

TYRANNY of DRAGONS™



DESAFIO EM PHLAN

O Culto do Dragão chegou até Phlan, um refúgio sem lei no Mar da Lua. Agora, sem autoridades significantes para impedir o culto, outros grupos de poder nos Reinos – os Harpistas, Ordem da Manopla, Enclave Esmeralda, Aliança dos Lordes e até mesmo os Zhentarim – devem se unir para impedir o culto de completar seu propósito sombrio na cidade. Juntem-se à luta ao participar de qualquer uma das diferentes missões designadas para impedir o culto. Uma aventura introdutória para personagens de 1º nível.

Código da Aventura: DDEX1-1

CRÉDITOS

Design de Aventura: Shawn Merwin

Continuidade e Edição: Claire Hoffman, Chris Tulach, Travis Woodall

Organização de Jogo D&D: Chris Tulach

P&D de Experiência de Jogador D&D: Greg Bilsland

Equipe Wizards da Adventurers League D&D: Greg Bilsland, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Chris Tulach

Administradores da Adventurers League D&D: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Tradução e Adaptação: Equipe Eruditos de Faerûn

Edição: Equipe Eruditos de Faerûn



Estreia: 14 de Agosto de 2014

Lançamento: 1º de Setembro de 2014

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, D&D Adventurers League, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.



Eruditos de Faerûn

Proibida revenda. Permissão concedida para imprimir ou fotocopiar este documento apenas para uso pessoal.

INTRODUÇÃO

Bem vindo a *Desafio em Phlan*, uma aventura D&D Expeditions™, parte do jogo organizado oficial da D&D Adventurers League™ e do enredo da temporada *Tyranny of Dragons™*.

Esta aventura introdutória é desenvolvida para três a sete personagens de 1º nível, e otimizada para cinco personagens de 1º nível. Ela também pode ser jogada por personagens de 2º nível, embora estes personagens possam ter muita facilidade jogando-a. Personagens fora deste alcance de nível não podem participar desta aventura. Jogadores com personagens inelegíveis podem criar um novo personagem de 1º nível ou usar um personagem pré-pronto.

Esta aventura é dividida em **cinco miniaventuras**, cada uma aproximadamente uma hora para ser completada. Um grupo pode jogar qualquer uma ou todas as aventuras, em qualquer ordem que escolherem.

PREPARANDO A AVENTURA

Antes de narrar esta aventura como Mestre para um grupo de jogadores, você deveria fazer o seguinte para se preparar.

- Tenha certeza de ter uma cópia da versão mais atualizada das *Regras Básicas de D&D* ou o *Livro do Jogador™*.
- Leia toda a aventura, tomando notas de qualquer coisa que queira destacar ou lembre-se quando estiver narrando a aventura, tal como ao maneira que gostaria de retratar um PdM ou uma tática que gostaria de usar em um combate.
- Familiarize-se com as estatísticas dos monstros no Apêndice.
- Reúna todos os recursos que gostaria de usar para auxiliá-lo a mestrar, tal como cadernos, um escudo do Mestre, miniaturas, mapas de batalha, etc.
- Se você conhece a composição do grupo de antemão, você pode fazer ajustes, como anotado na aventura.

AJUSTANDO A AVENTURA

Ao longo desta aventura você notará caixas de texto para ajudá-lo a fazer ajustes na mesma para grupos menores/maiores e personagens de mais alto/baixo níveis que otimizam o tamanho do grupo. A maior parte do tempo isso é usado para encontros de combate.

Você pode ajustar a aventura além das diretrizes dadas nela, ou por outras razões. Por exemplo, se estiver jogando com um grupo de jogadores inexperientes, você pode querer tornar a aventura um pouco mais fácil; para jogadores mais experientes, você pode querer torná-la um pouco mais difícil. Desta forma, cinco categorias de força de grupo podem ser criadas para você usar como guia. Use-as como um guia e sinta-se livre para fazer diferentes ajustes durante a aventura e a força recomendada do grupo parecer diferente do notado.

Esta aventura é **otimizada para um grupo de cinco personagens de 1º nível**. Para descobrir se precisará ajustar a aventura, faça o seguinte:

- Adicione o total de níveis de todos os personagens
- Divida o total pelo número de personagens
- Arredonde frações de 0,5 ou maiores para cima; arredonde frações menores que 0,5 para baixo

Agora você determinou o **nível médio do grupo (NMG)** para a aventura. Para descobrir a **força do grupo** para a aventura, consulte a tabela a seguir.

DETERMINANDO A FORÇA DO GRUPO

Composição do Grupo	Força do Grupo
3-4 personagens, NMG equivalente	Fraco
3-4 personagens, NMG maior que	Mediano
5 personagens, NMG equivalente	Mediano
5 personagens, NMG maior que	Forte
6-7 personagens, NMG equivalente	Forte
6-7 personagens, NMG maior que	Muito forte

A força média do grupo indicada não recomenda ajustes para a aventura. Cada caixa pode ou não oferecer sugestões para certas forças de grupo. Se uma recomendação em particular não for oferecida para seu grupo, você não tem que fazer ajustes.

MESTRANDO A AVENTURA

Como Mestre da sessão, você tem o papel mais importante, a de facilitar a diversão do jogo para os jogadores. Você ajuda a guiar a narrativa e trazer as palavras destas páginas à vida. O resultado de uma sessão de jogo divertida cria histórias que viverão além da mesa de jogo. Sempre siga esta regra de ouro quando estiver mestrando para um grupo:

Tome decisões e adjudicações que aumentem a diversão da aventura quando possível.

Para reforçar esta regra de ouro, tenha em mente o seguinte:

- Você tem o poder de fazer ajustes na aventura e tomar decisões sobre como o grupo interage com o mundo desta aventura. Isto é especialmente importante e aplicável fora do combate, mas sinta-se livre para ajustar a aventura para grupos que estão tendo facilidade ou dificuldade.
- Não torna a aventura muito fácil ou muito difícil para um grupo, nunca ser desafiado torna o jogo entediante, e sempre ser sobrepujado torna o jogo frustrante. Meça a experiência dos jogadores (não dos personagens) com o jogo, tente sentir (ou perguntar) o que eles gostariam no jogo e tente dar a cada um deles a experiência que estão buscando quando jogam D&D. Dê a cada um a chance de brilhar.
- Seja atento ao ritmo e mantenha a sessão de jogo desenrolando de forma apropriada. Preste atenção em paralisações, já que o jogo perde ritmo quando isso acontece. Ao mesmo tempo, garanta que os jogadores não terminem muito cedo; forneça-lhes uma

experiência de jogo completa. Tente estar ciente de alongar ou encurtar a narração. Ajuste o ritmo de acordo.

- Textos para ler em voz alta são apenas uma sugestão; sinta-se livre para modificar o texto como achar melhor, especialmente quando diálogos estiverem presentes.
- Dê aos jogadores dicas apropriadas para que possam ser informadas escolhas sobre como proceder. Devem ser dadas aos jogadores pistas e dicas quando apropriado para que eles possam encarar enigmas, combates e interações sem se frustrar por falta de informação. Isto ajuda a encorajar imersões na aventura e dar aos jogadores “pequenas vitórias” por terem descoberto as melhores escolhas para as pistas fornecidas.

Resumindo, ser Mestre não é sobre seguir o texto da aventura palavra por palavra; é sobre facilitar a diversão, tornando o ambiente do jogo desafiador para os jogadores. O *Guia do Mestre™* possui mais informações sobre a arte de narrar um jogo de D&D.

CENÁRIO DA AVENTURA

Phlan é uma cidade em transição. Muitos grupos competem pelo poder, às vezes trabalhando juntos, mas muitas vezes em desacordo, enquanto esquemas de progresso e alianças formam-se e desfazem-se.

Lançado nesta mistura volátil está o Culto do Dragão, uma cabala de fanáticos obcecados por dragões, cujos planos vão muito mais além das lutas de poder dos mortais.

Embora cada miniaventura aconteça tendo como cenário as lutas em Phlan, nenhuma foca muito de perto em qualquer um dos locais ou tramas de Phlan. Cada uma dá apenas uma pequena amostra dos problemas mais profundos na cidade, focando, em vez disso, em dar aos jogadores uma missão rápida, divertida e que pode ser concluída em menos de uma hora.

VISÃO GERAL

Ao contrário da maioria das aventuras de D&D, *Desafio em Phlan* é dividida em cinco miniaventuras, cada uma das quais projetada para cerca de uma hora de jogo. O Mestre deve estar familiarizado com a(s) miniaventura (s) que for narrar.

Se o tempo não for um problema, deixe os personagens passarem mais tempo interagindo com os PdMs dentro das miniaventuras.

Cada miniaventura se passa em um horário diferente do dia, e os nomes das missões correspondem a esse período.

GANCHO DE AVENTURA

Um elemento consistente em cada miniaventura é o local de início e término: **Chaleira de Chá de Madame Freona**. Use este local para orientar os personagens, já que muitos jogadores podem jogar as miniaventuras numa ordem do começo ao fim, outros podem jogar apenas uma ou dias

miniaventuras aleatórias e outros podem jogá-las sem nem uma ordem em particular.

Chaleira de Chá de Madame Freona (e a própria Freona) é um mistério para muitos. Na tumultuada Phlan, é um local onde as pessoas podem ir para beber algo ou fazer uma refeição e escapar das tensões e dos intrigueiros e dos famintos por poder. Com a reputação da Chaleira de Chá nas alturas, aventureiros que são discretos e se comportam, podem, frequentemente, encontrar emprego aqui.

Já que o tempo é geralmente de extrema importância durante este evento, o gancho para cada missão é normalmente o mesmo: os personagens foram informados que a Chaleira de Chá de Madame Freona é um grande lugar para encontrar trabalho, portanto eles estão lá. Como apropriado para eventos dependentes do tempo, a aventura encontrará os personagens rapidamente e sem muita enrolação.

MISSÃO 1: O ENCONTRO À MEIA-NOITE

O grupo é convocado a receber uma missão de um agente Harpista.

Foi dito a vocês que a Chaleira de Chá de Madame Freona era um local onde aventureiros poderiam encontrar trabalho e evitar o aborrecimento associado a outros locais em Phlan. Até agora, tem sido verdade. Madame Freona, uma halfling robusta e solícita que administra o estabelecimento com sua cinco filhas, tem se provado uma excelente anfitriã.

Embora vocês tenham compartilhado um alojamento comunal com diversos outros aventureiros, a refeição do fim da tarde foi excelente e a atmosfera agradável. Vocês estão se preparando para dormir quando uma das filhas de Freona espia para dentro do quarto. Ela pede para alguns dos aventureiros, incluindo vocês, irem até a sala.

“Perdoem minha interrupção”, diz a halfling chamada Reece, uma das cinco filhas de Freona, recém-saída da adolescência. “Um indivíduo acabou de entrar na sala comunal lá embaixo e pediu que eu chamasse vocês. Algo sobre moedas precisando trocar de mãos por um trabalho fácil”. Ela brinca com seu cabelo crespo nervosamente.

Reece não pode dizer nada mais aos personagens já que o misterioso estranho manteve seu capuz abaixado.

AJUDANDO O HARPISTA

Quando os personagens forem até a sala comunal, eles veem uma figura encapuzada sentada sozinha em uma mesa grande. A figura volta-se para eles conforme eles descem as escadas. Use os marcadores abaixo para guiar a conversa. Lembre-se de manter isto breve para finalizar a missão dentro do tempo.

- A figura mantém seu rosto obscurecido por seu capuz e fala em voz baixa, obviamente disfarçando-a. Se for necessário revelar-se, ele é um meio-elfo mais velho com cabelos grisalhos bem curtos. Ele se recusa a dar seu nome.
- A figura identifica-se como um membro dos Harpistas, uma organização dedicada a combater o mal onde quer que ele se esconda. Ele usa um broche que confirma seus laços com os Harpistas.
- Ele tem uma missão que os personagens estão em condições de completar. Os Harpistas capturaram um mercador que estava indo comprar ilegalmente um ovo de dragão vermelho. O Harpista quer que os personagens posem como o mercador e seus capangas, se desloquem até o local da compra, façam a transação e coloquem um dispositivo mágico em um dos vendedores para que os Harpistas possam rastreá-los até seu local de residência.
- Um dos personagens (escolha aleatoriamente) carrega alguma semelhança com o mercador capturado de forma que os vendedores (que nunca viram o mercador) podem ser facilmente enganados. Os outros personagens podem agir como guarda-costas, assistentes, carregadores, etc. o mercador pode ser tanto um homem quanto uma mulher, à sua escolha.

- O Harpista fornece uma pequena sacola com diamantes falsos que os personagens deveriam usar para comprar o ovo. Os “diamantes” são basicamente sem valor, mas bons o suficientes para passarem por uma inspeção superficial.
- Em algum momento durante a troca, um dos personagens deve colocar um alfinete de prata imbuído com magia no vendedor ou em alguém de seu bando. Uma vez que esteja feito, os Harpistas podem facilmente escrutinar magicamente os vendedores e descobrir mais sobre sua operação.
- Nenhum nome verdadeiro é usado nessas transações, portanto os dois grupos irão se referir ao outro como “o comprador” e “o vendedor”.
- Uma vez que a transação esteja completa, os personagens devem trazer o ovo de volta aos estábulos atrás da Chaleira de Chá, onde o Harpista irá encontrá-los e tomar posse dele.
- Sob nenhuma circunstância os personagens devem lutar com os vendedores ou danificar o ovo. O objetivo é rastrear os vendedores, portanto matar ou capturá-los é contra produtivo.
- Por completar a tarefa com sucesso e como instruída, o Harpista oferece ao grupo 200 PO. A quantia será paga na ocasião da entrega do ovo.

