glasstaf como líder dos Redbrands.

- Um DC 15 WIS(perception) check revela que Halia têm segunda intensões em relação a querer o líder dos Redbrands morto.

**Alderleaf Farm:**

**Local:** Pequena quinta nos limites de Phandalin

**NPC’s:** Qelline Alderleaf: Half-Ling, 45 anos, aparenta saber tudo o que se passa na cidade.

- Deixa os jogadores dormir no palheiro se não quiserem ficar na StoneHill Inn

**Carp’s Story(filho):**

*O meu filho Carp, é encantado pela ideia de ser um aventureiro, há uns dias diz que estava a brincar nos bosques perto da Tresendar Manor, quando encontrou um túnel secreto. Dois bandidos saíram do túnel, mas por sorte não viram o meu pequeno Carp. Ele acha que os bandidos devem ter um esconderijo por baixo da velha mansão.*

- Qelline pode levar os jogadores até ao túnel ou dar indicações até ele.

**Missão: Reidoth the Druid**

- Se os jogadores pedirem por indicações sobre Cragmaw Castle ou Wave Echo Cave:

*Se precisarem podem visitar um velho amigo meu, Reidoth, é um druida e não há um centímetro de terra que ele não conheça. Ele recentemente partiu para as ruinas de uma cidade chamada Thundertree, a oeste da floresta de Neverwinter. Se quiserem posso dar-vos indicações.*

**Shrine of Luck:**

**Ao chegar:**

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

**NPC’s:**

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

- Garaele está ansiosa por ver Phandalin livre dos Redbrans e pede aos jogadores para se puderem ajudarem na situação.

**Missão: The Banshee's Bargain**

*Foi-me pedido que persuadisse uma banshee chamada Agatha a responder uma pergunta sobre um determinado livro de feitiços. Eu procurei-a no seu lar, mas a criatura não se revelou. Estaria disposta dar-vos 3 healing potions se pudessem levar-lhe um presente apropriado e oferecê-lo em troca da a localização do livro. Levem este pendente de prata como oferenda, acredito que se fizerem apelo á sua vaidade ela faça a troca com mais facilidade.*

**Townmaster’s Hall:**

**Ao chegar:**

*O salão do mestre da cidade é feito de paredes de pedra robusta, um largo telhado de madeira e uma torre com um sino na parte de trás. Postado numa tabuleta próxima da porta principal está uma notificação escrita em linguagem comum. Onde diz: “RECOMPENÇA – Orcs perto de Wyver Tor! Aqueles com o espirito para enfrentar uma ameaça de Orcs devem informar-se no interior”. A notificação tem dois selos da cidade e uma assinatura indecifrável.*

**NPC’s:**

- **Dono:** Harbin Wester, humano, velho, gordo e completamente intimidado pelos Redbrands.

- O mestre da cidade é eleito todos os anos e serve como juiz de disputas menores e faz registo do que precisar de ser guardado.

- Sildar Hallwinter, aparece aos aventureiros ao entrar/sair do salão.

**Ao falar com Harbin:**

- Harbin diz que os Redbrands são apenas uma guild mercenários, e que na verdade não causam assim tantos problemas como as pessoas tendem a exagerar.

**Missão: Orc Trouble**

***Harbin****: Estou á procura de alguém que vá para oeste para o trilho Triboar, onde viajantes tem reportado problemas com um bando de orcs perto de Wyvern Tor. Ofereço 100GP a qualquer grupo que consiga tratar do problema.*

**Ao falar com Sildar:**

**Missão: Finding Cragmaw Castle**

- Sildar encoraja os jogadores a continuarem a perseguir os Cragmaw Goblins e salvarem Gundren, e oferece 500 gp se os jogadores conseguirem localizar o Cragmaw Castle e derrotarem ou afugentarem o líder da tribo.

- Sildar sugere que podem conseguir encontrar o castelo procurando perto do trilho Triboar por mais goblin a fazerem saques.

**Missão: Finding Iarno:**

***Sildar****: “Depois de questionar várias pessoas aqui na cidade, descobri que Iarno desapareceu ao explorar no redor da Tresendar Manor á cerca de dois meses atrás, pouco tempo depois de chegar a Phandalin. Gostaria que investigassem a mansão por mim e que tragam Iarno de volta – ou o que restar dele. Iarno é um homem pequeno com barba negra, e é também um feiticeiro. Pagarei vos como é obvio pelo trabalho, creio que 200 GP me pareça justo?”*

- Desconhecido para Sildar, Iarno criou os Redbrands e é o seu líder, e tomou a identidade de Glasstaf como disfarce.

- Quando Sildar descobre, quer capturar o feiticeiro e levá-lo de volta para Neverwinter para enfrentar julgamento.

**Encontro com os Redbrand Ruffians:**

**Quando aparecem:**

- Se os jogadores visitarem a taverna Sleeping Giant

- Se os jogadores tentarem sair da cidade

**Se os jogadores forem á taverna:**

*O Sleeping Giant é uma taberna parcialmente em ruina na parte este da cidade. 4 rufias humanos descensão no alpendre coberto, sentados em barris vazios ou apoiados contra a parede. Todos vestem capas vermelhas e sujas, os seus olhos maldosos fixam-se em vocês enquanto se aproximam. Um dos bandidos cospe para o chão. “Bem, bem, bem” ele grunhe. “Aqui está uma matilha de pequenos cachorrinhos. O que vocês querem, cachorros? Vir aqui e ladrarem para nós?”*

**Se os jogadores forem sair da cidade:**

*Quando viram uma curva no caminho, vocês dão de caras com 4 rufias armados á vossa espera. Todos eles estão armados e usar capas vermelhas sujas, com as armas na mão enquanto vos observam. Um dos rufias cospe para o chão. “Esta na hora de vocês seguirem em frente, entreguem as vossas coisas e sigam o vosso caminho.”*

**Confronto:**

- 4 Redbrand Ruffians

- Se 3 forem derrotados, o ultimo foge em direção da Tresendar Manor

**O que os Redbrands sabem:**

- O líder dos Redbrans é um humano feiticeiro conhecido como Glasstaf, assim chamado devido ao seu cajado de vidro, os aposentos de Glasstaf ficam na parte mais a oeste do esconderijo

- Uma misteriosa figura chamada Black Spider por motivos desconhecidos, contratou os Redbrands para assustar aventureiros e intimidar moradores locais. Black Spider enviou bugbears para reforçar os Redbrands e fornecer musculo extra.

- A parte inferior do esconderijo é guardada por um hediondo “monstro olho”.

- Os Redbrands têm um conjunto de cativos numa área das velhas criptas, que são guardadas por esqueletos.

**Redbrand Hideout**

- **Cellings:** 10ft high (3m).

- **Light:** Várias lamparinas a óleo iluminam a maioria das divisões fornecendo Bright Light.

**Área 1: Cellar**

**Antes de entrar:**

- Qualquer exploração á mansão revela-a deserta.

- Vários rastos levam até uma grande cozinha, num dos cantos uns poucos degraus descem até duas portas largas.

**Ao entrar:**

*As portas abrem para um patamar com 5ft (1.5 m) de largura, a 15ft (4.5m) acima de uma grande cave, degraus de pedra descem até ao chão da caverna a partir de dois conjuntos de escadas de cada lado do patamar. Por baixo das escadas ao norte existe outra porta. Um largo tanque de agua ocupa o lado este da sala, cujas paredes estão cheias de caixas e barris.*

**Barris:**

- Cheios com provisões frescas, sendo a única coisa que denuncia a presença dos Redbrands.

- Contem, porco salgado e bifes, farinha, açúcar, maças e ale.

- Mover os barris para examina-los alerta os guardas na sala 2.

**Tanque:**  10f (3m) de profundidade.

- Abastecida por canos vindos da mansão em cima, tem de uma limitação a volta em pedra de 2ft(0.6m), estando a agua a 8ft(2.5m) de profundidade do solo.

- Uma bolsa impermeável está presa por uma corda na parede sul do tanque, a 2ft (60cm) de profundidade.

- Pode ser encontrada com um DC 15 WIS(perception) check ou automaticamente se examinarem o tanque com um bastão/vara ou se saltarem para dentro do tanque.

**Área 2: Barracks**

**Ao entrar:**

*A divisão parece ser uma dispensa de matérias adaptado para servir também como dormitório. Dois beliches duplos estão contra a parede perto da porta, enquanto barris e caixas enchem a restante area da sala.*

**Inimigos:**

- 3 Redbrand Ruffians descansam nesta sala, e se ouvirem barulho na área 1 tentam **surpreender** os intrusos.

**O que encontram na sala:**

- 3 capas vermelhas estão penduradas nos beliches

**XP:**

300 de xp divididos igualmente se derrotarem os Redbrand Ruffians.

**Área 3: Trapped Hall**

**Ao entrar:**

*Poeira densa cobre as lajes do corredor sombrio, as paredes são decoradas com colunas falsas a cada 10ft (3 m), e as portas duplas ao fundo do corredor estão revestidas com placas de cobre, agora verdes da idade. A adornar a porta está entalhado um anjo com as assas abertas e um ar triste.*

**Armadilha:**

- No meio do corredor está um chão falso.

- Colapsa sobre o peso de pelo menos 100 pounds.

**Para descobrir a armadilha:**

- A armadilha pode ser encontrada com um DC 15 WIS(perception) check, revelando também saliências de ambos os lados onde se pode atravessar.

**Para atravessar pelas Saliências em segurança:**

- Requer um DC 10 DEX(acrobatics) check.

**Ao cair na armadilha:**

- DC 15 DEX check para se agarrar ás saliências.

- Ao falhar, leva 2d6 de bludgeoning dmg.

**XP:**

100 xp divididos igualmente se os jogadores sobreviverem ou evitarem a armadilha.

**Área 4: Tresendar Crypts**

**Ao entrar:**

*3 largos sarcófagos descansam numa cripta empoeirada, e apoiado a cada um dos sarcófagos está um esqueleto humano revestidos com pedaços de cota de malha enferrujada. Várias colunas falsas estão dispostas ao longo das paredes, entalhadas com arvores de carvalho.*

**Se entrarem pela área 6 acrescentar:**

*As portas duplas no canto sudoeste estão revestidas em placas de cobre.*

- A cripta pertence á antiga família Tresendar que habitava a mansão.

