# A Ameaça Mecânica – Marcha da Loucura

por [Daniel Bart](https://aventureirosdosreinos.com/author/danielbart/) · 22 de agosto de 2021

Por Scott Gray  
Traduzido por Daniel Bartolomei Vieira  
Originalmente publicado no site do D&D Beyond  
Imagem Destacada arte sobre imagem da Wizards of the Coast/Idle Champions of the Forgotten Realms

O D&D Beyond fez uma parceria com o Idle Champions de Forgotten Realms para trazer para vocês uma série de encontros que você pode jogar tanto na mesa quanto no seu dispositivo de jogo favorito. Jogue esta série de cinco encontros da A Ameaça Mecânica com seus amigos usando as regras da 5ª edição de D&D e no [*Idle Champions de Forgotten Realms*](http://www.idlechampions.com/Encounters/) pelo celular, console ou PC.

Marcha da Loucura é a primeira parte de uma série de cinco encontros de A Ameaça Mecânica — uma aventura que você pode jogar tanto no Idle Champions of the Forgotten Realms quanto em um jogo de Dungeons & Dragons com seus amigos! Esta versão analógica de A Ameaça Mecânica é dividida em cinco encontros que levarão um grupo de personagens de 5ª nível das planícies da Costa da Espada até o coração de Águas Profundas, a Cidade dos Esplendores.

# Introdução

Aqueles que estudam os misteriosos mecanismos dos Planos Exteriores (ou para aqueles forçados a ouvir os devaneios daqueles que o fazem) conhecem a mejestosidade do Nirvana Autômato de Mecânos (veja o capítulo 2 do Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre). Esse plano de ordem é o local de enormes engrenagens e de uma organização eterna, manifestada na forma de constructos que chamam Mecânos de lar — os misteriosos modrons.

Modrons são raramente encontrados no Plano Material, e aqueles que viajam para o mundo normalmente acabam lá por acidente, como um efeito colateral do incrível evento conhecido com a Grande Marcha Modron. A cada 289 anos, o divino governante de Mecânos, conhecido como Primus, envia um exército de modrons por todos os Planos Exteriores. Alguns deles inevitavelmente atravessam portais para reinos mundanos, onde vagam como amigáveis embaixadores de Mecânos, ou como modrons corrompidos levados à loucura pela perda da conexão com a ordem natural de seu plano natal.

A Grande Marcha Modron alcança o Plano Material somente quando escapa e irrompe pelos túneis da Submontanha, embora poucas pessoas estejam familiarizados com essa rota. Mas tudo isso está para mudar, pois aventureiros descobriram um grupo muito incomum desses constructos vagando pela Costa da Espada — e traçando uma destrutível rota de colisão com Águas Profundas.

# Resumo do Encontro

Enquanto passavam pelos ermos a leste de Águas Profundas, os aventureiros se deparam com a extraordinária visão de uma bando de modrons em marcha. Embora seja apenas uma pequena fração do que realmente é a Grande Marcha Modron, este grupo claramente escapou e, de alguma forma, veio parar neste mundo. Aparentemente sem saber o quanto se desviaram de seu curso, os modrons estão destrutivamente abrindo caminho pisoteando campos, derrubando árvores e espantando animais, tão logo estes estejam em seu caminho — incluindo os próprios aventureiros.

Todos os encontros desta série são equilibrados para cinco aventureiros de 5º nível. Cada encontro oferece instruções para ser narrado também para um grupo de 6º ou 7º nível, mas você pode fazer seus próprios ajustes e personalizações.

## Fazendo Contato

Este encontro começa com os aventureiros viajando por terra através de um descampado a leste ou noroeste de Águas Profundas, onde se deparam com a inesperada visão de uma mini marcha modron. Se desejar narrar estes encontros como missões paralelas para sua campanha, você pode colocar este ponto de partida em qualquer lugar da Costa da Espada ou de seu próprio cenário de campanha. A única parte importante deste encontro é que a marcha modron inevitavelmente ameaça um grande e populoso povoado, um que possua um alto nível de magia.

Você pode usar qualquer um dos ganchos apresentados a seguir para levar os aventureiros até o encontro, ou como inspiração para os seus próprios ganchos:

* Afastando-se de Tudo. Os aventureiros podem estar em seu momento de descanso nos ermos, ou viajando para Águas Profundas após algumas aventuras no interior. Os sinais e sons da marcha modron fazem com que eles investiguem o que está acontecendo.
* Sinais Problemáticos. Você pode expandir o escopo destes encontros ao colocar modrons corrompidos separando-se da grande marcha e causando problemas em povoados isolados, ou simplesmente estarem vagando sem destino pelos ermos. Modrons sozinhos normalmente não são uma grande ameaça, mas aventureiros que ouçam relatos de repetidos avistamentos de modrons podem querer investigar o que está acontecendo.
* A Ordem Natural das Coisas. Um dos aventureiros com uma forte conexão com magia planar ou com o poder da natureza poderia receber um estranho sonho ou premonição que indicasse uma perturbação na ordem natural do mundo. Seguir as pistas deixadas por tais visões pode levar os aventureiros a entrar em contato com a marcha modron.

## Como um Reloginho

No momento em que você estiver pronto para iniciar este encontro, leia ou parafraseie o seguinte para definir a cena:

Sua viagem através dos ermos tem transcorrido sem maiores problemas até agora, mas nos últimos quilômetros as coisas começaram a ficar estranhamente quietas. As aves pararam de piar e gorgolejar, mesmo quando sombras no céu adiante indicam bandos de estorninhos alçando voo — e indo em direção a vocês. De repente, um som distante encobre o assobio do vento através das árvores. Um eco metálico repica sobre si mesmo, um som como o de correntes raspando contra si mesmas, ficando cada vez mais alto.

Conforme os aventureiros se aproximam do som ou se posicionarem para esperar por ele, peça que todos façam um teste de Sabedoria CD 15 (Percepção). Em caso de sucesso, um aventureiro nota pegadas por todo o descampado ou entre a vegetação rasteira. Com qualquer investigação, tais pegadas aparentam ser de marcas de botas em formatos estranhos. Com um teste bem-sucedido de Inteligência CD 18, um aventureiro reconhece estas pegadas como sendo feitas por pés metálicos (as pegadas são rastros dos modrons batedores que passaram primeiro por esta área, adiante do bando maior de modrons que o aventureiros estão prestes a encontrar).

Se preferir expandir este encontro, você  pode fazer com que os aventureiros se deparem com lobos, ursos negros, ursos pardos e outras criaturas da floresta fugindo do caminho dos modrons. Estas criaturas estão aterrorizadas o suficiente para atacar os aventureiros que não saírem de seu caminho rapidamente, mas fogem do combate logo em seguida.

Logo após os aventureiros ouvirem a aproximação dos modrons, a perturbadora visão da marcha surge em seu campo de visão. Para a conveniência de tão dramática aparição, situe este encontro em uma área florestal, em um barranco ou ravina, ou em algum outro local onde os aventureiros têm uma visão limitada. Se qualquer aventureiro reconhecer os modrons de imadiato (veja adiante), ajuste o texto para ser lido ou parafraseado em voz alta conforme a necessidade.

