



A MINA PERDIDA DE PHANDELVER

DUNGEONS & DRAGONS

Versão 1.7

IMPERIAL
RPG

INTRODUÇÃO.....	2
Conduzindo a Aventura.....	2
Plano de Fundo.....	3
Visão Geral.....	3
Gancho para aventura.....	4
Forgotten Realms.....	4
PARTE 1: FLECHA GOBLIN.....	6
Emboscada Goblin.....	6
Esconderijo Dentefino.....	7
PARTE 2: PHANDALIN.....	14
Encontros em Phandalin.....	14
PDMs importantes.....	15
Descrição da cidade.....	15
Os Bandidos Marcarrubra.....	19
Esconderijo Marcarrubra.....	20
PARTE 3: A TEIA DA ARANHA.....	27
Trilha Triboar.....	27
Conyberry e o Covil de Agatha.....	28

Poço da Coruja velha.....	29
Ruinas Árvore Trovão.....	30
Cume da Wyvern.....	35
Castelo Dentefino.....	35
PARTE 4: CAVERNA ONDA ECO.....	42
Nível do Personagem.....	42
Pontos de XP Ganhos.....	42
Monstros Vagando.....	42
Características Gerais.....	42
Encontros Chaves.....	42
Conclusão.....	51
APÊNDICE A: ITENS MÁGICOS.....	52
Usando Um Item Mágico.....	52
Descrição dos Itens.....	52
APÊNDICE B: MONSTROS.....	54
Estatísticas.....	54
Descrição dos Monstros.....	56

INTRODUÇÃO

Este livro é escrito para o Mestre. Ele contém uma aventura completa de DUNGEONS & DRAGONS, bem como as descrições de cada criatura e item mágico que aparece na aventura. Ele também introduz o mundo de Forgotten Realms, um dos cenários de jogos mais antigos existentes, e também ensina como conduzir um jogo de D&D.

O livro menor que acompanha este (futuramente chamado de “o livro de regras”) contém regras que você precisará para resolver situações que aparecem durante a aventura.

CONDUZINDO A AVENTURA

A Mina Perdida de Phandelver é uma aventura de quatro a cinco personagens de 1º nível. Pelo decorrer da aventura, os personagens irão avançar até o 5º nível. A aventura acontece a uma curta distância da cidade de Neverwinter na região da Costa da Espada no cenário de Forgotten Realms. A Costa da Espada faz parte do Norte – um vasto reino de colônias livres cercados por lugares selvagens e aventura. Você não precisa ser um perito em Forgotten Realms para conduzir a aventura; tudo que você precisa saber sobre o cenário está neste livro.

Se esta é a sua primeira vez conduzindo uma aventura de D&D, leia a seção “O Mestre”; ela irá lhe ajudar a entender melhor sua função e responsabilidades.

A seção “Plano de Fundo” lhe diz tudo que precisa saber para construir a aventura. A seção “Visão Geral” descreve como é esperado que a aventura fosse conduzida e lhe dá um amplo sentido do que os personagens dos jogadores deveriam estar fazendo em um dado momento.

O MESTRE

O Mestre tem um papel importante em um jogo de DUNGEONS & DRAGONS.

O Mestre é um **árbitro**. Quando não está claro o que deveria acontecer a seguir, o Mestre decide como aplicar as regras e manter a história fluindo.

O Mestre é um **narrador**. O mestre define o ritmo da história e apresenta os vários desafios e encontros que os jogadores devem superar. O Mestre é a conexão dos jogadores com o mundo de D&D, bem como aquele que lê (e às vezes escreve) a aventura e descreve o que acontece em resposta às ações dos personagens.

O Mestre **interpreta os monstros**. O Mestre interpreta os monstros e vilões que os aventureiros enfrentam, escolhendo suas ações e rolando os dados para seus ataques. O Mestre também interpreta todos os outros personagens que os jogadores conhecem no decorrer de suas aventuras, como o prisioneiro do covil dos goblins ou o dono da pousada da vila.

Quem deveria ser o Mestre no seu grupo? Quem quis ser! A pessoa que normalmente une o grupo e chama para um jogo frequentemente acaba sendo o Mestre, mas não precisa ser este o caso.

Apesar de o Mestre controlar os monstros e os vilões na aventura, o relacionamento entre os jogadores e o Mestre não é de adversários. O trabalho do Mestre é desafiar os personagens com testes e encontros interessantes, manter o jogo fluindo, e aplicar as regras de forma justa.

A coisa mais importante a se lembrar sobre ser um bom Mestre é que as regras são ferramentas para ajudar a ter um bom jogo. As regras não estão no comando. Você é o Mestre – você está no comando do jogo. Conduza a experiência de jogo e uso das regras para que todos tenham diversão.

Muitos jogadores de DUNGEONS & DRAGONS descobrem que ser o Mestre é a melhor parte do jogo. Com a informação nesta aventura, você estará preparado para tomar este papel no seu grupo.

REGRAS PARA AUXILIAR NO JOGO

Como Mestre, você é a autoridade final quando se é a respeito de regras e disputas durante o jogo. Aqui estão algumas instruções para lhe ajudar a arbitrar questões conforme elas aparecerem.

Quando em dúvida, invente! É melhor manter o jogo andando do que ficar empacado com regras.

Não é uma competição. O Mestre não está competindo contra os personagens dos jogadores. Você está lá para conduzir os monstros, arbitrar as regras, e manter a história fluindo.

É uma história compartilhada. É a história do grupo, então deixe os jogadores contribuírem para o resultado da história através das ações dos seus personagens. DUNGEONS & DRAGONS é sobre imaginação e se reunir para contar histórias como um grupo. Deixe os jogadores participarem na narrativa.

Seja consistente. Se você decidir que uma regra funciona de certa maneira em uma seção, certifique-se que ela funcione da mesma maneira da próxima vez que ela for utilizada.

Faça todos estarem envolvidos. Garanta que todo personagem tenha sua chance de brilhar. Se alguns jogadores estiverem relutantes em falar, lembre-se de perguntar o que seus personagens estão fazendo.

Seja justo. Use seus poderes como Mestre somente para o bem. Trate as regras e os jogadores de uma maneira justa e imparcial.

Preste atenção. Tenha certeza de olhar ao redor da mesa ocasionalmente para ver se o jogo está correndo bem. Se todos parecerem estar se divertindo, relaxe e continue. Se a diversão está pouca, talvez seja hora de um intervalo, ou você pode tentar animar as coisas.

IMPROVISANDO TESTES DE HABILIDADES

A aventura frequentemente lhe diz quais testes de habilidade os personagens podem tentar em certa situação e a Classe de Dificuldade (CD) destes testes. Às vezes aventureiros tentam coisas que a aventura não poderia antecipar. É seu dever decidir se estas tentativas obterão sucesso. Se parecer que qualquer um conseguiria fazer aquilo facilmente, não peça por um teste de habilidade; só diga ao jogador o que aconteceu. Do mesmo modo, se não houver maneira de alguém conseguir fazer aquela tarefa, só fale para o jogador eu aquilo não da certo.

