

Crônicas dos Heads of Chimera:
Capítulo 1: A Cura no Braço Amigo

O Escriba da Mesa

30 de Setembro de 2025

CONTEÚDO

1 Ponto de Partida	1	4 Negócios e Oportunidades	4
O Grupo	1	A Venda da Relíquia	4
Missão Principal Ativa	1	Investigações Adicionais	4
2 Interlúdio na Torre de Durlag	2	O Fim da Sessão	4
A Maldição de Toruk	2	A Mercado no Braço Amigo	5
Os Segredos das Estátuas	2	Mercador de Armas e Itens Variados	5
O Passado de Cego	2	Mercador de Poções	5
3 A Jornada e a Cura	3	Mercador de Munições	5
O Plano: Teleporte e Disfarces	3	Mercador Arcano do Leste	5
Os Pets of Chimera	3	Mercador de Itens "Mentirosos"	5
A Estalagem do Braço Amigo	3		

CAPÍTULO 1: PONTO DE PARTIDA



PÓS A ÁRDUA BATALHA CONTRA O DEMÔNIO AECTELEC, os aventureiros conhecidos como os Heads of Chimera encontram um breve momento de paz.

Refugiados na recém-conquistada Torre de Durlag, eles lidam com as cicatrizes do combate e planejam seus próximos passos. Esta crônica detalha os eventos que se seguiram, desde o interlúdio na torre até uma jornada que mudaria a sorte do grupo para sempre.

O GRUPO

Krinkak (Bovi): Um poderoso mago meio-demônio, aprendiz do lendário necromante Casca de Cadáver. Arrogante e decidido, ele se vê como o líder tático do grupo.

Cego (Peu): Um druida cego com um passado misterioso, que começa a ter vislumbres de sua antiga identidade. Sua conexão com a natureza é sua maior força.

Toruk (Rafael): Um forte guerreiro draconato, atualmente afligido por uma terrível maldição que drena sua vitalidade a cada dia que passa.

Osbourne (Gabriel Vieira): Um patrulheiro halfling, cujos objetivos o guiam para a Floresta do Mar, mas cuja lealdade ao grupo permanece firme.

ONDE A ÚLTIMA SESSÃO TERMINOU

O grupo saiu vitorioso contra a entidade demoníaca Aectelec, banindo-a de volta para o Abismo. A sessão atual começa no dia 7 de Kartash, com os aventureiros descansando nos aposentos da Torre de Durlag. Embora a fortaleza seja um prêmio, o Mestre (_bonfas) deixou claro que sua posse é temporária, pois não têm os recursos para mantê-la.

MISSÃO PRINCIPAL ATIVA

A missão central do grupo é proteger a jovem tiefling Belcária, que é a chave para o poder de sua mãe, a feiticeira Nátary. Eles são implacavelmente caçados por Kanater, um mago maligno de Luskan que deseja capturar a garota para seus próprios fins nefastos.

CAPÍTULO 2: INTERLÚDIO NA TORRE DE DURLAG

TENSÃO NO GRUPO

A evasão de Krinkak às perguntas de Cego sobre o que ele sabe cria um clima de desconfiança. Cego questiona Krinkak se ele seria capaz de esquecer um segredo pelo bem do grupo, ao que Krinkak concorda em "agir como se nunca soubesse", deixando um mistério no ar sobre o que exatamente ele descobriu.



BREVE DESCANSO

NA TORRE FOI UM PERÍODO DE reflexão, tensão e preparação. Enquanto alguns lidavam com aflições físicas, outros confrontavam os fantasmas de segredos e do passado.

A MALDIÇÃO DE TORUK

A condição de Toruk é a principal preocupação do grupo.

A Causa Um machado amaldiçoado que ele não consegue largar está drenando sua força vital, impondo-lhe dois níveis de exaustão.

Os Efeitos Toruk está visivelmente mais pálido e fraco. Cego demonstra grande preocupação e promete que encontrar uma cura será a prioridade do grupo.

OS SEGREDOS DAS ESTÁTUAS

Um mistério na torre aprofunda a dinâmica entre Cego e Krinkak. Cego, usando o tato, tenta desenhar o rosto que se repete em várias estátuas. Krinkak intervém, oferecendo ajuda de uma maneira que gera suspeita.

O PASSADO DE CEGO

Em conversa com Toruk, Cego revela que está começando a se lembrar de fragmentos de sua vida antes de perder a memória. Ele sente que está perto de recordar seu verdadeiro nome, um marco importante para seu personagem.

CAPÍTULO 3: A JORNADA E A CURA



COM A SAÚDE DE TORUK SE DETERIORANDO, o grupo decide agir. Após debaterem os riscos, eles optam por viajar para a Estalagem do Braço Amigo, um local renomado que abriga um templo capaz de remover maldições.

O PLANO: TELEPORTE E DISFARCES

Para encurtar a perigosa jornada, Krinkak utiliza uma magia de alto nível.