Os som de metal contra metal fica cada vez mais alto. O chão começa a tremer. Então, subitamente, um contingente de criaturas, cerca de centenas delas, aparecem diante de vocês, marchando adiante com passos decididos. Cada uma delas parece ser um tipo de constructo feito de engrenagens, com alguns portando asas e exibindo um enorme olho central, enquanto outras ostentam risonhos rostos mecânicos acima de corpos de formato cúbico. Todos eles estão entoando algo enquanto marcham — e esmagam tudo que está diante de seu caminho.

Qualquer aventureiro com o conhecimento adequado (alguém com o antecedente sábio, um bruxo cujo pacto o tenha levado a estudar os planos de existência, coisas do tipo), ou que seja bem-sucedido em um teste de Inteligência CD 15 (Arcanismo ou Religião), reconhece os modrons e sabe que esta estranha e violenta procissão de constructos tem alguma semelhança com a Grande Marcha Modron. Qualquer um com conhecimento a respeito da marcha também sabe que ela jamais cruza o Plano Material.

Qualquer aventureiro que entenda o idioma Modron pode traduzir o cântico repetido por eles como “Nós marchamos! Nós marchamos! Nós marchamos!”

## O Que Ficou Para Trás

Modrons normalmente se desintegram quando destruídos, mas a magia que arrastou estes modrons para o mundo (como será revelado em encontros posteriores) corrompeu sua essência e programação. Quando qualquer dos modrons que os aventureiros enfrentarem nestes encontros for reduzido a 0 pontos de vida, ele se desfaz em pó, deixando para trás apenas algumas engrenagens, arruelas e outros pedaços de mecanismo ainda funcionando. Alguns desses componentes são valiosos, conforme indicado nos tópicos “Tesouro” de encontros específicos.

## Abatendo Autômatos

Este bando relativamente pequeno composto de centenas de modrons se desviou da marcha principal, traçando um curso errático, não permitindo que nada fique em seu caminho. Se você preferir narrar este combate em um grid, você pode usar o mapa Green Valley Pass (Passagem do Vale Verde) do [Tactical Maps Reincarnated](https://www.dndbeyond.com/marketplace/source/tactical-maps-reincarnated) (Mapas Táticos Reencarnados).

Tão logo os aventureiros sejam notados, uma onda de oito monodrones e seus duodrones se destaca do bando e ataca. Aventureiros que tenham tempo de se esconder podem ganhar automaticamente um ataque surpresa contra os modrons, mas estes os veem automaticamente se os aventureiros escolherem não fazer nada, exceto deixá-los passar.

Cada vez que os aventureiros eliminam uma força de ataque, uma força idêntica composta de oito monodrones e seis duodrones se destaca do bando principal e ataca. Os aventureiros são livres para concentrar-se nos modrons que estão lhes atacando, bem como para liberar ataques com área de efeito contra os modrons de uma força maior. Se qualquer aventureiro é capaz de se comunicar com os modrons, os constructos apenas repetem seu cântico. Eles não podem ser convencidos a parar de marchar, embora possam alegremente se desviar um pouco para atacar.

Monodrones e duodrones são uma ameaça quase banal para aventureiros de 5º nível ou maior, então divirta-se com esse combate. Se os aventureiros adoram enfrentar intermináveis ondas de inimigos fáceis de derrotar, você pode permitir que a luta corra solta até que restem apenas alguns modrons. Mas se a batalha começar a ficar chata, avance para “Ouvindo o Chamado”, adiante.

Em Níveis Mais Altos. Para um grupo de aventureiros de 6º nível, dê a cada monodrone e duodrone no encontro 5 pontos de vida adicionais e aumente a CA deles para 16. Para um grupo de aventureiros de 7º nível, dê a cada monodrone e duodrone no encontro 10 pontos de vida adicionais e aumente a CA deles para 17. Você também pode usar o [D&D Beyond Encounter Builder](https://www.dndbeyond.com/encounter-builder) para ajustar e personalizar o encontro.

### Preste Atenção!

Além das ondas de modrons atacando os aventureiros, outros modrons contornam a luta, derrubando árvores, tombando rochas e destruindo qualquer coisa mais que esteja em seu caminho. A cada rodada do combate, solicite que um aventureiro aleatório faça uma salvaguarda de Destreza CD 12 para evitar uma árvore ou pedregulho que tombe subitamente na direção dele após ser arrancada e atirada pelos modrons. Se falhar, o aventureiro sofre 3 (1d6) pontos de dano contundente, e um modron que ele esteja enfrentando em combate corpo a corpo é esmagado e destruído.

## Ouvindo o Chamado

No momento em que os aventureiros destruíram quase todos os modrons, ou no momento em que os jogadores estão começando a ficar cansados do combate fácil, leia ou parafraseie o seguinte:

De repente, a luta para. Cada um dos constructos fica paralisado no local onde está, então todos se voltam conjuntamente em direção ao oeste. Daquela direção, uma trombeta soa à distância. Então todos juntos, com o cântico recomeçando, retomam sua marcha, ignorando vocês conforme se afastam.

Ao receber este sinal para que voltem ao seu curso, os modrons retornam para o ritmo de marcha. Qualquer modron individual com quem os aventureiros estão lutando retorna ao combate, mas os outros continuam seu caminho.

### Tesouro

Aventureiros que procurem entre os restos de quaisquer modrons destruídos podem coletar uma quantidade de componentes de ouro e mitral que valem um total de 325 PO. Com um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 12 (Percepção), um aventureiro também encontra uma pequena conta de cerâmica reluzente. Este componente modron agora funciona como um orbe do tempo (do Guia de Xanathar Para Todas as Coisas). À sua escolha, pode ser necessário um teste bem-sucedido de Inteligência CD 12 (Arcanismo) para se concentrar neste item mágico incomum, só então ele passa a funcionar normalmente.

Se os aventureiros têm pouca ou nenhuma esperança de serem capazes de reconhecer os modrons pelo que eles são, você pode fazer com que outro componente mágico reluzente seja encontrado nos destroços. Qualquer aventureiro que toque tal componente ganha um conhecimento básico sobre os modrons e sobre a Grande Marcha Modron.

## O Caminho dos Constructos

Os aventureiros podem tanto perseguir os modrons que abandonaram a luta quanto seguir as pegadas do bando de volta pelo caminho que vieram. Ambos os caminhos são fáceis de seguir, pois há uma trilha de destruição por onde passaram, e isso acabará os colocando na rota do bando marchante. Quando os aventureiros descobrirem esta rota principal, coloque-os em um local onde possam ter um bom ponto de observação (um morro alto, uma árvore fácil de escalar e coisas do tipo). Esta posição coloca os aventureiros convenientemente perto do bando o suficiente para que vejam os modrons adiante, mas sem risco de serem notados. Então, leia ou parafraseie o seguinte:

Uma trilha três vezes a largura de uma estrada comercial foi aberta no meio dos ermos, voltada mais ou menos para a direção do oeste. Ao longo da trilha, rochas estão partidas ao meio e grandes cortes foram feitos na terra. Árvores foram arrancadas de suas raízes, muitas delas colocadas de qualquer jeito, como pontes, para atravessar eventuais barrancos ou leitos de riachos. Os corpos das infelizes criaturas silvestres jazem desmembrados nos locais onde tentaram fugir deste rastro de destruição e não conseguiram.