Caso contrário, responda estas três questões simples:

- Qual tipo de teste de habilidade?
- Quão difícil é fazer isto?
- Qual será o resultado?

Use as descrições dos valores de habilidades e suas perícias associadas no livro de regras para lhe ajudar a decidir que tipo de teste de habilidade usar. Depois

determine quão difícil a tarefa é para você poder definir uma CD para o teste. Quanto maior a CD, mais difícil é a tarefa. A maneira mais fácil para definir uma CD é decidir se a tarefa é de uma dificuldade fácil, moderada ou difícil, e use estas três CDs:

- **Fácil (CD 10).** Uma tarefa fácil requer o nível mínimo de competência ou um tantinho de sorte para realizá-la.
- **Moderada (CD 15).** Uma tarefa moderada requer um pouco mais de competência para ser realizada. Um personagem com uma aptidão natural e um treinamento especializado pode realizar uma tarefa moderada mais frequentemente do que outros.
- **Difícil (CD 20).** Tarefas difíceis incluem esforços que estão além das capacidades da maioria das pessoas sem uma ajuda ou habilidades excepcionais. Mesmo com aptidão e treinamento, um personagem precisa de um pouco de sorte – ou um monte de treinamento especializado – para realizar uma tarefa difícil.

O resultado de um teste bem sucedido é normalmente fácil de determinar: o personagem obtém sucesso no que queria realizar, dentro dos limites. É também igualmente fácil de descobrir o que acontece quando um personagem falha em um teste: o personagem simplesmente falha.

GLOSSÁRIO

A aventura usa termos que talvez não sejam familiares para você. Alguns destes termos estão descritos aqui. Para descrição de termos específicos, veja o livro de regras.

Personagens. Este termo se refere aos aventureiros interpretados pelos jogadores. Eles são os protagonistas em qualquer aventura de D&D. Um conjunto de personagens ou aventureiros é chamado de grupo.

Personagens do Mestre (PDMs). Este termo se refere aos personagens interpretados pelo Mestre. Como um PDM se comporta é determinado pela aventura e pelo Mestre.

Caixas de Texto. Em vários locais a aventura mostra textos descriptivos para serem lidos ou parafraseados aos jogadores. Este texto a ser falado está em caixas. Caixas de texto são usadas mais para descrever lugares ou apresentar pedaços de um diálogo.

Blocos de Estatísticas. Qualquer mostro ou PDM que provavelmente será envolvido em combate requer estatística de jogo para que o Mestre possa usá-los efetivamente. Estas estatísticas estão apresentadas em um formato chamado blocos de estatísticas, ou bloco de status. Você vai achar os blocos de estatísticas necessários para esta aventura no apêndice B.

Dezena. Em Forgotten Realms, uma semana têm dez dias e é chamada de dezena. Cada mês consiste de três dezenas – trinta dias no total.

ITENS MÁGICOS E MONSTROS

Sempre que o texto se referenciar a um item mágico o seu nome será representado em *italico*. Para ver uma descrição do item e suas propriedades mágicas, veja o apêndice A.

Similarmente, sempre que o texto na aventura apresentar o nome de uma criatura, seu nome estará em **negrito**, esse é um sinal visual lhe direcionando para as estatísticas de criaturas no apêndice B.

ABREVIACÕES

As seguintes abreviações são usadas nesta aventura.

ND = Nível de Dificuldade	XP = Pontos de experiência
po = peça(s) de ouro	ppl = peça(s) de platina
pc = peça(s) de cobre	pe = peça(s) de electrum
pp = peça(s) de prata.	

PLANO DE FUNDO

Mais de quinhentos anos atrás, clãs de anões e gnomos fizeram um acordo conhecido como o Pacto de Phandelver, no qual eles iriam dividir uma rica mina em uma surpreendente caverna conhecida como Caverna Onda de Eco. Em conjunto com sua vasta quantidade de minerais, a mina continha grandes poderes mágicos. Conjuradores humanos se aliaram com os anões e os gnomos para canalizar e selar aquela energia em uma grande força (chamada de Forja das Magias), onde itens mágicos podiam ser criados. Os tempos foram bons, e a vila de humanos próxima chamada Phandalin prosperou junto. Mas então um desastre ocorreu quando orcs vieram do Norte e devastaram tudo em seu caminho.

Uma poderosa força de orcs em conjunto com magos mercenários malignos atacou a Caverna Onda Eco para roubarem suas riquezas e tesouros mágicos. Magos humanos lutaram junto com seus aliados anões e gnomos para defender a Forja das Magias, e a batalha mágica que ocorreu destruiu grande parte da caverna. Poucos sobreviveram aos desmoronamentos e tremores, e a localização da Caverna Onda Eco foi perdida.

Por séculos, rumores de suas riquezas enterradas têm atraído caçadores de tesouro e oportunistas para os entornos de Phandalin, mas nenhum obteve sucesso em localizar a mina perdida. Atualmente, as pessoas voltaram a colonizar a área. Phandalin é agora uma vila fronteiriça sem lei. Mais importante, os irmãos Buscapedra – um trio de anões – descobriram a entrada para a Caverna Onda Eco, e eles pretendem reabrir as minas.

Infelizmente para os irmãos Buscapedra, eles não são os únicos interessados na Caverna Onda Eco. Um misterioso vilão conhecido como o Aranha Negra controla uma rede de gangues de bandidos e tribos goblin na área, e seus agentes tem seguidos os Buscapedra com interesses. Agora o Aranha Negra quer a Caverna Onda Eco para si, e ele está tomando providências para que ninguém mais saiba onde ela está.

VISÃO GERAL

A Mina Perdida de Phandelver é dividida em quatro partes.

Na parte 1, “Flechas de Goblins”, os aventureiros estão na viagem para a vila de Phandalin quando tropeçam em uma emboscada de goblins. Eles descobrem que os goblins (que pertencem à tribo Dentefino) capturaram seus amigos anões Gundren Buscapedra e sua escolta, o humano guerreiro Sildar Hallwinter. Os personagens terão de lidar com a emboscada e depois seguir a trilha até o esconderijo dos goblins. Eles resgatam Sildar e ficam sabendo com ele que Gundren e seus irmãos descobriram uma famosa mina perdida. Sildar só sabe que Gundren e seu mapa foram levados para um lugar chamado “Castelo Dentefino.”

Na parte 2, “Phandalin”, os personagens chegam a Phandalin para encontrá-la aterrorizada pelos Marcarrubra, uma gangue de patifes

liderada por uma figura misteriosa chamado de Cajavidro. Um grupo de PDMs interessantes pode ser encontrado em Phandalin, provendo ganchos para aventuras curtas na parte 3. Os Marcarrubra tentarão tirar os personagens da cidade, e então os personagens retornarão o favor e invadirão o covil dos Marcarrubra. Em uma fortaleza escondida abaixo de uma mansão abandonada, eles encontram Iarno "Cajavidro" Alberk, o líder dos Marcarrubra, que está recebendo suas ordens de alguém chamado o Aranha Negra – e que o Aranha Negra quer os aventureiros fora de cena.

