**The Wolfes of Welton**

**Scene 1: Welcome to the Welton Wolfpack**

**Introdução:**

“Aqui encontramos a vossa party, um grupo de aventureiros que apesar de ainda não ter muita experiência, já passaram por o suficiente para terem criado alguns laços de amizade e camaradagem. Estão neste momento a caminho da grande cidade de Waterdeep onde terão a vossa próxima grande aventura, mas entretanto pelo caminho decidem fazer uma paragem em Welton, uma pequena aldeia á beira de um riacho que fica perto da estrada principal que vocês estão a seguir até Waterdeep, afinal de contas seria bom ter uma cama confortável para dormir – em vez dos vossos sacos de cama – e ideia de uma refeição quente no estomago e uma caneca de ale na mão vos parece uma ideia demasiado tentadora. ”

**Começo:**

“Vocês estão a viajar pelas colinas a Oeste de Welton, a caminho da pequena vila, que já conseguem ver ao longe. Um agrupamento de pequenas casas com paredes brancas, aninhadas entre a erva verde do vale mais a baixo. A cerca de 150ft(45m), á vossa frente, a estrada que vocês estão a seguir curva-se ligeiramente para a direita num ajuntamento de rochas e envolta pelos dois lados por uma floresta.

Á mediada que se aproximam, vêm um par de homens que conversa descontraidamente e com a ajuda de quatro cães pastores conduzem um pequeno rebanho de ovelhas pela estrada.”

**Ao examinarem a cena:**

- As personagens fazem um DC 12 WIS(Perception).

- Se sucederem os jogadores reparam que os cães subitamente ficaram bastantes quietos e estão em alerta com as orelhas no ar.

**Encontro:**

“Os cães subitamente começam a ladrar freneticamente, e num piscar de olhos formas esguias e cinzentas aparecem dos dois lados da estrada, todas em direção ás ovelhas a uma velocidade impressionante.”

- 8 lobos, atacam os pastores e as ovelhas.

- Os lobos querem roubar as ovelhas não matar os pastores, mordendo-lhes os braços e pernas.

- Os aventureiros começam a luta a 150ft da cena.

- Enquanto os jogadores se aproximam, metade dos lobos distraí os pastores enquanto a outra metade rouba as ovelhas devolta para a floresta.

- Os lobos podem lutar durante um bocado, mas se parecem que estão a ser derrotados, rapidamente fogem para a floresta.

**Pastores:**

- Depois da luta, não dão nenhuma das recompensas aos jogadores, mas estão dispostos a contar os mexericos da aldeia.

**Scene 2: Village People**

**Ao chegar á cidade:**

“Ao subir o topo de uma pequena colina vêm, finalmente de perto a pequena aldeia de Welton, a aldeia em si repousa na margem de rio calmo, entre duas pequenas colinas. Mas á sua volta vêm bastantes quintas, na sua maioria de trigo e de ovelhas. As casas e lojas são genericamente feitas de carvalho, pintadas de um branco reluzente e muitas têm gravuras detalhadas no beiral dos telhados. E apesar de não ser uma vila particularmente rica, vocês conseguem ver que também não deve haver muita pobreza.”

**Sobre a cidade:**

- As pessoas por aqui prestam mais atenção ao clima e ao preço da lã do que a rumores de guerras ou desastres de terras distantes.

- A população é maioritariamente humana, apesar de alguns Halflings e até uma mão cheia de Anões.

**Se alguma personagem tentar examinar as ruas:**

- Se suceder num DC 15 WIS(Perception) check ou tiver uma PP de pelo menos 14:

- Vêm que á demasiada gente na rua para esta altura do ano, que deveriam estar a tratar do gado ou a cultivar as colheitas.

**The Sheperd’s Crook:**

**Descrição:**

“Vocês entram no que parece ser um dos maiores e mais antigo edifício da vila. É uma taberna tradicional com uma sala comum na parte da frente e nas traseiras com uma sala de reuniões e uma sala de jantar e com quartos no andar de cima. A taberna está bastante movimentada, e vocês vêm espalhados pela sala, vários pastores com capas de lã e bronzeados pelo sol, que fumam de longos cachimbos enquanto bebem cidra e murmuram entre si mesmos, enquanto pequenos grupos de homens e mulheres apreciam a sua bebida em silêncio.”

**Quando os jogadores entram na taverna:**

- **Se os jogadores estiverem sozinhos**: Os murmúrios abrandam um pouco enquanto os pastores analisam os recém-chegados, mas rapidamente voltam para as suas bebidas.