O agente Harpista dá aos personagens a pequena bolsa de diamantes falsos, o alfinete de prata mágico e direções para um celeiro abandonado ao norte de Phlan. Responda quaisquer outras perguntas da melhor forma que puder. Lembre-se da questão do tempo, e use isso como uma desculpa em jogo para manter os jogadores avançando. A reunião está marcada para agora, portanto não há tempo para mais planos. Os personagens devem se apressar!

O ENCONTRO NO CELEIRO

É uma caminhada de 20 minutos até o local do encontro. Quando os personagens chegarem, os vendedores já estão esperando no celeiro abandonado.

O celeiro em si é uma estrutura simples e aberta, com 9 m de largura e 24 m de comprimento. Uma escada na extremidade do celeiro oposta à entrada aberta leva até um sótão de feno 3 m acima do chão. O sótão possui 12 m de comprimento e a largura do celeiro, diretamente acima da extremidade oposta à porta de entrada. Implementos agrícolas enferrujados estão encostados contra as paredes do celeiro. Uma **saída secreta** (conhecida pelos vendedores) está oculta por sacos de estopa na parede próxima à escada oposta à entrada principal.

Embora nem os personagens e nem os vendedores estejam cientes, dois **bandidos** – membros da guilda de ladrões de Phlan, chamados Saudadores – escondem-se no sótão. Eles só podem ser notados com um teste bem-sucedido de Sabedorias CD 20 (Percepção), e somente por alguém que esteja no sótão.

A vendedora é uma elfa **espiã** que espera junto com três humanos **guardas**. Eles não têm motivos para esperar problemas durante a venda, mas ainda assim estão atentos.

Quando os personagens entrarem no celeiro, a vendedora pede que os personagens parem quando estiverem a 6 m dela.

Uma elfa forte em trajes cinzentos sorri para três humanos atrás de si. “Eu disse que eles viriam. Um ovo de dragão é muito valioso para se deixar passar”.

A elfa volta-se para vocês. “Agora, façamos isso rapidamente. Aqui está o que pediram”. Ela segura uma mochila muito grande diante de vocês.

“Vocês jogam o pagamento pra mim e eu deixo o ovo aqui. Nós sairemos do celeiro e então vocês partem depois que cinco minutos tiverem se passado. Sem barulho, sem confusão”. Ela pausa e olha para vocês mais de perto. “Espera aí. Algo não está certo aqui”.

Inevitavelmente, a vendedora elfa nota que algo está diferente, um simples aspecto do personagem posando como o mercador lhe parece errado. Pode ser que a vendedora esperasse alguém mais baixo ou mais alto. Ela poderia esperar que o mercador tivesse uma pinta ou uma marca de nascença – ou talvez ela esperasse que o mercador tivesse um tique ou um jeito de falar estranho. Seja o que for que você decidir, torne isso algo engraçado ou interessante para os personagens interpretarem ou pensarem em uma desculpa.

Neste ponto, dois testes de habilidade serão de maior relevância durante a troca: um teste de Carisma CD 10 (Enganação) e um teste de Destreza CD 10 (Prestidigitação).

Um sucesso no teste de Enganação é suficiente para convencer os vendedores que os personagens são os verdadeiros compradores. Sinta-se livre para dar um bônus no teste, ou mesmo um sucesso automático, baseado em uma interpretação exepcional.

Um sucesso no teste de Prestidigitação indica que um personagem plantou o alfinete de prata, assumindo que o personagem use uma desculpa razoável para se aproximar dos vendedores.

Se em algum momento a elfa acreditar que está em perigo, ela simplesmente larga o ovo e foge com seus guardas. Ela tenta pegar os diamantes se possível, mas não arriscará sua vida. A elfa e os guardas apenas atacam se forem forçados a isso.

O ovo é falso. Apenas depois que os personagens estiverem da posse da mochila de peles e investigarem mais de perto é que eles podem tentar verificar a autenticidade do ovo, e mesmo assim, apenas com um teste bem-sucedido de Inteligência CD 20 (Natureza). Se o ovo for lançado ao chão, ele emite um brilho de luz acompanhado por um som alto que cega todas as criaturas dentro do alcance de 15 m que não forem bem-sucedidas em um teste de resistência de Constituição CD 13 até o final de seu próximo turno. A elfa e os guardas são imunes a isso, pois sabem o que ele faz e fecham seis olhos a tempo.

CEGO

- Uma criatura cega não pode ver e falha automaticamente em qualquer teste de habilidade que requeira o uso da visão.
- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem, e o ataque da criatura possui desvantagem.

CONVIDADOS INESPERADOS

A despeito da venda ocorrer tranquilamente, membros dos Saudadores – a guilda de ladrões de Phlan – saem de seu esconderijo para tentar roubar o ovo (eles não se preocupam com os diamantes ou outros valores. Eles estão interessados apenas no ovo).

Para a missão ocorrer sem sobressaltos e em tempo, o melhor momento de os Saudadores interromperem é após a troca ser feita, imediatamente em seguida dos personagens tentarem o teste de Natureza para reconhecer se o ovo é falso. Isto permite que os vendedores partam (ou fujam) e permaneçam sem se envolver no combate. Isto também dá aos personagens a opção de simplesmente abandonar o ovo, evitando, assim, uma batalha.

O outro momento para introduzir a interrupção dos Saudadores é se os personagens forem pegos em seu disfarce e não tiverem como sair da situação. A interrupção dos Saudadores fornece aos personagens uma oportunidade de plantar o alfinete na vendedora assim que ela larga o ovo e foge com seus guarda-costas.

O texto a seguir assume que os Saudadores chegaram após a vendedora e seus guarda-costas já tiverem partido. Ajuste conforme necessário.

Uma voz interrompe vocês e um meio-orc de aparência robusta brandindo uma maça aparece na porta do celeiro. “O preço da saída deste celeiro é aquele ovo. Tenho certeza que vocês o passarão pacificamente, então eu não terei que tomar vossas vidas em vez disso”.

A pessoa na entrada é um meio-orc **rufião**, que lidera a gangue de bandidos. Quatro **bandidos** estão presentes: os dois mencionados anteriormente que estão escondido no sótão e dois bandidos que estão esperando do lado de fora do celeiro, em cada lado da entrada.

Os dois bandidos no sótão de feno estão armados com redes além de seu equipamento normal. Eles podem derrubar as redes através dos buracos no sótão como uma ação; cada um tenta de enredar um personagem. Um personagem deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 10 para evitar a rede. Em uma falha, a criatura alvo torna-se impedida. Para remover a condição, o personagem deve usar uma ação para fazer um teste de Força CD 10 (Atletismo) ou causar 5 pontos de dano cortante na rede.

IMPEDIDO

- O deslocamento de uma criatura impedida torna-se 0 e ela não pode se beneficiar de qualquer bônus em seu deslocamento.
- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem, e os ataques da criatura sofrem desvantagem.
- A criatura sofre desvantagem em testes de resistência de Destreza.

DESISTINDO DO OVO

Os personagens podem perceber que o ovo é falso, portanto não há perigo em simplesmente dar o ovo aos Saudadores. Se isso acontecer, os bandidos ficam inicialmente desconfiados, mas acabam por aceitar a boa sorte de evitar uma briga. Os bandidos questionam os personagens sobre o

por quê deles quererem o ovo e os intimidam na tentativa de impedir que eles os sigam, mas fora isso, partem pacificamente.

ISSO É TUDO?

Se os personagens desistirem do ovo sem uma briga, eles podem concluir o evento na metade do tempo definido – ou talvez até menos. Isto provavelmente não é um problema.

Entretanto, se você imaginar que os jogadores ficarão chateados por não ter a chance de lutar durante a sessão, faça com que os quatro bandido (mas não seu líder) sigam os personagens de volta a Phlan e tentem emboscá-los antes que cheguem até a cidade. Talvez os bandidos percebam que o ovo era falso e pensam que os personagens estão escondendo o verdadeiro em algum outro lugar.

AJUSTANDO O ENCONTRO

Aqui estão algumas recomendações para ajustar este encontro de combate. Estes ajustes não são acumulativos. Além disso, você pode acrescentar um ou dois dos traços raciais de meio-orc às estatísticas do rufião se você tiver acesso ao *Livro do Jogador*, embora isso não seja necessário.

- **Grupo fraco:** remova os dois bandido esperando do lado de fora com o rufião.
- **Grupo forte:** acrescente um bandido no sótão.
- **Grupo muito forte:** mude um dos bandidos no sótão por um humano rufião.

CONCLUSÃO

O Harpista este esperando pelos jogadores, como prometido, no estábulo atrás da Chaleira de Chá de Madame Freona. Se os personagens plantaram com sucesso o alfinete e estiverem com o ovo, o Harpista o reconhece como sendo falso após um rápido exame. Ele lhes dá o ouro como prometido, bem como uma *poção de cura*.

Se os personagens retornarem sem o ovo, mas o reconhecerem como falso, o Harpista lhes dá o dinheiro prometido, mas não a poção. Se tiverem o ovo, mas falharem em plantar o alfinete, ele oferece a mesma recompensa.

Se não tiverem o ovo e nem forem bem-sucedido em plantar o alfinete, ele lhes dá a metade do prometido como prêmio de consolação por sua tentativa.

Em qualquer caso, o Harpista lhes dá um aviso:

“Temos visto um interesse crescente em todas as coisas relacionadas a dragões. Também ouvimos falar de mais de um avistamento de dragão na região do Mar da Lua – e em outros lugares. Mantenham seus olhos e ouvidos abertos para maiores informações sobre dragões. Isto pode salvar vossas vidas”.

RECOMPENSAS

Garanta que os personagens anotem suas recompensas em suas fichas.

EXPERIÊNCIA

Some toda a **experiência de combate** ganha por derrotar inimigos e divida pelo número de personagens presentes no combate. Para **experiência fora de combate**, as recompensas são listadas por personagem. Dê a todos os personagens no grupo a experiência fora de combate a menos que indicado de outra forma.

RECOMPENSAS DE COMBATE

Nome do Oponente	XP por Oponente
Bandido	25
Espiã	200
Guarda	25
Rufião	100

RECOMPENSAS FORA DE COMBATE

Tarefa ou Realização	XP por Personagem
Plantar com sucesso o alfinete	50
Recuperar o ovo	25

O total **mínimo** de recompensa para cada personagem participando da aventura de **75 pontos de experiência**.

O total **máximo** de recompensa para cada personagem participando da aventura de **100 pontos de experiência**.

TESOURO

Os personagens recebem o seguinte tesouro, dividido entre o grupo. Personagens devem tentar dividir o tesouro o mais igualmente possível. Os valores de peças de ouro listados para equipamentos vendáveis são calculados pelo seu preço de venda, não seu preço de compra.

Itens mágicos consumíveis devem ser divididos conforme o grupo achar melhor. Se mais de um personagem estiver interessado em um item mágico consumível específico, o Mestre pode determinar aleatoriamente quem fica com ele caso o grupo não consiga decidir.

Itens mágicos permanentes são divididos de acordo com um sistema. Consulte a respectiva caixa de texto se a aventura recompensar com itens mágicos permanentes.

RECOMPENSAS EM TESOURO

Nome do Item	Valor em PO
Pagamento do Harpista	200

POÇÃO DE CURA

Um personagem que beber o líquido vermelho mágico deste frasco recupera 2d4+2 pontos de vida. Beber ou administrar uma poção exige uma ação.

RENOME

Apenas personagens Harpistas recebem **um ponto de renome** por plantar com sucesso o alfinete.

APÊNDICE DA MISSÃO 1: ESTATÍSTICAS DE MONSTROS/PdMs

BANDIDO

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer tendência não leal

Classe de Armadura 12 (corselete de couro)

Pontos de Vida 11 (2d8+3)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas qualquer idioma (geralmente Comum)

Desafio 1/8 (25 XP)

AÇÕES

Cimitarra. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d6+1) pontos de dano cortante.

Besta Leve. *Arma de Ataque à Distância:* +3 para acertar, alcance 24/96 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d8+1) pontos de dano perfurante.

ESPIÃO

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 27 (6d8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Perícias Enganação +5, Furtividade+4, Intuição +4, Investigação +5, Percepção +6, Persuasão +5, Prestidigitação +4

Sentidos Percepção passiva 16

Idiomas quaisquer dois idiomas

Desafio 1 (200 XP)

Ação Ardilosa. Uma vez em cada um de seus turnos, o espião pode usar uma ação bônus para Disparar, Desengajar ou Esconder-se.

Ataque Furtivo (1/Turno). O espião causa 7 (2d6) pontos de dano extra quando atinge um alvo com um ataque armado e possui vantagem na jogada de ataque, ou quando o alvo estiver a 1,5 m de um aliado do espião que não foi incapacitado e o espião não possuir desvantagem na jogada de ataque.

AÇÕES

Ataque Múltiplo. O espião realiza dois ataques corpo a corpo.

Espada Curta. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6+2) pontos de dano cortante.

Besta de Mão. *Arma de Ataque à Distância:* +4 para acertar, alcance 9/36 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6+2) pontos de dano perfurante.

GUARDA

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 16 (camisão de malha, escudo)

Pontos de Vida 11 (2d8+2)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Perícias Percepção +2

Sentidos Percepção passiva 12

Idiomas qualquer idioma (geralmente Comum)

Desafio 1/8 (25 XP)

AÇÕES

Lança. *Arma de Ataque Corpo a Corpo ou à Distância:* +3 para acertar, alcance 1,5 m ou à distância 6/18 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d6+1) de dano perfurante.