Parte 3, "A Teia da Aranha", fornece aos personagens várias aventuras curtas na região ao redor de Phandalin enquanto eles buscam por informação sobre o Aranha Negra e a mina perdida dos anões. As pistas que os personagens pegarem em Phandalin os levarão ao poço da coruja velha espionar um misterioso mago nas ruínas do poço, buscar conselho com uma perigosa banshee, expulsar um bando de orcs que se escondem no Cume da Wyvern, e investigar as ruínas da vila Árvore trovão.

Diversas destas pistas apontam o Castelo Dentefino, o qual é a fortaleza do Rei Grol, líder dos goblins Dentefino. Aqui os personagens descobrem que o Aranha Negra é um aventureiro drow chamado Nezznar, e que os goblins Dentefino trabalham para ele (drows são elfos que são oriundos de um reino abaixo do solo). Mais importante, eles recuperaram o mapa da mina perdida do Gundren Buscapedra, ou descobrem a localização da mina através de uma das outras pistas que encontraram durante a parte 3.

Seguindo as direções do mapa para a mina perdida leva os personagens à parte 4, "Caverna Onda Eco". Aquela estrutura subterrânea perdida agora está habitada por mortos vivos e monstros estranhos. Nezznar, o Aranha Negra, está lá com seus fiéis seguidores, examinando as minas e procurando pela lendária Forja de Magias. Os aventureiros terão a oportunidade de vingar Gundren Buscapedra, para assegurar a prosperidade e segurança de Phandalin ao passo que limpam a rica mina dos monstros, e botando um fim ao problemático Aranha Negra – se eles puderem sobreviver aos perigos da Mina Perdida de Phandelver.

GANCHO DE AVENTURA

Você pode deixar seus jogadores inventar seus próprios motivos para visitar Phandalin, ou você pode usar os seguintes ganchos de aventura. Os backgrounds e objetivos secundários nas fichas de personagens com motivações para visitar Phandalin.

Encontre-se Comigo em Phandalin. Os personagens estão na cidade de Neverwinter quando seu patrão e amigo, Gundren Buscapedra, os contrata para escoltar uma carroça até Phandalin. Gundren foi à frente com um guerreiro, Sildar Hallwinter, para fazer negócios na vila enquanto os personagens seguem com os materiais. Os personagens serão pagos com 10 Po cada pelo dono das Barthen Provisões em Phandalin quando eles entregarem a carroça em segurança a este posto de troca.

FORGOTTEN REALMS

Assim como um romance de fantasia ou um filme, uma aventura está em um mundo muito maior. De fato, o mundo pode ser qualquer coisa que o Mestre e os jogadores puderem imaginar. Poderia ser um tema de espadas-e-magias no início da civilização, onde bárbaros lutam contra feiticeiros malignos, ou uma fantasia pós-

apocalíptica onde elfos e anões usam magia em meio à ruínas de uma civilização tecnológica. A maioria dos cenários de D&D está entre estes dois extremos: mundos medievais de alta fantasia com cavaleiros e castelos, bem como cidades elícitas, minas anãs e temíveis monstros.

O mundo de Forgotten Realms é um destes cenários, e é lá onde esta aventura ocorre. Nos reinos, cavaleiros enfrentam as criptas de um caído rei anão de Delzoun, buscando glória e tesouros. Ladinos rondam os becos de grandes cidades como Neverwinter e Baldur's Gate. Clérigos a serviço de deuses empunham maças e magias, enfrentando terríveis poderes que ameaçam a região. Magos vasculham as ruínas do caído império Netherese, investigando segredos muito obscuros para a luz do dia. Dragões, gigantes, demônios e abominações inimagináveis espreitam nas masmorras, cavernas, ruínas e cidades e os vastos lugares selvagens do mundo.

Nas estradas e rios do reino viajam intérpretes e mendigos, mercadores e guardas, soldados, marinheiros e aventureiros destemidos carregando contos de lugares estranhos, gloriosos e longínquos. Bons mapas e trilhas limpas podem tomar até um jovem inexperiente com sonhos de glórias através do mundo. Milhares de aspirantes a heróis, de interiores próximos e vilarejos pacatos, chegam a Neverwinter e de outras grandes cidades todo ano em buscas de riqueza e renome.

Estradas conhecidas podem ser boas para viajar, mas não são necessariamente seguras. Mágicas terríveis, monstros mortais e cruéis governantes locais, são todos perigos que você enfrenta quando viaja em Forgotten Realms. Mesmo fazendas e campos sem dono a um dia de viagem de uma cidade podem ser vítimas para monstros, e nenhum lugar é seguro da ira súbita de um dragão.

O mapa regional mostra somente uma pequena parte de um vasto mundo, em uma região chamada Costa da Espada. Esta é uma região de aventura, onde bravas almas escavam nos destroços de fortalezas antigas e exploram ruínas de culturas há muito tempo perdidas. Em meio aos lugares selvagens irregulares, picos cobertos de neve, florestas dos alpes, ilegalidades, e monstros, a costa mantém os grandes baluartes da civilização, incluindo a cidade costeira de Neverwinter.

INTERPRETAÇÃO E INSPIRAÇÃO

Uma das coisas que você pode fazer como Mestre é recompensar os jogadores por interpretarem bem seus personagens.

Todos os personagens inclusos neste kit têm dois traços de personalidade (um positivo e um negativo), um ideal, um vínculo e uma fraqueza. Estes elementos podem fazer o personagem ser mais fácil e divertido de interpretar. **Traços de personalidade** provêm uma visão rápida do que o personagem gosta, não gosta, realizou, teme, suas atitudes ou educação. Um **ideal** é algo que o personagem acredita ou ambiciona acima de qualquer coisa. Um **vínculo** representa uma conexão com uma pessoa, lugar ou evento no mundo – alguém com quem o personagem se importa, um lugar que mantém uma conexão especial, ou uma posse valiosa. A **fraqueza** é uma característica que outra pessoa pode explorar para trazer o personagem à decadência ou usar o personagem para fazer algo de seu interesse.

Quando um jogador interpreta uma personalidade negativa ou cede a uma desvantagem decorrente de um vínculo ou fraqueza, você pode dar ao jogador daquele personagem uma inspiração como recompensa. O personagem pode gastar isso quando ele fizer um teste de habilidade, um ataque ou teste de resistência. Gastar inspiração dá vantagem nesta rolagem ao personagem. Um jogador esperto poderia gastar a inspiração para neutralizar uma rolagem com desvantagem.

Um personagem só pode ter uma inspiração por vez.