- **Se os jogadores entrarem com os pastores feridos:** Algum dos aldeões aproximam-se preocupados enquanto murmúrios se instalam pelo resto da taberna. Os aldeões que se aproximam oferecem-se para levar os pastores feridos até ao curandeiro da aldeia.

**Dona da Taberna:**

- Leanor Slatebeard, uma anã já de certa idade.

- Gere a taberna com a ajuda do marido, Banteth, que cuida da cozinha e do fabrico da cerveja.

- Fica entusiasmada se a party mencionar que são aventureiros ou se que estão na cidade para tratar do problema com os lobos.

- Oferece uma rodada de bebidas e refeições depois da party falar na reunião da vila.

- Se a party pergunta por Featherock ela dirige-os até ao seu quarto, mas pede-lhes que sejam gentis com o pobre homem.

**The Council Meeting:**

**Ao chegarem:**

“Á medida que se aproximam são capazes de ouvir várias vozes altas que parecem estar a discutir. E ao entrarem encontram uma sala simples, com uma larga mesa de madeira ao centro da sala, e com 8 cadeiras ao redor. Cinco das cadeiras estão preenchidas por Homens Humanos e por dois Halflings – um macho e uma fêmea. “

- **Tillus Merrinso** (o hafling macho que é dono dos Growers and Buyer´s Association) e **Father Merrikson** (um humano vestido com robes de sacerdote) estão a discutir avidamente sobre se a aldeia deve ou não parar de exportar bens para lidar com a possível falta de comida causada pelos ataques de lobos.

- **Tillus** age agressivamente a qualquer interrupção, mas rapidamente fica mais acolhedor se os jogadores se apresentarem como aventureiros ou se disserem que estão cá para tratar dos lobos.

**Trabalho:**

- **Tillus** tenta convencer os jogadores a aceitar o contrato oferecendo aos jogadores 800GP como recompensa, estadia de graça na taverna e outros possíveis pequenos favores.

**O que o conselho sabe sobre os ataques dos lobos:**

**Á quanto tempo é que isto se passa?:**

**Tillus**: “Sempre ouve lobos nos bosques, mas no espaço de 3 meses passaram de um incômodo para uma ameaça grave para o sustento da vila.”

**Porque é que os lobos são um problema?:**

**Humano agricultor:** “Alem do gado que é roubado, as pessoas têm começado a abandonar as suas quintas com o medo, o que nos está a forçar a escolher entre parara as exportações das colheitas que já foram apanhadas e arriscarmos falência ou então passar fome.”

**O que já fizeram para tentar parar os lobos?:**

**Merrikson:**“Há algumas semanas reunimos um grupo de Homens que se voluntariaram para caçar os lobos, mas eles foram atacados na floresta e afugentados, felizmente ninguém morreu mas o pobre **Featherock** ficou bastante afetado. O meu irmão **Alexi** é um Sorcerer e geralmente nos recofrríamos-lhe á sua ajuda para coisas como esta, mas ele infelizmente desapareceu por volta da mesma altura que os ataques começaram. De maneira que nos vemos obrigados a recorrer á ajuda de aventureiros para tratar da situação.”

**Poderão ser Lobisomens?:**

**Tillus:**“Já pensámos nessa possibilidade, mas já houveram várias luas cheias desde que os ataques começaram e nem uma pessoa mostrou sinais da maldição.”

**Sabem onde os lobos se encontram?:**

**Tillus**“Acreditamos que os lobos vivam na floresta a oeste da cidade, mas não temos a certeza. Se precisarem de ajuda com informação sobre o terreno á volta da aldeia perguntem ao Corel”.

Um dos Homen com um casaco de lã sentados á mesa levanta-se e introduz-se como sendo Corel of the Fleecers Guild, que já trabalhas nestas colinas á mais de 40 anos e que está ao vosso dispôs se precisarem de alguma coisa.

**Featherock’s Room:**

**Onde ele está:**

- Os jogadores aprendem que o Halfling Featherock, está de momento a ser tratado num dos quartos da taverna, se perguntarem ou concilio ou á dona taverna.

**Descrição do quarto:**

“O quarto em que vocês entram é pequeno, mas bastante limpo e arrumado, em cima de uma pequena mesa de cabeceira repousa um jarro com flores, e ao seu lado deitado numa cama vocês encontram o Halfling, com a cara esbranquiçada e encharco no seu próprio suor. O seu braço esquerdo assim como a sua perna direita estão envoltos em ligaduras.”