RUFIÃO

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer tendência não boa

Classe de Armadura 11 (corselete de couro)

Pontos de Vida 32 (5d8+10)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Perícias Intimidação +2

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas qualquer idioma (geralmente Comum)

Desafio 1/2 (100 XP)

Tática de Bando. O rufião possui vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se ao menos um dos aliados do rufião estiver a 1,5 m da criatura e não estiver incapacitado.

AÇÕES

Ataque Múltiplo. O rufião realiza dois ataques corpo a corpo.

Maça. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6+2) pontos de dano de concussão.

Besta Pesada. *Arma de Ataque à Distância:* +2 para acertar, alcance 30/120 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d10) pontos de dano perfurante.

MISSÃO 2: OS GRITOS AO AMANHECER

Um grito perturbador inquieta a refeição matinal, quando uma agitada procura por ajuda.

Foi dito a vocês que a Chaleira de Chá de Madame Freona era um local onde aventureiros poderiam encontrar trabalho e evitar o aborrecimento associado a outros locais em Phlan. Até agora, tem sido verdade. Madame Freona, uma halfling robusta e solícita que administra o estabelecimento com suas cinco filhas, tem se provado uma excelente anfitriã.

Após uma noite tranquila de descanso, Briez, uma das cinco filhas de Madame Freona, está servindo um delicioso desjejum que inclui uma fresca geleia feita de frutinhas selvagens e biscoitos quentes.

“Minhas irmãs e eu pegamos nós mesmas as frutinhas”, diz a jovem halfling, afastando seus longos cabelos do rosto. “Alguns dizem que as frutinhas nesta área são...”

Antes que Briez possa concluir seu pensamento, gritos irrompem da rua diante da Chaleira de Chá. Enquanto as palavras são, em sua maioria, ininteligíveis, vocês conseguem entender “ajuda” e “família”.

A MULHER PERTURBADA

Quando os personagens chegam na rua, as pessoas estão se apressando para ajudar a mulher humana de meia idade. Ela caiu no meio da rua, gritando histericamente, segurando um garotinho em seus braços. Se os personagens não a acalmarem, outro transeunte o faz, permitindo que ela conte sua história.

- Seu nome é Millivent Moss. As fazendas de trufa de sua família ficam em um pântano a cerca de uma hora de Phlan. Mais cedo esta manhã, seu marido e filhos, bem como seus empregados, foram atacados por goblins.
- Ela conseguiu saltar em uma carroça e escapar com seu filho mais novo Bo, ainda uma criança pequena. Ela se afastou rapidamente, virando-se a tempo suficiente de ver goblins arrastando as pessoas na direção do leste. Parecia que ainda estavam vivos, talvez sendo levados como cativos.
- Ela precisa de alguém que saia em auxílio de sua família, resgatando-os se possível.

Após esta informação ser dada, dois guardas Punho Negro surgem, ordenando que as pessoas parem de bloquear o tráfego na rua. Quando Millivent os conta sua história, eles viram seus olhos, suspiram e dizem que sua jurisdição diz respeito somente à cidade em si. Então um puxa um pequeno pedaço de papel de uma bolsa, entrega ao aventureiro mais próximo e os ordena que investiguem.

O papel é uma nota promissória que autoriza seu proprietário a receber 50 PO dos cofres da cidade por serviços prestados.

Então os personagens devem se apressar para ajudar Millivent, embora eles certamente precisem de algum tempo para pegar seu equipamento, vestir suas armaduras, preparar magias e fazer algo mais para equiparem-se para a aventura – rapidamente!

RASTREANDO PELO PÂNTANO

Millivent leva os personagens até sua carroça e os leva de volta para as fazendas de trufas de sua família. Ela os mostra onde aconteceu a invasão e os diz mais uma vez que parecia que os goblins estavam levando os prisioneiros para o leste. Ela não sabe o número de goblins, mas diz que haviam muitos para se contar. Seu marido Haldred, suas filhas Alleena e Kithian, seus filhos Quayle e Volland, e seis empregados estavam, na fazenda hora que o ataque aconteceu.

Para propósitos de rastreamento, trate a área como terreno pantanoso. Os personagens devem tentar um teste de Sabedoria (Sobrevivência) para encontrar e seguir rastros. Um personagem pode tentar este teste e outro pode auxiliar usando a ação Ajudar (que dá vantagem no teste original de Sabedoria). Use a tabela abaixo para determinar o resultado do teste.

TABELA DE SUCESSO DE RASTREAMENTO

Teste de Sabedoria	Consequência
Menor do que 7	Acrescente 2 goblins ao covil
7-11	Acrescente 1 goblin ao covil
11-15	Sem ajuste
Mais do que 15	Remova 1 goblin do covil

Goblins podem ser acrescentados ao covil na sala 2ª ou 2C, e estão lá em adição a qualquer outro ajuste feito. A despeito do resultado do teste, os personagens eventualmente encontram os rastros dos goblins e podem segui-los de volta às cavernas que os goblins chamam de lar.

Dependendo do resultado do teste de Sabedoria (Sobrevivência) e das habilidades dos personagens (isto é, patrulheiros podem ter a habilidade de saber o número de criaturas automaticamente), distribua a informação conforme achar melhor.

- A trilhas parecem indicar que cerca de uma dezena de prisioneiros foram arrastados.
- As pegadas na lama mostram que mais de uma dúzia de criaturas do tamanho de um goblin passaram por aqui hoje.
- Uma criatura maior também andou junto com outras criaturas. O tamanho das pegadas revela que esta criatura é provavelmente maior do que um humano, embora não tão grande quanto um ogro.

A ENTRADA DO COVIL

Após cruzar o pântano por pelo menos uma hora (ajuste o tempo baseado no nível de sucesso no teste de Sabedoria [Sobrevivência]), os personagens finalmente chegam ao fim da trilha. A trilha leva diretamente até a boca de uma caverna na lateral de uma colina que ergue-se no meio do pântano. Moitas e outras vegetações baixas permitem que os personagens facilmente se escondam e observem o seguinte.

Na entrada, os personagens observam um goblin falando em Comum com uma figura de tamanho humano vestida

com pesados capuzes que obscurecem seu rosto. A voz é masculina e de timbre humano.

O goblin diz em Comum truncado, “Apenas um grupo invasor retornou. Eles trouxeram prisioneiros. Outros grupos invasores chegarão logo. Mais nenhum do povo cobra foi encontrado”.

O humano acena com sua cabeça e diz, “Excelente. Diga a Gorrunk que meus amigos e eu pagaremos muitas moedas e daremos muitos presentes por todos os artefatos dracônicos que vocês encontrarem. E matem todos os outros humanos que encontrarem próximo de seu lar”.

O goblin concorda e entra na caverna, enquanto a figura encapuzada sussurra uma palavra e simplesmente desaparece.

Isso deveria alertar os personagens que algo maior está por trás do ataque goblin, e que muito mais goblins retornarão para o covil logo. Eles têm muito pouco tempo para resgatar os prisioneiros!

Nenhum outro movimento ou tráfego ocorre nas proximidades da entrada da caverna, embora há um ocasional brado de um goblin ou um grito humano ecoando lá de dentro.

O COVIL GOBLIN

A tribo goblin Água Podre se mudou para esse sistema de cavernas a menos de um mês atrás. Um dragão negro jovem dominava a área antes disso, mas ele morreu em uma luta com alguns aventureiros. Os aventureiros também pereceram, deixando o local aberto para ser ocupado.

Os goblins pensaram que sua sorte era grande ao encontrar o local. Entretanto, a presença do dragão atraiu outras partes interessadas – o Culto do Dragão, em particular. Após o Culto matar muitos goblins enquanto exploravam o extenso sistema de cavernas, os dois lados firmaram um trato. Os goblins escavariam e explorariam o antigo covil do dragão e o Culto compraria deles qualquer coisa relevante para seus interesses por dragões.

Um membro dos Zhentarim, seguindo uma pista de que a atividade do Culto foi vista na área, adentrou a caverna para investigar. Ele foi emboscado pelos goblins. Agora os goblins estão invadindo as áreas vizinhas em nome do Culto, garantindo que mais nenhum operativo Zhentarim venha a cruzar a região.

CONCLUSÃO

Tetos. Todos os tetos no covil goblin possuem 3 m de altura.

Iluminação. A menos que indicado, as áreas do covil goblin são escuras.

2A. PASSAGEM DA ENTRADA

A passagem está escura, embora a luz do sol alcance uma distância suficiente para invadir os 3 m de largura da entrada da caverna, permitindo que vocês enxerguem que ela estende-se cerca de 7,5 m antes de virar para o sul. Pilhas de cascalho estão espalhadas pela passagem, largas o suficiente para se esconder atrás delas.

Se qualquer personagem usar um tempo para ouvir, um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 10 (Percepção) revela que um tipo de murmúrio suave e gutural está vindo de

detrás da parede leste, onde a passagem vira-se para o sul. O mesmo teste revela que pequenos buracos crivam o muro, permitindo que a passagem seja vigiada por criaturas atrás da parede.

As pilhas de cascalho são grandes o suficiente para permitir que personagens se escondam conforme se movem pela passagem. Os dois **goblins** atrás da parede leste não estão prestando muita atenção, então um teste bem-sucedido de Destreza CD 10 (Furtividade) permite que um personagem passe sem ser notado.

Se os goblins forem alertados, eles atiram através dos buracos em qualquer um que esteja na passagem entre sua parede e a entrada da caverna. Trate os buracos como seteiras, o que dá aos goblins três quartos de cobertura. Após atirarem duas flechas cada, os goblins usam uma ação para puxar uma corda de alarme que alerta qualquer um que esteja na Sala de Guarda (2C) que existem intrusos. Note que a corda de alarme pode ser disparada na Sala com Armadilha (2B).

Após isto, os goblins permanecem na alcova procurando por mais intrusos. Foi lhes dito para não deixarem seus postos sob nenhuma circunstância, então eles não deixam.

AJUSTANDO O ENCONTRO

Aqui estão algumas recomendações para ajustar este encontro de combate. Estes ajustes não são acumulativos.

- **Grupo fraco:** remova um goblin.
- **Grupo forte:** acrescente um goblin.
- **Grupo muito forte:** acrescente dois goblins.

2B. SALA COM ARMADILHA

Esta sala está atulhada de cobertas maltrapilhas e sacos de dormir, alguns ossos pequenos de roedores que foram devorados e outros restos imundos do estilo de vida goblins. Peles de montaria infestadas de piolhos decoram as paredes.

Um **arame** foi esticado diante da entrada desta sala, cerca de 60 cm acima do nível do chão. Qualquer criatura passando através da área contendo o arame dispara a armadilha. A armadilha pode ser encontrada com um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 10 (Percepção) e desarmada por um personagem com um conjunto de ferramentas de ladrão e um teste bem-sucedido de Destreza CD 10.

Se disparada, pedras caem do teto de uma seção de 3 por 12 m da Área 2ª diretamente ao norte do arame. Qualquer criatura na área da armadilha recebe 5 (2d4) pontos de dano de concussão das pedras caindo. Um teste resistência de Destreza CD 10 bem-sucedido divide o dano pela metade. A armadilha também dispara um alarme de sinos em outras partes do covil.

Se a armadilha for desarmada com sucesso, puxar o alarme de corda em outras áreas do covil não surte efeito. Já que tudo é composto de um complicado sistema de cordas e sinos, os goblins em outras áreas não estão cientes de que puxar a corda não possui efeito em outros lugares.

Uma **porta secreta** coberta por peles de lobo penduradas esconde um corredor no canto sudeste da sala. O corredor pode ser encontrado ao se remover as peles,

embora qualquer personagem com um valor de Percepção passiva 15 ou maior automaticamente o notem.

2C. SALA DA GUARDA

Esta sala contém três **goblins** e dois **lobos**. Se os personagens conseguirem chegar tão longe sem serem vistos, ou se eles desarmarem o alarme antes dele ser disparado, eles ganham uma rodada surpresa neste combate.

Assim como a sala anterior, esta contém sacos de dormir e algumas mobílias decrépitas onde os goblins descansam e relaxam quando não estão fora fazendo as coisas terríveis que goblins fazem.

Três jaulas contra a parede leste, entre duas portas, duas das quais abrigando um lobo cada. Eles rosnam e latem na direção de vocês.

Quando o combate começar, um goblin ataca enquanto os outros correm para as duas jaulas onde estão os lobos. Como uma ação, um goblin pode libertar o lobo dentro dela. Se os personagens tiverem sorte, forem bons ou ambos, eles podem conseguir derrotar os goblins antes que os lobos possam ser libertados.

AJUSTANDO O ENCONTRO

Aqui estão algumas recomendações para ajustar este encontro de combate. Estes ajustes não são acumulativos.

- **Grupo fraco:** remova um goblin e um lobo.
- **Grupo forte:** mude um lobo para um worg.
- **Grupo muito forte:** mude os dois lobos por worgs, e eles não estão enjaulados.

2D. CHEFE E PRISIONEIRO

Esta sala é iluminada por tochas e contém três **goblins** e um **bugbear** chamado Gorrunk que tomou a liderança dos goblins Água Podre.

A sala em si é melhor mobiliada do que as salas anteriores, com algumas mesas de serviço e cadeiras, alguma comida palatável e bebidas e até mesmo uma enorme cadeira colocada sobre uma laje de granito na outra extremidade. Várias passagens levam para fora da sala nas profundezas da caverna.