One hex = 5 miles



Mount Hotenow

Neverwinter

Neverwinter Wood

Thundertree

Cragmaw Castle

Agatha's Lair X

Conyberry

Old Owl Well

Wyvern Tor X

Icespire Peak

Cragmaw Hideout X

Wave Echo Cave X

Phandalin

Sword Mountains

Leilon

Mere of Dead Men

Kryptgarden Forest

The High Road

Tribobar Trail

- City
- Town
- Ruins
- Point of Interest
- Peak
- Road
- Trail
- River
- Forest
- Marsh
- Hills
- Mountains

PARTE 1: FLECHAS DE GOBLIN

A aventura inicia com os personagens escoltando uma carroça de Neverwinter até Phandalin. A jornada os leva ao sul pela Estrada Alta até a Trilha Triboar, que fica ao leste (como visto no mapa da região). Quando eles estiverem a meio dia de marcha de Phandalin, eles encontram problemas com os goblins saqueadores da tribo Dentefino.

Leia a caixa de texto quando você estiver pronto para começar. Se você criar um gancho de aventura diferente, pule para o segundo parágrafo e ajuste os detalhes necessários, ignorando a informação sobre conduzir a carroça.

Na cidade de Neverwinter um anão chamado Gundren Buscapedra os contratou para escoltar uma carroça de suprimentos, até a vila sem lei de Phandalin, que fica há dois dias e viagem a sudeste da cidade. Gundren estava bem animado e misterioso com relação à viagem, dizendo apenas que ele e seus irmãos haviam encontrado “algo grande”, e vai pagar dez peças de ouro a cada um para escoltarem os suprimentos em segurança até a Barthen Provisões, um posto de troca em Phandalin. Ele foi à frente a cavalo com um guerreiro, chamado Sildar Hallwinter, lhe escoltando, dizendo que precisava chegar antes para “fazer alguns negócios”.

Vocês gastaram os últimos dias seguindo pela Estrada Alta ao sul de Neverwinter, e recentemente viraram ao leste na Trilha Triboar. Vocês não encontraram problemas até agora, mas este território pode ser perigoso. Bandidos e foras da lei são conhecidos por atacarem nesta trilha.

Antes de continuar faça o seguinte:

- Encoraje os jogadores a introduzir seus personagens, se já não o fizeram.
- Pergunte como conheceram seu chefe Gundren Buscapedra. Se alguém estiver sem ideia sugira algo simples, como ser um antigo amigo que já o ajudou. Essa parte é boa para melhorar o histórico.
- Fale para os jogadores dizerem a ordem de marcha que viajam. Quem vai à frente, quem vai atrás. Se estiverem conduzindo a carroça, então um ou dois precisam conduzi-la. O resto pode estar dentro, caminhando do lado, ou escoltando na frente, como preferirem.

CONDUZINDO A CARROÇA

Qualquer um pode conduzir a carroça, nenhuma perícia é necessária. Dois bois a puxam. Se ninguém estiver segurando as rédeas os bois param no lugar.

Esta cheia de materiais de mineração e comida. Isto inclui uma dúzia de sacos de farinha, várias caixas de carne de porco salgada, dois barris de cerveja forte, pás, picaretas e pés de cabra (uma dúzia de cada), e cinco lanternas com um pequeno barril de óleo (cerca de cinquenta frascos de volume). O valor total da carga é de 100 po.

Quando você estiver pronto, continue com a seção “Emboscada Goblin”.

EMBOSCADA GOBLIN

Leia a próxima caixa de texto para iniciar o encontro:

Vocês estão na Trilha Triboar por cerca de meio dia. Quando fazem uma curva, veem a cerca de quinze metros dois cavalos mortos bloqueando o caminho. Cada um deles tem várias flechas de penas negras cravadas. A mata se estreita nesta parte, com um barranco alto e densas moitas em cada lado.

Se usar o gancho “Me Encontre em Phandalin” qualquer um que investigar os cavalos perceberá que pertencem a Gundren e Sildar. Os cavalos estão mortos a um dia, e é evidente que foi as flechas que os mataram. Quando os personagens forem inspecionar de perto, leia o seguinte:

Os alforjes foram esvaziados. Perto dali há um tubo de guardar mapa vazio.

Quatro **goblins** se escondem no mato, dois em cada lado da estrada. Eles esperam alguém chegar perto dos cavalos e então atacam.

Este provavelmente vai ser o primeiro de vários encontros de combate na aventura. Aqui estão alguns passos que você deve seguir para conduzir o combate efetivamente:

- Veja as habilidades dos **goblins** no apêndice B. Já que estão se escondendo, você precisa saber que sua perícia em Furtividade é +6.
- Verifique se alguém está surpreso. O grupo não conseguirá surpreender os goblins, mas os goblins podem surpreender alguém ou todos os personagens. Faça um teste Destreza (Furtividade) rolando uma vez para todos os goblins. Role um d20, adicione o modificador de furtividade (+6) a rolagem, e compare o resultado com a Percepção Passiva dos personagens. Qualquer personagem com valor menor está surpreso e perde a sua ação no primeiro turno de combate (veja “Surpreso” no livro de regras).
- Use a regra de iniciativa do livro de regras para determinar que age primeiro, depois em segundo, terceiro, e assim por diante. Mantenha registro do turno de cada um na margem deste livro ou em um pedaço de papel separado.
- Quando chegar a vez dos goblins agirem, dois deles correm para fazer ataque corpo a corpo enquanto os outros dois ficam a 9m dos aventureiros atirando flechas. O bloco de estatísticas dos goblins contém informações que você precisa para utilizar estes ataques. Para mais informações sobre o que os goblins podem fazer em seus turnos, veja o capítulo 2, “Combate”, no livro de regras.
- Quando três goblins forem derrotados, o último tentará fugir, iniciando a trilha goblin.

DESCOBRAMENTOS

Na difícil hipótese dos personagens serem derrotados, ficarão inconscientes, serão roubados e a carroça será levada. Os personagens podem ir até Phandalin, comprar novos equipamentos na Barthen Provisões e retornar na área de emboscada para procurar pela trilha dos goblins impedi-los.

Os personagens podem capturar um ou mais goblins deixando-os inconscientes ao invés de mata-los. Um personagem pode usar qualquer arma corpo a corpo para deixar um goblin inconsciente, obtendo sucesso se o ataque causar dano suficiente para deixar o goblin com 0 pontos de vida. Quando o goblin acordar, ele pode ser persuadido a dar informações (Veja a tabela “O que os Goblins Sabem”). Um goblin também pode ser persuadido a leva-los até o esconderijo evitando as armadilhas ao longo do caminho (veja a seção “Trilha Goblin”).

Os personagens podem não achar a trilha dos goblins ou decidir continuar até Phandalin. Neste caso vá até a parte 2 “Phandalin”. Elmar Barthen (o dono da Barthen Provisões) os procura e diz que Gundren nunca chegou. Ele fala sobre os problemas com os goblins e sugere que eles voltem a área da emboscada para investigar melhor (depois de descansarem). Barthen também conta que Linene (Vento Cinza) da Leão escudo Transações pode ter mais informações sobre os ataques.