- A tampa de pedra de cada sarcófago, está esculpida de forma a representar

**Inimigos:**

- Os 3 esqueletos atacam se os jogadores se aproximarem das portas que levam á região 5 e 6.

- Os esqueletos não atacam se os jogadores usarem as capas vermelhas ou se disserem a palavra pass: “Illefarn”.

- Luta nesta sala alerta os Redbrands na área 5

**XP:**

150xp divididos igualmente se os esqueletos forem derrotados.

**Área 5: Slave Pens**

**Ao entrar:**

*Esta sala longa está dividida em 3 áreas, com barras de ferro que vão do chão ao teto a dividi-las. Palha imunda cobre o chão das celas. As portas das celas estão fechadas com correntes e cadeados. Um par de mulheres humanas presas na sela sul, enquanto um rapaz humano está preso a norte. Todos eles vestidos com túnicas cinzentas simples e com colares de ferro presos aos seus pescoços. Uma pilha roupa esta amontoada contra a parede mais a este.*

**Sobre a sala:**

- Durante os últimos 2 meses os Redbrands têm capturados viajantes e mantendo-nos prisioneiros nestas celas até que eles possam ser vendidos com escravos.

**Inimigos:**

- 2 Redbrands Ruffians guardam este posto.

- Se ouvirem batalha na área 4 estão em alerta, próximos á porta para tentar surpreender os intrusos.

**NPC’s:**

- **Mãe:** Mirna Dendar.

- **Filha:** Nilsa, 18 anos.

- **Filho:** Nars, 13 anos.

- A alguns dias atrás os Redbrands assassinaram o marido de Mirna e nessa noite o gangue voltou e raptou a família.

- Os Dendar estão agradecidos pela ajuda, mas não muito sobre os Redbrands.

**O que os prisioneiros sabem:**

- O líder dos Redbrands é um feiticeiro (embora nunca o tenham conhecido).

- Grades bichos peludos com grandes orelhas trabalham para ele(Glasstaf).

**Side Quest: Mirna’s Heirloom**

***Mirna****: Apesar de não ter nada para vos oferecer como recompensa, talvez saiba da localização de uma valiosa relíquia de família. Quando eu era apenas uma criança, eu e a minha família fugimos da cidade Thundertree onde vivíamos, quando a cidade foi tomada por uma horda de mortos-vivos. A minha família era dona de uma loja de ervas e alquimia, e escondido por baixo de uma secção de prateleiras está uma caixa que contem um colar de esmeralda. Nunca me atrevi a voltar lá para recuperá-lo, mas a loja fica na parte mais sudoeste de Thundertree, se a quiserem encontrar.*

**XP:**

200 xp é dividido igualmente se os jogadores derrotarem os bandidos e mais 100 xp se os Dendars voltarem á cidade vivos.

**Área 6: Armory**

**Informação geral:**

- A porta desta sala está trancada.

- No lado oposto da porta está uma passagem secreta que leva á área 7.

**Ao entrar:**

*Prateleiras com armas enchem as paredes desta câmara, incluindo lanças, espadas, bestas e setas. Uma dúzia de capas poeirentas estão penduradas na porta em ganchos.*

- Os Redbrands tem planos para aumentar os seus números por isso tem estado a guardar armas e armadura.

**Área 7: Storeroom and Work Area**

**Informação geral:**

- Nesta sala são guardados os bens roubados pelos RedBrands.

**Ao entrar:**

Esta divisão é a parte mais a norte de uma gruta natural, mas foram feitos acabamentos com largos blocos de pedra e o chão e feito em laje. Vários barris estão contra as paredes em conjunto com o um numero de caixas vazias, alguma palha, martelos, pé-de-cabras e pregos.

A caverna estendesse mais a sul, e vocês conseguem distinguir várias passagens que originam da parte mais larga da caverna, e o que parece ser um grande fosso ou fenda no chão.

**Área 8: Crevasse**

**Ao entrar:**

Uma breza fresca enche a caverna natural, carregando com ela o cheiro de carne a apodrecer, um fosso divide a caverna e é flanqueado por duas colunas de pedra que suportam do teto de 30ft(6m). Duas pontes de madeira de aparência frágil balançam sobre o abismo ligando as duas metades da caverna.

**Nothic (Fleeck):**

- Criatura que guarda a gruta

- Um monstro subterrâneo enlouquecido que ambiciona por carne.

- Já vivia na caverna antes dos Redbrands se mudarem para ali, atraído por uma fonte mágica proveniente da gruta. Iarno consegui fazer um acordo com o monstro de ajudar a guardar o esconderijo na troca de tesouro e carne fresca.

- Quando deteta intrusos esconde-se atras de um dos pilares e tenta usar os seus poderes psíquicos.

- Comunica através de telepatia e em suspiros.

- Quando é detetado prefere negociar não se importando com trair os Redbrands.

- Sabe tudo o que os Redbrands sabem.

**Pontes:**

- Feitas com tabuas de madeira e n tem corrimão.

- A ponte mais a sul está sabotada e colapsa sobre um peso superior a 50 pounds.

- Pode-se descobrir que a ponte é defeituosa com um DC15 INT(Investigation) Check.

- Qualquer criatura pode usar a sua ação para destruir uma das pontes, fazendo-a cair no fosso a baixo.

**Fosso:**

- 5 a 10 ft de largura e 20ft de altura.

- Paredes facilmente escaláveis, sem hability check.

- Se uma criatura cair para dentro do fosso leva 2d6 bludgeoning dmg e fica prone.

- No fundo do fosso sente-se um frio não natural. Quando usado *detect spell*, revela que a área emana uma ligeira aura necromante.

- A aura faz com que o material orgânico envelheça a metade da idade.

- No fundo do fosso e entre ossos está o corpo meio comido de Thel Dendar (o cortador de lenha que foi morto pelos Redbrands).

**Treasure:**

**-** O Nothic guarda o seu tesouro no fosso por baixo da ponte a norte.

**-** Não pode ser visto da parte de cima da ravina, mas é obvio se os jogadores descerem na fissura.

- **Contem** 160 sp, 120gp, 5 gemas de Malaquita (15 gp each), 2 potions of healing e 1 scroll of augury.

- Tambem contem uma longsword +1 (+1 em attack e dmg rolls).

- Os jogadores conseguem reconhecer a espada e a sua historia com um DC15 INT(History) check

**Ao encontrar a espada:**

Encontram também uma espada longa numa bainha de prata, a espada está inscrita com o nome “Talon” e o seu cabo está trabalhado na forma de uma ave de rapina com as assas abertas.

**XP:**

- Os jogadores ganham 450 XP divididos igualmente se derrotarem ou fizerem um acordo com o nothic.

**Área 9: Guard Barracks**

**Ao escutar á porta:**

- Uma personagem que suceder num DC10 Wis(Perception) check ouve vozes rudes e graves dando ordens na Linguagem Goblin.

- Exemplos são” Lambe o chão” e “Rola como um cão”

**Ao abrir a porta**

A divisão contem 4 beliches rudemente construídos em madeira, com cobertores amarrotados e loiça suja espalhada por todo o lado. Um cheiro forte de corpos que já não são lavados á demasiado tempo e de carne podre enchem o ar. 2 grandes e peludos humanoides estão a descansar no meio da sujidade, gritando ordens para um pequeno e triste goblin que se rebaixa a si mesmo para sua diversão, um deles usa uma pala num dos olhos adorna de pedras preciosas.

**Bugbears e Goblin:**

- 2 Bugbears e 1 goblin**(Droop)** estão nesta sala.

- Os bugbears trabalham com para o BlackSider e foram enviados para aqui para ajudar Iarno para manter os Redbrands e as pessoas de Phandalin na linha.

- O líder **Mosk** usa uma pala com joias apesar de ainda ter os dois olhos.

- Os Bugbears evitam os Redbrands de maneira que se estiverem vestidos com as suas capas vermelhas eles não são hostis.

**Droop:**

- O goblin desmaia á vista da party.

- Foi intimidado pelos Bugbears e segue as suas ordens até alguém mais forte apareça.

- Se voltar a ganhar consciência, esconde-se e recusasse a atacar, e mesmo que seja forçado, fá-lo com disavantage.

- Droop sabe o layout geral do esconderijo assim como a localização de portas secretas e armadilhas e dá a informação livremente se perguntado.

- Se os bugbears forem mortos, Droop tenta-se integrar na party.

- Droop não se lembra da localização do Cragmaw Castle, mas sabe que fica a norte, na floresta.

**Ao interrogar os Bugbears:**

- São os únicos que sabem a localização das **Wave Echo Cave** assim como a localização do **Cragmaw Castle**, mas não divulgam livremente esta informação devido ao medo que têm do BlackSpider.

- Um jogador que interrogar os Bugbears pode obter esta informação com um DC15 Char(intimidation) check.

**XP:**

Os jogadores ganham 400XP divididos igualmente se derrotarem os Bugbears.

**Área 10: Common Room**

- Esta área serve como sala de reuniões para os Readbrands.

- Quando nenhuma reunião está a decorrer serve também como sala de descaço, onde os guardas podem relaxar quando não estão em serviço.

**Ao escutar a porta:**

- Se sucederem num DC10 Wis(Perception) check ouvem o seguinte:

Ouves som que se parece um chocalhar de alguma coisa seguido por grunhidos e um murmúrio de vozes.

**Ao entrarem na sala:**

- Se entrarem de rompante, os rufias ficam automaticamente surpreendidos.

Várias mesas e cadeiras bastante usadas estão espalhadas pela sala. Bancos de madeira estão encostados á parede que está decorada com cortinas castanhas e vermelhas também e veem vários barris de ale.

Três human warriors de aparência robusta, vestindo capas vermelhas estão reunidos á volta de uma das mesas. Um monte de moedas e pequenos objetos, estão amontoados na mesa no meio deles.

**Enemigos:**

- 3 Redbrands estão a beber e a jogar nesta sala.

- Estão os 3 poisoned (disav. on attack and dmg rolls)

- Reconhecem imediatamente impostores vestidos com capas vermelhas.

**XP:**

Dividir 300XP igualmente pelos jogadores se eles conseguirem derrotar os Redbrands nesta sala

**Área 11: Wizard’s Workshop**

**Antes de entrar:**

- Pode ser ouvido o som de borbulhar e pingar através de ambas as portas desta sala com DC15 Wis(percepetion) check.