Ao acompanhar o curso da trilha, vocês veem algo que causa calafrios. Um bando de modrons mil vezes mais forte está em movimento, marchando implacavelmente. Então, vocês ouvem o mesmo soar distante de trombeta, e a marcha para. O modrons mudam de posição. Então continuam novamente, alterando seu curso alguns graus.

Um pequeno sítio agora está exatamente na direção do novo caminho dos modrons, e certamente ele será devastado. Mais inquietante que isso é a nuvem de poluição que indica a cidade de Águas Profundas — um alvo distante para qual o caminho de destruição está voltado.

(Rastrear de volta o caminho dos modrons por onde eles vieram leva três dias e está além do escopo desta aventura. Mais importante ainda, fazer isso impedirá que os aventureiros completem de fato esta aventura, já que a marcha chegará em Águas Profundas enquanto o grupo está perambulando por aí. O início de onde veio a marcha pode ser qualquer tipo de portal entre planos de existência que você desejar situar nas Montanhas da Espada. Este portal tem alguma conexão como o mago igualmente misterioso com quem os aventureiros se depararão no último encontro desta série).

# A Seguir

O sítio no caminho da marcha está em perigo iminente, mas os aventureiros estão próximos o suficiente para ajudar. A quantidade de modrons deve deixar evidente que os aventureiros não têm qualquer chance de enfrentar o bando todo em marcha. Mas deve ficar igualmente claro que Águas Profundas está à vista dos modrons — e que a cidade será atacada se os aventureiros não conseguirem desvendar o segredo por trás da ameaça mecânica da marcha dos modrons.

# A Ameaça Mecânica – No Sítio

por [Daniel Bart](https://aventureirosdosreinos.com/author/danielbart/) · 29 de agosto de 2021

Por Scott Gray  
Traduzido por Daniel Bartolomei Vieira  
Originalmente publicado no site do D&D Beyond  
Imagem Destacada arte sobre imagem da Wizards of the Coast/Idle Champions of the Forgotten Realms

No Sítio é a segunda parte de uma série de cinco encontros de A Ameaça Mecânica — uma aventura que você pode jogar tanto no Idle Champions of the Forgotten Realms quanto em um jogo de Dungeons & Dragons com seus amigos! Esta versão analógica de A Ameaça Mecânica é dividida em cinco encontros que levarão um grupo de personagens de 5ª nível das planícies da Costa da Espada até o coração de Águas Profundas, a Cidade dos Esplendores. O encontro anterior foi Marcha da Loucura.

# Introdução

Em uma jornada através dos ermos, os aventureiros descobrem que a lendária excursão planar conhecida como a Grande Marcha Modron abriu uma ramificação direto para a superfície de Faerûn, a leste de Águas Profundas. Embora seja apenas uma fração do tamanho da verdadeira marcha, esta “marchinha” ainda é composta por milhares de modrons — e está abrindo um caminho de destruição bem em direção à Cidade dos Esplendores.

# Resumo do Encontro

Perseguir os modrons revela mais sobre o caminho que a marcha segue, incluindo uma ponte improvisada que os constructos criaram para atravessar uma ravina — mas que ficou um tanto instável. Uma vez que os aventureiros alcançam a marcha, eles descobrem que o sítio ameaçado escapou do pior da destruição imposta pelos modrons, mas que alguns retardatários ficaram para trás e precisam cortar caminho por lá. Contudo, os modrons não são o único perigo. Um grupo de bandidos está levando vantagem da destruição da marcha e estão prestes a entrar no sítio e saquear o que encontrarem, e eles não têm um pingo de interesse em permitir que os aventureiros estraguem seu dia de “trabalho”.

Todos os encontros desta série são equilibrados para cinco aventureiros de 5º nível. Cada encontro oferece instruções para ser narrado também para um grupo de 6º ou 7º nível, mas você pode fazer seus próprios ajustes e personalizações.

# Chegando Lá

A marcha modron reduz a velocidade toda vez que tem que atravessar uma mata, limpando o caminho e se livrando de arbustos e rochas, ou construindo estruturas para atravessar riachos e barrancos. Assim, os aventureiros devem ter uma noção clara de que eles estão ganhando terreno em relação aos modrons enquanto se movem, e devem chegar no sítio que está no caminho dos modrons antes que estes.

Se todos os aventureiros têm acesso a magias que aumentem o deslocamento do grupo em viagem por terra durante quaisquer destes encontros, você pode permitir que eles alcancem a marcha modron ainda mais rapidamente. Faça uso do encontro conforme está escrito, mas aventureiros que estão se deslocando mais rápido têm vantagem nos testes de atributo feitos durante a viagem, ou poderiam lutar contra um número menor de modrons como uma recompensa por se adiantarem ao problema.

## Problemas Adiante

Qualquer aventureiro que se desloque paralelamente à trilha dos modrons, ou que intencionalmente esteja vigiando as redondezas enquanto o grupo se desloca, tem a chance de prever o encontro de combate que está para acontecer. Se um aventureiro anunciar que está realizando esta ação, leia ou parafraseie o seguinte:

Milhares de fileiras de pegadas de modrons são indistinguíveis umas das outras onde a marcha passou. Mas a uns quatro metros dessa trilha bem marcada, outras pegadas podem ser vistas, vindo por entre os cinturões de arbustos, pequenos morros e outros locais que oferecem certa cobertura. Estas pegadas são todas feitas por pés humanoides calçando botas, e claramente seguem o curso dos modrons.

Uma vez que estas pegadas sejam notadas, um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 12 (Percepção) feito para se observar o fim da coluna de modrons revela algo incomum. Se as pegadas não forem notadas, é necessário um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 15 para se notar outro grupo que segue de perto por trás dos modrons.

À distância, não muito atrás do final da marcha modron, um certo número de figuras esquivas estão se movendo em conjunto com os modrons. Eles se escondem por trás da linha de árvores e dos morros, permanecendo abaixados quando atravessam campo aberto. Eles claramente estão se movendo com a marcha, mas permanecem um tanto afastados para não serem notados.

Esses bandidos esquivos decidiram que a destruição da marcha modron poderia servir a seu favor conforme passava por terras povoadas. Veja “Salseiro no Sítio” adiante para mais detalhes.

## Cuidado com o Buraco

Conforme os aventureiros se aproximam dos modrons, eles veem mais exemplares de constructos gastando algum tempo para abrir caminho através das árvores e rochas, assentando troncos para atravessar áreas pantanosas e criando pontes para cruzar riachos e ravinas. A maioria dessas pontes são facilmente cruzadas, mas o vão entre as ravinas mais largas é mais desafiador.