DESCANSO

O grupo pode precisar descansar depois da emboscada, dependendo de como ela ocorrer. Veja o livro de regras para mais informações sobre descanso curto e descanso longo.

TRILHA GOBLIN

Depois de derrotarem os goblins, qualquer busca na área revela que criaturas tem usado este lugar para montar emboscadas por já há algum tempo. Uma trilha nos matos ao norte os leva a noroeste. Um personagem que obtenha sucesso em um teste de Sabedoria (Sobrevivência) CD 10 reconhece que cerca de uma dúzia de goblins transitam por ali, bem como sinais de que dois corpos de tamanho humano foram arrastos por ela.

O grupo pode facilmente esconder a carroça ali perto e amarrar os bois enquanto buscam pelos goblins.

A trilha se estende por cerca de 7 km a noroeste e termina no Esconderijo Dentefino (veja naquela seção). Pergunte aos jogadores qual a ordem de marcha conforme eles se movem pela trilha. Ela vai ser importante pois os goblins armaram duas armadilhas.

Laço. Depois de 10 minutos na trilha, há um laço escondido. Quem estiver na frente procurando por armadilhas, obtém sucesso automático se sua Percepção Passiva for 12 ou mais. Senão, deve obter sucesso em Sabedoria (Percepção) CD 12 para notar a armadilha. Se falhar em notar a armadilha, precisa fazer um teste de Destreza CD 10 ou ficará suspenso 3m acima do solo. Ele ficará impedido até que um ataque cortante seja feito contra a corda (Veja o apêndice do livro de regras para ver os efeitos de estar impedido).

Se o personagem não for tirado cuidadosamente cairá e levará 1d6 de dano de concussão pela queda.

Fosso. Outros 10 minutos pela trilha e há um fosso que os goblins camuflaram. Tem 2m de largura e 3m de profundidade, e qualquer um que passar por cima o ativar. Quem estiver na frente nota sua Percepção Passiva for 15 ou mais. Senão, deve obter sucesso em Sabedoria (Percepção) CD 15 para ver o fosso escondido. Se a armadilha não for detectada, o personagem na frente deve obter sucesso em um teste de resistência de Destreza CD 10, se falhar cai no fosso e leva 1d6 de dano de concussão. As paredes do fosso não são íngremes, então não é necessário um teste para sair dele.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Derrotar os goblins e encontrar o esconderijo dos Dentefino completa uma etapa da história. Quando o grupo chegar ao esconderijo dê 75 XP para cada personagem. Tenha certeza que marcaram na ficha.

ESCONDERIJO DENTEFINO

Os goblins da tribo Dentefino estabeleceram um esconderijo no qual podem facilmente atacar e saquear através da Trilha Triboar ou no caminho para Phandalin. Eles são chamados de Dentefino por que cada membro da tribo afia seus dentes para aparecerem pontudos e cortantes,

O líder do esconderijo é um bugbear chamado Klarg, que recebeu ordens do chefe da tribo Dentefino para saquear todas as caravanas com pouca escolta de viajantes nesta região. Alguns dias atrás, uma mensagem do Castelo Dentefino trouxe novas instruções: Armar uma cilada para o anão Gundren Buscapedra e qualquer um que esteja viajando com ele.

CARACTERÍSTICAS GERAIS

A caverna sobe por dentro. A entrada é no pé de um alto morro, e as cavernas e passagens estão dentro do morro.

Teto. A maioria do interior da caverna e passagens tem tetos fortemente inclinados que criam stalactites surgindo há 6 até 9 metros acima do solo.

Luz. Áreas 1 e 2 são externas. O resto do local é escuro a menos que seja dito o contrário. As caixas de texto para estes locais assumem que os personagens têm visão no escuro ou uma fonte de luz

Pedregulhos. Áreas com rochas e pedregulhos é terreno difícil (veja “Terreno Difícil” no livro de regras).

Som. O som da água abafa qualquer tentativa de ouvir que não for feita com atenção. Pode ser feito um teste Sabedoria (Percepção) CD 15 para ouvir atividades em áreas próximas.

Estalagmites. Estes cones de rocha pontiagudos para cima podem fornecer cobertura (veja “Cobertura” no livro de regras).

Riacho. A água que corre de dentro da caverna tem 50 cm de altura. Ela é gelada e move-se devagar, permitindo para que criaturas possam caminhar facilmente por ela.

O QUE OS GOBLINS SABEM

Se os personagens capturarem ou encantarem qualquer um dos goblins aqui, os goblins podem ser persuadidos a divulgar algumas informações úteis:

- Há menos de vinte goblins no esconderijo.
- Seu líder é um bugbear chamado Klarg. Ele responde ao Rei Grol, chefe da tribo Dentefino que habita no Castelo Dentefino. (Os goblins podem das direções simples para o Castelo Dentefino. Fica a cerca de 30 km a noroeste do esconderijo, na Floresta Neverwinter)
- Klarg recebeu uma mensagem a alguns dias do Rei Grol. Dizia que alguém chamado Aranha Negra estava pagando aos Dentefino para procurar pelo anão Gundren Buscapedra, captura-lo e enviar ele, com o que estivesse carregando, até o Rei Grol. Klarg fez isso. Gundren foi levado com suas coisas, incluindo um mapa.
- O anão e seu mapa foi entregue ao Rei Grol, como instruído. Seu companheiro humano está preso na "Caverna de Comer" (área 6).

1. ENTRADA DA CAVERNA

A trilha que segue do local da emboscada leva até a entrada do esconderijo Dentefino.

Seguindo a trilha dos goblins, depois de andarem 7 km, vocês chegam a uma caverna larga ao lado de um morro. Um riacho flui de dentro da caverna, a qual é cercada por um bosque denso. Há um estreito caminho para dentro da caverna do lado direito do riacho.

Os matos na área 2 são impenetráveis pelo lado oeste do riacho.

DESCOBRI mentos

Os goblins da área 2 deviam estar vigiando a área, mas não estão prestando atenção (Goblins podem ser bem preguiçosos). Entretanto, se os personagens fizerem muito barulho – por exemplo, discutir alto o que fazer, montar acampamento, cortar lenha, etc. – Os goblins da área 2 irão notar e atacar eles pelo mato, que provêm cobertura de $\frac{3}{4}$ (veja as regras de cobertura no livro de regras).

2. VIGIAS GOBLIN

Quando os personagens atravessarem para o lado leste do riacho, eles podem ver o campo aberto na área 2. Ali na clareira está um posto de vigia goblin, onde há goblins cansados e inativos.

No lado leste do riacho seguindo pela entrada da caverna, uma pequena área no meio do mato foi aberta para parecer um posto de vigia. Há ripas de madeira formando um quarto para os guardas poderem ficar escondido e vigiar a área – onde há um par de goblin lá agora mesmo!