Alguns goblins estão pela sala, todos olhando na direção de um grande bugbear. Duas jaulas enormes no fundo da sala contém 11 prisioneiros levados da fazenda de trufas. Além disso, um humano vestido em roupas de baixo pretas, do tipo que se veste sob uma armadura, está enjaulado.

O décimo segundo prisioneiro é **Chaab**, o agente Zhentarim que foi capturado investigando as atividades do culto nas cavernas.

Se os personagens conseguiram ser furtivos até este ponto, não disparando nenhum dos alarmes, as criaturas aqui não estão cientes e os personagens ganham uma rodada surpresa. Se o alarme foi soado, as criaturas estão completamente preparadas quando os personagens chegarem.

Se os personagens matarem o bugbear Gorrunk, os goblins restantes se rendem. Gorrunk carrega as chaves das jaulas dos prisioneiros, que também podem ser abertas com um teste bem-sucedido de Destreza CD 15, feito pelo personagem tentando abri-las com um conjunto de ferramentas de ladrão.

Os trabalhadores da fazenda de trufas estão assustados, porém gratos por serem resgatados e, fora isso, não oferecem muita informação ou ajuda. Chaab, entretanto, pode oferecer o seguinte:

- O Zhentarim tem investigado alguns acontecimentos estranhos na área. Um dragão negro habitava aqui até recentemente, e estava negociando com humanos por alguma razão.
- O dragão não tinha sido visto há algum tempo, mas os humanos ainda estavam escondendo-se na área, portanto Chaab veio investigar.
- Ele descobriu que o dragão foi morto por aventureiros, mas estes pereceram também. Alguém esvaziou o tesouro do dragão e começou a procurar por partes do dragão morto.
- Chaab estava tentando escapar do covil e relatar suas descobertas quando foi emboscado por dezenas de goblins. Desde então, os goblins têm estado em conversas com humanos garantir a segurança da área. Ele não sabe mais sobre esta relação.
- Há dúzias, senão centenas, de goblins vivendo por todo o covil. Seus números estão baixos no momento porque eles estão invadindo as terras próximas. Se o grupo não escapar logo, o número total de goblins será muito grande para ser combatido.

AJUSTANDO O ENCONTRO

Aqui estão algumas recomendações para ajustar este encontro de combate. Estes ajustes não são acumulativos.

- **Grupo fraco:** remova todos os goblins.
- **Grupo forte:** acrescente dois goblins.
- **Grupo muito forte:** acrescente quatro goblins.

FUGA

Se os personagens deixarem a área imediatamente, eles não encontram mais goblins. Se houver tempo, você pode trazer algumas complicações com mais goblins logo virando um canto ou mais goblins perseguindo os personagens.

TESOURO

Os trabalhadores da fazenda de trufas não têm muito a oferecer em termos de recompensas, mas Chaab dá aos personagens um punhado de gemas escondidas no valor de 100 PO por o terem libertado. Ele também dá uma *poção de escalar* que estava guardando para uma ocasião especial. Além disso, ele mostra aos personagens que o escudo que Gorrunk estava usando era, na verdade, uma escama de dragão negro. Enquanto funciona como um escudo comum, é um trféu que pode ser carregado com orgulho.

RECOMPENSAS

Garanta que os personagens anotem suas recompensas em suas fichas.

EXPERIÊNCIA

Some toda a **experiência de combate** ganha por derrotar inimigos e divida pelo número de personagens presentes no combate. Para **experiência fora de combate**, as

recompensas são listadas por personagem. Dê a todos os personagens no grupo a experiência fora de combate a menos que indicado de outra forma.

RECOMPENSAS DE COMBATE

Nome do Oponente	XP por Oponente
Bugbear	200
Goblin	50
Lobo	50
Worg	100

RECOMPENSAS FORA DE COMBATE

Tarefa ou Realização	XP por Personagem
Evitar ou desarmar o arame	25
Resgatar todos os prisioneiros	50

O total **mínimo** de recompensa para cada personagem participando da aventura de **75 pontos de experiência**.

O total **máximo** de recompensa para cada personagem participando da aventura de **100 pontos de experiência**.

TESOURO

Os personagens recebem o seguinte tesouro, dividido entre o grupo. Personagens devem tentar dividir o tesouro o mais igualmente possível. Os valores de peças de ouro listados para equipamentos vendáveis são calculados pelo seu preço de venda, não seu preço de compra.

Itens mágicos consumíveis devem ser divididos conforme o grupo achar melhor. Se mais de um personagem estiver interessado em um item mágico consumível específico, o Mestre pode determinar aleatoriamente quem fica com ele caso o grupo não consiga decidir.

Itens mágicos permanentes são divididos de acordo com um sistema. Consulte a respectiva caixa de texto se a aventura recompensar com itens mágicos permanentes.

RECOMPENSAS EM TESOURO

Nome do Item	Valor em PO
Escudo de Escama de dragão negro	50
Pagamento de Chaab	100
Pagamento do guarda Punho Negro	50

POÇÃO DE ESCALAR

Quando bebe esta poção, você ganha deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento de caminhada por 1 hora. Durante esse tempo, você tem vantagem em testes de Força (Atletismo) feitos para escalar. A poção é dividida em uma camada marrom, uma prateada e uma cinza lembrando camadas de rocha. Sacudir a garrafa não mistura as cores.

RENOME

Apenas personagens Zhentarim recebem **um ponto de renome** por resgatar Chaab.

APÊNDICE DA MISSÃO 2: ESTATÍSTICAS DE MONSTROS/PdMs

BUGBEAR

Humanoide Médio (goblinoide), caótico e mal

Classe de Armadura 16 (gibão de peles, escudo)

Pontos de Vida 27 (5d8+5)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Perícias Furtividade +6, Sobrevivência +2

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Goblin

Desafio 1 (200 XP)

Ataque Surpresa. Se o bugbear surpreender uma criatura e atingi-la com um ataque durante a primeira rodada de combate, o alvo sofre 7 (2d6) pontos de dano extra nesse ataque.

Brutamontes. Um ataque corpo a corpo com arma causa um dado extra de dano quando o bugbear acerta com ele (incluso no ataque).

AÇÕES

Maça Estrela. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 11 (2d8+2) pontos de dano perfurante.

Azagaia. *Arma de Ataque Corpo a Corpo ou à Distância:* +4 para acertar, alcance 1,5 m ou à distância 9/12 m, um alvo. *Dano:* 9 (2d6+2) pontos de dano perfurante corpo a corpo ou 5 (1d6+2) pontos de dano perfurante à distância.

GOBLIN

Humanoide Pequeno (goblinoide), neutro e mal

Classe de Armadura 15 (corselete de couro, escudo)

Pontos de Vida 7 (2d6)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Perícias Furtividade +6

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9

Idiomas Comum, Goblin

Desafio 1/4 (50 XP)

Escapada Ágil. O goblin pode realizar a ação de Desengajar ou Esconder-se com uma ação bônus em cada um dos seus turnos.

AÇÕES

Cimitarra. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6+2) pontos de dano cortante.

Arco Curto. *Arma de Ataque à Distância:* +4 para acertar, alcance 24/96 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6+2) pontos de dano perfurante.

LOBO

Besta Média, imparcial

Classe de Armadura 13 (natural)

Pontos de Vida 11 (2d8+2)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Perícias Furtividade +4, Percepção +3

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas –

Desafio 1/4 (50 XP)

Audição e Faro Aguçados. O lobo possui vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e ao olfato.

Táticas de Matilha. O lobo possui vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do lobo estiver a 1,5 m da criatura e não estiver incapacitado.

AÇÕES

Mordida. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (2d4+2) pontos de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 11 para não cair no chão.

WORG

Monstruosidade Grande, neutro e mal

Classe de Armadura 13 (natural)

Pontos de Vida 26 (4d10+4)

Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	11 (+0)	8 (-1)

Perícias Percepção +4

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas Goblin, Worg

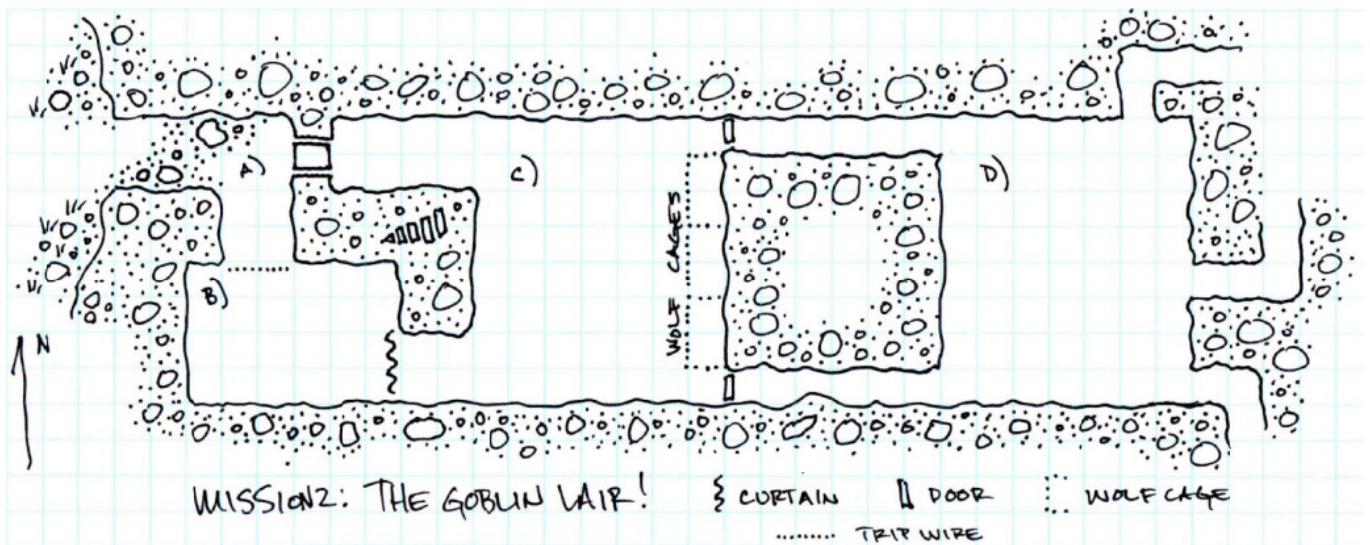
Desafio 1/2 (100 XP)

Audição e Faro Aguçados. O worg possui vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e ao olfato.

AÇÕES

Mordida. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (2d6+3) pontos de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 13 para não cair no chão.

APÊNDICE DA MISSÃO 2: MAPA



MISSÃO 3: A MORTE AO MEIO-DIA

Um sacerdote do Cemitério Valhingen vem até os personagens com um problema perturbador.

Foi dito a vocês que a Chaleira de Chá de Madame Freona era um local onde aventureiros poderiam encontrar trabalho e evitar o aborrecimento associado a outros locais em Phlan. Até agora, tem sido verdade. Madame Freona, uma halfling robusta e solícita que administra o estabelecimento com sua cinco filhas, tem se provado uma excelente anfitriã.

A multidão no Chaleira de Chá é escassa para a refeição do meio-dia. A filha mais nova de Madame Freona, Grelinda, está limpando a mesa de vocês após uma agradável refeição. O cabelo curto de Grelinda é tingido de um estranho tom de verde acobreado, e ela trata os talheres de maneira brusca conforme os coloca em uma bandeja.

“Trabalho estupidamente entediante”, ela murmura a cada suspiro.

Antes que vocês possam fazer um comentário, a porta do Chaleira de Chá se abre e uma brisa fria entra pela sala. Um humano alto de olhar obstinado olha ao redor e sua expressão lívida finalmente fixa em vocês.

Ele remove seu chapéu alto para revelar uma cabeça careca. “Rogo desculpas por incomodar vocês”, ele diz em uma voz profunda e monótona. “Eu acredito que sejam aventureiros para contratar, e procuro por experiência assim para resolver uma pequena questão”.

O GUARDIÃO DOS MORTOS

O homem se introduz como Irmão Keefe, sacerdote de Kelemvor e “Guardião dos Mortos” do Cemitério Valhingen em Phlan. Use os marcadores abaixo para guiar a conversa. Lembre-se de manter isso breve para concluir a missão no tempo.

- Como Guardiã dos Mortos, o Irmão Keefe é encarregado de enterrar os corpos e manter registros. Ele chama a si mesmo de “o feitor de todos os residentes permanentes do Cemitério Valhingen”.
- Ele também é encarregado das exumações no cemitério, e é por isso que ele está procurando por ajuda esta tarde.
- Evidências foram trazidas adiante aos clérigos de Kelemvor que uma das mais antigas residentes do cemitério, Xandria Welltran, não era de fato humana, mas uma dragoa verde polimorfada.
- Irmão Keefe deve agora adentrar a cripta e inspecionar o corpo para comprovar ou refutar estas alegações. Ele teme que possa haver lá mais do que os olhos enxerguem, mas os outros clérigos de Kelemvor riram de sua preocupação.
- Ele oferece aos personagens 100 PO para acompanhá-lo e se houver problemas ele irá dispor de um *pergaminho de proteção contra o bem e o mal*.

Se os personagens estiverem satisfeitos com a explicação e com os termos de seu emprego, Irmão Keefe os leva até a Cripta Welltran no Cemitério Valhingen.

Quando chegam, eles podem ser surpreendidos ao descobrir que o cemitério é muito bem mantido, porém sombrio. Irmão Keefe diz aos personagens que o Guia do

Destino Yovir Glandon, seu superior e membro sênior da Mais Solene Ordem da Mortalha do Silêncio, fiscaliza pessoalmente a manutenção destes solos.

