**Diagrama

Descrição gerada automaticamente**

**Feigan’s Cursed Tower.**

**Resumo da Aventura:** Nos últimos meses, aldeões de uma pequena cidade começaram desaparecer ao visitarem floresta próxima. Boatos levam a suspeita que seja obra de um necromante atras de realizar um ritual macabro.

**Cenário:** Esta aventura pode se passar em qualquer lugar do mundo. Caso você seja um mestre que esteja criando seu mundo, fique à vontade para posicionar a aventura onde quiser.

**Preparação:** Esta é uma aventura para um grupo de 4 personagens iniciantes (entre os níveis 4 e 6). Os personagens já se conhecem e estão em uma taverna na cidade que se passa a aventura.

**DICA:** Leia **toda** a aventura antes e confira a descrições dos locais com os mapas disponibilizados, e quando for necessário, **improvise**.

# **Na Cidade**

O grupo está na estalagem aproveitando o jantar na taverna, ao som de um bardo tocando seu alaúde, quando percebem uma mudança repentina e drástica de temperatura vinda de um vento que adentra o recinto e apaga metade as velas que iluminam o salão, e então, simplesmente assim, as coisas retornam ao normal como se nada tivesse ocorrido.

A conversa volta depois de uns minutos, então o bardo retorna a música, mas dessa vez a melodia é mais calma, passando uma sensação de mistério no ar a todos que a escutam. Então ele começa a cantar: “Muitos andam por essa região e contam que uma nevoa misteriosa traz a todos que adentram por ela, apenas a morte e sofrimento. A língua do povo conta, que um mago negro habita uma torre escondida na nevoa e é a ele que muitos veem em seus últimos suspiros...”

A noite continua como se nada tivesse acontecido, até que um elfo adentra a taverna totalmente eufórico, seu nome é Durlan, um dos maiores comerciantes de artefatos mágicos da cidade. Ele conta que estava voltando de uma viagem rápida até a floresta para buscar ingredientes para poções junto a sua filha Lyr, quanto de repente uma nevoa surgiu ao redor deles e então ele ouviu o grito da jovem, inutilmente tentou procurar por ela, mas não teve resultado. Então com isso ele voltou até a cidade atrás de ajuda, e promete aos aventureiros que o ajudarem, uma recompensa.

# **Buscando Informações na Cidade**

Caso os aventureiros decidam procurar na cidade é possível encontra dois tipos de informações acerca da torre, elas são:

* Indo até a biblioteca, eles encontraram o bibliotecário fechando o local, sendo possível persuadi-lo, com um teste de dificuldade 12, a deixar os aventureiros entrarem, caso falhem, e o resultado seja menor que 10, o funcionário cobrara uma taxa de 15 GPs para deixá-los entrar. Com uma investigação no local, DC 13, eles encontraram um antigo mapa com a localização de uma torre que pertencia a um mago que vivia na floreste. Infelizmente o bibliotecário não permitirá que eles retirem o mapa do prédio, mas deixara que eles façam uma cópia.
* Se eles tentaram conversando com os cidadãos, eles descobriram que na região próxima a torre, algumas rochas e arbustos começaram a apresentar uma espécie de mosco roxo, e conforme se aproxima da área da nevoa, o esse número só aumenta, torando assim saber quando estão se aproximando da região da torre.

Obter qualquer uma dessas informações, auxiliara os aventureiros na sua exploração, dando uma vantagem nos testes.

# **Na Floresta**

A floresta, denomina como “*Ofrey Forest”*, pode ser descrita por suas árvores gigantes, com seus galhos retorcidos e finos, os arbustos que ali nasceram são cheios de espinhos, cogumelos de vários tipos e formas cobrem inúmeras áreas da terra do local. Enquanto andam pela floresta, é possível sentir o cheiro de terra molhadamisturado ao cheiro forte de ferro.