Dois **goblins** estão aqui. Se notarem intrusos na área 1, atirarão com os arcos através do mato e provavelmente pegando os jogadores de surpresa. Se não notarem os aventureiros na área 1, eles os notam quando estiverem atravessando o riacho e ninguém estará surpreso.

Personagens se movendo cuidadosamente ou fazendo

uma busca a frente podem ser capazes de surpreender os goblins. Faça com que cada personagem que está na frente faça um teste de Destreza (Furtividade) contra a Percepção Passiva dos goblins para não serem surpreendidos. Veja o livro de regras para mais informações sobre testes de habilidades resistidos

Matos. Os matos ao redor da clareira são terreno difícil, mas não é perigoso – somente irritante. Eles provem meia cobertura para criaturas atacando por ele (Veja “Terreno Diffíl” e “Cobertura” no livros de regras para mais informações)

3. CANIL

Os Dentefinos tem um canil ali de lobos mau humorados, que estão sendo treinados para batalha.

Logo na entrada da caverna, alguns degraus de pedra levam a uma pequena câmara no lado leste da passagem. A caverna vai até uma pequena fissura ao final dela, e esta impregnada com fedor de animais. Rosnados selvagens e o som de correntes batendo chegam aos ouvidos, onde há dois lobos acorrentados logo na entrada. Cada corrente presa a um bastão de ferro cravado na base de uma estalagmite.

Há três **lobos** aqui. Eles não conseguem alcançar os degraus, mas atacam qualquer um exceto os goblin que entrarem na sala (veja a seção “Desdobramento”). Goblin nas cavernas próximas ignoram os sons de lobos lutando, já que eles estão constantemente mordendo e rosnando uns com os outros.

Personagens que tentarem acalmar os animais devem obter sucesso em um teste de Sabedoria (Adestrar Animais) CD 15. Com um sucesso, os lobos deixam eles passarem. Se for dado comida aos lobos, a CD cai para 10.

Fissura. Uma pequena abertura na parede leste leva até uma chaminé natural que sobe 9 m até a área 8. Na base da fissura há lixo que foi descartado através da abertura acima. Um personagem que tentar subir ou descer a chaminé precisa passar em um teste de Força (Atletismo) CD 10. Se obtiver sucesso sobe ou desce metade do seu deslocamento, 6-9 fica no mesmo lugar; 5 ou menos, o personagem cai e leva 1d6 concussão a cada 3m, ficando derrubado na base da fissura.

DESCOBRI mentos

Se os lobos forem atiçados por inimigos fora de seu alcance, eles irão entrar num frenesi que os permitirá arrancar os bastões de ferro que fixam suas correntes no chão. A cada turno que um personagem ficar a vista, os lobos tentarão arrebentar as correntes com um teste de Força CD 15. No primeiro sucesso, eles afrouxam o bastão e a CD cai para 10. No segundo sucesso eles soltam o bastão, soltando suas correntes.

Um goblin ou bugbear pode usar sua ação para soltar um lobo das correntes.

4. PASSAGEM ESTREITA

Deste ponto, personagens que não tiverem visão no escuro precisarão de iluminação para ver os arredores.



A passagem principal pela entrada da caverna começa a subir, com o riacho correndo e caindo pelo lado oeste. Nas sombras, uma passagem lateral do outro lado do riacho leva à oeste.

MAPAS DA AVENTURA

Mapas que aparecem nesta aventura são somente para os olhos do mestre. Um mapa não só mostra os locais de aventura exatos como também mostra portas secretas, armadilhas escondidas, e outros elementos que os jogadores não deveriam ver – logo a necessidade de sigilo.

Mapas são melhores usados para mostrar covis com múltiplas salas e outros locais que tem muitas localizações para explorar. Portanto, nem todo local precisa de um mapa.

Quando os personagens chegarem em um local marcado no mapa, você pode se ater a uma descrição verbal para dar uma imagem mental do local, ou você pode desenhar o que eles veem em um pedaço de papel, copiando o que está no seu mapa enquanto omite detalhes que forem apropriados.

Escala e Quadrado. Uma escala lhe permite medir distâncias e dimensões com precisão, o que é importante para encontros de combate, efeitos mágicos, e fontes de luz, entre outras coisas. Mapas internos usam quadrados que são de 1,5 metros ou 3 metros de lado.

Rosa dos Ventos. Uma rosa dos ventos vem a calhar quando você está descrevendo locais. Por exemplo, você pode precisar dizer aos jogadores sobre “barris ao longo da parede norte” ou “a escada descendo para oeste”.

Personagens usando luz ou visão no escuro para olhar longe veem a ponte na área 5. Adicione:

Nas sombras do teto ao norte, vocês veem um leve semblante de uma frágil ponte de madeira e cordas, cruzando a passando acima de vocês. Outra passagem conecta-se com ela, 6m acima do chão.

Qualquer personagem que ver a ponte na área 5 pode notar o goblin de guarda nela. Requer um teste de Sabedoria (Percepção) contra um teste resistido de Destreza (Furtividade) do goblin.

O goblin notará os personagens se alguém estiver carregando iluminação ou não usar furtividade conforme se aproxima da ponte. Ele não ataca. Ao invés disso, ele vai furtivamente até o leste para informar seus companheiros na área 7 para soltar a inundação (veja a seção “Inundação!” Na área 5). O goblin se move sem ser detectado se sua Destreza (Furtividade) for maior que a Percepção Passiva de qualquer personagem que possa notar o movimento.

Passagem Ocidental. Essa passagem está cheia de entulho e tem um relevo íngreme. Trate-a como terreno difícil (veja “Terreno Difícil” no livro de regras).

A elevação entre os dois relevos é frágil. Qualquer peso acima de 45 kg a quebra e tudo rola até o leste. Qualquer criatura na elevação deve fazer teste de resistência de Destreza CD 10, se falha leva 2d6 concussão ou metade se passar. A criatura também sendo derrubada se falhar no teste (veja “Sendo Derrubado” no livro de regras).

5. PASSAGEM

Onde um túnel alto passa próximo a um túnel largo mais abaixo, os goblins fizeram uma ponte com um posto de vigia.

A passagem do riacho segue subindo através de mais um conjunto de degraus irregulares, dobrando para o leste conforme se avança. O som de uma cachoeira vem de uma larga caverna em algum lugar mais a frente.

Se não viram a ponte enquanto estavam na área 4, a verão agora. Adicione:

Uma frágil ponte pode ser vista na passagem, conectando dois tuneis que estão a 6m acima do riacho.

Um **goblin** vigia a ponte. Ele esta escondido, e os personagens podem o ver com um teste de Sabedoria (Percepção) resistido por um teste de Destreza (Furtividade) do goblin. Ele é preguiçoso e desatento. Se nenhum personagem estiver usando iluminação, cada jogador pode fazer um teste de Destreza (Furtividade) contra a Percepção Passiva do goblin passar sem ser notado.