CRIPTA DE XANDRIA

Tetos. Nas câmaras abaixo das criptas, todos os tetos possuem 3 m de altura.

Iluminação. Nenhuma das áreas abaixo da cripta é iluminada.

Portas Secretas. Três portas secretas estão escondidas dentro das paredes em espiral. Elas podem ser notadas com um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 15 (Percepção). As criaturas mortas-vivas sentem automaticamente a presença das portas. Criaturas vivas que passem através delas recebem 2 (1d4) pontos de dano necrótico. Criaturas mortas-vivas passando através delas recuperam 2 (1d4) pontos de vida.

A cripta de Xandria é uma construção belamente feita de pedra e mármore, de cerca de 36 metros quadrados. Irmão Keefe possui a chave para destrancá-la.

O interior é igualmente belo. As paredes são esculpidas e pintadas com várias cenas mostrando uma adorável humana em diferentes locais: olhando para um pico coberto de neve, na chuva durante uma tempestade, sentada numa sala confortável diante de uma lareira, segurando uma cobra venenosa em um jardim, trabalhando com frascos borbulhantes em um laboratório e muitas outras. A tampa do sarcófago de mármore no centro é esculpida com a semelhança de uma linda mulher no auge de sua vida.

Irmão Keefe abre a tampa do sarcófago, revelando uma pilha de ossos misturados. Uma rápida investigação mostra que esses ossos definitivamente não são humanos – muitos deles são de natureza dracônica. Também fica aparente que ao menos metade dos ossos que deveriam estar aqui estão faltando.

Também descansando junto aos ossos estão cinco pequenas gemas: um rubi vermelho, uma esmeralda verde, uma opala negra, um diamante branco e uma safira azul.

A ARMADILHA E A PASSAGEM SECRETA

Logo depois dos retos mortais serem perturbados, leia ou parafraseie:

Alguns momentos após a tampa ser removida e o conteúdo do sarcófago examinado, um som de algo raspando ecoa através da cripta. As portas se fecham e são seladas, e um som sibilante torna vocês ciente de que algum tipo de gás está entrando na cripta. O gás não cheira muito bem.

Deixe os personagens em pânico por um momento, se eles preferirem. Quabrar a porta ou as paredes não surte efeito. O único modo de sair é encontrando a passagem secreta debaixo do sarcófago, e isso requer um pensamento rápido. Você pode jogar a iniciativa e dar aos personagens duas rodadas antes que o gás os atinja, ou deixe-os trabalhar para solucionar o problema sem usar a iniciativa.

Se os personagens usarem um momento para olhar mais de perto as paredes, piso ou sarcófago, eles notam algumas singularidades.

- Há marcas de arranhão no chão ao redor do sarcófago, mostrando que ele pode se mover. Entretanto, empurrá-lo não resulta em nada.
- As pequenas gemas são todas do mesmo tamanho e forma, e elas são dilapidadas de modo que faz parecer que poderiam se encaixar em algo.
- Cinco das gravuras nas paredes possuem local onde as pequenas gemas poderiam ser inseridas.

Cada gema combina com a cor de um dos dragões cromáticos, e cada ponto nas gravuras combina com um dos elementos associados com a correspondente cor do dragão.

- O diamante branco encaixa-se em um entalhe no topo da montanha coberta de neve.
- A safira azul encaixa-se em um entalhe no ponto onde um raio da tempestade atinge o solo.
- O rubi vermelho encaixa-se em um entalhe no fogo intenso da sala confortável.
- A esmeralda verde encaixa-se em um entalhe na presa da cobra venenosa
- A opala negra encaixa-se em um entalhe no frasco de ácido borbulhante.

Se os personagens falharem em notar essas conexões entre as gemas e os entalhes nas gravuras das paredes dentro de duas rodadas, o **gás** causa 3 (1d6) pontos de dano de veneno. Um teste bem-sucedido de Constituição CD 12 reduz o dano pela metade. Após isso, Irmão Keefe indica como parece que as gemas poderiam se encaixar nos entalhes.

Não force os personagens a fazer outro teste de resistência a menos que eles coloquem as gemas nos locais errados. Se o fizerem, eles deveriam realizar apenas mais um teste de resistência antes que Irmão Keefe forneça dicas suficientes para que o quebra-cabeça seja resolvido corretamente.

Quando as gemas forem inseridas corretamente, o gás se dissipa, a porta da cripta se abre e o sarcófago desliza para o lado, revelando uma escadaria que desce para a escuridão. Rastros na poeira mostra que ela foi usada recentemente por, pelo menos, duas criaturas de tamanho humano. As gemas não podem ser removidas de seus locais uma vez que sejam inseridas.

Irmão Keefe se recusa a adentrar nas câmaras inferiores. Ele é um simples sacerdote e não possui nenhum poder mágico ou marcial. Entretanto, ele implora que os personagens investiguem.

3A. GUARDA DE HONRA

As escadas descem abruptamente, e então a passagem continua curvando-se para a esquerda e lentamente desce em uma espiral. A passagem curva continua para o sul e vira-se para oeste, mas também se abre em uma câmara.

A passagem abre-se em uma câmara. Três estranhos esqueletos humanoides com crânios dracônicos estão postados em posição de guarda, segurando espadas. No fundo da câmara há uma grande cadeira parecida com um trono, vazia no momento, feita de mogno.

Estes três **esqueletos** não estão animados no momento, mas podem se tornar se os personagens executarem certas ações: nesta sala, se qualquer criatura sentar no trono, magia é liberada para animar os esqueletos. Na próxima sala, o grupo também pode animar os esqueletos.

Se os personagens sentarem no trono ou se procurarem no trono com um teste bem-sucedido de Inteligência CD 10 (Investigação), eles notam um painel com dobradiças no fundo do assento. Ele possui uma **armadilha de agulha envenenada**, que é notada com um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 15 (Percepção) e desarmada com ferramentas de ladrão e um teste bem-sucedido de Destreza CD 15. Se alguém abrir o painel sem desarmar a armadilha, é atingido pela agulha. O jogador deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 12 ou receberá 4 (1d8) pontos de dano de veneno. Dentro do compartimento secreto há uma pequena turmalina no valor de 50 PO e um *pergaminho de compreender idiomas*.

AJUSTANDO O ENCONTRO

Aqui estão algumas recomendações para ajustar este encontro de combate. Estes ajustes não são acumulativos.

- **Grupo fraco:** remova um esqueleto.
- **Grupo forte:** acrescente dois esqueletos.
- **Grupo muito forte:** acrescente quatro esqueletos.

3B. CÂMARA DE REANIMAÇÃO

A passagem em espiral continua até que alcance outra câmara.

Esta câmara foi configurada como um pequeno laboratório. Mesas ao redor da sala estão cobertas de provetas, frascos, tomos, caldeirões e potes cheios de agentes alquímicos.

No meio da mesa central há um bilhete próximo a um pote de argila azul. O bilhete, escrito em Comum, diz: “Raaxil, eu descobri como completar o processo. Quando você estiver pronto, simplesmente coloque o conteúdo deste pote azul no caldeirão e mexa. Os efeitos devem ser instantâneos, mas **NÃO BEBA A POÇÃO RESULTANTE**”.

Um teste bem-sucedido de Inteligência CD 15 (Arcanismo) revela que os livros e os agentes alquímicos estão todos ligados à magia necromântica, especialmente voltada para dragões. Isto é magia extremamente avançada, entretanto – bem além do conhecimento dos personagens neste nível.

Se os personagens completarem o processo, isto faz com que um espesso vapor espalhe-se rapidamente através da câmara, animando os esqueletos na sala anterior. Se os personagens já tiverem enfrentado os esqueletos, eles se reanimam. As criaturas se movem através das câmaras (fazendo uso das portas secretas, se for apropriado) e cercam os personagens e atacam.

Se um personagem for tolo o suficiente para beber a poção, ele deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 20 ou receberá 21 (6d6) pontos de dano de veneno.

Todo este equipamento foi amaldiçoado com magia. Se for removido do complexo subterrâneo, ele se dissolve até não sobrar nada.

3C. CÍRCULO DE TELETRANSPORTE

A passagem em espiral continua escura até que alcance a câmara final.

As paredes desta câmara estão pintadas para se parecer com o interior do covil de um dragão: as cenas ilustram pilhas de tesouro, acólitos trajando robes curvados em súplica, prisioneiros atados servindo como refeição, etc. todas as pinturas focam a alcova na parede sul, onde uma pilha de moedas de ouro forma um ninho perfeito para um enorme dragão!

Além das pinturas, há quatro grandes glifos: um em cada uma das paredes, norte, sul, leste e oeste. O glifo ao sul está na alcova. Estes glifos brilham suavemente na escuridão da sala.

No canto noroeste da sala, um círculo de teletransporte foi gravado no chão. A ausência de marcas nas gravuras do círculo implica que ele foi criado recentemente. Um grosso bastão de metal inscrito com símbolos está no meio do círculo.

Pelo chão, em diferentes partes da câmara, estão quatro cadáveres. Embora os corpos se pareçam vagamente humanoides, eles possuem várias partes costuradas umas nas outras, incluindo algumas que são de natureza dracônica.

Tão logo os personagens interajam com algo na sala de modo significativo (tocar, examinar, etc.), duas coisas acontecem: os quatro grandes glifos brilham intensamente e os quatro cadáveres despertam e se animam, tornando-se quatro **zumbis**. Cada um carrega semelhanças com características dracônicas, tais como pequenas asas, caudas e pescoços alongados.

Durante o combate, descreva como os glifos piscam quando os zumbis atacam ou recebem dano. Se os personagens usarem uma ação para desfigurar um glifo com um ataque (CA 10, 5 pontos de vida) ou desabilitá-lo com um teste bem-sucedido de Inteligência CD 10 (Arcanismo), um zumbi fica cego até o final de seu próximo turno. Se todos os glifos forem desativados deste modo, os zumbis cessam seus movimentos e caem no chão, inanimados.

Se um personagem entrar na alcova ao sul, ele dispara um campo de força invisível através da abertura da alcova. O campo de força é impenetrável, mas pode ser derrubado com um teste bem-sucedido de Inteligência CD 10 (Arcanismo) ou com 5 pontos de dano de força. Ele também desaparece se todos os glifos forem desativados.

As moedas de ouro na alcova sul são discos de madeira pintados de dourado e não são valiosos. Não há mais nada de valor na câmara.

O círculo de teletransporte pode ser facilmente desfeito para torná-lo inutilizável. Um teste bem-sucedido de Inteligência CD 15 (Arcanismo) mostra que o círculo de teletransporte está provavelmente conectado a um círculo semelhante em outro local, e magia forte é necessária para fazer uso dos círculos.

AJUSTANDO O ENCONTRO

Aqui estão algumas recomendações para ajustar este encontro de combate. Estes ajustes não são acumulativos.

- **Grupo fraco:** um dos glifos já foi arruinado; remova um zumbi.
- **Grupo forte:** a cada rodada, cada glifo ativo pulsa e recupera 2 (1d4) pontos de vida do zumbi.
- **Grupo muito forte:** todos os zumbis possuem 5 pontos de vida adicionais; a menos que todos os glifos sejam desativados, um zumbi se reanima com metade de seus pontos de vida na rodada seguinte após ser morto.

INFORMANDO O IRMÃO KEEFE

Assumindo que os personagens se livrem dos perigos das câmaras abaixo da cripta, Irmão Keefe pede que eles lhe mostrem o que encontraram. Se os personagens ainda não fizeram a conexão entre a magia necromântica e a temática dracônica, ele informa que é possível que alguém esteja tentando criar um dragão lich.

Neste ponto, Irmão Keefe revela que ele é um membro da Aliança dos Lordes, um grupo que procura manter a estabilidade em Phlan, mas não ao custo da ilegalidade. Ele admite que rumores sobre a natureza dracônica de Xandria Welltran vieram de uma fonte da Aliança dos Lordes, que também lhe disse que os Saudadores, a guilda de ladrões de Phlan, tem investigado várias pistas de temática dracônica no último mês. Os Saudadores podem muito bem estar envolvidos nisto.

RECOMPENSAS

Garanta que os personagens anotem suas recompensas em suas fichas.

EXPERIÊNCIA

Some toda a **experiência de combate** ganha por derrotar inimigos e divida pelo número de personagens presentes no combate. Para **experiência fora de combate**, as recompensas são listadas por personagem. Dê a todos os personagens no grupo a experiência fora de combate a menos que indicado de outra forma.

RECOMPENSAS DE COMBATE

Nome do Oponente	XP por Oponente
Esqueleto	50
Zumbi	50

RECOMPENSAS FORA DE COMBATE

Tarefa ou Realização	XP por Personagem
Resolver o quebra-cabeça das gemas sem ajuda	25
Desocupar a cripta	50

O total **mínimo** de recompensa para cada personagem participando da aventura de **75 pontos de experiência**.

O total **máximo** de recompensa para cada personagem participando da aventura de **100 pontos de experiência**.

TESOURO

Os personagens recebem o seguinte tesouro, dividido entre o grupo. Personagens devem tentar dividir o tesouro o mais igualmente possível. Os valores de peças de ouro listados para equipamentos vendáveis são calculados pelo seu preço de venda, não seu preço de compra.

Itens mágicos consumíveis devem ser divididos conforme o grupo achar melhor. Se mais de um personagem estiver interessado em um item mágico consumível específico, o Mestre pode determinar aleatoriamente quem fica com ele caso o grupo não consiga decidir.

Itens mágicos permanentes são divididos de acordo com um sistema. Consulte a respectiva caixa de texto se a aventura recompensar com itens mágicos permanentes.