- Ao princípio é tímido perante a party, a conta-lhes tudo se prometerem acreditar nele.

- Conta-lhes que quando o grupo foi atacado, ele foi mordido e foi empurrado enquanto os outros Homens fugiam.

- As suas memórias são vagas enquanto ele perdeu a consciência, mas ele lembra-se de vozes ásperas a discutir na escuridão e uma pressão forte no seu tornozelo.

**Se a party parecer acreditar nele:**

- Hesitantemente que os lobos estavam a falar, a discutir ferozmente sobre se o deviam comer ou não.

- A este ponto Featherock afoga-se em lágrimas e recusa-se a dizer mais alguma coisa.

**Scene 3: Plano of Attack**

- Nesta cena é onde os jogadores devem encontrar o seu caminho para o covil dos lobos.

- O covil situa-se na floresta que obre as colinas a oeste de Welton.

**Se os jogadores estiverem indecisos:**

- **Corel** sugere que se os jogadores estiverem confiantes nas suas capacidades podem tentar entrar na floresta e rastrear o covil.

- Se os jogadores tiverem interessados em atrair os lobos, **Corel** oferece o seu próprio rebanho como isco.

- Se os jogadores não tiverem ninguém com a Survival skill, Corel relutantemente oferece-se como guia.

(Insert Commoner Corel post IT)

**Se os jogadores tentarem atrair os lobos:**

- 6 lobos atacam usando as mesmas tácitas que na cena 1.

- Se a party tentar falar com eles, podem responder em poucas palavras antes de fugirem confusos.

**Ao entrar nos bosques:**

“A floresta é espessa com bastantes arbustos e silvas a crescer livremente e as árvores estão bastante próximas umas das outras tapando uma grande parte da luz solar. O cheiro de terra e musgo enche o ar e a passagem de pequenas criaturas criar um constante som de roçar dos arbustos. Mas apesar de alguma dificuldade vocês conseguem fazer caminho por entre a espessa vegetalção.”

- Ocasionalmente o uivo de um lobo solitário ouve-se a Oeste.

- A floresta demora 4h a pé a atravessar.

(Inserir Post-It com skill checks para dar track aos lobos)

**Scene 4: The Owlbears’s Picnic**

**Esta cena não é necessária:**

- Pode-se retirar se os jogadores estiverem a demorar muito tempo até agora.

- Ou pode-se adicionar se os jogadores não tenham tido nenhum enconter na part 3.

**Depois de +-2h de viagem:**

“Apesar das dificuldades a viagem têm corrido sem problemas até agora quando começam a ouvir o som de galhos a quebrar e folhas a serem pisadas, alguma coisa de grande está a vir na vossa direção.”

**Encontro:**

- 1 Owlbear aparece a menos que a party tome ação imediata para se esconder.

“Um Howlobear sai de dentro da vegetação e depois de dar uns pouco passos ele repara em vocês, vocês conseguem claramente que ele está ferido, ao andar vocês vêm que está coxear, e pelo corpo todo vocês conseguem ver várias pequenas feridas, ainda a acabar de sarar e repletas com sangue preto seco e expeço. Apesar dos seus ferimentos a besta avança para vocês soltando um ensurdecedor pio.”

- Está esfomeado e luta até morrer.

**Feridas do Owlbear:**

- Se a party matar o Owlbear conseguem ver que as suas feridas mais antigas foram causadas por dentes afiados.

- Um DC12 Wis(Nature) Check confirma que as feridas foram de facto feitas por lobos e aparentam já ter um par de semanas.

- Alguem proficiente em Nature ou se passar um DC20 Wis Check sabe que é bastante raro lobos desafiarem Owlbears, também saberão que os Owlbears são noturnos e não deveriam estar a vaguear durante a luz do dia.

**Scene 5: The Den’s Denizens**

- Os lobos fizeram o seu covil num sistema de cavernas no limiar do bosque.

**Ao aproximarem-se:**

“A floresta finalmente abre para um clareira, onde vocês conseguem ver a entrada para uma caverna com aproximadamente 10ft(3m) de altura e largura, situada na base de um pequeno precipício de pedra cinzenta. E conseguem ainda ver uma ténue linha de fumo que parece vir de um ponto da colina acima do penhasco.