Os jogadores ao se dirigem até a floresta podem realizar um teste de survival dificuldade 15 para encontrar e poder seguir uma trilha de galhos quebrados e pegadas deixadas pelo elfo que corria até a cidade, os rastros segue até chegarem na área encoberta pela nevoa descrita nos boatos. Caso os aventureiros falhem no teste de survival, os aventureiros começaram a chegar numa região da floresta cheia de casulos feitos de teias, se forem abertos, revelaram vários animais mumificados. Caso eles continuem por esse caminho, eles chegaram um ninho de Giant Spider, onde serão emboscados pelas criaturas, caso contrário, eles podem optar por tentar realizar novamente o teste de Survival.

**Combate:** 3 a 6 Giant Spider (o número aumenta dependendo do nível dos personagens), nesse combate, considere a área de combate como uma área repleta de teias e use a regra para “Áreas com Teia”, presente no capítulo 5 do livro “Manual do Mestre” de D&D 5e.

**Observação:** É possível se aproveitar desse encontro para os aventureiros poderem coletar 1d4 frascos de veneno de aranha, caso algum deles possua proficiência para tal feito, e utilizar mais na frente da batalha. O veneno está descrito na seção de itens da aventura.

# **Dentro da Nevoa**

Ao começarem a andar por dentro da nevoa, os aventureiros começam a ouvir as vozes de seus entes queridos os chamando, todos devem fazer um save de wisdom dificuldade 15, ou serão tentados a seguir as vozes. Caso falhem, eles também terão desvantagem nos próximos testes de save até o final de um descanso longo, e caso a o resultado for menor que 10, a vítima também sofrera com 1d6+2 de dano psychic. Se o teste de resistência dos jogadores for bem-sucedido, o alvo ficará imune ao efeito da névoa pelos próximos 5 dias.

**Observação:** *Sugiro usar as histórias dos personagens, se houver, para definir vantagens e desvantagem nesse teste. Por exemplo, caso eles já saibam que tal ente estejam mortos, pode resultar numa vantagem, ou então, coso esse só tenha sumido da viva do personagem, pode resultar numa desvantagem, pois ele não sabe o que ocorreu com a pessoa.*

Há diferentes formas de atravessar a nevoa, podem ser utilizadas, a fim de evitar sofrer de seus efeitos. Essas formas são:

* Um dos jogadores pode-se utilizar um familiar, de preferência um que esteja numa forma voador, para se guiar por fora da nevoa, mas dependendo da explicação de como pretende fazer isso, e caso prefira, utilize um teste a sua escolha;
* Outra opção, é se utilizar da magia “*Warding Wind”*, para dissipar momentaneamente a névoa, mas durante todo o percurso deve ser realizado 1d4 Concentration Check para manter o feitiço devido a névoa estar influenciando mentalmente do conjurador.

Depois que quase 10 minutos os seguindo, em passos lentos, o restante do grupo sairá da área com nevoa e chegara numa torre horrível e assombrosa.

# **Entrada da Torre**

A torre é cercada, num raio de 45 fts, por vários túmulos e lapides. A torre é bem velha e é possível ver também que ela possui 3 andares, Percepção passiva dificuldade 12 já permite perceber isso. As janelas presentes nos andares superiores, são muito pequenas e não permitem ver de fora a região interna da torre.

Nos túmulos que cercam a torre, possuem corpos apoiados neles. E quando os jogadores se aproximarem da torre, um grupo de mortos vivos se erguerão e cercará o grupo.

**Combate:** 5 a 8 Zumbis (o número aumenta dependendo do nível dos personagens).

Após a luta, o caminho está livre para os aventureiros. A entrada da torre é uma porta dupla de madeira e está semiaberta, de onde é possível ver saindo uma fumaça arroxeada próximo ao chão.

# **1º Andar**

O andar parece que foi abandonado há muito tempo, vários móveis que antes provavelmente estavam ali dispostos, agora então jogados ao fundo da sala, a iluminação é proveniente de uma lareira acesa do outro lado da sala, dela emana uma chama roxa, tenebrosa e com um forte odor ferro misturado com enxofre, com um “*Detect Magic*” ou um “Identify” é possível entender que a lareira é a fonte da nevoa e com é o princípio do funcionamento dela.

Nesse andar também se encontram, vagando por lá, vários esqueletos, que ao notarem a presença dos aventureiros, os atacara. Nos primeiros segundos do combate é possível ouvir um grito infantil vindo dos andares superiores.