**Ao entrar:**

Este lugar parece ser a oficina de um feiticeiro. Um rato corre apressadamente pelo chão e refugia-se debaixo de uma larga mesa, com bobinas de destilação, tubos de ensaio e outros materiais de alquimia, todos a borbulhar. Junto ás paredes veem prateleiras atoladas de pergaminhos e livros.

**Rato:**

-Iarno deixou aqui o rato para detetar intrusos.

- Partilha uma ligação telepática com o seu mestre e envia uma pequena mensagem de aviso assim que deteta intrusos.

- O rato desaparece se morto.

**Books and Notes:**

- Iarno está a tentar de dominar a arte de fazer poções de invisibilidade.

- Os papeis espalhados pela sala são anotações básicas sobre alquimia.

- Uma personagem proficient com Alquimia consegue descobrir que Iarno está a atentar criar poções de invisibilidade, mas ainda sem sucesso.

- Entre as notas está também um livro escrito em Dwarvish.

**Área 12: Glasstaff’s Quarters**

**Pela entrada secreta:**

- Se os jogadores se aproximarem pela passagem secreta em 7, podem apanhar o Glasstaff surpreendido, se não o seu rato familiar avisa-o e foge antes dos jogadores chegarem.

**Ao entrar:**

As paredes deste quarto estão cobertas com cortinas de pano escarlate. A mobília inclui uma pequena secretária com uma cadeira a condizer, uma cama de aparência confortável e um baú de madeira aos pés da cama.

**Se Iarno for surpreendido acrescentar:**

Sentado á secretária está um homem humano, baixo e com barba, a estudar um livro. Ele veste um manto de arminho. E um bonito bastão de cristal (glass taff) repousa a seu lado.

**Na Sala:**

- Com a pressa Iarno esqueço de fechar a porta da passagem secreta completamente, personagens tem advantage em checks para descobrir pertos secretas.

- Vários papeis e notas estão espalhados pela secretária constituindo sobretudo de ordens para os seus lacaios e notas em alquimia.

- Entre os papeis está uma carta escrita e assinada pelo Back Spider.

**Iarno:**

- Um antigo membro da Lord’s Alliance , originalmente com a tarefa de estabelecer uma força policial em Phandalin, aproveita a oportunidade para encher os próprios bolsos, criando um grupo de bandidos e rufias para assegurar a sua posição na cidade.

- Contactou Black Spider através um de contacto que tinha na Lord’s Alliance, e formaram uma aliança.

- Se ficar a 8 de vida ou menos e não houver maneira de escapar, Iarno rende-se, pois, poe a sua vida acima de tudo o resto.

**Se for capturado:**

**­**- Sildar Hallwinter, faz com que o feiticeiro seja aprisionado no salão do chefe de Phandalin até que seja possível transportá-lo de maneira segura até Neverwinter onde será julgado pelos seus crimes.

**XP:**

- Os jogadores recebem 200XP se matarem Iarno e o dobro se o capturarem e o entregarem a Sildar.

**Parte3 – The Spider’s Web**

Esta parte da aventura consiste nas personagens a desvendarem os mistérios na zona de arredores de Neverwinter e descobrir mais sobre Black Spider e os seus motivos.

**Triboar Trail:**

- Um caminho entre as Sword Mountains e a sul de Neverwinter Woods, o seu nome vem de o trilho ir dar á cidade de Triboar muito maia a Este

- As personagens viajam a uma velocidade de 25 miles por dia, passando 10 horas a viajar, 8 horas a dormir/descansar e as restantes 6 horas a montar e levantar o acampamento, a comer e outras trivialidades.

**Encontros:**

- Trioar Trail não é seguro e ao viajar nesta área os jogadores encontrar vários inimigos como bestas esfomeadas ou bandidos.

- Uma vez por dia e uma vez por noite fazer um 1d20 roll para ver se acontece algum encontro. Se sair 17 ou mais fazer uma 1d12 roll para decidir o tipo de encontro na tabela a baixo.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Day Roll | Night Roll | Result |
| 1-2 | 1-3 | Striges(1d8+2) |
| -------- | 4 | Ghouls(1d4+1) |
| 3-4 | ------- | Ogre(1) |
| 5-6 | 5 | Goblins(1d6+3) |
| 7-8 | 6 | Hobgoblins(1d4+2) |
| 9-10 | 7-8 | Orcs(1d4+2) |
| 11 | 9-10 | Wolves(1d4+2) |
| 12 | 11-12 | Owlbear(1) |

**Stringes:** Estes predadores voadores sugam o sangue das suas vitimas e á noite são atraídas pela luz de uma fogueira

**Ghouls:** Estes humanos mortos vivos que procuram carne viva para saciar a sua fome

**Ogre:** Está á procura de alvos fáceis, é demasiado estupido para fugir assim que o combate começar.

**Goblins:** Sabem a localização do Cragmaw Castle e podem dar indicações se forem capturados e ameaçados, cada um contem 1d10 cp.

**Hobgoblins:** Este grupo de goblins está ativamente á procura dos jogadores, na esperança de coletar uma recompensa, sabem a localização do castelo, mas só a revelam de estiverem charmd.

**Orcs:** Estes batedores pertencem a um bando com base em Whyvern Tor, enquanto patrulham a zona procuram por viajantes para embuscar.

**Owlbear:** Este predador esfomeado, sente o cheiro das suas vitimas e persegue-as implacavelmente.

**ConyBerry and Agatha’s Lair:**

**Conyberry:**

- A cidade foi saquiada por Barbarians á vários anos atrás e agora e nada sobrou se não ruinas, o Triboar Trail passa pelo meio a da cidade, continuando para este, outro trilho segue para noroeste em direção ao Neverwinter Woods.

**Agatha’s Lair:**

- Uma vez em Conyberry não é difícil de encontrar uma vez que fica a apenas algumas milhas da cidade.

**Ao aproximar-se:**

A floreste vai ficando cada vez mais escura á medida que vocês avançam cada vez mais, vinhas grossas e musgo cobrem os troncos das árvores e o ar está notavelmente mais frio do que estava na vila abandonada. Apos uma curva no caminho vocês deparam-se com um conjunto raízes e troncos de arvores que estão interlaçados uns nos outros, formando uma espécie de um abrigo, parcialmente escondido nas sombras, uma pequena uma porta conduz para o interior do abrigo.

**Ao entrar:**

Uma casa de algum tipo está abrigada dentro do conjunto de ramos e raízes, está escassamente mobilada com vários baús e prateleiras, uma mesa e um sofá, todo de aparência velha e de construção élfica.

- Agatha’s sente a intrusão e manifesta-se passado pouco tempo.

**Aparencia de Agatha’s:**

O ar fica subitamente mais frio, e por alguma razão desconhecida começam a sentir-se inquietos. Uma luz fria e pálida aparece no ar, rapidamente tomando a forma de uma mulher elfo, com o seu cabelo robes a esvoaçar num vento espectral. Um dia ela poderia ter sido bonita, mas agora uma expressão de odio contorce as suas feições. “Estúpidos Mortais” ela grita, “Não sabem é suicídio tentar encontrar-me???”

- Se os jogadores forem rudes, desrespeitosos ou se ameaçarem Agatha, ela franze as sobrancelhas e desaparece, e não volta se os jogadores a tentarem chamar novamente.

- Agatha pode ser persuadida com um DC15 Cha(persuasion) check, se algum jogador der o colar de prata da Irmã Garaele’s o check sucede automaticamente.

**Ao ser persuadida:**

A figura fantasmagórica sorri com uma expressão de entretenimento fria. “Very well”, diz ela. “Eu sei que vocês procuram várias coisas. “Vocês podem fazer-me uma pergunta, e eu darvos-ei a resposta”.

**Se perguntarem pela localização do Bowgentle’s Spellboock:**

- Agatha informa as personagens que Bowgentle’s o dono do livro de feitiços trocou o livro com um necromancer chamado Tsernoth da cidade de Iriaebor á mais de 100 anos atrás.

- Ela não sabe o que aconteceu ao livro depois disso.

**Se perguntarem por quem construiu Old Owl Well:**

- O nome do construtor é Arthindol

**XP:**

- Os jogadores recebem 200XP divididos igualmente se conseguirem persuadir Agatha a responder-lhes uma pergunta.

**Old Owl Welll:**

- Um bocado a sul da Triboar Trail , sendo relativamente fácil de encontrar.

- Recentemente exploradores têm reparado que alguém se acampou em Old Owl Welle e que morto vivos têm mantido intrusos afastados.

**Ao aproximar-se:**

Contra os cumes ingremes de uma montanha ergue-se uma velha torre de vigia. O edifício é tão velho que as paredes são apenas montes de entulho envolvendo algum tipo de pátio, adjacente á torre em ruina. Várias tendas coloridas foram erguidas no pátio, mas não há ninguém á vista. Num dos cantos pátios vêm também um velho posso que apesar das ruinas á sua volta parece estar relativamente em boas condições.

**Com Passive Perceptio de 10:**

Sentes/Sentem também um forte odor de corpos em composição proveniente do interior da torre

**Ruinas da Torre:**

- As ruina estão atualmente ocupadas por um mago que está ocupado a explorar o local na esperança de descobrir mais sobre a magia deixada pelos construtores da torre.

- Os jogadores podem aproximar-se do local por qualquer direção, seguindo o caminho ou contornando o edifício e passarem por uma fenda nos destroços das paredes.

**Inimigos:**

- 10 zombies estão dentro da torre não podendo ser vistos do exterior.

- 1 evil mage chamado Hamum Kost dentro de uma das tendas.

**Hamum Kost:**

**Ao aparecer:**

De dentro de uma das tendas sai um Humano de aparência robusta e com pele pálida, vestindo um robe vermelho. Tem a cabeça rapada e no meio da testa repousa uma tatuagem negra representando um símbolo de algum tipo. Ao ver-vos franze as sobrancelhas e diz ”Ei!! Quem são vocês? O que querem daqui?”

- Kost é um Humano Robusto vestido com robes vermelhos

- O mago não é particularmente agressivo, lutando apenas se provocado chamando a sua orda de zombies.