RECOMPENSAS EM TESOURO

Nome do Item	Valor em PO
Pagamento do Irmão Keefe	100
Pequena gema de turmalina	50

PERGAMINHO DE MAGIA: PROTEÇÃO CONTRA O BEM E O MAL

Este *pergaminho de magia* contém uma única magia de *proteção contra o bem e o mal*. Uma descrição mais detalhada sobre *pergaminhos de magia* são encontrados no livro de regras básicas ou no *Guia do Mestre*.

PERGAMINHO DE MAGIA: COMPREENDER IDIOMAS

Este *pergaminho de magia* contém uma única magia de *compreender idiomas*. Uma descrição mais detalhada sobre *pergaminhos de magia* são encontrados no livro de regras básicas ou no *Guia do Mestre*.

RENOME

Apenas personagens da Aliança dos Lordes recebem um **ponto de renome** por informar Irmão Keefe.

APÊNDICE DA MISSÃO 3: ESTATÍSTICAS DE MONSTROS/PdMs

ESQUELETO

Morto-vivo Médio, leal e mal

Classe de Armadura 13 (pedaços de armadura)

Pontos de Vida 13 (2d8+4)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnerabilidades a Dano concussão

Imunidades a Dano veneno

Imunidades a Condição envenenado, exaustão

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9

Idiomas entende todos os idiomas que sabia em vida, mas não pode falar

Desafio 1/4 (50 XP)

AÇÕES

Espada Curta. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6+2) pontos de dano perfurante.

ZUMBI

Morto-vivo Médio, neutro e mal

Classe de Armadura 8

Pontos de Vida 22 (3d8+9)

Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Testes de Resistência Sab +0

Imunidades a Dano veneno

Imunidades a Condição envenenado, exaustão

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 8

Idiomas entende todos os idiomas que sabia em vida, mas não pode falar

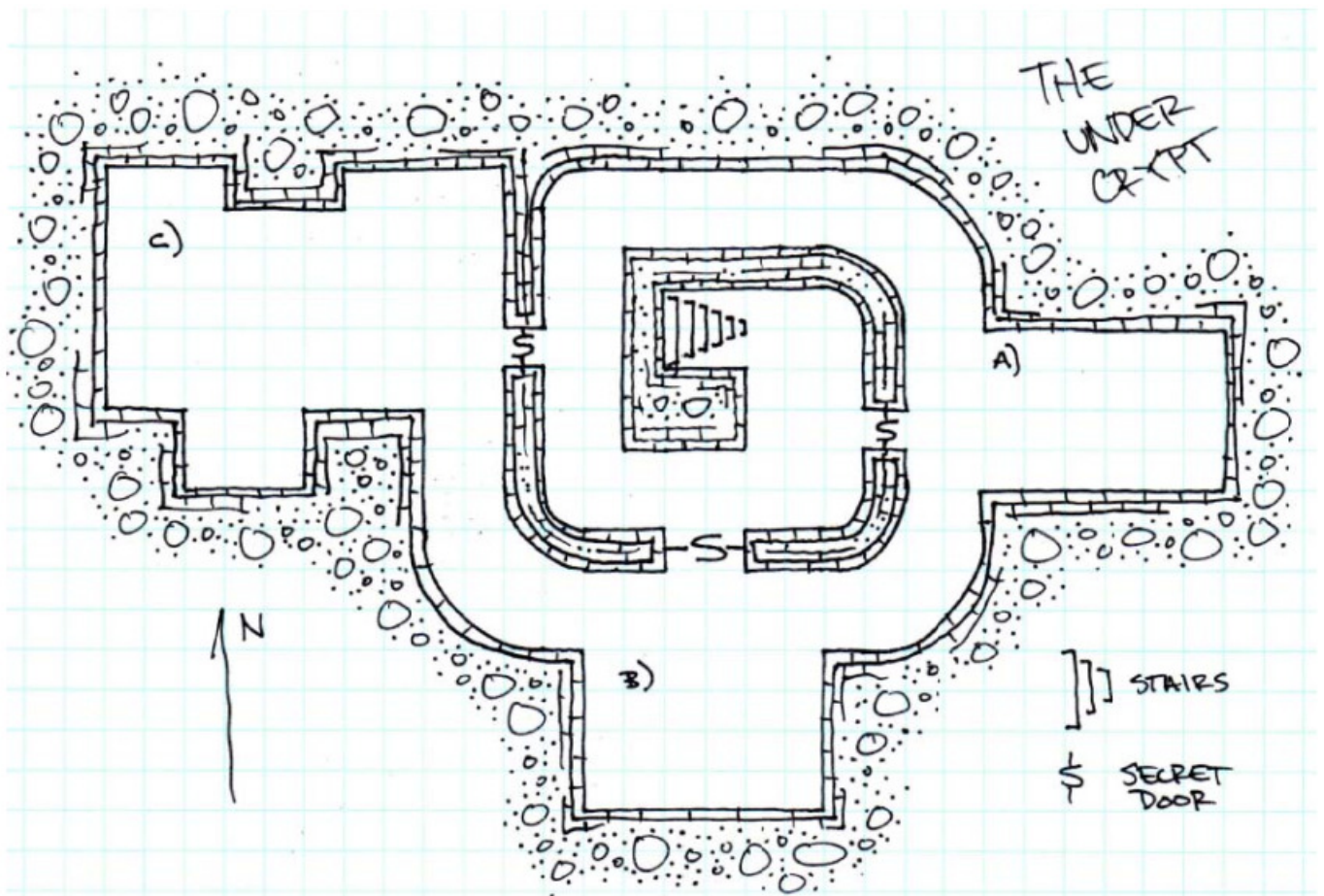
Desafio 1/4 (50 XP)

Fortitude de Morto-Vivo. Se um dano reduziria o zumbi a 0 ponto de vida, ele pode realizar um teste de resistência de Constituição com CD 5 + o dano sofrido, a não ser que o dano seja radiante ou de um acerto crítico. Se for bem-sucedido, em vez disso ele cairá a 1 ponto de vida.

AÇÕES

Pancada. *Arma de Ataque Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d6+1) pontos de dano de concussão.

APÊNDICE DA MISSÃO 3: MAPA



MISSÃO 4: UM SUSTO AO ENTARDECER

Os personagens são abordados por um meio-orc procurando ajuda para encontrar um poderoso item mágico.

Foi dito a vocês que a Chaleira de Chá de Madame Freona era um local onde aventureiros poderiam encontrar trabalho e evitar o aborrecimento associado a outros locais em Phlan. Até agora, tem sido verdade. Madame Freona, uma halfling robusta e solícita que administra o estabelecimento com sua cinco filhas, tem se provado uma excelente anfitriã.

A Chaleira de Chá está cheia este entardecer, já que a janta atraiu muitos patronos famintos. Uma jovem halfling chamada Blaizette, obviamente uma das filhas de Freona, veste um lenço de cabeça azul e está começando a servir a refeição para vocês. Ela tenta manter um sorriso a despeito da noite agitada.

Após trazer a comida e se dirigir para outra mesa, um meio-orc salta de uma cadeira e sorri com uma boca cheia de dentes para vocês. “Apenas ajam normalmente”, ele diz por entre os dentes, “mas ouçam de perto. A vida de todos pode estar em perigo. Meu nome é Buhrell Caah. Eu represento o Enclave Esmeralda, um grupo que vigia os acontecimentos em Phlan e além. Foi me dito por um associado que um objeto mágico devastador foi trazido para a Chaleira de Chá. Nós não sabemos como ele se parece ou quem o possui, mas eu preciso da ajuda de vocês para encontra-lo. Vocês poderiam se dividir e conversar com alguém que pareça suspeito e descobrir se estão em posse de um poderoso item? Não deixe ninguém saber o que vocês estão fazendo, pois o proprietário do item poderia usá-lo se souber que estamos cientes.

Esta miniaventura contém pouco combate, e possivelmente combate algum. Os personagens devem ir ao fundo do que está acontecendo, primeiro encontrando o item mágico e então parando a energia que ele libera, e, finalmente, ajudando suas vítimas antes que elas pereçam.

Buhrell vai falar com Blaizette, deixando os personagens focados nos outros patronos da Chaleira de Chá. Quando os personagens olharem ao redor, eles veem seis mesas que parecem candidatas. Cada personagem deve escolher uma mesa para investigar.

Durante estas investigações, use CD 10 como o número alvo para qualquer teste de habilidade ou perícia que os personagens possam tentar fazer, mas sintam-se livres para ajustá-los para mais ou para menos conforme a situação.

MESA 1

Uma elfa selvagem janta sozinho em sua mesa. Ele parece fora de lugar em um estabelecimento como este. Ela veste um corselete de couro sujo de suor, fuligem e manchas oriundas dos movimentos entre a vegetação. Um arco estranho de boa aparência, feito de uma madeira de tom púrpura está preso na costa dela.

Conjurar *detectar magia* revela algo mágico em sua mochila. É uma *poção de cura*.

Quando abordada, a elfa acena, mas não diz nada. Se for convencida a falar, a elfa diz que seu nome é Surruck. Ela tem patrulhado a Floresta Tremulante pelas últimas duas semanas, garantindo que nenhuma das criaturas feéricas mais malignas incomode alguém. Ela recentemente decidiu tirar uns dias de folga e desejou começar suas férias com uma boa refeição.

Identificar a incomum madeira do qual o arco é feito requer um teste bem-sucedido de Inteligência CD 15 (Natureza), o que revela que o arco foi feito de Nódulos Brunos, uma madeira rara que cresce somente na Floresta Tremulante.

MESA 2

Duas humanas de mais idade jantam juntas, mas elas parecem passar mais tempo olhando ao redor da sala do que conversando entre si.

Conjurar *detectar magia* revela que uma das mulheres usa um colar que irradia magia. A magia é simplesmente um feitiço que mantém o colar limpo e sem manchas.

Quando abordadas, as duas senhoras anciãs sorriem e saúdam os personagens. Seus nomes são Esma e Eva, e elas são duas viúvas que se encontram aqui uma vez por semana para fofocar e observar as pessoas. Se um personagem conseguir ter uma palavra já que as senhoras são duas faladeiras, elas podem dar as informações sobre Surruck (mesa 1), Yanna (mesa 3) e Schuyler (mesa 4). Elas não conhecem as outras pessoas, mas estão mais do que felizes em especular e inventar histórias exageradas.

MESA 3

Um humano de idade e uma anã jantam juntos, conversando enfaticamente. Nenhum dos dois parece ser aventureiro, já que ambos estão vestidos finamente.

Conjurar *detectar magia* revela que algo na bolsa do humano idoso irradia magia. Dentro dela há uma grande esfera de vidro contendo um dente de dragão encantado pesadamente acolchoado que irá causar problemas mais tarde.

Quando abordados, o humano diz aos personagens que este é um encontro particular. A anã reforça o sentimento. Um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 10 (Intuição) revela que o humano está intencionalmente tentando passar despercebido.

Se os personagens tentarem dar uma olhada na bolsa do humano, ele tenta agarrá-la rapidamente. Infelizmente, ao fazer isso, a bolsa atinge a perna da mesa, quebrando a esfera lá dentro e liberando a terrível magia que o dente contém. O humano é a primeira pessoa a ser atingida pelo relâmpago mágico.

Garanta que todos os outros personagens tenham a chance de interagir com suas mesas antes de continuar.

MESA 4

Um meio-elfo janta sozinho, brincando com sua comida com uma expressão ranzinza em seu rosto. Ele registra notas em seu pequeno livro na mesa.

Conjurar *detectar magia* revela que a pena que o homem usa para escrever é mágica. A mágica na pena simplesmente permite que ela se mantenha afiada e guarde a tinta.

Quando abordado, o meio-elfo olha para os personagens, perplexo com a interrupção. Após recuperar seus modos, ele se apresenta como Schyler, um crítico gastronômico. Ele

pergunta aos personagens se eles já provaram uma refeição tão terrível. Schuyler aponta para seu prato e diz que a cozinheira obviamente usou demasiado óleo de cártamo. Tal coisa é pungente demais para ser usada nesta quantidade. Qualquer personagem bem-sucedido em um teste de Inteligência CD 10 (Natureza) sabe que a flor de cártamo cresce nas redondezas apenas na Floresta Tremulante.

MESA 5

Uma draconata de escamas pálidas janta sozinha. Ela olha ao redor nervosamente enquanto come, assustando-se com cada sonzinho.

Nada mágico é revelado na ou ao redor da draconata.

Quando abordada, a draconata recua um pouco, como se os personagens fossem atacá-la. Se for acalmada, ela revela que seu nome é Halda (um pseudônimo), e que ela está na cidade visitando a família (uma mentira). Na verdade, seu nome é Minnitha e ela está planejando explorar as montanhas ao norte, para procurar por tesouros. Entretanto, ela já foi atacada duas vezes por bandidos enquanto está em Phlan, e todos a encaram devido sua herança com dragões brancos.

MESA 6

Três halflings vestidos em várias cores brilhantes jantam no bar. Eles falam alto, mas em um idioma que não reconhecido.

Conjurar *detectar magia* revela que um dos halflings veste uma pochete que irradia uma magia sutil. A pochete contém algum tipo de pó que se expande magicamente até virar uma nuvem quando lançado ao chão. O pó é parte do ato de acrobacia dos halflings.

Quando abordados, os três halflings chamados Tawn, Tane e Tine param de conversar e olham para os personagens. Eles respondem apenas em grunhidos e acenos de cabeça, a menos que os personagens façam algo para entretê-los. Se assim o for, os halflings dão seus nomes e dizem que são trigêmeos. Eles atuam como acrobatas em um show itinerante que no momento está em Phlan.