Se o goblin ver os aventureiros, ele sinaliza para os goblins da área 7 soltarem a enchente (veja a seção "Enchente!") E atira azagaias nos jogadores.

Ponte. A ponte fica a 6m do riacho. É possível escalar as paredes da caverna pela passagem menor. Requer teste Força (Atletismo) CD 15.

A ponte tem uma Classe de Armadura (CA) de 5 e 10 pontos de vida. Se reduzida a 0, ela quebra. Criaturas na ponte quebrando fazem teste de resistência de Destreza CD 10 ou caem, levando 2d6 concussão e sendo derrubadas (veja "Sendo Derrubado" no livro de regras). Quem passar se segura na ponte e deve escalar para sair.

ENCHENTE!

Os grandes tanques de água na área 7 tem muros frágeis que podem ser derrubados para soltar uma enchente através da passagem principal do esconderijo. No turno depois do goblin da área 5 sinalizar, os goblins da área 7 começam a quebrar os suportes. No próximo turno na iniciativa dos goblins, a água surge da área 7 até a área 1.

A passagem é repentinamente preenchida com um barulho, e uma grande e alta onda de água vem logo à frente!

A enchente ameaça todas as criaturas no túnel. (Criaturas na área 5 estão fora de perigo ou quem escalar as paredes). Qualquer criatura na passagem da área 4 ou nos degraus da área 3 pode fazer um teste de resistência de Destreza CD 10 para não ser levado. Um criatura que falhar e para não ser levado pode tentar um teste de resistência de Força CD 15 para se segurar. Se falhar, o personagem será derrubado e levado até a área 1, tomando 1d6 de dano de concussão pelo caminho.

Os goblins da área 7 podem soltar uma segunda enchente, mas só o farão se o goblin da ponte mandar. O goblin da ponte espera para ver se a primeira enchente se livrou de todos os intrusos antes de mandar outra ser solta.

6. COVIL DOS GOBLINS

Os Dentefino usam esta área como quarto comum e quartel.

Esta larga caverna esta dividida em duas por um relevo de 3 m. Uma escada natural leva da parte baixa até a de cima. O ar é nebuloso pela fumaça de algo cozinhando, e o ar é repugnante pelo cheiro de couro curtido e goblins sujos.

Seis **goblins** habitam esta gruta, e um deles é o líder com 12 PV. Os cinco comuns estão perto do fogo na parte baixa (lado norte) perto da entrada, enquanto o líder fica encima (lado sul).

Sildar Hallwinter, um humano guerreiro, esta preso aqui. Esta amarrado na parte sul da caverna. Os goblin bateram e o atormentaram, logo ele esta fraco e com 1 PV.

O líder goblin, Yeemik, é o segundo em comando do esconderijo. Se ele ver que os personagens estão ganhando, ele pegará Sildar o levando até a ponta do relevo e falará "Trégua, ou este humano morre!".

Yeemik quer ser o novo chefe no lugar de Klarg. Se os personagens concordarem em negociar, ele tentará os convencer a matar Klarg na área 8, prometendo soltar Sildar quando trouxerem a cabeça do bugbear. Sildar atordoado fala para não confiarem no goblin, e ele esta certo. Se os personagens aceitarem o acordo, Yeemik tentará os forçar a pagar um rico resgate por Sildar mesmo depois de cumprirem sua parte da barganha.

Se os personagens se recusarem a negociar, Yeemik atira Sildar da ponta e continua a lutar. Sildar leva 1d6 de dano de concussão da queda, o que é o suficiente para deixá-lo com 0 PV. Um personagem pode tentar estabilizá-lo antes que morra (veja "Dano, Cura e Morrendo" no livro de regras).

INTERPRETANDO SILDAR

Sildar Hallwinter é um homem humano bondoso de idade próxima a cinquenta anos que pertence a uma famosa cavalaria de grifos na grande cidade de Águas Profundas. Ele é um agente da Aliança dos Lordes, um grupo de aliados políticos poderosos preocupados com a segurança e prosperidade mutua. Membros da ordem garantem a segurança de cidades e outros lugares eliminando ameaças de qualquer forma necessárias, enquanto trazem honra e glória para seus líderes e suas pátrias.

Sildar conheceu Gundren Buscapedra em Neverwinter e concordou em acompanhá-lo até Phandalin. Sildar quer investigar o destino de Iarno Alberk, um mago humano e colega da aliança dos Lordes que desapareceu depois de chegar em Phandalin. Sildar espera descobrir o que aconteceu a Iarno, ajudar Gundren a reabrir a velha mina, e ajudar a restaurar Phandalin a um centro prospero e civilizado.

Sildar provém aos jogadores quatro pedaços de informações úteis.

- Os três irmãos Buscapedra (Gundren, Tharden e Nundro) recentemente encontraram a entrada da perdida Caverna Onda Eco, local das minas do Pacto de Phandelver (Compartilhe a informações dos dois primeiros parágrafos do "Plano de Fundo" com os jogadores nesta hora).
- Klarg, o bugbear que lidera os goblins, tinha ordens de espionar Gundren. Sildar ouviu dos goblins que o

Aranha Negra mandou que o anão fosse levado até ele. Sildar não sabe quem ou o que o Aranha Negra é.

- Gundren tinha um mapa com a localização da Caverna Onda Eco, mas os goblin o levaram quando o capturaram. Sildar acredita que levaram o mapa até o chefe dos Dentefino em um lugar chamado Castelo Dentefino. Sildar não sabe onde fica, mas sugere que alguém em Phandalin saiba (não ocorreu a Sildar, mas um goblin capturado também pode saber. Veja a nota "O Que os Goblins Sabem" na página 08).
- O contato de Sildar em Phandalin é um humano mago chamado Iarno Alberk. O mago viajou há dois meses para estabelecer ordem lá. Depois da Aliança dos Lordes não receber notícia dele, Sildar resolveu investigar.

Sildar conta que pretende ficar em Phandalin, já que é o local mais próximo. Ele oferece 50 Po ao grupo para lhe escoltar. Apesar de não ter dinheiro com ele, Sildar pode conseguir um empréstimo para pagar os personagens um dia após chegar em Phandalin. Mas antes ele espera que parem os ataques goblins limpando as cavernas.

DESDOBRAMENTOS

Se for resgatado e curado, Sildar fica com o grupo, mas está ansioso para ir até Phandalin o mais rápido possível. Ele não tem arma ou armadura, mas pode pegar uma espada curta de um goblin ou usar uma arma emprestada por um personagem.

Se Sildar se juntar ao grupo, veja a nota "PDM Membro do Grupo" para dicas de como usa-lo.

TESOUROS

Yeemik tem uma algibeira com 3 dentes de ouro (1 po cada) e 15 pp. Os equipamentos de Sildar, bem como Gundren Buscapedra, foram levados para o Castelo Dentefino.

PDM MEMBRO DO GRUPO

Um PDM pode entrar no grupo, se for por um curto tempo. Aqui estão algumas dicas para lhe ajudar a interpretar um PDM membro do grupo.