No centro do salão, Krinkak invoca seus servos invisíveis. Eles desenham um complexo círculo rúnico no chão com giz e pó de gemas. Com palavras arcanas, Krinkak ativa o portal. Um redemoinho de luz azul brilhante se forma, e um a um, vocês atravessam, sentindo a mudança abrupta do ar empoeirado da torre para a brisa salgada da Costa da Espada.

Ao se aproximarem do destino, uma patrulha dos Punhos Flamejantes os intercepta, forçando o grupo a adotar disfarces criativos.

OS PETS OF CHIMERA

Osbourne se passa por um vendedor de animais.

Toruk é transformado em um pequeno lagarto e colocado em uma gaiola.

Cego assume a forma de um grande cão mastim.

Krinkak se transforma em um bode.


A encenação de Osbourne como "Dr. Dolittle" e sua trupe de "Pets of Chimera" é convincente, e a patrulha os deixa passar sem maiores problemas.

A ESTALAGEM DO BRAÇO AMIGO

O que se ergue diante de vocês não é uma simples estalagem, mas uma imponente fortaleza de pedra. Muralhas altas cercam um pátio com jardins, estábulos e um pequeno lago. A torre principal sobe em direção ao céu, abrigando incontáveis quartos. O local pulsa com a atividade de mercadores, aventureiros e guardas, um bastião de neutralidade e comércio na Costa da Espada.

O grupo se dirige ao Templo da Sabedoria, onde encontram a clériga gnoma Guilana. Pelo custo de 80 peças de ouro, que o grupo divide, ela remove a maldição de Toruk e destrói o machado para sempre. Revigorado, Toruk tem uma visão de si mesmo derrotando uma criatura de fumaça, recuperando parte de seu espírito guerreiro.

CAPÍTULO 4: NEGÓCIOS E OPORTUNIDADES

 OM A MISSÃO DE CURA CONCLUÍDA E OS BOLSOS, surpreendentemente, prestes a ficarem cheios, o grupo se volta para Bentley, o mestre da estalagem e um astuto negociador.

A VENDA DA RELÍQUIA

Krinkak decide vender a Adaga de Aectelec. Apesar de não possuir mais poder mágico, seu valor histórico é imenso.

UMA NEGOCIAÇÃO DE MESTRE

Com a ajuda de Cego, que usa a magia *Orientação* no momento certo, e o bônus de persuasão de uma refeição especial, Krinkak consegue passar em um difícil teste de persuasão contra Bentley. O resultado é a venda da adaga por impressionantes **2.000 peças de ouro**, que são divididas entre os membros do grupo. Bentley exhibe a adaga em sua coleção, protegida por uma armadilha de ilusão.

INVESTIGAÇÕES ADICIONAIS

Cego aproveita a oportunidade para pedir a ajuda de Bentley com duas questões:

1. A tradução do texto em Abissal encontrado na Torre de Durlag.
2. A identificação do rosto misterioso das estátuas.

Bentley, honrando sua reputação de discrição, concorda em ajudar a investigar ambos os mistérios sem custo adicional, anotando os pedidos para consultar futuros estudiosos que visitem a estalagem.

O FIM DA SESSÃO

A sessão termina com o grupo significativamente mais rico e com a moral elevada. A Estalagem do Braço Amigo se revela um centro de oportunidades, com a chegada de diversos mercadores, preparando o terreno para uma intensa sessão de compras e planejamento na próxima vez que os aventureiros se reunirem.

APÊNDICE A: MERCADO NO BRAÇO AMIGO



OM A CHEGADA DA NOITE, DIVERSOS MERCADORES montaram suas barracas na estalagem, oferecendo uma variedade de itens mágicos e mundanos. A lista abaixo detalha os produtos disponíveis para compra ou troca.

MERCADOR DE ARMAS E ITENS VARIADOS

Um homem sinistro que parece ter "adquirido" seus produtos de corpos de aventureiros.

Dagger of Venom

Elven Chain

Horn of Blasting

MERCADOR DE POÇÕES

Um alquimista viajante com um estoque caro e potente.

Potion of Speed

Potion of Invisibility

Potion of Giant Strength (Storm)

Figurine of Wondrous Power (Silver Raven)

All-Purpose Tool +1

MERCADOR DE MUNIÇÕES

Um nobre patrulheiro de Baldur's Gate, especializado em munições encantadas.

6x Arrow of Slaying (Dragon)

Vicious Heavy Crossbow

Adamantine Dagger

MERCADOR ARCANO DO LESTE

Um mago vindo de Cormir, trazendo artefatos de terras distantes.

Staff of Fire

Carpet of Flying

Gem of Seeing

Amulet of Health

MERCADOR DE ITENS "MENTIROSOS"

Um tipo estranho que gosta de "coisas moles" e encontrou seus itens dentro de uma gosma.

Arrow of Slaying (Ooze)

Bag of Devouring

Dragon Scale Mail (Gold)

Potion of Lightning Resistance