**Combate:** 3Lancer Skeleton e 5 Skeleton.

Na parede lateral há uma escada de pedra que leva para o próximo andar.

# **2º Andar**

O Segundo andar há dois pares de prateleiras, distribuídos ao redor da sala, com diversos livros, também há vários ossos espalhados no chão da sala. Diferente do andar anterior, nesse a iluminação é proveniente apenas das janelas, tornando assim uma área de escuridão total. No meio do caminho para a próxima escada, o grupo é surpreendido e atacado por três criaturas fantasmagóricas.

**Combate:** 1 Poltergeist e 2 Shadow

**Observação:** Tome cuidado com aventureiros que possuem o talento Alerta, pois eles não serão surpreendidos.

Investigando as estantes, é possível encontrar uma extensa variedade de livros de anatomias de bestas e humanoides, livros sobre teorias mágicas e até mesmo alguns com explicando a base da necromancia. Também é possível encontrar um pequeno frasco com “*bone dust”*.

# **3º Andar**

No 3º andar é o local onde se encontra o Feigan Mallus, o Necromante. Diferente dos andares anteriores, nesse é claramente possível notar que é lá o único lugar habitável da torre e também o único andar iluminado, por meio de tochas nas paredes e das velas que compõem o círculo mágico presente na sala, no mesmo é onde está presa por correntes ao chão, a jovem Lyr.

Quando os heróis chegam, o necromante já está preparado, pois ouviu os combates com suas criaturas dos andares abaixo e foi previamente sinalizado por uma das Shadow. Este tempo foi suficiente para o necromante se preparar junto ao seus esqueletos guarda-costas. Ao entrar, o necromante diz: “Como ousam invadir a MINHA torre! Morram seus vermes de cemitério!” e lançara um “*Ray of Sickness”* com uma ação preparado no “mais fraco” do grupo, ou seja, naquele que possuir menor AC, para isso ele realizara um teste de perception dificuldade 14 para saber quem é o alvo, caso ele falhe, escolha o que aparentar ser o mais leve do grupo ou o que aparentar ter menos armadura.

**Combate:** Feigan Mallus, 1 Ogre Skeleton e 1 Lancer Skeleton.

Ao ficar com menos de 20 de seus pontos de vida, ou então um dos guarda-costas morra e o outro esteja numa crítica, Feigan irá desengajar e pulara pela janela levando a jovem com ele, a queda será amortecida devido ao “Ring of Feather Falling” que ele está usando na mão direita, considere que a garota pesa menos que o limite de carga que o necromante pode carregar e por isso o efeito do anel funcionou para os dois, após atingir o chão, ele correra por um caminho por que se dirige para trás da torre.

Alguns segundos após ele tirar a garota do meio do círculo arcano, do chão irá começar a sair uma fumaça grossa e arroxeada, e logo em seguida, parte o chão causando uma rachadura de 5 cm de profundidade.

Um teste de Arcana de dificuldade 12, ou um investigation com a mesma dificuldade, ou qualquer outro meio de identificar magias, revela que o necromante estava fazendo um ritual que não havia sido concluído e provavelmente foi graças a isso a jovem elfa ainda está viva.

# **Explorando a Sala**

Investigando melhor a sala, dificuldade 13, é possível encontrar nas gavetas da mesa: 1d6 \* 150 moedas de ouro e um diário.

No diário dá para entender a história do necromante e o motivo de sua pesquisa, ele estava atras de duas coisas: tentar se tornar um lich perfeito e tentar criar um undead que mantivesse as suas habilidades de possuía enquanto ele era vivo e fica-se a serviço do necromante, mas até agora os experimentos não deram em resultados positivos.

No diário também é possível descobrir, caso já não tenha feito isso, que a lareira localizada no primeiro andar serve como centro da nevoa que cerca a torre, sendo necessário alimentar a chama dela com objetos, sendo que a cada 150 GP mantem a névoa por 3 dias, tornando até mesmo possível desativar a névoa apagando o fogo da lareira.

Lendo o diário, também é possível descobrir que por trás da torre há um caminho que leva até uma colina, há umas 0,5 milhas de distância da torra, onde está localizado um esconderijo criado pelo antigo dono do livro, e lá dentro serve como uma espécie de bunker para ser utilizados em emergências, e um Insight passivo maior que 14, permitirá suspeitar que é para lá que o mago está fugindo.