Um rugido de água mais adiante anuncia a presença de um córrego mais ligeiro, antes mesmo que o vejam. Um desfiladeiro largo cruza o exato caminho da marcha modron, e foi atravessado por uma ponte improvisada feita de troncos de árvores amarrados.

Esta ponte de 9 metros de comprimento é de longe a maior estrutura que estes modrons criaram e que o aventureiros viram ao longo da marcha, e ela parece estar meio torta, prestes a cair. Qualquer aventureiro que seja bem-sucedido em um teste de Inteligência CD 14 (Investigação) feito a uma certa distância, ou que realize uma investigação mais próxima, pode ver que alguns dos troncos apoiados já caíram 15 metros ravina abaixo. Embora a ponte tenha sido construída sólida o suficiente para suportar a marcha, agora ela está perigosamente instável.

Os aventureiros podem ser capazes de usar magia para cruzar a fenda, ou podem cruzar para o outro lado da ravina em segurança através de um de três meios óbvios.

### Travessia Temerária

Um aventureiro pode cruzar cuidadosamente a pinguela improvisada ao evitar seus pontos fracos com três testes bem-sucedidos de Inteligência CD 14 (Investigação). Em cada falha, um aventureiro escorrega e seu pé atravessa por um vão antes que possa recuperar o equilíbrio, sofrendo 7 (2d6) pontos de dano cortante. Se falhar por 10 ou mais, o aventureiro cai da ponte direto para o rio, 15 metros abaixo. Criaturas no rio devem ser bem-sucedidas em um teste de Força CD 15 (Atletismo) no início de cada um de seus turnos ou sofre 1 (1d4) pontos de dano contundente e é arrastado 9 metros correnteza abaixo.

Uma vez que o primeiro aventureiro atravessar a ponte com sucesso, os que o seguem exatamente pelo mesmo caminho têm vantagem nos seus respectivos testes. Aventureiros tolos o suficiente para cruzar a ponte ao mesmo tempo têm desvantagem em seus testes.

### Faz-Tudo

Aventureiros podem tentar escorar a ponte novamente, tornando-a segura para atravessar mais uma vez. Fazer isso requer dois testes bem-sucedidos de Inteligência CD 15 (Investigação) feitos para avaliar a ponte, combinado com dois testes bem-sucedidos de Força CD 15 (Atletismo) feitos para forçar os troncos de volta para o lugar. Os aventureiros podem tentar quantos testes forem necessários, mas se quatro testes falharem antes que quatro sucessos forem obtidos, a ponte cai, levando consigo quaisquer aventureiros que estejam sobre ela, 15 metros até o rio abaixo.

### Para Baixo e Para Cima

Um aventureiro pode descer a ravina, atravessar um vau no rio de corredeira e escalar pela lateral do outro lado com três testes bem-sucedidos de Força CD 13 (Atletismo). Em cada falha, o aventureiro escorrega pela parede de rochas ou é arrastado por uma curta distância rio abaixo, sofrendo 7 (2d6) pontos de dano contundente. Aventureiros com um kit de escalada têm vantagem nos testes feitos para escalar, e aventureiros que estejam carregando demasiado peso podem ter desvantagem, especialmente se você estiver usando as regras variantes de Sobrecarga, encontrado nas Regras Básicas, no Player’s Handbook: Livro do Jogador e no [DRS em português](https://aventureirosdosreinos.com/documento-de-referencia-de-sistema-drs/).

## Estranhos Avistamentos

Conforme os aventureiros vão se aproximando do sítio, eles descobrem que as coisas não estão tão ruins quanto temiam a princípio — mas os modrons não são as únicas ameaças ali.

Conforme vocês se aproximam dos arredores do sítio, podem ver que a marcha modron já está seguindo seu caminho. Felizmente, o bloco principal da marcha contornou o local, pisoteando apenas uma horta e quebrando pedaços de um celeiro, cujas vacas agora correm livres pelo campo. Mas alguns modrons retardatários estão correndo à esmo fora do curso, trombando contra as casas do local e outros prédios. Alguns dos agricultores estão correndo entre os modrons, tentando sem muito sucesso expulsá-los.

O que os aventureiros percebem à distância não é o que está acontecendo ali de fato. Conforme se aproximam, aventureiros com valor de Sabedoria passiva (Percepção) 15 ou maior notam alguns detalhes adicionais mais sinistros.

O que em um primeiro momento vocês viram como agricultores lutando contre os modrons, agora lhes parece totalmente outra coisa. Um grupo de figuras mascaradas está indo de casa em casa no meio do caos que os modrons criaram, e reaparecem rapidamente com suas mochilas cheias do saque.

Os agricultores que vivem lá já haviam saído quando a marcha modron apontou na direção do sítio a primeira vez. As pessoas que estão ali agora são os bandidos que os aventureiros tiveram a chance de observar antes.

## Salseiro no Sítio

Se você preferir narrar o combate em um grid, você pode usar o mapa Ruined Town (Aldeia em Ruínas) do [Tactical Maps Reincarnated](https://www.dndbeyond.com/marketplace/source/tactical-maps-reincarnated).

Se os aventureiros não notarem os bandidos em ação, o começo da luta é focada nos modrons. Conforme os aventureiros entram no sítio, eles são atacados por um quadrone e seis tridrones, todos eles no processo de destruir um barracão. No início da segunda rodada, quatro bandidos liderados por um bandido capitão se juntam ao combate. O bandido capitão assume que os aventureiros são benfeitores inúteis ou ladrões rivais, e os ordena que saiam dali imediatamente.

Se os aventureiros notarem com sucesso os bandidos mascarados, eles podem escolher evitar os modrons assim que entram no local. Neste caso, faça com que os bandidos iniciem o encontro, então faça com que os modrons se juntem ao combate no início da rodada 3.

Em Níveis Mais Altos. Para um grupo de aventureiros de 6º nível, acrescente um ou dois tridrones ao encontro, bem como um ou dois bandidos. Para um grupo de aventureiros do 7º nível, acrescente um ou dois tridrones a mais e um ou dois bandidos a mais ao encontro. Você também pode usar o [D&D Beyond Encounter Builder](https://www.dndbeyond.com/encounter-builder) para ajustar e personalizar o encontro.

### Tesouro

A maior parte das coisas saqueadas pelos bandidos pertence aos agricultores deste local e de outros povoados fronteiriços que foram saqueados por onde a marcha modron passou. Se os aventureiros quiserem ficar com tudo, o montante do saque é de 450 PO em moedas, joias e objetos de arte.

Se os aventureiros escolherem deixar o saque com os agricultores locais, que consideram que tudo foi devolvido aos donos por direito, você pode fazer com que uma boa quantidade de componentes tenhas sido deixado para trás pelos modrons destruídos (veja o encontro Marcha da Loucura), totalizando 900 PO (acrescente este tesouro apenas para recompensar as ações altruístas dos aventureiros; não dê a eles o saque dos bandidos e os componentes dos modrons). Graças à honestidade dos aventureiros, os agricultores, muito agradecidos, também oferecem ao grupo uma poção de cura.