- Mesmo que o combate se inicie com os zombies, se os jogadores tentarem falar com Krost, ele manda os zombies recuarem e inicia uma conversa.

**Ao falar com Kost:**

- Kost recusa-se a revelar a razão da sua presença na zona, no entanto concorda em partilhar essa informação se os jogadores o ajudarem num destes pedidos:

* Ele quer que os Orcs em Wyvern Tor sejam removidos, uma vez que eles têm examinado o acampamento, podendo causar problemas no futuro. Ler: “Gostaria que tratassem um conjunto de orcs que têm acampamento em Wyvern Tor, têm enviado scouts para esta zona e receio que no futuro possam ser um problema”.
* Ele quer que façam á Banshee Agatha uma pergunta. Ler: “Gostaria que contactassem uma banshee que vive não muito longe daqui, quero que façam esta pergunta: Qual é o nome do feiticeiro que construiu esta torre.”

**XP:**

Dividir 200XP igualmente pelas personagens se negociarem com Kost e reportarem devolta a Daran.

Dividir 800XP igualmente pelas personagens se derrotarem Hamun Kost e os seus zombies.

**Wyvern Tor:**

- São vários kilometros de colinas de terreno irregular na base das montanhas escarpadas da Sword Mountains a nordeste.

- É facilmente visível de a 30 miles (48 km). Sendo visível do Triboar Trail.

**História:**

- Em tempos o lar de perigosos Wyverns, mas um conjunto de corajosos aventureiros expulsou as criaturas do seu lar a alguns anos atrás. Apesar das criaturas não terem regressado, outras criaturas habitam o sítio de tempos a tempos.

- De momento Wyvern Tor’s abriga um bando de orc e um ogre.

**Sobre os Orcs:**

- Estes Orcs são batedores da tribo Many Arrows.

- Esta tribo frequentemente aventura-se em áreas mais civilizadas mais a norte, espiando em residências humanas, e roubando e pilhando com forme as oportunidades aparecem.

- O seu líder é **Brughor Axe-Biter**, um bruto mais interessado em chacina e roubo do que propriamente em recolher informações.

**Acampamento Orc:**

- Demora tempo a encontrar devido ao número de colinas natura na zona que escondem o acampamento.

- Pode ser encontrado com um DC15 WIS(Perception) check ou um DC10 WIS(Survival) check por hora.

**Quando encontram o acampamento:**

O cheiro ligeiro a fumo deambula pelo ar á medida que vocês sobem um cume acidentado. Ao chegar ao topo vêm a cerca de 15metros(45ft) a entrada de uma caverna na parte inferior de uma ravina. A fazer vigia está orc solitário agachado contra uma enorme pedra á entrada da caverna.

**­**

- Se os jogadores derrotarem o primeiro Orc silenciosamente tem a oportunidade de surpreender os restantes Orcs dentro da gruta.

- Dentro da gruta estão 4 orcs normais, Brughtor Axe-Biter(Orc com 30hp), e um ogre chamado Gog .

- Gog luta até morrer, enquanto os orcs lutam até o seu líder ser morto.

**Treasure:**

- Os orcs têm pilhado várias residências de agricultores a caminho de Wyvern Tor. E um baú aberto na caverna contem: 750cp, 180sp, 62ep, 30gp e 3 frascos de perfume(10gp cada).

**XP:**

- Dividir 1050 XP igualmente pelas personagens se derrotarem os Orcs e o ogre.

**Ruins of Thunder Tree:**

**História:**

- Uma vila abandonada que em tempos foi uma comunidade próspera nos limites da floresta, com riquezas vindas do trabalho de cortadores de lenha e caçadores. Até que á 30 anos atrás a erupção da montanha Hotenow devastou a cidade. E com o desastre natural uma hord de zombies atacou a cidade matando ou afugentando os sobreviventes.

- Apesar de a maioria dos zombies já terem deixado a zona, uma estranha magia ainda presente na área fez mutações na vegetação local.

**Ao aproximar-se das ruinas:**

Gradualmente o caminho vai mostrando sinas de mau trato, com ervas por todo o lado, vem vários edifícios abandonados cobertos com vinhas e grandes arbustos entre eles. O terreno começa a subir numa colina e no top está uma torre de pedra parcialmente ruida. O caminho dá a volta á colina passando entre os vários edifícios de pedra, dos cais muitos são ruinas sem telhado com o interior exposto ás condições atmosféricas. Outros edifícios parecem mais ou menos intactos e tudo está estranhamente silencioso. Um sinal de madeira foi pregado a um poste, onde se lê: “PERIGO! Plantas monstro E zombies! Mantenham distancia”

- O sinal foi posto por Reidoth para desencorajar caçadores de tesoures a perturbarem os monstros da área.

**Edifícios:**

**Em Ruínas:**

- Estão vazios, com paredes de pedra de 5 a 8 feets de altura.

- O seu telhado desapareceu, deixando detritos dentro da casa que fornecem difficult terrain.

**Intactos:**

- Possuem portas de madeira trancadas que podem ser derrubadas com um DC10 STR check.

- As janelas encontram-se bloqueadas com tabuas de madeira fornecendo three-quarters cover.

- Dentro dos edifícios encontra-se alguma mobília poeirenta como cadeiras e mesas.

**Área 1: Westernmost Cottage**

**Descrição:**

Encolhida na sombra de uma velha árvore está uma cabana de pedra sem telhado, ervas daninhas parecem ter tomado conta da cabana.

- 2 Twig blights estão escondidos nas ervas dos dois lados da porta.

- Fazem um DEX(stealth) check para ver se ficam escondidos.

- Só atacam em autodefesa.

**XP:**

Dividir 50XP igualmente pelas personagens se derrotarem os Twing Blights

**Área 2: Blighted Cottages**

- As casas estão largamente desgastadas pela chuva e pelo vento e pela chuva e pouco resta delas.

**Descrição:**

- Estes edifícios em ruinas lado a lado, parece que poderiam ter sido a casa de prósperos comerciantes ou agricultores bem-sucedidos. Agora tudo o resta paredes colapsadas e pilhas de escombros. Várias árvores jovens têm crescido no meio das ruinas.

- 6 Twing Blights escondem-se entre a vegetação.

- Para serem detetados é necessário fazer um WIS(Perception) check contra o DEX(Stealth) check dos Twing Blights.

- E um turno depois de atacarem os 2 Twing Blights existente na área 1 juntam-se ao combate

**XP:**

- Dividir igualmente 150XP pelas personagens se derrotarem os Twing Blights.

**Área 3: The Brown Horse**

- Foi em tempos uma renomeada taverna chamada Brown Horse, conhecida pelo seu excelente ale.

**Ao aproximar-se:**

Numa placa de madeira ao pé da porta está ilustrada uma imagem desgastada de um cavalo a segurar um jarro de ale. O edifício encontra-se em mau estado e a desabar, mas mesmo assim mais com melhor aspeto que as outras ruinas ao longo da estrada.

**Dentro do Edifício:**

**East(direita):**

Entram no que outrora foi a sala principal de uma taberna ou um bar, do que resta apenas o balcão e algumas mesas e cadeiras. Mas a vossa atenção vai para um dos cantos da sala, onde um zombi com horríveis queimaduras em todo o corpo ao detetar a vossa presença começa entre grunhidos a tentar levantar-se largando pequenas quantidades de cinza.

**West(esquerda):**

Ao abrir porta vês uma sala com vários barris de ale estão armazenados, e mais dois zombies encontram-se nesta sala, semelhantes ao na sala anterior.

**Zombies:**

- 3 **ash zombies** estão dentro do edifício.

- Inicialmente os zombies estão **prone.**

**XP:**

- Dividir igualmente 150XP pelas personagens se derrotarem os zombies.

**Área 4: Druid’s Watch**

- Aqui é onde Reidoth faz acampamento quando visita Thundertree.

**Ao aproximar-se:**

Esta pequena casa parece estar em melhores condições as outras estruturas em ruinas na zona. As portas estão reforçadas com pesadas dobradiças de ferro, e espessos barrotes protegem as janelas.

**Reidoth:**

- Humano de barba branca, de poucas palavras.

- Apesar de receber poucos visitantes é razoavelmente amigável.

- Prefere manter distancia dos zombies que se apodaram da cidade e das plantas mutantes.

- Pertence á faction Emerald Enclave

**Quando aparece:**

De dentro da casa sai um humano de magro de barba branca, parece surpreendido ao ver-vos e diz: “O… O que fazem viajantes por aqui? Não viram as placas? Não sabem que este lugar é perigoso?”

**O que sabe sobre Thundertree:**

Se fosse a vocês saia daqui antes que acabem mortos. Este é um lugar perigoso, além dos zombies e das plantas mutantes que andam por todo o lado, pareceu-me ver aranhas gigantes nas ruínas na base da colinha e suspeito que algum tipo de cultistas se ande a esconder na parte este da cidade, vi algumas figuras com robes e máscaras negras. No entanto o que mais me preocupa no momento é um dragão moveu-se para a torre no topo da colina desde a última vez que eu cá estive.

**O que está a fazer em Thundertree:**

Eu pertenço aos Emerald Enclave, uma organização que trabalha para restaurar e preservar a natureza, assegurando que não é maltratada e que as forças da natureza não crescem demasiado, mantendo o equilíbrio entre a civilização e a natureza. Venho a Thundertree de tempos a tempos para observar a sua vida selvagem, mas receio que ultimamente esteja a ficar fora de controlo.

**Se atacarem Reidoth:**

- Reidoth transformasse num rato cinzento e foge por uma freicha nas tabuas da parede da cabana.

- Esconde-se num arbusto e espera que os inimigos se afastem.

- A cabana não contem nada de valor.

**Onde fica Cragmaw Castle:**

**­**- De bom grado dá direções para o castelo, pois tem os goblins têm perturbado o equilíbrio da natureza.

**Onde fica Wave Echo Cave:**

- Não revela a sua localização, mas oferece-se para os levar até lá em troca de um favor.

- Reidoth quer que afugentem o dragão da área.

**Área 5: Blighted Farmhouse**

**Ao aproximarem-se:**

Estas ruínas aparentam que em dias poderiam ter sido uma quinta. Está agora metade consumida por arbustos densos, com arvores a crescerem das fundações da ruína. O terreno continua um pouco a sul da ruína onde acaba num campo de arbustos densos e rosas bravas.