Segundo o que foi escrito, a porta do esconderijo se encontra escondida por trás de uma árvore seca na base da colina, no diário também há uma explicação sobre a armadilha mágica próxima da entrada, e para evitar ela deve localizar uma parede ilusória que esconde um caminho que evita a armadilha, sua localização é identificada por um suporte para tochas, preso na parede, que está virado para o lado da ilusão.

# **Caçando Feigan**

Ao sair da torre para procurar o necromante é possível ver o local de onde o mago caiu e fugiu e explorando o local, é possível encontrar os rastros da fuga dele, a trilha leva por um caminho por de trás da torre e se perde ao entrar na névoa.

Ao atravessar novamente a nevoa, os jogadores chegaram numa área mais densa da floresta, com um sucesso num Investigation dificuldade 15, é possível encontrar uma trilha de galhos quebrado que formam um caminho.

Diferente da área da floresta explorada anteriormente, nessa ao seguirem a trilha, peça para 1d4 jogadores realizarem um Dexterity Save, ou sofreram 1d6+1 de dano cortante dos espinhos e galhos.

No final da trilha, o grupo de aventureiros chegaram, numa pequena colina. Nela não há presença de árvores, todas ficam limitadas somente ao redor da colina, com exceção de uma única árvore velha e seca, localizada bem na base da colina.

Ao se aproximar do local, é possível ouvir um grito vindo lá da formação geográfica, com um Perception passivo igual, ou maior, a 15, ou então um teste de mesma dificuldade, permitirá aos aventureiros detectar uma porta secreta, destrancada, disfarçada de árvore seca. Abrindo a porta, ela soltara um rangido que será seguido por outro grito de socorro da jovem vindo de dentro do local, do outro lado da porta há uma breve escada, descendo, que leva ao esconderijo para onde o necromante fugiu.

**Observação:** Se algum dos aventureiros tiver lido o diário, considere eles com vantagens durante os testes realizados durante essa seção com exceção dos saves.

# **O bunker**

As escadas, feitas de pedra, estão frias e úmidas, causando uma sensação de um lugar pouco utilizado, mas não abandonado, um insight passivo 15, permitirá entender que o local provavelmente foi mantido cuidado pelo mago, visando uma emergência. O local é mal iluminado devido ser de noite e que a única iluminação do local, é proveniente de alguma fonte no final da escada. Ao começar a descer as escadas, os aventureiros se depararam com a armadilha presente ali, essa é a mesma que está descrita no diário, enquanto descem o grupo começa a se sentirem meio confusos e tontos, deve se realizar um save de Wisdom com dificuldade 15, caso falhe eles sofreram um dano psíquico de 2d6, metade em caso de sucesso.

Como descrito também no diário há uma forma de evitar essa armadilha, para isso deve localizar a parede ilusória localizada próxima a entrada do esconderijo, caso o grupo não tenha descoberto previamente sobre a ilusão pode-se usar um teste de Perception dificuldade 17, com desvantagem para os que não possuírem darkvision, identificar a presença da ilusão.

Depois que atravessar as escadas, os aventureiros chegarão numa gruta que forma a sala principal do esconderijo, o local é iluminado por uma série de lampiões espalhados pelas paredes e por uma fogueira. No local é possível ver caixas de suprimentos e vários itens que permitiriam alguém passar vários dias ali escondido, próximo as caixas a uma coluna de pedras para sustentação do local e espalhado pela sala, há correntes pressas ao chão e numa delas está acorrentada a jovem elfa.

No meio da sala está o necromante, que aproveitou esse breve tempo para se curar utilizando umas poções que ali estavam armazenadas. Ao ver que os aventureiros o alcançaram, ele gritara um xingamento a eles e disparará outra magia ao grupo e assim dará início novamente ao combate.

**Combate**: Feigan Mallus.

Desta vez o mago lutara que uma fora quase que desesperadora, devido ao medo de desta vez ser morto, inclusive quando perceber que está perto de morrer, ele tentara enganar o grupo fingindo que desistiu, e quando perceber a oportunidade, ele voltara a atacar com um ataque de surpresa.