## Estranhas Divagações

No rescaldo do combate, a marcha modron segue seu caminho para além da vista e os agricultores retornam das matas ali perto, onde estavam escondidos. Os agricultores agradecem muito pelos aventureiros terem derrotado os modrons e os bandidos, embora essa gratidão seja um pouco mais mal-humorada se os aventureiros insistirem em manter os bens roubados pelos bandidos.

Seja qual for este desfecho, os aventureiros ouvem um detalhe muito estranho de um dos agricultores, a respeito da marcha modron.

“Quando aquelas coisas chegaram, tinha um mais alto bem na frente de todos. A cabeça dele parecia uma bola, cheia de tentáculos e olhos, e ele saltitava sobre dois pezões. Ele fazia uma corneta soar, e todos os outros respondiam cantando. Mas haviam outras coisas mais estranhas que isso. Eu vi um daqueles quadrados, sabe aqueles com asas e arcos? Mas ele não estava cantando essa baboseira como os outros. Ele estava falando como nós, vociferando sobre ‘A glória de Mecânos’, sobre o ‘Embaixador especial do povo mundano’ e também ‘Maldição, onde um modron pode beber um leite batido nesse lugar?’ Eu nem sei o que é esse leite batido!”.

Um aventureiro com um conhecimento extenso sobre modrons, ou que seja bem-sucedido em um teste de Inteligência CD 16 (Arcanismo ou Religião) reconhece a primeira criatura descrita como um decaton hierarca — um poderoso modron que os aventureiros descobrirão mais para frente. Todos os aventureiros reconhecem a segunda descrição como sendo o modron quadrone, mas um modron falando Comum além daquele idioma mecânico e ordenado que é o Modron, é algo bem incomum.

Com a marcha modron ainda está seguindo seu caminho direto a Águas Profundas, os aventureiros podem continuar sua perseguição.

# A Seguir

Os aventureiros descobrem que o povo da Costa da Espada não é o único sendo afetado pela marcha modron, já que um trio de ogros que está caçando nas terras perturbadas pela marcha saem das matas para causar confusão. Os aventureiros também descobrem um quadrone misteriosamente danificado, que tem muita informação a compartilhar sobre a marcha dos modrons — e como ela pode ser impedida.

# A Ameaça Mecânica – Ogro Aqui, Ogro Ali

por [Daniel Bart](https://aventureirosdosreinos.com/author/danielbart/) · 5 de setembro de 2021

Por Scott Gray  
Traduzido por Daniel Bartolomei Vieira  
Originalmente publicado no site do D&D Beyond  
Imagem Destacada arte sobre imagem da Wizards of the Coast/Idle Champions of the Forgotten Realms

**Ogro Aqui, Ogro Ali** é a terceira parte de uma série de cinco encontros de A Ameaça Mecânica — uma aventura que você pode jogar tanto no Idle Champions of the Forgotten Realms quanto em um jogo de Dungeons & Dragons com seus amigos! Esta versão analógica de A Ameaça Mecânica é dividida em cinco encontros que levarão um grupo de personagens de 5ª nível das planícies da Costa da Espada até o coração de Águas Profundas, a Cidade dos Esplendores. Os encontros anteriores são:

1. [Marcha da Loucura](https://aventureirosdosreinos.com/a-ameaca-mecanica-marcha-da-loucura/)
2. [No Sítio](https://aventureirosdosreinos.com/a-ameaca-mecanica-no-sitio/)

# Introdução

Os aventureiros estão em plena perseguição a um bando de modrons em marcha, um grupo que se desgarrou da lendária e extraplanar Grande Marcha Modron. Embora muito menor que a marcha original, esta marcha no Plano Material já demonstrou seu potencial destrutivo — e está em rota direta com a cidade de Águas Profundas.

# Resumo do Encontro

Ao se mover rapidamente, os aventureiros podem alcançar a marcha modron e começar a acompanhá-la lado a lado. Contudo, patrulhas modron aleatórias são uma ameaça contínua por toda a área, mesmo que possam revelar pistas sobre o que os modrons estão fazendo ali. Assim que os aventureiros se aproximam da vanguarda da marcha, eles são atacados por um grupo de ogros que está perseguindo um quadrone com uma programação incomum. Após se livrarem dos ogros, os aventureiros podem conversar com tal quadrone, que atende pelo nome de “Unidade 12” — e que conhece alguns segredos por trás da marcha modron e de seu potencial destrutivo.

Todos os encontros desta série são equilibrados para cinco aventureiros de 5º nível. Cada encontro oferece instruções para ser narrado também para um grupo de 6º ou 7º nível, mas você pode fazer seus próprios ajustes e personalizações.

# Brincando de Gato e Rato

Como os modrons diminuem a velocidade do seu avanço constantemente para atravessar as áreas mais arborizadas, quebrar as colinas rochosas e construir pontes e passagens através de obstáculos e das terras encharcadas, os aventureiros têm a chance de alcançá-los e passá-los. Contudo, se livrar das patrulhas modrons vagando por aí é outro assunto.

Quando os aventureiros enxergam novamente a retaguarda da marcha, eles automaticamente notam pequenos grupos de modrons que as vezes se separam do destacamento principal e andam a esmo nas matas próximas ou através dos campos (este é o mesmo comportamento que levou os aventureiros a entrar em contato com os modrons vagantes no encontro “Marcha da Loucura”).

Conforme os aventureiros continuam a se mover, eles conseguem se esgueirar paralelamente e ultrapassar a marcha, lentamente avançando para a frente das suas fileiras. Conforme o fazem, peça três testes de Sabedoria CD 15 (Percepção) em grupo, feitos para ficar de olho nos modrons que se separam da marcha principal. Em cada falha, os aventureiros se deparam com um esquadrão que consiste de um tridrone e seis duodrones, que lutam até serem destruídos. Se os aventureiros forem bem-sucedidos nos três testes, você pode colocar um encontro com uma patrulha modron de qualquer jeito, mas permita que os aventureiros vejam os constructos antes e os ataque com surpresa quando a luta começar.

Esses encontros aleatórios presumem que os aventureiros estão se esforçando ao máximo para evitar serem notados. Para aventureiros que fazem muito barulho ou que intencionalmente tentam procurar por patrulhas, você pode impor desvantagem em seus testes de Sabedoria (Percepção) ou decidir que o teste em grupo teve uma falha automática. Se os aventureiros têm a intenção de perturbar a marcha principal, enfatize mais uma vez que os números da marcha são de milhares de modrons, e então comece a aumentar o número de combatentes nos encontros aleatórios até que os jogadores percebam que eles não têm chance contra esta horda aparentemente interminável.