- 8 Twig Blights escondem-se nos árbutos circundantes da casa.

- Atacam em waves de 4 por turno, se alguém perturbar as ruínas da quinta.

**XP:** Dividir 200XP igualmente se derrotarem os Twig Blights.

**Área 6: Ruined Store**

- Esta antiga loja ainda não está completamente ruida, com parte do teto ainda inacto.

**Ao aproximar-se:**

Numa interceção no meio da vila, um caminho estreito serpenteia pela encosta ingreme da colina a norte. Diretamente a sul encontrasse as ruínas do que poderá ter sido uma loja ou uma oficina. Desde a entrada dos edificios até ás árvores a norte, o chão está coberto com teias de aranha.

- 2 Giant Spider estão no interior escondem-se nas paredes interiores da casa.

- As teias na zona permitem ás aranhas saber a localização das presas.

- As aranhas surpreendem qualquer personagem com menos de 17 de PP.

**Teias:**

**Caractristicas:**

- AC 10, HP 5

- Vunerability a fire dmg

- Immunity a Bludgeoning, poison e pychic dmg

**Ao andar nas teias:**

- São difficult terrain e qualquer criatura que tente mover através delas tem de fazer um DC 10 STR(Athletics) check.

- Se falharem o check ficam Restrained.

**Para se libertarem:**

- Uma criatura presa, para se libertar têm de fazer um DC 12 STR Check

- Ou tentar destruir as teias usando uma light weapond que dê slashing dmg.

**XP:**

Dividir 400 de XP se os jogadores derrotarem as Giant Spiders

**Treasure:**

­Na parede mais a este emaranhado em teias encontra-se o corpo de um infeliz aventureiro, encontra-se seco e enrugado mas aparente ter sido em tempos um elfo. Veste studed leather armor e embainhada á sua cintura encontra-se uma shortsword.

**Ao examinar o corpo:**

- Numa bolsa encontra-se uma healing potion, 23gp e 35sp.

**Área 7: Dragon’s Tower**

- Esta torre foi outrora a habitação de um Human Wizard, que foi morto a lutar contra os ash zombies que invadiram a cidade 30 anos atrás.

**Ao aproximar-se:**

No topo da colina ergue-se uma torre redonda com uma cabana anexada. Ambos em boas condições, embora o telhado da torre tenha desaparecido. Uma porta conduz até ao interior da cabana e várias janelas com ranhuras para flechas são visíveis na torre. Não conseguem evitar em notar um desconfortável silencio na área e um cheiro acre no ar.

Os corpos de duas grotescas aranhas gigantes estão dispostas nas pontas do caminho, aparentemente arrastadas até aqui. Os seus corpos estão desfeitos e despedaçados e parecem terem sido atacadas por animal de grande porte.

**Venomfang:**

- 1 Young Green Dragon chamado Venomfang fez da torre o seu lar.

- Encontrou a torre ao voar por cima de Thundertree enquanto procurava nos bosques de Neverwinter por um covil apropriado.

- As aranhas gigantes são os antigos residente da torre, mortas pelo dragão.

- Se for reduzido a metade da vida (68hp) trepa até ao topo da torre e levanta voo abandonando a torre.

**Cabana:**

**Ao entrar:**

Dentro da cabana vocês vêm uma única divisão contendo várias mobílias empoeiradas e coberta em teias.

- Se os jogadores fizerem muito barulho o dragão fica alerta.

**Torre:**

**Ao entrar:**

A porta dá para uma sala redonda, escadas sobem em espiral até ao topo da torre acabando em céu aberto, vigas de metal e madeira suportam as escadas.

No centro da sala encontra-se um dragão verde a dormir com a cauda enrolada á volta do seu corpo, conforme vai respirando liberta pequenos bafos de fumo verde pelas narinas. E apesar de ainda não parecer adulto já possui um tamanho considerável.

- O dragão vive dentro da torre, uma única divisão com 40ft(12m) de altura

**XP:**

- Dividir 2000 XP se afugentarem Venomfang, se o matarem 3900 XP

**Área 8: Old Smithy**

**Ao aproximar-se:**

Uma grande chaminé e várias pilhas de madeira podre estão espalhadas na parte de fora das paredes deste velho edifício, sugerindo que no seu tempo terá sido uma forja.

- 2 Ash Zombies, encontam-se prone no chão.

**O que há dentro da forja:**

- Uma variedade de velhas ferramentas – pinças, foles, martelos e um par de bigornas de ferro.

**XP:**

- Dividir 100 XP se dorrotarem os Ash Zombies

**Área 9: Herbalist’s Shop**

- Loja de alquimia pertencente á família Mirna Dendrar.

**Ao entrar:**

Esta loja arruinada está cheia de prateleira desfeitas e mobília partida. Cacos de vidro e pedaços de cerâmica brilham entre arbustos e destroços. Vários livros arruinados estão espalhados pelo chão.

**O que há dentro da loja.**

- Todos os objetos e livros estão demasiado desgastados para poderem ser usados e para terem valor.

**Treasure:**

- Uma caixa com um colar de oro com uma esmeralda(200GP) está escondida por baixo de uma das prateleiras.

- É necessário um DC15 WIS(Perception) check para encontrar o colar. É um sucesso automático se Mirna lhes revelou a localização.

**XP:**

- Dividir 200XP se os jogadores devolverem o colar a Mirna.

**Área 10: Town Square**

**Ao aproximar-se:**

Na parte mais a este da cidade, o terreno abre-se formando uma pequena praça. Vários edifícios em ruínas envolvem a parte mais a norte da praça, mas uma estrutura maior e em melhores condições semelhante a um quartel situa-se a sul. Daqui uma rua segue para sudoeste e outra para sudeste, contornando a colina no centro da cidade. Uma terceira rua conduz para norte. No meio da praça, ligeiramente inclinado para um dos lados, está uma estátua de madeira gasta pela chuva e pelo vento, representando um guerreiro erguendo uma lança e um escudo.

**A estátua:**

- Tem 10ft(3m) de altura incluindo a base.

- Ao examinar a estátua e com um DC15 INT(History) Check uma personagem aprende:

13 – A estátua pertence a um velho herói de Thundertree.

15 – O herói chama-se Palien e supostamente derrotou vários monstros nos bosques de Neverwinter, quando Thundertree foi inicialmente descoberta.

- Poder ser derrubada com um DC20 STR Check.

**Área 11: Old Garrison:**

- Antigo posto de vigia para vigiar os bosques de Thundertree.

**Ao aproximar-se:**

Este edifício de aparência militar parece ter sobrevivido aos anos melhor que os restantes edifícios da cidade. O telhado é constituído por uma pequena ameia, e as janelas com fendas para setas confirmam que foi construído para servir como abrigo em tempos de emergência.

**Inimigos:**

- 4 Ash Zombies repousam no interior, e atacam se perturbados.

- Os zombies ainda carregam armaduras enferrujadas dos soldados, mas não fornecem bónus AC.

**Divisórias no interior:**

- O edifício ainda contem mobília e a sala principal tem uma escada que vai dar ao telhado.

- Existem duas salas com beliches a norte e a sul.

- A sala a noroeste é uma cozinha e uma despensa, contendo comida podre e vários utensílios culinários.

**XP:**

- Dividir 250XP igualmente se os jogadores derrotarem os zombies.

**Área 12: Weaver’s Cottage**

- Esta cabana serve como armadilha para as criaturas que vivem em redor.

**Ao aproximar-se:**

Pilhas de destroços enchem o interior desta ruína. Num dos cantos encontra-se um tear partido.

**Inimigos:**

- 6 Twig Blights escondem-se no interior da ruína.

- Tentam fazer surprise.

- Luta aqui alerta os cultists na área 13.

**XP:**

- Dividir 150XP igualmente pelos personagens se derrotarem os Twig Blights.

**Área 13: Dragon Cultists**

- Um grupo de cultistas chamado Cult of the Dragon reside nesta área, o grupo procura forjar alianças com dragões poderosos.

**Ao aproximarem-se:**

Esta pequena fazenda aparenta ser apenas outa casa vazia á primeira vista. No entanto, todas as portas e janelas estão fechadas.

**Portas e janelas:**

- Para abrir as portas: DC20 STR Check para forçar.

- Para abrir janelas: DC15 STR Check para forçar.

**Inimigos:**

- 5 human cultists estão dentro da cabana.

**Ao aparecerem:**

Veem figuras vestidas com robes negros, com capas da mesma cor feitas para se parecerem com asas de dragão e mascaras de coro com espinhos de dragão sintéticos.

**Líder:**

- Favric, humano malvado

- Prefere não lutar e se os jogadores também quiserem fazer uma aliança com o dragão sugere uma aliança.

- As suas verdadeiras intenções são sacrificar os jogadores ao Venomfang como sacrifício.

**Treasure:**

- Na sala principal Favric têm um pequeno cofre com: 3 diamantes (100gp cada).

- Favric tambem carrega uma potion of flying.

**XP:**

- Dividir 150XP igualmente se as personagens derrotarem os cultists.

**Cragmaw Castle:**

**Cragmaw Tribe:**

- Conjunto de esconderijos de goblins rivais espalhados pela zona de do trilho de Triboar e bosque de Nevewinter.

- **King Grol** é o líder da tribo.

**Sobre o Castelo (Post-it)**

Cragmaw Castle não é de construção Goblin nem é o seu nome original. Erguido por um poderoso feiticeiro pertencente a Phalorm, um antigo reino que em tempos controlou a maior parte das terras a norte.

**Tetos:**

- 15 ft (4.5m) de altura.

**Portas:**

-As portas no interior são feitas de madeira e reforçadas com tiras de ferro. Sem fechaduras.

- É necessário um DC15 STR check para arrombar uma porta que esteja barricada.

**Chão:**

- Está coberto com lajes irregulares que cobrem a terra por baixo.

**Luz:**

- As janelas para os arcos espalhadas pelas salas fornecem Dim Light, de noite as áreas estão obscuras.

**Área 1 - Castle Entrance**

**Ao aproximar-se:**

O castelo consiste em 7 torres, de diferentes tamanhos e altura, mas todas com os andares superiores em diversos estados de ruína. Um pequeno lance de escadas leva a um átrio em frente da entrada principal do castelo. Para lá dos destroços de um par de portas duplas vêm parte de um salão escurecido. Torres redondas erguem-se sobre a entrada do castelo com fendas para flechas com vista para o pátio.