Após derrotar e eliminar o mago, é possível encontrar junto a ele, o seu spellbook e o anel mágico.

# **Retornando a cidade**

Após o fim da batalha e retornarem para a cidade, Durlan recompensara o grupo com algum artefato magico de classificação incomum de sua loja.

# **A História de Feigan Mallus**

Feigan, quando jovem foi um conhecido como um dos maiores comerciantes da região, mas um dia enquanto viajava junto a uma caravana com outros comerciantes houve um ataque, que resultou na morte de vários viajantes que ali estavam presentes.

Feigan foi um dos poucos sobreviventes, mas isso gerou um trauma tão grande em sua mente que passou a buscar uma forma de fugir definitivamente da morte.

Em sua busca, o rapaz tomou conhecimento de uma torre localizada no meio de um cemitério, e lá morava um grande, e tomado por seus medos, ele invadiu a torre na calada da noite e assassinou brutalmente o proprietário do local tomando para si os bens que ali estavam presentes, inclusive livros sobre a antiga arte da necromancia, onde ele descobriu uma formar de evitar a sua morte, se tornando um Lich.

# **Itens da Aventura**

**Frasco de Veneno de Aranha:** O alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 11, recebendo 9 (2d8) de dano de veneno em um teste falhado, ou metade do dano em um teste bem-sucedido. Se o dano do veneno reduzir o alvo a 0 pontos de vida, o alvo fica estável, mas envenenado por 1 hora, mesmo depois de recuperar os pontos de vida, e fica paralisado enquanto envenenado dessa forma.

# **Spellbook do Necromante**:

Um teste de insight, dificuldade 15, permitirá entender que aquele spellbook foi roubado de um wizard há muito tempo, possivelmente outra vítima do vilão, um outro wizard presente no grupo nem precisara fazer o teste para entender isso. Feitiços gravados no SpellBook, são:

•Cantrips: fire bolt, mending, ray of frost.

•1st level: burning hands, mage armor e ray of sickness.

•2nd level: mirror image e ray of enfeeblement.

•3rd level: animate dead e bestow curse.

**Mapas da Aventura**

A fim de ilustra o desenvolvimento da aventura, foi elaborado mapas e eles estão disponíveis para utilizá-los nos arquivos de imagens disponibilizados junto a este material.

# **Monstros da Aventura**

Aqui estão descritos os monstros que foram utilizados durante essa aventura. Ressalto caso seja necessário confira os materiais oficiais de D&D, mas caso seja realmente necessário recomento o uso do Bestiário disponível no [5e Tools](https://5e.tools/bestiary.html), principalmente para melhor visualização de criaturas e modificar o CR deles caso sinta que venha a ser necessário.

Para essa aventura, utilizamos os seguintes monstros que podem ser encontrados no link anteriormente descrito ou nos próprios livros de aventuras oficiais, e essas criaturas são:

* Skeleton. Souce: Monster Manual, p272;
* Zombie. Souce: Monster Manual, p316;
* Poltergeist. Souce: Monster Manual, p279;
* Shadow. Souce: Monster Manual, p269;
* Giant Spider. Souce: Monster Manual, p328;

E para enriquecer ainda mais ainda a aventura utilizamos também as seguintes criaturas personalizadas, cujo suas descrições estão presentes a seguir.

Interface gráfica do usuário, Texto, Tabela

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Interface gráfica do usuário, Aplicativo, Tabela

Descrição gerada automaticamente

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

**Apoie nas Redes Sociais!**

Para mais informações sobre novos materiais publicados fique atento a minhas redes sociais como Instagram e Twitter, onde estou sempre fazendo postagens e comentando sobre projetos futuros. E também de uma olhada na minha loja no Ko-Fi para ver outras obras e assets já publicados.

*  **:** [@kin\_cherat](https://www.instagram.com/kin_cherat/)
*  **:** [@Kin\_Cherat](https://twitter.com/Kin_Cherat)
* **Ícone

  Descrição gerada automaticamente :** [Shop on Ko-Fi](https://ko-fi.com/kincherat/shop)