Em Níveis Mais Altos. Para um grupo de aventureiros de 6º nível, acrescente um tridrone. Para um grupo de aventureiros do 7º nível, acrescente mais um tridrone e dois duodrones. Você também pode usar o [D&D Beyond Encounter Builder](https://www.dndbeyond.com/encounter-builder) para ajustar e personalizar o encontro.

### Avaliando os Modrons

Os aventureiros podem tentar interagir com os modrons com os quais lutarem, mas eles estão impossibilitados de qualquer tentativa de se comunicar. Os modrons falam seu próprio idioma e continuamente entoam, “Nós marchamos! Nós marchamos!”, e nada mais. Todavia, aventureiros que fizerem uma avaliação mais de perto desses constructos podem perceber algumas coisas potencialmente interessantes.

Em algum momento durante o primeiro encontro aleatório, peça para que cada aventureiro faça um teste de Sabedoria CD 13 (Percepção). Em caso de sucesso, um aventureiro nota que mesmo quando os modrons estão lutando, todos continuam a tremelicar e se voltar para uma direção específica — de volta por onde a marcha veio. Um aventureiro que seja bem-sucedido em um teste de Sabedoria CD 20 (Intuição) tem um palpite do que pode estar acontecendo: algo na perfeita programação ordenada dos modrons os está fazendo se lembrar de que eles não deveriam estar aqui, e estão tentando em vão apontar de volta por onde vieram.

## Ofensiva Ogra

Conforme os aventureiros chegam a uma posição de onde podem ver a ponteira da marcha, sua jornada é inesperadamente interrompida. Se você preferir narrar o combate em um grid, você pode usar o mapa Forgotten Road (Estrada Esquecida) do [Tactical Maps Reincarnated](https://www.dndbeyond.com/marketplace/source/tactical-maps-reincarnated). Leia ou parafraseie o seguinte para descrever a cena:

Atravessando rapidamente por entre as árvores e a grama alta, vocês quase estão tendo uma vista melhor da vanguarda da marcha. O sopro da trombeta que aparentemente orienta os modrons está ficando cada vez mais alto, assim como o coro que responde a ele. De repente, fora de vista e longe da marcha, algo força passagem por entre o topo das árvores. Um quadrone sozinho, meio surrado, está voando de volta para a coluna principal, e inexplicavelmente grita em Comum enquanto avança.

“Cuidado, por favor. Há criaturas malignas nesta área. OH, VEJAM! EU AMO ESSA CAPA QUE VOCÊ ESTÁ USANDO. VOCÊ É UM GUARDIÃO? GUARDIÕES SÃO TÃO LEGAIS!”

Antes que vocês tenham a chance de responder, a fileira de árvores de onde o quadrone surgiu é pisoteada. Um urro furioso anuncia a aproximação de um grupo de ogros empunhando clavas, correndo a plena velocidade!

O quadrone passa correndo pelos aventureiros, e então começa a circundar pelo ar, balbuciando coisas sem sentido. Isso convenientemente deixa os aventureiros como a única coisa no campo de visão dos ogros.

A ogra liderando o bando, uma brutamontes carregando um enorme aríete, berra em Comum. “Estúpidas, barulhentas e irritantes pessoas pequenas! Correndo pelo mato fazendo todo esse barulho! Espantou os cervos e alces! O que Grashak vai usar pra fazer patê agora?! Então, ao ver o grupo, a ogra sorri. “Espera aí… Grashak agora teve uma ideia deliciosa…”

Grashak, uma ogra com aríete junta-se aos seus irmãos Bashak e Nashak, respectivamente um ogro lançador de virotes e um ogro bruto com correntes, para atacar os aventureiros. Como os ogros se envolveram antes com uma enorme patrulha modron, das quais o quadrone é o único sobrevivente, cada um tem apenas 40 pontos de vida quando a luta começa.

|  |
| --- |
| Ogros Especialistas  Estas variedades especiais de ogros podem ser encontradas no Tomo de Mordenkainen sobre Inimigos. Eles fornecem algo diferente para o encontro, o que força os aventureiros a pensar de forma mais criativa do que se estivessem lutando contra uma horda comum de ogros com clavas. Se você não tem os Tomo de Mordenkainen sobre Inimigos, pode apenas criar um encontro desafiador para seu grupo enfrentar, feito com ogros normais usando outros tipos de armas. |

Se todos os ogros, exceto um, forem derrotados, o sobrevivente rosna e foge quando reduzido a 20 pontos de vida ou menos.

Em Níveis Mais Altos. Para um grupo de aventureiros de 6º nível, dê a todos os ogros a quantidade normal de pontos de vida e acrescente um lançador de virotes. Para um grupo de aventureiros de 7º nível, acrescente mais um lançador de virotes. Você também pode usar o [D&D Beyond Encounter Builder](https://www.dndbeyond.com/encounter-builder) para ajustar e personalizar o encontro.

### Ajuda Inesperada

O quadrone quadradinho que atraiu os ogros continua a voar em círculos, atirando loucamente em direção ao combate a partir do ar. Você não precisar fazer as jogadas de ataque dele, mas se os aventureiros estiverem com alguma dificuldade, permita que o quadrone tire alguns pontos de vida dos ogros com alguns disparos certeiros.

Os quadrone é um importante aliado em potencial para os aventureiros, como logo será revelado. Se os aventureiros tiverem intenção de matá-lo, tente deixar claro que o modron não está fazendo movimentos que os ameacem. Se ainda assim eles quiserem matá-lo, o quadrone se esconde atrás de uma árvore e grita, “Ei! Ei! Eu vim em paz, tá? Levem-me até o seu lider ou qualquer coisa do tipo!”.

### Tesouro

Os aventureiros podem saquear quaisquer dos ogros abatidos durante a luta para coletar o que carregavam — um total de 285 PO em moedas de ouro, prata e cobre; um rústico colar de ouro que está sendo usado como bracelete, no valor de 100 PO; opalas de corte bruto e outras pequenas pedras preciosas no valor total de 100 PO; e uma pedra de ioun de proteção, que não foi reconhecida pelos ogros e que está sendo carregada como se fosse uma pedra preciosa comum.

## Mensageiro Misterioso

Quando a luta termina, o estranho quadrone desce até o chão. Colocando seu arco de lado, ele vai de aventureiro em aventureiro, chacoalhando suas mãos vigorosamente e revelando seu estranho modo de pensar. Use ao máximo seus recursos vocais e palavreado para demonstrar a estranha natureza vacilante do modron.

“É tão bom encontrar vocês. OI, COLEGA! Eu sou a Unidade 12, um quadrone escolhido por ter uma programação especial para o idioma local. Eu lhes garanto que o equilíbrio é mantido entre os modrons e o povo de outros planos, ESTÁ QUENTE AQUI, NÃO?! OU SOU SÓ EU? ESTÁ FERVENDO AQUI, NÃO PODE SER SÓ EU. É minha função mediar as relações entre as pessoas durante a Grande Marcha Modron. Posso ajudá-los em algo? EU DISSE PARA SE SENTAR!!!”