**Inimigos:**

**­-** Nesta zona não se encontram inimigos, mas sentinelas goblin são suposto estarem a guardar a entrada.

- Comparar o DC DEX(Stealth) Check mais baixo entre as personagens contra o WIS Check dos Goblins, para ver se os jogadores são descobertos.

**Se os jogadores forem descobertos:**

- Os goblins na área 3 disparam flechas das fendas nas paredes que fornecem Three-Quarters Cover.

- Os goblins não conseguem acertar em alvos que tenham entrado no castelo.

- Os goblins fazem barulho suficiente para alertar os goblins na área 4 e 6 que o castelo está sobre ataque.

- Arrow Slits fornecem ¾ de cobertura

**Área 2 – Trapped Hall**

**Ao entrar:**

Vocês entram para um salão poeirento parcialmente iluminado pela luz proveniente do exterior. A sul e norte encontram-se um conjunto de portas fechadas, com a parede mais a sul formando uma pilha de escombros. A este encontra-se um amplo corredor que acaba em mais duas portas. Estando o corredor também cheio com os escombros pertencentes ao que é agora um teto parcialmente desabado.

**Inimigos:**

**­**- Se os Goblins na área 3 deram o alarme os inimigos nas áreas 4 e 6 aparecem a correr de ambas as portas a norte e a sul ao mesmo tempo.

**Armadilha:**

- Um tripwire encontra-se escondido em frente á porta que dá para a área 8.

**Para ser encontrado:**

- É necessário um passive WIS (Perception) de 20 para notar o fio, ou suceder num DC10 DEX(Perception) check, se os jogadores estiverem ativamente á procura de armadilhas.

- Ao ser encontrado o fio é facilmente evitável e desarmável.

**Ao ser ativada:**

Quase a chegar ao pé da porta, ao dar um passo em frente sentes uma pequena resistência impedindo que o teu pé ande para a frente. Ao olhar para baixo vês que é um pequeno e quase impercetível fio estendido em frente da porta da uma parede á outra, antes que consigas reagir e aliviar a força no fio, ouves um pequeno snap enquanto o fio se parte. Do cimo das tua/vossas cabeças ouvem um ribombar enquanto barrotes de madeira e pedras caiem do teto parcialmente desabado.

- Todas as criaturas na are têm de fazer um DC10 DEX st. e levar 3d6 de bludgeoning dmg se falharem e metade de sucederem

**XP:**

- Dividir 100XP se os jogadores detetarem ou sobreviverem á armadilha.

**Área 3 – Archer Post**

**Sobre:**

As principais defesas do castelo são a sua localização secreta e a aparência de ser abandonado, adicionalmente King Grol colocou sentinelas para afastar quem se aproximar.

**Ao entrar:**

Esta pequena sala está coberta com detritos. As ranhuras para as flechas na parede oposta á porta, oferecem uma boa linha de tiro sobre o átrio do castelo em frente aos portões.

**Inimigos:**

- 2 goblins ocupam cada uma das duas salas.

- Atacam os jogadores na área 1 com arcos.

- Se os jogadores entrarem na sala, eles largam os arcos e desembainham as armas de corpo a corpo.

**XP:**

- Dividir 100XP igualmente por cada par de goblins derrotados.

**Área 4 – Ruined Barracks**

**Ao entrar:**

A torre a sudoeste do castelo é pouco mais do que uma pilha de escombros. Vários sacos de cama esfarrapados estão espalhados pelos o restante espaço no chão. E uma pequena passagem segue para este entre as ruínas.

**Inimigos:**

- 3 goblins descansam aqui.

**Durante a batalha:**

- Se houver barulho nesta área, atraem atenção dos goblins na área 7. 1 Goblin vem investigar e se não voltar ou soar o alarme os outros vêm investigar.

**XP:**

-Dividir 150XP se a party derrotar os goblins.

**Área 5 – Storeroom**

- Onde são armazenadas as provisões saqueadas do Triboar Trail para abastecer o Cragmaw Castle.

**Ao entrar:**

A sala parece funcionar como algum tipo de armazém a julgar pala quantidade de barris com diferentes suplementos espalhados pela sala.

**Se examinarem os barris:**

Encontram vários tipos de comida, carne salgada, grão, trigo e coisas do género, mas grande parte em más condições e a apodrecer. No entanto entre eles vêm uma armadura ensanguentada de cota de malha(chain mail), uma heavy crossbow e uma longsword ainda na sua bainha com um emblema de Neverwint esculpido no cabo da espada. Encontram ainda um barril com Dwarvern Brandy.

**Dwarven Brandy(Post-it):**

- Suficiente para 20 copos.

- 1 copo restaura 1HP, mas 2 copos no espaço de 1 hora deixam a personagem poisoned por 1 hora.

- A Chain mail e a longsword pretensem ao Sildar Hallwinter. INT Check DC12 para se lembrarem.

**Área 6 – Hobgoblin Barracks**

- Os Cragmaws estão misturados com uma tribo de Hobgolins e alguns Bugbears. Os Hobgoblins esperam um dia tomar controlo do castelo, mas por agora os bugbears são demasiado poderosos.

**Ao entrarem:**

Quatro colchões de palha e sacos de cama estão alinhados no chão desta sala.Nas paredes estão penduradas vários tipos de armas: Spears, swords, morningstars entre outros. A parede a norte mostra sinais de dano, mas no chão não há sinais de detritos.

**Inimigos:**

- 3 Hobgoblins habitam esta divisão.

- Os hobgoblins estão habituados a lutas entre os goblins por isso não ligam a barulho proveniente das áreas 2 e 3. No entanto se suarem o alarme movem-se para defender o castelo na área 1.

**Treasure:**

- Nas paredes encontram-se 5 spears, 4 longswords, 3 morningstars, 2 greatswords e 1 quarterstaff.

- Ao longo do quarterstaff estão esculpidas várias penas, e é surpreendentemente leve(0.5kg), vale 10GP.

**XP:**

- Dividir 400XP se os jogadores derrotarem os hobgoblins.

***Martial Advantage:***Once per turn, the hobgoblin can deal an extra 2d6 damage to a creature it hits with a weapon attack if that creature is within 5 ft. of an ally of the hobgoblin that isn't incapacitated.

**Área 7 – Banquet Hall**

- Em tempos o lord deste castelo enterteu os seus convidados aqui, dando banquetes e danças. Agora é um imundo salão goblin.

**Ao entrar:**

A parte mais este deste enorme salão acaba numa parede em destroços, mas o restante da divisão ainda está bastante intacta. Este em tempo deve ter sido o salão de banquetes do castelo, com teto elevado a 7 meros de altura. Mas agora tudo o que se vê por cima das duas largas mesas de madeira é uma confusão de sujidade imunda. Pratos sujos, potes e panelas meio cheios, pedaços de pão mole e ossos ruídos, estão espalhados por todo o lado. Um goblin ligeiramente maior do que a maioria, vestido com um avental cheio de manjas, grita ordens para os seus ajudantes fazendo numa grande panela, algo que talvez um goblin chamaria de cozinhado. Mais 4 goblins encontram-se no salão falando estridentemente enquanto comem das suas tigelas. Todos param abruptamente quando vocês entram no salão, pegando na arma mais próxima.

**Inimigos:**

- Yegg, um goblin que é cozinheiro chef do Cragmaw Castle (12 hp).

- 5 goblins.

- Se Yegg for derrotado, os restantes goblins fogem para este ou oeste evitando a porta a norte devido á armadilha.

**XP:**

- Dividir 400XP igualmente se derrotarem os goblins nesta área.

**Área 8 – Dark Hall**

- Mesmo durante o dia este local não têm luz exterior, sendo necessário darkvision ou fonte de luz.

**Ao entrar (com luz):**

Entram para um salão alto e estrito, que em tempos poderia ter feito parte de uma capela ou de algum tipo de santuário. Figuras angelicais estão esculpidas ao longos das paredes perto do teto, olhando melancolicamente para o chão. A norte, cortinas pesadas bloqueiam a passagem sobre duas arcadas. Entre as arcadas encontra-se um braseiro de pedra rachado mas orn.

**Inimigos:**

- 1 Grick, que é o animal de estimação do Goblin Lhupo(área 9) encontra-se escondido entre as sombras das partes superiores do teto.

- Observa silenciosamente os intrusos antes de cair para cima deles para os atacar.

- Comparar o DEX(Stealth) check do Grick contra o WIS(Perception) cecks dos jogadores para ver se são surpreendidas ou não.

- Se as personagens lutarem aqui, os goblins na área 9 não podem ser surpreendidos.

**Treasure:**

- Enterrado por baixo de um monte de carvão no braseiro, embrulhado num pedaço de pano encontra-se uma estatueta de oro de um sun elf (100GP).

- Um *detect magic* spell revela que a estatueta está embutida com energia divina.

- Qualquer personagem non-evil que estiver a segurar a estatueta pode perguntar-lhe uma pergunta e recebe uma mensagem mental.

**Ao examinar a decoração da sala:**

- Se passar um DC 17 Religion Check ler:

Pelas estatuetas pelos diversos símbolos espalhados pela sala consegues identificar os deuses que em tempos foram aqui venerados: Oghma(Deus do conhecimento), Mystra(Deusa da magia), Lathander(Deus do Amanhecer) e Tymora(Deusa da Sorte). Indicando que os antigos residentes castelo seriam humanos.

**XP:**

Dividir 450 de XP igualmente se derrotarem o Grick

**Damage Resistance**Bludgeoning, Piercing, And Slashing Damage From Nonmagical Weapons

**Área 9: Goblin Shrine**

- Os goblins reutilizaram este local como um sítio para venerar Maglubiyet, o deus dos goblins e hobgoblins.

**Ao entrar:**

Esta câmara ocupa a torre mais a norte do castelo. No meio da sala encontra-se erguido um altar de pedra, coberto com um pano preto manchado de sangue. Objetos cerimoniais de oro – um cálice, uma faca e uma caixa com incenso – estão cuidadosamente organizadas no topo do altar.

**Inimigos:**

- Na sala encontra-se Lhupo e os seus 2 acólitos goblins.