Deixe os personagens tomarem as decisões importantes. Eles são os protagonistas da aventura. Se os personagens perguntarem a um PDM membro do grupo por um conselho ou direção, lembre-se que PDMs também podem cometer erros.

Um PDM não vai intencionalmente colocar-se em perigo a menos que haja uma boa razão para isso.

Um PDM não trata todos os membros do grupo da mesma maneira, o que pode criar alguns atritos divertidos. Conforme um PDM conhece os personagens, pense sobre quais personagens o PDM mais gosta e quais ele menos gosta, e deixe esses gostos e desgostos afetar como o PDM interage com os membros do grupo.

Em um encontro de combate, mantenha as ações do PDM simples e diretas. Também veja coisas que o PDM possa fazer além de lutar. Por exemplo, um PDM poderia estabilizar um personagem morrendo, vigiar um prisioneiro ou ajudar a obstruir uma porta.

Se um PDM contribuir bastante para o sucesso do grupo em uma batalha, o PDM deve receber um quantia igual de XP pelo encontro (Os personagens também recebem menos XP como consequência).

PDMs tem sua própria vida e objetivos. Consequentemente, um PDM deve permanecer com o grupo somente enquanto isso fazer sentido para seus objetivos.

7. CAVERNA DOS TANQUES DUPLOS

Se os goblins drenaram os tanques para criar a enchente na passagem, ajuste o texto a seguir de acordo.

Esta caverna é dividida pela metade por dois largos tanques de água. Uma estreita cachoeira no lado leste enche os tanques, que escorregam pelos tanques para formar o riacho que sai na entrada da caverna. Paredes de pedras servem como uma barragem segurando a água. Uma larga saída leva ao sul, enquanto duas pequenas passagens levam a oeste. O som da cachoeira ecoa pela caverna, dificultando escutar algo ali.

Três **goblins** protegem esta caverna. Se o goblin da área 5 viu os personagens e os avisou, eles estarão pronto para combate. O barulho da cachoeira faz com que qualquer criatura na área 8 não escute barulho de luta aqui e vice versa. Entretanto, assim que a batalha começar aqui, um goblin corre até a área 8 para alertar Klarg.

Barragens de Pedra. Os goblin construíram simples barragens para controlar o fluxo de água através do centro do lugar. Se o goblin vigia da área 5 falou para liberarem a enchente, um ou os dois tanques estão vazio e o riacho correrá desimpedido.

8. CAVERNA DO KLARG

O líder dos goblinóides insiste em manter os saques em seu covil. Os roubos do último mês que os Dentefino fizeram estão aqui.

Sacos e caixas de provisões roubadas estão empilhados na parte sul desta larga caverna. Ao oeste uma pequena abertura desce na escuridão. Uma grande abertura ao norte se forma com degraus naturais de pedra, com o eco da água caindo atrás. No meio da caverna, os carvões de uma larga fogueira ardem.

Klarg, o **bugbear**, compartilha esta caverna com seu sarnento mascote **lobo**, Serrote e dois **goblins**. O bugbear é cheio de ilusões de grandeza e acha ser um grande senhor da guerra e apenas esta começando sua carreira de conquistas. Ele não é totalmente sônia, falando sobre si na terceira pessoa ("Quem ousa desafiar Klarg?" ou "Klarg irá construir um trono com seus ossos, seres fracos!"). Os goblins sob seu comando guardam rancor pelo seu bullying.

Fogueira. Os carvões quentes dão 1 de dano em qualquer criatura que entrar, ou 1d6 em qualquer um que for derrubado neles. Uma criatura só pode tomar cada tipo de dano uma vez por turno.

Chaminé Natural. Um buraco no lado oeste forma uma chaminé que tem 9m até a área 3. Veja a área para informações sobre escalar a chaminé natural.

Suprimentos. As pilhas de sacos e caixas provêm meia cobertura para qualquer criatura lutando ou se escondendo atrás delas. A maioria está marcada com a imagem de um leão azul – símbolo da Leão escudo Transações, uma companhia mercante com um armazém e um posto de troca em Phandalin.

Escondido entre os suprimentos está um baú destrancado que pertence a Klarg (veja a seção "Tesouro"). Qualquer um que procurar nos suprimentos acha o baú.

DESDOBRAMENTOS

Se Klarg foi avisado pelos goblins da área 7 que o esconderijo esta sob ataque, ele e seu lobo se escondem atrás dos estalagmitas enquanto os goblins tomam cobertura nas pilhas de suprimentos, esperando emboscar os personagens quando entrarem.

Se Klarg e seus companheiros não forem avisados sobre possíveis invasores, há uma boa chance de serem surpreendidos. O modo mais fácil dos personagens fazerem isso é escalando a chaminé na área 3, já que Klarg não espera um ataque desta direção.

Se o lobo for morto, o bugbear tentará fugir pela chaminé para área 3 e sair do complexo da caverna.

TESOUROS

As provisões roubadas são numerosas e os personagens precisarão de uma carroça para transportá-las. Se eles retornarem os suprimentos até a Leãoescudo Transações em Phandalin (ver parte 2, "Phandalin"), eles receberão 50 po e a amizade de Linene e seu estabelecimento.

Junto das provisões roubadas, Klarg tem um baú que contém 600 pc, 110 pp, duas *poções de cura* e uma estatueta de jade de um sapo com pequenos orbes de ouro como olhos (40 po). A estatueta de sapo é pequena o suficiente para caber em um bolso ou algibeira.

O QUE VEM A SEGUIR?

A aventura segue em Phandalin. Os aventureiros devem ter vários motivos para visitar a vila:

- Se começaram com o gancho "Me Encontre em Phandalin" eles podem ser pagos pela Barthen Provisões por entregar a carroça de suprimentos.
- Se os personagens resgataram Sildar, ele apreciaria a escolta até Phandalin (e pagará 50 po pelo serviço).
- Detalhes nos backgrounds dos jogadores podem levá-los a procurar um PDM específico na vila.

Há também a possibilidade dos jogadores querer fazer algo diferente, como procurar o Castelo Dentefino (na parte 3). Se este for o caso, pule para aquela seção.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Explorar o esconderijo dos Dentefino derrotando Klarg e seus aliados completa uma etapa da história. Recompense cada personagem com 275 XP. Isso deve ser XP suficiente para os levar até o nível 2.

Regras para avanço de níveis para personagens estão contidas nas fichas soltas deste kit. Entregue estas fichas para os jogadores, e permita que eles avancem para o 2º nível antes de continuar com a aventura. Tenha certeza de que eles anotaram o total de XP em suas fichas de personagem.

Na próxima parte da aventura você dará XP diferente. Os personagens ganharão pontos de experiência de acordo com os monstros e armadilhas que superarem, PDMs que interagirem e objetivos conquistados.

Se os aventureiros conseguirem neutralizar uma ameaça de uma forma não violenta, recompense-os com pontos de experiência como se tivessem derrotado ela.