A Unidade 12, como ela mesma diz se chamar, é um modron especialmente programado para interagir com os seres dos muitos mundos tocados pela Grande Marcha Modron. Contudo, a magia que atraiu este bloco da marcha até o Plano Material deixou este constructo um tanto errático. O modron pode ser perguntado, o que permite que ele alegremente (e caoticamente) revele o seguinte:

* Esta mini marcha é, na verdade, uma ramificação da Grande Marcha Modron, mas a Unidade 12 permanece confusa a respeito dos detalhes de como os modrons chegaram até Faerûn.
* O líder da marcha é o decaton hierarca, o mesmo descrito pelos agricultores no encontro “No Sítio”. A Unidade 12 descreve decaton como “Um grande líder, sábio em sua programação, corajoso na execução de suas tarefas a Mecânos, e tem um cheiro adorável — aquelas são LILÁSES?! EU AMO LILÁSES!”
* A rota da marcha é dada por Mecânos, e não pode ser alterada. Se confrontado com a informação de que os aventureiros viram a marcha parar, então se voltar para a direção de Águas Profundas, conforme visto no final do encontro “Marcha da Loucura”, a Unidade 12 diz, “Impossível. Apenas o decaton hierarca poderia dar tais ordens, o que seria um desafio a Mecânos. EI, você está ouvindo o que estou lhe dizendo? Eu sinto que está! Não! Ouça!”
* Se perguntado a respeito do potencial destrutivo da marcha, a Unidade 12 responde, “Não há destruição, apenas renovação ordenada. PELOS MEUS BRACINHOS. Alguém mais aqui está com fome? Ou sou só eu? Todas as criaturas e objetos desimportantes que estejam no caminho da Grande Marcha Modron serão adoravelmente transformados. Hora da diversão! Alguém se importa de pedir algumas bebidas?”

# A Seguir

A informação dada pela Unidade 12 deve deixar claro — embora os tiques da Unidade 12 não confundam tal clareza — de que a Grande Marcha Modron é normalmente tão destrutiva quanto essa marcha aqui se tornou, porém em escala maior. Entender que o decaton hierarca na liderança da marcha está no controle dos modrons, e que tal decaton alterou previamente o curso da marcha, deve dar aos aventureiros alguma esperança que desviar a marcha da direção de Água Profundas é possível. Mas serão os aventureiros capazes de convencer esta criatura extraplanar de que o caminho que ela escolheu significa a destruição da Cidade dos Esplendores?

# A Ameaça Mecânica – Disrupção Decaton

por [Daniel Bart](https://aventureirosdosreinos.com/author/danielbart/) · 12 de setembro de 2021

Por Scott Gray  
Traduzido por Daniel Bartolomei Vieira  
Originalmente publicado no site do D&D Beyond  
Imagem Destacada arte sobre imagem da Wizards of the Coast/Idle Champions of the Forgotten Realms

Disrupção Decaton é a quarta parte de uma série de cinco encontros de A Ameaça Mecânica — uma aventura que você pode jogar tanto no Idle Champions of the Forgotten Realms quanto em um jogo de Dungeons & Dragons com seus amigos! Esta versão analógica de A Ameaça Mecânica é dividida em cinco encontros que levarão um grupo de personagens de 5ª nível das planícies da Costa da Espada até o coração de Águas Profundas, a Cidade dos Esplendores. Os encontros anteriores são:

1. [Marcha da Loucura](https://aventureirosdosreinos.com/a-ameaca-mecanica-marcha-da-loucura/)
2. [No Sítio](https://aventureirosdosreinos.com/a-ameaca-mecanica-no-sitio/)
3. [**Ogro Aqui, Ogro Ali**](https://aventureirosdosreinos.com/a-ameaca-mecanica-ogro-aqui-ogro-ali/)

# Introdução

A marcha dos misteriosos modrons se aproxima cada vez mais de Águas Profundas, mesmo com os aventureiros lutando para alcançar a vanguarda das linhas de constructos. A informação revelada por um quadrone com ideias diferentes deixa claro que a marcha está sob o controle de uma única criatura — um modron decaton hierarca. Enfrentar o decaton para convencê-lo a mudar a marcha de direção pode ser a única maneira de salvar Águas Profundas.

# Resumo do Encontro

Os aventureiros lutam para abrir caminho até a vanguarda da marcha modron enquanto ela se aproxima dos muros de Águas Profundas. Ao chegar para ajudar um grupo de refugiados, eles confirmam novamente que o decaton hierarca ainda está no controle da marcha — mas este modron de patente elevada é visto agindo de maneiras não condizentes com o comportamento modron. Enquanto os defensores da cidade resistem bravamente à primeira onda da marcha, os aventureiros atraem o decaton para um encontro derradeiro — e descobrem que o modron hierarca é muito mais do que aparenta ser.

Todos os encontros desta série são equilibrados para cinco aventureiros de 5º nível. Cada encontro oferece instruções para ser narrado também para um grupo de 6º ou 7º nível, mas você pode fazer seus próprios ajustes e personalizações.

# Unidade 12, Apresentando-se Para o Serviço

A menos que você deseje de outra forma, o quadrone com defeito e que fala Comum, conhecido como Unidade 12, anda com o grupo durante os dois últimos encontros desta série. As interações dos aventureiros com a Unidade 12 provavelmente serão mais focadas em um alívio cômico, já que a mistura de informações feita pelo constructo com relação à marcha modron é conflitante com o seu estado emocional e meio infantil que ele tem do mundo ao seu redor.

A Unidade 12 fala a maior parte do tempo coisas sem muita lógica e tem um tom passivo-agressivo. Divirta-se com o quadrone, mas também sinta-se livre para usar a Unidade 12 para colocar em jogo quaisquer revelações ou para indicar pistas as quais os aventureiros estão tendo dificuldade de encontrar.

## Vanguarda da Linha

Com um último esforço, os aventureiros podem alcançar a vanguarda da marcha modron, colocando-se em uma posição favorável para procurar pelo decaton hierarca. Mas nesse caso, se aproximar é mais fácil dizer do que fazer.

Conforme a marcha chega à vista das muralhas de Águas Profundas, a paisagem ao redor da vanguarda da marcha transforma-se em um completo caos. As agricultores que moram ali, e pessoas que trabalham do lado de fora da cidade, estão em estado de pânico, e estão todos correndo e indo em direção a Águas Profundas, adiante do modrons. Ao mesmo tempo, os defensores da cidade estão reunidos ali em força total, já enfrentando esquadrões de modrons que se separaram da marcha principal.

Conforme se movem adiante das linhas de frente, os aventureiros notam um grupo de refugiados em perigo.

Bandos de modrons estão se destacando da vanguarda da marcha de forma desenfreada, a maioria deles corendo loucamente, então retornando para assumir sua posição nas fileiras mais uma vez. Mas então um grupo de refugiados tentando permanecer escondido ao lado da estrada é visto por um quadrone barulhento, que berra um aviso. De repente, um esquadrão de ataque modron irrompe da marcha principal à toda velocidade, se aproximando rapidamente dos agricultores.