- Se os goblins ouviram batalha na área 8, escondem-se por trás do altar e tentam surpreender as personagens.

- Se não estão ajoelhados ao altar a rezar ao seu deus malvado.

**Ao examinar a sala:** Religion DC 15

Conseges perceber que o altar feito pelo goblins foi feito em honra de Magluyiet(Deus dos goblins e Hobgoblins) raparas ainda que os lados do altar de pedra estão engravados com figuras semelhantes á sala anterior.

**Treasure:**

- O cálice, a faca e o caixa de incenso, valem 150GP, 60GP e 120 GP respetivamente.

**XP:**

- Dividir 150XP igualmente se derrotarem os goblins.

**Área 10 – Postern Gate**

- Esta entrada está bloqueada, mas sem nenhuma desprotegida.

**Ao aproximar-se:**

Na parte sul do velho castelo, um caminho com alguns arbustos e silvas leva a uma passagem que sobe pela parede do castelo. Uma larga porta de ferro protegida de ataques diretos do exterior bloqueia a entrada. Ranhuras para flechas a 3 metros do chão vigiam o caminho.

**Porta:**

- DC 15 DEX check para abrir com thieves tools.

- DC 25 STR check para arrombar.

**Se escutarem pelas Arrow Slits:**

Consegues ouvir da ranhuras para as flechas, barulhos ocasionais de talheres e pratos e grunhidos de goblins zangados.

**Inimigos:**

- Os goblins não estão de vigia pelas arrow slits.

- No entanto se os jogadores fizerem muito barulho, ou arrobarem a porta, eles dão o alarme.

**Área 11 – Ruined Tower**

**Entrada Secreta:**

- Uma lona empoeira esconde a entrada norte desta área, camuflando-se com a parede e os escombros.

**Do exterior:**

- Com um DC 15 WIS(Perception), nota num conjunto de pegadas que lidam até á entrada.

**Do interior:**

- Com um DC 10 WIS(Perception), notam a entrada.

**Ao entrar:**

Esta torre colapso quase completamente, apesar de o andar térreo ainda ter algum espaço livre. Barris a apodrecer e caixas antigas mostrar que provisões eram antigamente armazenadas aqui. Uma cortina grossa, bloqueia o caminho a área a sul, e um aporta intacta leva para este. Ao norte uma pequena passagem apilhada de destroços acaba numa lona.

**Área 12 – Guard Barracks**

**Ao entrar:**

Uma braseira cheia de carvão arde no meio desta pequena sala. Quatro camas de palha estão dispostas ao longo da parede a este. A parede a sul colapso, mas uma frágil porta de madeira nessa direção ainda está de pé. Uma cortina está pendurada na arcada a norte.

**Inimigos:**

- 2 hobgolins estão de guarda nesta sala.

- Olham pelas Arrow Slits, por isso jogadores que passem no lado de fora são prováveis de serem descobertos.

- No princípio do combate, 1 dos Hobgoblins corre para a Área 14 para avisar o King Grol. Voltando 2 rondas depois.

**XP:**

- Dividir 200XP igualmente pelas personagens.

- Esta área foi em tempos usada como um salão para os ocupantes do castelo, no entanto a mobília a apodrecer foi partida pelos Cragmaw e usado como lenha.

**Área 13- Owlbear Tower**

- A porta para esta porta está fechada com uma pesada barra de madeira.

- As Arrow Slits desta sala estão fechadas com tábuas.

**Ao entrar (com luz):**

Os níveis superiores desta torre colapsaram criando um silo oco de pelo menos 9 metros de altura, e a parte superior da torre está em envolta em sombras. Pó, escombros e vidro parido cobrem o chão, velhas mesas de trabalho e prateleiras então espalhadas na parte sul da sala. No centro da sala enorme besta que se parece com um urso pardo com uma cabeça de coruja. Quando vos vê levanta as suas patas dianteiras, ficando só apoiado nas traseiras e soltando um enorme rugido.

**Owlbear:**

- A menos que llhe dêm carne para comer, ataca a primeira personagem que vê á porta.

- Se os jogadores abrirem a porta e ficarem fora do caminho do Owlbear, ele foge do castelo, pela área 11. Atacando tudo no seu caminho.

**XP:**

- Didvidir 700XP se os jogadors derrotarem ou libertarem o Owlbear.

**Treasure:**

**-** Tudo o que sobra do segundo andar da torre é uma borda instável, onde está um báu de madeira.

- É necessário um DC15 WIS(Perception) check para encontrar o tesouro.

90ep, 120gp, 1 potion of healing, scroll of silence, scroll of revivify.

**Área 14 – King’s Quarters**

**Se escutarem á porta:**

Ouves duas vozes do outro lado da porta, numa discussão intensa. Só consegues distinguir algumas palavras, mas ouves uma voz alta e semelhante a um rugido, exigindo um pagamento por alguma coisa. E uma resposta numa voz suave.

**Ao entrar:**

Esta sala, foi disposta de maneira a servir como um crude espaço para viver, com pelo chão para servir de carpetes, velhos troféus pendorados nas paredes, uma larga cama a norte, um braseiro com carvão a arder brilhantemente. Uma mesa redonda com várias cadeiras encontra-se sul junto á porta.

**Se não foram avisados:**

No chão perto da mesa, está um anão inconsciente. Na sala estão um velho que bugbear com as costas ligeiramente curvadas, mas que apesar da idade não parece menos feroz, numa discussão intensa com uma mulher Drow. Ao pé Bugbear um lobo descansa no chão, a prestar bastante atenção aos movimentos da Drow.

**Se foram avisados:**

Ao fundo da sala um velho Bugbear segura um anão inconsciente com uma faca apontada ao seu pescoço, ao lado dos dois um lobo encontra-se uma posição de ataque com o pelo iriçado.

**King Groll:**

- Velho, mas não menos feroz e ágil.

- Groll quer vender o mapa para o Wave Echo Cave, em vez do o entregar, e ele e Vyerith estão a discutir o preço.

- Se for avisado, faz o Gundren de refém e está pronto a matá-lo se os jogadores não recuarem.

**Vyerith:**

- Dopleganger, com a forma de uma mulher drow.

- Mensageira do Black Spider.

- Veio ao Cragmaw Castle para vir buscar Gundreen e o mapa.

- Se for avisada esconde-se atrás da porta e tenta surpreender os jogadores.

- Se Grol for morto, tenta matar Gundren e fugir com o mapa, pela área 11.

- Se estiver encurralada prefere lutar até á morte do que a ser capturada.

**Gundren:**

- Está inconsciente com 0hp, mas estável.

- Se for revivido, agradece aos jogadores, mas recusa-se a sair sem o seu mapa. Infelizmente não sabe onde está.

**Treasure:**

- De baixo do colchão do Grol, está uma bolsa com: 220sp, 160ep, 3 potion of healing, e o mapa para o Wave Echo Cave.

**XP:**

- Dividir 950XP pelos jogadores se matarem o King Grol, o lobo e o doppelganger. Mais 200XP adicionais de resgatarem Gundren.

**Returning Raid**

- Um conjunto de Hobgoblins que está a regressar de uma raid

**Inimigos:**

**­**- Targor Bloodsword, um hobgoblin que é o líder da hord.

- Mais 2 Hobgoblins.

- 2 lobos, são os animais de estimação de Targor.

**Convencer Targor:**

- Targor á bastante tempo que aspira em tornar-se líder da Cragmaw Tribe.

- Pode ser convencido a não atacar com um DC15 CHA(Persuasion) check.

**Treasure:**

- Não têm nenhum tesouro, mas 1d4 deles carrega um saco ensanguentado com uma cabeça de elfo decapitada.

- As cabeças pertencem a um grupo de elfos que andava a caçar.

**Parte 4 – Wave Echo Cave**

**Sobre:**

- A 15 miles de Phandalin, nos vales das Swords Mountains.

- Perdida á 500 anos para uma invasão de orcs.

|  |  |
| --- | --- |
| D12 Rolls | Result |
|  |  |
| 1-3 | Stirges(2d4) |
| 4-5 | Ghouls(1d4) |
| 6 | Gricks(1d4) |
| 7-8 | Bugbears(1d4) |
| 9 | Skeletons(1d6) |
| 10 | Zombies(1d6) |
| 11-12 | Ochre Jelly(1) |

**General Feats:**

**Ceilings:**

- Tuneis têm 3m(10ft) de altura.

- Salas têm 6m(20 ft) de altura.

- Cavernas naturais tem 9m(30ft) de altura, com várias estalactites espalhadas.

**Doors:**

- 1.8m(6ft) de altura e 1.4m(4ft) de largura.

- Pequenas, largas e robustas, perfeitas para Anões.

**Walls:**

- As paredes são feitas de pedra escavada.

- Em algumas áreas com blocos de pedra.

**Floors:**

- Todos de pedra natural lisa.

**Light:**

- Nenhuma a não ser que indicado.

**Estalagmites:**

- Encontram-se em várias das cavernas naturais.

- Podem ser usados para cover.

**Área 1 – Cave Entrance**

**Sobre:**

- Este era o acampamento dos irmãos Rockseekers.

- O corpo de Tharden encontra-se aqui, morto pelo Black Spider.

**Ao entrar:**

A entrada do túnel dá até uma grande caverna com 3 estalagmites, suportada por um pilar de pedra natural. A sessão mais a norte da caverna colapso, formando um fosso de 3 metros de largura e 6(20ft) de altura. Um pedaço de corda robusta está amarrado a uma estalagmite próxima e balança num dos lados do fosso, no fundo do qual se encontra escavado na parede um túnel que segue para este.

Na parte oeste da caverna, por de trás de uma coluda de pedras estão 3 sacos de cama e um monte de abastecimentos – sacos de farinha e sal, barris com carne salgada, lanternas, frascos com óleo para lanternas, picaretas, pás e outros equipamentos. No meio dos suprimentos vêm o corpo de um anão mineiro, morto á pelo menos uma semana.

**Open Pit:**

**Subir ou desçer sem corda:**

- Requere um DC15 STR(Athelitics) check. Uma personagem que falhe o check por 5 ou mais, cai e leva 1d6 de bludgeining dmg por cada 10ft caídos.

**Treasure:**

- Tharde calça um par de boots of striding and sprinting. Nezznar na pressa de explorar o resto da caverna não reparou nelas.