Na clareira vocês vêm 6 Lobos, alguns estão sentados junto a uma fogueira á entrada da caverna, outros parecem estar a trabalhar para melhorar uma pequena cerca, e os restantes estão a devorar uma carcaça de ovelha. Muitos dos lobos parecem estar a usar pedaços de roupa colorida ou outras decorações atadas as patas ou aos seus pescoços. Toda a esta cena parece estranhamente calma considerando que estão a observar uma matilha de lobos.”

**Alarme:**

- Os lobos puserem tripwires junto a orla da floresta.

- Requer um DC13 Wis(Perception) check para detetar.

- Se os jogadores ativeram estas armadilhas, ativam um conjunto de ossos amarrados uns aos outros, fazendo barulho e alertando os lobos.

**Entrada traseira:**

- A entrada de onde sai o fumo fica a cerca de 30ft da entrada da caverna no topo da colina, e é grande suficiente para uma criatura pequena conseguir entrar.

- Se os jogadores ouvirem pelo buraco conseguem ouvir **Flame** e **Bolt** a discutir.

**Discussão entre e Flame e Bolt:**

“Ouvem/Ouves duas vozes a discutir uma com a outra, uma áspera que discute rapidamente e a outra que fala em tons lentos e suaves.

Flame: Não… Agora que eles andam por aí, temos de ficar ainda mais agressivos, talvez seja a altura de finalmente começar a matar alguns pastores para os assustar.

**Bolt**: Já te disse Flame, a existência destes aventureiros apena prova que os aldeões já estão ativamente a tentar ver-se livre nós, por enquanto devemos e fazer apenas alguns pequenos assaltos.

**Flame**: Mas nós temos força suficiente para…”

**Caverna:**

- A caverna é composta por uma câmara principal e por 3 antecâmeras.

**Câmera principal:**

“Espalhados pelo chão vocês vêm vários montes de folhas e pedaço de pano formando o que parecem ser um conjunto de camas rudimentares, e na parte sudoeste conseguem ver um monte de ossos. Nas paredes vocês vêm um conjunto de desenhos feitos com carvão e cinza branca”

- Com um DC12 Wis(Perception) check os jogadores notam que as imagens aparentam retratar um matilha lutar com um humano, e humano dá “presentes” aos lobos antes de desaparecer.

**Antecâmera a Oeste:**

“Os lobos construíram aqui uma crude, mas eficiente cerca, a partir de galhos partido e trabalhados com ferramentas, onde vêm várias ovelhas já presas. O barulho de balir das ovelhas é constante e bastante alto.

**Antecâmera a Este:**

“Esta câmara parece funcionar como um armazém, para bens roubados pelos lobos. Despois de uma busca rápida, vocês encontram vários sacos cão e grão e lã e encostados a uma parede vocês vêm um conjunto de facas uma pá e outro equipamento mundano.”

**Antecâmera Central:**

- 2 Lobo Guardam esta Cãmera que a defendem até á morte.

- Funciona como um berçário para as jovens criar de lobo.

**Combat:**

**Se a luta tiver a ocorrer na frente da gruta:**

- Se os lobos descobrirem os jogadores reagem com pânico e soltam uivos. E um deles grita: “CAÇADORES”.

- **Flame e Bolt** juntam á batalha depois de uma ronda de combate, trazendo consigo 4 lobos com armaduras de couro rudimentares.

**Se umas das coisas acontecer:**

**- 4 lobos morrerem**

**- Flame or Bolt são reduzidos a metade da vida**

**- Um jogador é reduzido a metade da vida.**

- Bolt dá um enorme rugido e tenta fazer um acordo com a party.

**Acordo:**

- Os lobos podem controlar a floresta e as terras desabitadas a Oeste em troca de manter a área livre de outros predadores e de não se atacarem uns aos outros.

**Se a party fizer um acordo com Bolt:**

- Flame trai Bolt e taca-o pelas costas, deixando-o fora de combate.

- Os lobos mais fracos fogem confusos enquanto, Flame e os lobos com armadura ficam para lutar.

**Como os Lobos ganharam inteligência:**

“Nós tornamo-nos inteligentes depois do nosso encontro com o Lightbringer, era um feiticeiro que estava a trespassar no nosso território. As nossas memórias sobre a luta são confusas, mas ouve um clarão de luz brilhante, quando acordámos o Lightbringer tinha desaparecido, mas as nossas mentes trabalhavam muito mais rápido do que antes, com informação estranha a aparecer-nos nos nossos sonhos”

**Fazer um acordo com os aldeões:**

- Para convencer Tillus: DC15 Charisma(Persuasion)

**Se não o conseguirem convencer:**

- DC12 Cha(Persusion) check para cada um dos outros membros.