O RELÂMPAGO MÁGICO

Após a esfera de vidro da mesa 3 se quebrar, o seguinte ocorre:

O humano move-se rapidamente, tentando afastar seja lá o que for que estava escondendo. O som de vidro se quebrando ecoa pelo salão, então o homem grita conforme seu corpo é rodeado por uma forma de energia azul crepitante. Ele cai no chão, um objeto parecido com uma adaga em suas mãos. A anã, ao mesmo tempo, empurra sua cadeira e corre para a porta.

Neste momento, os personagens têm diferentes opções. Alguns podem querer conferir o humano, outros podem querer perseguir a anã em fuga, e outros ainda podem querer examinar o dente de dragão azul.

Como Mestre, seu principal trabalho é controlar o ritmo. Você pode fazer com que o grupo jogue iniciativa para

manter a ordem das ações. Quando os personagens se dividirem, isso torna seu trabalho mais desafiador. Permita que os personagens vão em diferentes direções, mas salte rapidamente entre os grupos para manter todos em ação. Se os personagens estiverem para se afastar muito uns dos outros, use a chegada do operativo do Enclave Esmeralda, Buhrell Caah como forma de juntar todos novamente.

INSPECIONANDO A CENA

Personagens que examinem o homem debatendo-se notam que o relâmpago está inundando seu corpo. Um teste bem-sucedido de Inteligência CD 10 (Arcanismo ou Natureza) revela que este relâmpago é definitivamente mágico – ou seja, não está acontecendo naturalmente – e não mostra sinais de estar se dissipando. Também, é evidente que não há modo de curar o homem ou de interromper a magia.

Preso firmemente à mão do homem há uma adaga comprida parecida com um dente. Um teste bem-sucedido de Inteligência CD 15 (Natureza) revela que ela é definitivamente um dente de um dragão azul. Arrancar o dente do homem (ou ter qualquer contato com alguém coberto com a energia) requer um teste de Força CD 10 e causa 2 (1d4) pontos de dano de relâmpago a cada tentativa.

O dente é quente ao toque e pulsa em ritmo com o crepitar do relâmpago. Um teste bem-sucedido de Inteligência CD 10 (Arcanismo) revela que o dente pode conter o relâmpago, mas apenas se a energia pular para uma pessoa segurando o dente quando o relâmpago a alcançar. Se os personagens não descobrirem esta informação agora, ela irá ser dita a eles mais adiante nesta miniaventura).

Após alguns segundos (ou uma rodada), o homem entra em colapso quando o relâmpago pula para Schuyler na mesa 4. O relâmpago pula para a pessoa mais próxima que teve contato com algo vindo da Floresta Tremulante. Já que Schuyler comeu o óleo feito da flor de cártamo colhida na Floresta Tremulante, ele é o próximo alvo.

ALCANÇANDO A ANÃ

A anã em fuga é Yanna Hammerbound, um alta representante d'Os Mãos de Ferro, a Guida de Ferreiros de Phlan. Ela estava lá para comprar o dente de dragão azul do homem, que disse a ela que a magia do objeto seria um grande recurso para a guilda. Ela não estava ciente da natureza da magia contida no dente.

Os personagens precisam fazer um teste bem-sucedido de Força CD 10 para contê-la antes que ela fuja, e então um teste bem-sucedido de Carisma (Intimidar ou Persuasão) para fazê-la falar. Ela não sabe muito sobre o homem ou sobre o dente, apenas que o dente veio de um dragão azul que supostamente viveu na Floresta Tremulante.

ENGARRAFANDO O RELÂMPAGO

Uma vez que os personagens tenham toda a informação e tenham visto o relâmpago mágico em progresso, tudo o que resta é descobrir por que o relâmpago está saltando para certas pessoas e não outras, e então pegar o dente de dragão e se tornar o próximo alvo para pegar o relâmpago.

Entretanto, alguns segundos antes do relâmpago deixar sua vítima, algo estranho acontece.

Embora pareça que o humano esteja morto, ele levanta-se. Ele está vivo e se mexendo. Ele anda, de olhos fechados, em direção à porta. Ele deixa o prédio, para no meio da rua e fica lá, como se estivesse esperando algo.

O homem está vivo. Qualquer um que o toque recebe 2 (1d4) pontos de dano de relâmpago. Qualquer ataque subsequente que o machuque, o mata, mas ele continua a se mover a despeito disso, animado e controlado pela magia. É possível restringi-lo com um teste bem-sucedido de Força CD 10, mas qualquer um que o segure sofre 2 (1d4) pontos de dano de relâmpago a cada rodada que continuar a fazê-lo.

Conforme o relâmpago deixa cada pessoa que afeta, ele ou ela vagam até a rua, dão as mãos e começam a formar um grande círculo, que crepita com energia. Nada mais acontece como resultado desta estranha ocorrência.

A ORDEM DAS VÍTIMAS

O relâmpago começa na sua vítima original, o humano idoso. Quando termina com ele, salta para Schuyler, que comeu uma grande quantidade de óleo de semente de cártamo. A próxima vítima é a elfa selvagem patrulheira Surruk, que carrega um arco feito de Nódulos Brunos.

Após a magia deixar Surruk, ela voa por uma janela aberta e atinge uma pequena anã vestindo um colar feito de flores de cártamo. Após deixa-la, ela atinge um elfo que trabalha em uma tenda do lado de fora da Chaleira de Chá onde flores, incluindo as flores de cártamo que ornaram a garota anã, são vendidas.

Neste momento, se os personagens não descobriram o padrão, Buhrell Caah deveria se apresentar e ajudar os personagens a resolver o quebra-cabeça.

De modo a capturar a magia no dente, um personagem deve pegar o dente, cobrir-se com as flores da tenda do florista (ou com algo relacionado à floresta) e ser a pessoa mais próxima da atual vítima da magia.

Quando isto acontecer, o relâmpago voa para este personagem, o circunda algumas vezes e é atraído para o dente.

Com isso, todas as vítimas da magia caem em conjunto, inconscientes, porém vivas (a menos que os personagens tenham atacado qualquer uma delas, o que significa que tais vítimas estão mortas).

JUNTANDO TUDO

Se a vítima original (o humano chamado Trett) estiver viva, o homem diz que ele é apenas um mercador que comprou o dente de um grupo viajante. Eles lhe mostraram que o dente poderia ser usado para aquecer e trabalhar metal mais facilmente que uma forja. Então ele comprou-o para vender para a Guilda de Ferreiros.

Buhrell Caah agradece os personagens por sua ajuda e lhes oferece 100 PO como recompensa. Ele quer levar o dente de dragão de volta para o Enclave Esmeralda para que seus colegas o examinem. É óbvio que o dente é perigoso demais para ser deixado com outros. Se os personagens lhe

entregarem o dente de boa vontade, Buhrell lhes oferece uma *poção de cura*. Se eles não lhe derem o dente, então um personagem pode mantê-lo, mas é uma perdição para ele se estiver de posse do dente por mais de um dia – o dente lhe confere vulnerabilidade a dano de relâmpago.

Por fim, Buhrell lhes diz que vai manter um olho aberto para as guildas. Elas vêm ganhando mais e mais poder na cidade recentemente, e poderia ser uma boa ideia vigiá-las nas próximas semanas e meses.

RECOMPENSAS

Garanta que os personagens anotem suas recompensas em suas fichas.

EXPERIÊNCIA

Some toda a **experiência de combate** ganha por derrotar inimigos e divida pelo número de personagens presentes no combate. Para **experiência fora de combate**, as recompensas são listadas por personagem. Dê a todos os personagens no grupo a experiência fora de combate a menos que indicado de outra forma.

RECOMPENSAS FORA DE COMBATE

Tarefa ou Realização	XP por Personagem
Determinar o padrão do relâmpago sem ajuda	25
Capturar o relâmpago	75

O total **mínimo** de recompensa para cada personagem participando da aventura de **75 pontos de experiência**.

O total **máximo** de recompensa para cada personagem participando da aventura de **100 pontos de experiência**.

TESOURO

Os personagens recebem o seguinte tesouro, dividido entre o grupo. Personagens devem tentar dividir o tesouro o mais igualmente possível. Os valores de peças de ouro listados para equipamentos vendáveis são calculados pelo seu preço de venda, não seu preço de compra.

Itens mágicos consumíveis devem ser divididos conforme o grupo achar melhor. Se mais de um personagem estiver interessado em um item mágico consumível específico, o Mestre pode determinar aleatoriamente quem fica com ele caso o grupo não consiga decidir.

Itens mágicos permanentes são divididos de acordo com um sistema. Consulte a respectiva caixa de texto se a aventura recompensar com itens mágicos permanentes.

RECOMPENSAS EM TESOURO

Nome do Item	Valor em PO
Pagamento de Buhrell Caah	100

DENTE ENCANTADO DE DRAGÃO AZUL

Um personagem que possua este item por mais de um dia .tem vulnerabilidade a dano de relâmpago

POÇÃO DE CURA

Um personagem que beber o líquido vermelho mágico deste frasco recupera 2d4+2 pontos de vida. Beber ou administrar uma poção exige uma ação.

RENOME

Apenas personagens do Enclave Esmeralda recebem **um ponto de renome** por encontrar o dente de dragão azul.

MISSÃO 5: O PERIGO NA MADRUGADA

Um gnomo latoeiro procura por ajuda para resgatar sua filha de um grupo de guardas do Punho Negro corruptos e malignos.

Foi dito a vocês que a Chaleira de Chá de Madame Freona era um local onde aventureiros poderiam encontrar trabalho e evitar o aborrecimento associado a outros locais em Phlan. Até agora, tem sido verdade. Madame Freona, uma halfling robusta e solícita que administra o estabelecimento com sua cinco filhas, tem se provado uma excelente anfitriã.

Conforme finalmente o sol se põe no oeste, vocês se sentam para beber a saideira. Whittlee, uma das filhas de Freona, serve as últimas pessoas da noite. Seu brilhante cabelo branco está amarrado em uma trança. Ela faz malabarismo com potes de chá, canecas de cerveja, jarras de vinho e outros tipos de xícaras e copos.

A porta da Chaleira de Chá se abre, revelando um gnomo de aparência preocupada. Ele veste roupas feitas de retalhos e torce uma boina nervosamente em suas mãos calejadas.

Ele olha ao redor da sala pensativamente, até que seu olhar foca-se no grupo de vocês. Ele rapidamente anda em sua direção, ignorando os olhares e as piadinhas de outros patronos. “Vocês são aventureiros? Minha garotinha está em terrível perigo. Vocês ouviriam minha história? Eu posso pagar!”.

UM GNOMO ENCRENCADO

Quando os personagens concordarem em ouvi-lo, o gnomo relata o seguinte. Lembre-se de manter isto breve para concluir a missão a tempo.

- O gnomo é um latoeiro chamado Rillo Leadstopper. Sua filha se chama Villonah. Após a morte da mãe de Villonah, a garota se tornou indomável e inconsolável. Ela só tem se envolvido em problemas com a lei desde então.
- A maioria dos crimes eram contravenções menores que custaram a ela pequenas multas alguns dias na cadeia. Entretanto, seu último ato fez dela um “principal suspeito” para os guardas do Punho Negro.
- Noite passada, enquanto Villonah estava visitando a casa de seus pais, os guardas a prenderam. Eles não deram nenhuma indicação de suas acusações.
- No passado, ela foi mantida no Castelo Valjevo, e no dia seguinte Rilol foi até lá e pagou sua fiança. Desta vez, quando ele foi até o Portão Stojanow para saber sobre ela, foi dito a ele que ela não estava na prisão do castelo. Rillo tentou descobrir o paradeiro dela ao subornar os guardas e pedia a ajuda deles, mas ninguém sabia o paradeiro dela.
- Em pânico, ele perguntou sobre ela nas partes mais pobres da cidade. Ele encontrou um batedor de carteiras que lhe falou de uma prisão secreta que um pequeno grupo de guardas do Punho Negro usam secretamente para torturar e assassinar prisioneiros sem que seus líderes saibam. Ele ouviu um rumor de que Villonah foi levada lá porque roubou algo de valor de um daqueles guardas.

- É improvável que a liderança do Punho Negro saiba da existência desta prisão secreta e que os guardas a usam por motivos pessoais.
- A prisão, ele ouviu dizer, fica localizada abaixo das ruínas do Liceu do Lorde Negro. Embora o Liceu tenha sido incendiado, e convertido em um abrigo improvisado para os deslocados e feridos, os guardas o encontraram e o tomaram como residência secreta em algumas das câmaras abaixo. Há uma entrada secreta para o lugar através das cavernas na orla do Rio Stojanow.
- Se os personagens forem até lá e descobrirem como a libertar, Rillo oferece 50 PO pela informação. Se o grupo conseguir libertá-la, ele está disposto a abrir mão de uma lente de aumento também.

A PRISÃO SECRETA

Tetos. Nas salas da prisão, todos os tetos possuem 3 m de altura.

Iluminação. Todas as áreas da prisão secreta são esparsamente iluminadas por tochas.

Som. Os gemidos, gritos e murmúrios dos prisioneiros ecoam ocasionalmente através da prisão.

Destroços. A Área 5C está cheia de detritos. Estes locais são tratados como terreno difícil.

Rillo leva os personagens até a entrada secreta, que é simplesmente um túnel que inicia no rio e corre abaixo de Phlan até as câmaras secretas abaixo do Liceu arruinado. O túnel não é vigiado, e ele percorre centenas de metros antes de terminar em uma porta. O trabalho em pedra ao redor da porta é bem feito, diferente do túnel rudimentar.