**Botas:**

- A tua velocidade tornasse 30ft se não for maior.

- A tua velocidade não é reduzida se estiveres a carregar demasiado peso ou heavy armor.

- Podes saltar o triplo da tua distância normal.

**Área 2 – Mine Tunnels**

**Sobre:**

- Era antigamente um site de escavação.

- As passagens sem saída são sítios onde os desistiram e decidiram procurar noutro lugares.

**Ao entrar:**

Esta área consiste num conjunto de passagens intersetadas. O teto da gruta aqui é mais baixo que o normal, apenas 1.80m(6ft). Várias das passagens acabam em paredes de rocha parcialmente escavada.

**Inimigos:**

- 1 Ochre jelly.

- Segue o grupo, esperando por uma oportunidade para atacar alguém sozinho.

**Área 3 – Old Entrance**

**Sobre:**

- O túnel a sul era a entrada original para a Wave Echo Cave, mas foi enterrada pela destruição que destruiu as minas séculos atrás.

- Uma batalha aconteceu aqui, quando os orcs entraram nas minas.

**Ao entrar:**

Várias tuneis intersectam-se nesta caverna natural com 9m(30ft) de altura. Nas paredes estão engravadas com simples esculturas, mostrando Anões e Gnomos mineiros, enquanto trabalhavam. Por baixo deles, perto de duas dúzias de esqueletos em pedaços de armadura enferrujada estão espalhados pelo chão da caverna. Alguns são esqueletos de Anões, enquanto outros são de Orcs. Meia dúzia de lanternas estão em nichos ou em rebordos á volta da caverna, mas nenhuma está acesa.

**Inimigos:**

- 10 Stirges, estão agarrados ao teto como morcegos.

**Stirgers:**

- Cassam pressas vivas na caverna vorazmente.

**Se os jogadores não olharem para o teto:**

- Fazer um DEX(Stealth) para os Stirgers, se for maior que a PP dos jogadores eles são surpreendidos.

**Área 4 – Old Guadroom**

**Sobre:**

- Esta sala militar em tempos protegeu a entrada da mina, mas foi devastada duranta a luta.

**Ao entrar:**

Bancos de pedra rachada e pedregulhos de um teto parcialmente colapsado enchem esta sala. Entre beliches de pedra arruinados e suportes para armas derrubados estão os ossos de vários Anões e Orcs.

**Inimigos:**

- 9 skeletons, formam-se e levantam-se depois dos jogadores entrarem na sala.

**Área 5 – Assayer’s Office**

**Sobre:**

- Os avaliadores da mine trabalhavam aqui, pesando e recolhendo materiais e pagando aos mineiros pelo seu trabalho.

**Ao entrar:**

- Esta divisão foi me tempos um escritório ou algum tipo de sala de armazenamento. Três balanças poeirentas de ferro descansam em cima de um largo balcão de pedra que atravessa a sala. Cubículos de pedra escavados na parede natural a norte da sala, cheios com pedaços de papel empoeirado. Vários corpos - Gnomos e Orcs pela aparência – estão espalhados pelo chão.

**Papeis:**

**­**- Desintegram-se se alguém lhes tocar, mas se alguém conseguir ler Dwarvish, consegue ver algumas ténues anotações de pesos, materiais e valores.

**Treasure:**

- Um baú robusto de ferro, está escondido por detrás do balcão.

- Pode ser aberto com um DC20 DEX check e com Thieves’ tools.

- Contem 600ep, 180sp, 90ep, 60gp.

**Área 6 – South Barracks**

**Sobre:**

- Esta sala eram o quarto de mineiros, onde trabalhadores das minas descansavam entre turnos.

**Ao entrar:**

Velhas camas de pedra em linhas alinhadas enchem as paredes desta sala, perto do meio da divisória está um braseiro de metal enferrujado e cheio de carvão velho. Os ossos de meia dúzia de Anões e Orcs estão espalhados pelo chão, vestidos com pedaços de armadura. Três figuras curvadas e cinzentas, estão agachados junto aos corpos, arranhando a armadura e roendo os ossos.

**Inimigos:**

- 3 ghouls encontram-se nesta sala, atacando os jogadores imediatamente, na esperança de uma refeição fresca.

**Escutar á Porta:**

- Qualquer jogador que escute á porta parcialmente aberta:

- Com um DC10 WIS(Perception) check ouve o barulho ténue de algo a ser despedaçado e mastigado.

PARALIZED CONDITION POST-IT

**Área 7 – Ruined Storeroom**

**Ao entrar:**

A parede este desta sala colapso num monte de entulho. A norte está uma porta completamente aberta, levando para um armazém de tamanho considerável. Barris empoeirados estão cuidadosamente arrumados contra a parede. Todos eles rachados e com buracos devido á idade.

- Não é confortável, mas o armazém pode ser usado como um lugar seguro para descansar.

- O conteúdo dos barris, já evaporou á bastante tempo.

**Área 8 – Fungi Cave**

**Sobre:**

- Esta caverna bloqueou o a exploração do Nezznar’s. O drow suspeita que a forja mágica está perto, mas não quer arriscar-se a lidar com os monstros na área.

**Ao entrar:**

Densos aglomerados de cogumelos cobrem grande parte do chão nesta caverna. Entre eles vêm alguns que se aprecem com uma bola de algodão doce, uns esquisitos que se enrolam á volta das estalagmites, com a ponta a formar uma espécie de carapaça e ainda uns com taludes altos e a ponta larga e achatada. Alguns dos cogumelos com a forma de algodão doce, brilham com uma estranha luz verde florescente.

**Cogumelos:**

- A maioria dos cogumelos são inofensivos, e os que brilham fornecem luz á caverna inteira.

**Se tentarem atravessar a caverna:**

- Se qualquer criatura que tentar atravessar a caverna, os fungos libertam uma nuvem de gás venenoso.

- Cada criatura na caverna deve passar num DC11 CONS st. ou levar 3d6 de poison dmg e ficar poisoned por 10 minutos.

- A nuvem dispersa depois de 1 minuto, mas qualquer criatura que termine o seu turno na nuvem tem de repetir o st.

POISONED CONDICTION POS-IT

**Área 9 – Great Cavern**

**Sobre:**

- Esta caverna servia como sala de banquetes de local de encontro e refeições para os mineiros.

**Ao entrar:**

Taludes ingremes dividem esta larga gruda em três secções – duas mais altas de cada lado, e uma mais baixa no meio. Escadas cravadas na pedra levam a cada uma das elevações. Na secção do meio encontram-se duas largas mesas de madeira, juntamente com um par de braseiros velhos. Os restos esqueléticos de dúzias de guerreiros – Anões, Gnomos, e Ogres – dão a noção da violenta batalha que deve ter acontecido aqui á muitos anos atrás.

**Inimigos:**

- 7 Ghouls, escondem-se na parte mais oeste da gruta.

- Notam qualquer luz ou barulho nas outras partes da caverna.

- Estão com fome e atacam até serem destruídos.

**Taludes:**

- 3m(10ft) de altura.

- Para subir ou descer, é preciso um DC12 STR(Athletics) check, se falharem levam 1d6 de bludgeoning dmg e ficam prone.

**Área 10 – Dark Pool**

**Ao entrar:**

Uma piscina natural enche a maior parte desta caverna. A água apesar de calma é bastante escura, revelando pouco do que poderá estar por baixo. A margem da piscina consiste de uma pequena camada de estranhas conchas partidas. No ar sente-se um leve odor a peixe.

Uma passagem a sul sai da gruta, e um lance de escadas sobe a este. Uma ténue corrente sai da caverna por um túnel a nordeste.

**Pool:**

- No meio tem 6m(20ft) de profundidade.

- A corrente a nordeste tem 1m(3ft) de profundidade. E o teto da passagem está a 1m acima da água. Podendo os jogadores facilmente atravessar para a área 18.

**Treasure:**

- A cerca de 10ft da costa e a 10 ft de profundidade o corpo de que parece ser humano feiticeiro, com ainda várias flechas a saírem-lhe da área das costelas.

- Corpo tem dois anéis de Planinum(75gp cada) e numa das suas mãos está a agarrar uma varinha de magic missiles.

WAND OF MAGIC MISSILESPOST-IT

**Área 11 – North Barracks**

**Sobre:**

- Foi em tempos uma área de habitação para mineiros.

- Mas agora é a primeira zona controlada pelo BlackSpider ao invadir as Wave Echo Caves.

- Os Bugbear estão aqui para impedir ghouls, zombies e outras criaturas de perturbar o seu mestre.

**Portas:**

- A porta a este está trancada.

- Sendo preciso um DC20 STR check para arrombar.

- Com um DC10 WIS(Perception) é possível ouvir grunhidos a falar em Goblin, dizendo o quão famintos eles estão.

**Ao entrar:**

Velhas camas de pedra alinham-se nas paredes desta sala, que está iluminada e aquecida por um braseiro que brilha vivamente no meio da sala.

**Se entrarem pela porta a oeste acrescentar:**

Do outro lado da sala está outra porta, bloqueada por uma barricada feita com os restos de uma mesa de madeira.

**Inimigos:**

- 5 Bugbears estão dentro da sala, são minoms leais a Nezznar.

**Treasure:**

O bugbear maior carrega uma bolça com 15cp, 13ep e uma potion of vitality.

**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**

FLAMESKULL SPELLS POST-IT

**Área 13 – Starry Cavern**

**Sobre:**

- O dano nas paredes da caverna e os restos esqueléticos provam a força destrutiva da batalha de feitiços travada nesta área á seculos atrás.

**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**

**Sobre**

- Este edifício serviu como casas de visitas para feiticeiros que trabalhavam na Forge of Spells, na sua maioria Humanos de cidades próximas.

**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 uma insulto, a vossa vida está perdida. Os tesouros nesta mina são meus, não vossos para pilhar. Dêem-me uma boa razão 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.

TREASURE POST IT

**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.

“Ólá” 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.

- Se 2 bugbears ou mais forem mortes o Doplleganger tenta fugir para a área 19 para avisar Nezznar.

**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.

Gauntlets of Ogre Power Post-It

**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.

NEZZNAR SPELLS PORTS-IT

GIANT SPIDERS POST-IT

SPIDER STAFF POST-IT

**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 mal tratado 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.