Um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 10 (Percepção) revela ocasionais gemidos baixos e balbucios ininteligíveis vindos lá de dentro.

A porta está trancada, e são necessárias ferramentas de ladrão e um teste bem-sucedido de Destreza CD 10 para abrir a fechadura. De outra forma, a porta deve ser arrombada com um teste de Força CD 10. Arrombar a porta alerta automaticamente os guardas na Área 5B.

5A. PRISIONEIRO

Esta sala contém oito celas, cinco atualmente ocupadas por prisioneiros que começam a implorar para serem libertados assim que vocês entram. Uma porta a leste está barrada por este lado, e também há uma porta na parede sul. Uma cadeira de pedra está aparafusada ao chão no centro da sala, e instrumentos de interrogatório estão pendurados nas paredes.

Quando os prisioneiros veem os personagens, eles começam a pedir aos personagens que os libertem. O som arrisca alertar os guardas. Para aquietar os criminosos antes que os guardas apareçam, um personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Carisma CD 15 (Intimidação ou Persuasão).

Dos cinco prisioneiros aqui, quatro estão em condições terríveis de desnutrição e desidratação. Eles podem andar sozinhos, mas não estão em condições de lutar. Dois possuem apenas uma orelha, um provável sinal de que são membros dos Saudadores, a guilda de ladrões da cidade. Os

outros dois se envolveram em problemas com o Punho Negro de outras formas. Se perguntados sobre Villonah, os prisioneiros dizem que ela foi jogada na Casa de Diversões, e apontam a porta para leste, que está barrada por este lado.

O último prisioneiro é um **cultista** que ficou louco devido ao seu longo confinamento e exposição aos obeliscos da Área 5C. Ele ataca a criatura mais próxima dele e for libertado de sua cela. Um personagem falando com ele e que seja bem-sucedido em um teste de Sabedoria CD 10 (Intuição) pode perceber que ele não é somente louco, mas ele é homicida e irá atacar se for libertado. Se o combate durar mais de uma rodada, o barulho alerta os guardas.

5B. SALA DA GUARDA

Esta porta não está trancada. Os ocupantes não prestam muita atenção no que está acontecendo na outra sala a menos que a porta de entrada no complexo seja arrombada, o cultista fanático ataque ou os personagens falhem em silenciar os prisioneiros.

Uma mesa e algumas cadeiras dominam o centro desta sala, enquanto um par de beliches está encostado nas paredes. Um pequeno fogão descansa em um canto.

Quatro **guardas** jogam cartas enquanto um cão enorme (use as estatísticas do lobo) cochila em uma cama de palha ali perto. Os guardas estão aqui em seu tempo livre e não estão a serviço. Sendo assim, eles não estão vestindo armaduras ou escudos (a CA deles é 11). Entretanto, eles estão armados.

AJUSTANDO O ENCONTRO

Aqui estão algumas recomendações para ajustar este encontro de combate. Estes ajustes não são acumulativos.

- **Grupo fraco:** remova dois guardas.
- **Grupo forte:** os guardas estão vestindo suas armaduras.
- **Grupo muito forte:** os guardas estão vestindo suas armaduras e acrescenta um lobo.

5C. CASA DAS DIVERSÕES

Esta área é lar de uma terrível criatura. Quando os guardas estão prontos para matar um prisioneiro, ou se quiserem enlouquecer um prisioneiro para facilitar os interrogatórios mais tarde, eles trancam os prisioneiros nesta sala.

Esta câmara já foi grande uma vez, mas agora está em ruínas. As paredes colapsaram e foram engolidas pela terra. Um obelisco ergue-se no meio da sala, coberto de símbolos.

Uma jaula foi erguida no meio da sala, cercada por um número de peculiares obeliscos feitos de pedra negra. Dentro da jaula, uma jovem gnoma vestida com uma simples túnica cinzenta está sentada no chão, suas costas contra o obelisco. Ela balança a cabeça entre suas mãos para frente e para trás, sussurrando loucamente, "Não posso escapar. Não posso escapar".

Um **grick** (marcado com um **G** no mapa) vive nesta área fechada. No momento ele está escondido e irá atacar o primeiro personagem que se aproximar da jaula no centro da sala. Algumas áreas no mapa mostram áreas onde o teto entrou em colapso. Estas são terreno difícil. Devido aos obeliscos na sala, o grick normalmente não se move muito pela sala, mas quando os personagens entram, o grick

simplesmente não pode resistir. Quando os personagens entram nesta área, o grick está escondido.

Obeliscos. A qualquer momento que uma criatura passe a 1,5 m do pilar, ele envia um pulso de energia mágica. A criatura atingida deve fazer um teste de resistência de Sabedoria CD 13 ou se tornará amedrontado por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência ao final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito antecipadamente com um sucesso. Se o teste de resistência da criatura for bem-sucedido ou se o efeito nela foi encerrado, a criatura fica imune a este efeito pelas próximas 24 horas. Para todas as intenções e propósitos, os obeliscos são considerados coletivamente como uma única fonte para este efeito.

AMEDRONTADO

- Uma criatura amedrontada sofre desvantagem em testes de habilidade e jogadas de ataque enquanto a fonte do seu medo estiver em sua linha de visão.
- A criatura não pode se mover voluntariamente para uma posição que a faça terminar o turno mais próxima da sua fonte de medo do que sua posição inicial.

Os obeliscos são bastante antigos e frágeis, e podem ser destruídos (CA 8, 5 pontos de vida). Eles também podem ser tombados com um teste bem-sucedido de Força CD 5. Entretanto, fazer qualquer destas coisas faz com que o teto da caverna ao redor do obelisco colapse, causando 7 (2d6) pontos de dano de concussão a cada criatura nos quadrados adjacentes aos obeliscos, deixando-a caída. Uma criatura que seja bem-sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 10 recebe metade do dano e não fica caída. Note que as resistências a dano do grick são efetivas contra o dano resultante do colapso do teto.

Jaula. No centro da sala há uma jaula que os guardas tem usado para atormentar seus prisioneiros. Ela é bem pequena, grande o suficiente para um adulto ficar em pé, mas devido ao seu tamanho, Villonah consegue sentar-se. Quando os personagens entram nesta área, ela está sentada de costas para a entrada. A porta fica do lado norte da jaula.

Villonah (marcada com um **V** no mapa) não se move a menos que seja carregada. Entretanto, se alguém tentar levá-la, ela resiste. Um personagem deve usar uma ação para agarrá-la, e o fato dela se contorcer faz com que o personagem a carregando mova-se com metade de seu deslocamento. Se o personagem usar uma ação para acalmar Villonah – um teste bem-sucedido de Carisma CD 15 (Persuasão) – então ela não irá andar sozinha, mas não irá mais resistir a ser carregada.

AJUSTANDO O ENCONTRO

Aqui estão algumas recomendações para ajustar este encontro de combate. Estes ajustes não são acumulativos.

- **Grupo fraco:** o grick está ferido, possuindo apenas 13 pontos de vida.
- **Grupo forte:** os obeliscos pulsam a cada rodada após o primeiro personagem desativar um deles, forçando cada criatura dentro de 1,5 m de um obelisco a fazer um teste de resistência ou ficará amedrontado.
- **Grupo muito forte:** assim como o **grupo forte**, e aumente os pontos de vida do grick em 40.

UM SEGUNDO SALVADOR

Após os personagens terem lidado com o grick, eles podem retornar para a sala com as celas. Eles descobrem que alguém os espera lá.

Uma elfa está diante da porta para o túnel. Ela tem uma flecha mirada e apontada para vocês. “Coloquem a gnoma no chão e a deixem. Vocês não irão levá-la para qualquer lugar e a tortura-la mais. Vocês podem até estar em maior número, mas alguns de vocês não sobreviverão à luta se tentarem leva-la”.

A elfa é Yllivia (use as estatísticas de **batedor**), um membro da Ordem da Manopla, um grupo dedicado a lutar contra a tirania dos cavaleiros do Punho Negro. Villonah também é um membro da Ordem da Manopla.

Contanto que os personagens não façam ações bruscas contra Yllivia, ela não luta. Se os personagens conseguirem tirar Villonah de seu estupor com um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 10 (Medicina), a gnoma pode confirmar que Yllivia é uma amiga.

Seja com o for, a razão de Villonah estar aprisionada está escondida nela. Ela roubou um mapa dos Punho Negro que, dizem os rumores, leva até o covil de um dragão branco nas montanhas ao norte. Ela criou pedaço de pele falsa, escondendo o mapa na sola de seu pé direito.

Contanto que os personagens permitam que Villonah e Yllivia fiquem com o mapa e o levem de volta para a Ordem da Manopla, nenhuma hostilidade acontece. De fato, Yllivia recompensa os personagens com mais 50 PO e uma *poção de cura*.

Rillo fica aliviado de ter sua filha de volta, e oferece aos personagens a recompensa que prometeu. Villonah e Yllivia contam aos personagens que os cavaleiros do Punho Negro mantêm os cidadãos honestos de Phlan em um estado de medo através de sua tirania, e seus interesses em qualquer coisa relacionada a dragões é um mau sinal para a cidade.

RECOMPENSAS

Garanta que os personagens anotem suas recompensas em suas fichas.

EXPERIÊNCIA

Some toda a **experiência de combate** ganha por derrotar inimigos e divida pelo número de personagens presentes no combate. Para **experiência fora de combate**, as recompensas são listadas por personagem. Dê a todos os personagens no grupo a experiência fora de combate a menos que indicado de outra forma.

RECOMPENSAS DE COMBATE

Nome do Oponente	XP por Oponente
Batedor	100
Grick	450
Guarda	25
Lobo	50

RECOMPENSAS FORA DE COMBATE

Tarefa ou Realização	XP por Personagem
Libertar os prisioneiros	25
Resgatar Villonah	50

O total **mínimo** de recompensa para cada personagem participando da aventura de **75 pontos de experiência**.

O total **máximo** de recompensa para cada personagem participando da aventura de **100 pontos de experiência**.

TESOURO

Os personagens recebem o seguinte tesouro, dividido entre o grupo. Personagens devem tentar dividir o tesouro o mais igualmente possível. Os valores de peças de ouro listados para equipamentos vendáveis são calculados pelo seu preço de venda, não seu preço de compra.

Itens mágicos consumíveis devem ser divididos conforme o grupo achar melhor. Se mais de um personagem estiver interessado em um item mágico consumível específico, o Mestre pode determinar aleatoriamente quem fica com ele caso o grupo não consiga decidir.

Itens mágicos permanentes são divididos de acordo com um sistema. Consulte a respectiva caixa de texto se a aventura recompensar com itens mágicos permanentes.

RECOMPENSAS EM TESOURO

Nome do Item	Valor em PO
Pagamento de Rillo	50
Lente de aumento de Rillo	50
Pagamento de Yllivia	50

POÇÃO DE CURA

Um personagem que beber o líquido vermelho mágico deste frasco recupera 2d4+2 pontos de vida. Beber ou administrar uma poção exige uma ação.

RENOME

Apenas personagens da Ordem da Manopla recebem um ponto de renome por resgatar Villonah.

APÊNDICE DA MISSÃO 5: ESTATÍSTICAS DE MONSTROS/PdMs

BATEDOR

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 13 (corselete de couro)

Pontos de Vida 16 (3d8+3)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Perícias Furtividade +6, Natureza +4, Percepção +5, Sobrevivência +5

Sentidos Percepção passiva 15

Idiomas qualquer idioma (geralmente Comum)

Desafio 1/2 (100 XP)

Audição e Visão Aguçadas. O batedor possui vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e à visão.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O batedor faz dois ataques corpo a corpo ou dois ataques à distância.

Espada Curta. Arma de Ataque Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6+2) de dano cortante.

Arco Longo. Arma de Ataque à Distância: +4 para acertar, alcance 45/180 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d8+2) de dano perfurante.

GRICK

Monstruosidade Média, neutro

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 27 (6d8)

Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Resistências a Dano concussão, perfurante e cortante de armas não mágicas

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12

Idiomas –

Desafio 2 (450 XP)

Camuflagem Rochosa. O grick possui vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder em terreno rochoso.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O grick faz um ataque com seus tentáculos. Se o ataque acertar, ele pode fazer um ataque com o bico contra o mesmo alvo.

Tentáculos. Arma de Ataque Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (2d6+2) de dano cortante.

Bico. Arma de Ataque Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6+2) de dano cortante.

GUARDA

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 16 (camisão de malha, escudo)

Pontos de Vida 11 (2d8+2)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Perícias Percepção +2

Sentidos Percepção passiva 12

Idiomas qualquer idioma (geralmente Comum)

Desafio 1/8 (25 XP)

AÇÕES

Lança. Arma de Ataque Corpo a Corpo ou à Distância: +3 para acertar, alcance 1,5 m ou à distância 6/18 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d6+1) de dano perfurante.

LOBO

Besta Média, imparcial

Classe de Armadura 13 (natural)

Pontos de Vida 11 (2d8+2)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Perícias Furtividade +4, Percepção +3

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas –

Desafio 1/4 (50 XP)

Audição e Faro Aguçados. O lobo possui vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e ao olfato.

Táticas de Matilha. O lobo possui vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do lobo estiver a 1,5 m da criatura e não estiver incapacitado.

AÇÕES

Mordida. Arma de Ataque Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (2d4+2) pontos de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 11 para não cair no chão.

APÊNDICE DA MISSÃO 3: MAPA