Se os aventureiros não interferirem, os agricultores são atacados e mortos pelos fanáticos modrons. Se tentarem ajudar, os aventureiros devem ser bem-sucedidos em um teste de Destreza CD 17 (Furtividade) em grupo conforme se aproximam. Em caso de sucesso, os aventureiros podem atacar de cobertura, ganhando surpresa sobre os modrons. Se você preferir narrar o combate em um grid, use um vilarejo destruído ou uma área de matas ou campos cheios de detritos para este encontro.

O esquadrão consiste de um quadrone e três tridrones, que lutam até serem destruídos. Os refugiados não são combatentes, e permanecem afastados da luta uma vez que os aventureiros cheguem.

Em Níveis Mais Altos. Para um grupo de aventureiros de 6º nível, acrescente um tridrone. Para um grupo de aventureiros de 7º nível, acrescente mais um tridrone. Você também pode usar o [D&D Beyond Encounter Builder](https://www.dndbeyond.com/encounter-builder) para ajustar e personalizar o encontro.

### Problema na Ponta

Uma vez que os aventureiros tenham dado um jeito nos modrons, os refugiados os agradecem e podem lhes dizer algumas coisas estranhas que viram acontecer perto da frente da marcha.

“Eles passaram direto pelo nosso vilarejo. Tentamos ficar escondidos, mas tivemos que correr quando um grupo daqueles diachos de coisas barulhentas se separaram e começam a quebrar tudo. Quando olhei de volta, eu vi um punhado daqueles redondos de um olho só derrubando uma cervejaria — daí voando de volta para a linha de frente, carregando um barrilete consigo. Aquele monstro alto que lidera a marcha bebeu direto do barrilete, bebeu sim, os outros derramaram a cerveja direto em sua bocona. Então eu ouvi ele gritar “É bom ser o chefe!”.

Se perguntada, a Unidade 12 tem absoluta certeza que o decaton hierarca, assim como a maioria dos modrons, só fala o idioma Modron. O quadrone tem a mesma absoluta certeza de que os modrons não bebem.

### Tesouro

Aventureiros que procurem entre os restos de quaisquer modrons destruídos podem coletar uma quantidade de componentes de ouro e mitral que valem um total de 375 PO.

## Indo Até as Muralhas

Movendo-se rapidamente, os aventureiros podem se adiantar à marcha, e então ficar de frente a ela diante das muralhas de Águas Profundas, preparando-se para desafiar, confrontar ou emboscar o decaton hierarca.

O decaton hierarca é uma criatura alta e desajeitada, sua cabeça grande demais é coberta por tentáculos que se mexem constantemente, e tem olhos bulbosos. Ela avança decididamente em direção à Cidade dos Esplendores sobre suas pernas gorduchas, definindo o ritmo da marcha atrás de si.

O aventureiro com o maior valor de Sabedoria passiva (Percepção) percebe algo a mais, mal ouvida acima da algazarra da marcha.

Assim que a boca de peixe do decaton se abre, ele começa a cantar uma obscena canção de taverna em uma voz de barítono.

Para qualquer observação ou interação normais, o decaton é exatamente o que aparenta ser, e certamente não é uma ilusão. Contudo, qualquer criatura que observe o decaton com visão verdadeira é capaz de ver que a criatura é, na verdade, algum tipo de chassis de constructo cheio de engrenagens mágicas — e há um dúplice lá dentro operando-o (se os aventureiros não virem isso, não se preocupe — eles descobrirão já já).

Se os aventureiros tentarem conversar com o decaton ou forçá-lo a parar sem atacá-lo, ele reage com surpresa, e então começa a emitir bipes e sons de pancada que claramente não são o idioma Modron. Sua boca larga emite um som de trombeta, o mesmo que conduzia a marcha, e em resposta a isso um esquadrão de modrons se adianta. O decaton e os modrons então atacam os incômodos aventureiros enquanto a marcha continua.

Com uma trombada feia de se ver, a marcha modron se choca contra as muralhas de Águas Profundas — bate nela e atravessa. Uma saraivada de flechas vindas dos defensores ao longo da muralha se abate contra monodrones e quadrones voadores. Esquadrões armados da Guarda da Cidade de Águas Profundas saem pelos portões para enfrentar as forças duodrone e tridrone. A Cidade dos Esplendores está sob ataque! E as forças modron estão com a vantagem!

## Confronto com o Decaton

Com o decaton se concentrando nos aventureiros, você pode narrar uma luta direcionada, enquanto o ataque principal dos modrons ocorre ao fundo. Se os aventureiros estão com a intenção de destruir o decaton com um ataque de emboscada, garanta-lhes surpresa na primeira rodada se eles apresentarem um plano razoável para atacar sob cobertura. O decaton então convoca seus modrons e os lidera em batalha.

Se você preferir narrar o combate em um grid, use um local que mostre parte dos muros de uma cidade para este encontro, com escombros e detritos funcionando como terreno difícil em locais espalhados pelo campo de batalha.

O decaton hierarca — ou melhor, o aparato mecânico que permite que o dúplice finja ser um decaton hierarca — usa as estatísticas da cobra de ferro (encontrada no Tomo de Mordenkainen sobre Inimigos). O ataque de mordida da cobra é feito pelos tentáculos venenosos do aparato. Como alternativa, para um combate mais simplificado, que evita a confusão e paralisia causadas pela cobra, use o bloco de estatísticas do horror de elmo. Ao longo da luta, o falso decaton continua a emitir bipes e sons de pancada que são claramente uma tentativa não modron de falar o idioma Modron. Cada vez que o decaton sofre ao menos 10 pontos de dano de um ataque, um audível “Ai!” pode ser ouvido vindo de seu interior.

O esquadrão liderado pelo falso decaton consiste de um pentadrone, dois quadrones e dois tridrones.

Em Níveis Mais Altos. Para um grupo de aventureiros de 6º nível, narre o encontro normalmente. Para um grupo de aventureiros do 7º nível, acrescente um quadrone e dois tridrones. Você também pode usar o [D&D Beyond Encounter Builder](https://www.dndbeyond.com/encounter-builder) para ajustar e personalizar o encontro.

## Uma Falha no Sistema

Quando o falso decaton é reduzido a 10 pontos de vida ou menos, ele passa por uma estranha transformação.

O decaton ferido seriamente cambaleia para trás, se esforçando para permanecer em pé. Então subitamente ele para no lugar e começa a vibrar. Sua enorme cabeça derrete e muda — e revela que o fundo do decaton é algum tipo de aparato mecânico, e que sua cabeça é, na verdade, um dúplice, revertendo agora para sua forma humanoide e encarando vocês com medo no olhar.

“Não! Destruam-nos, meus fiéis modrons! Lutem ao meu… lado… oh, não”. Então o dúplice salta do aparato e tenta fugir.

O dúplice ferido tem 1 ponto de vida e deslocamento de 3 metros, portanto pode ser capturado facilmente. Uma vez que a criatura tenha sido pega, veja “A História de Valence”, abaixo

Se os aventureiros tiverem facilidade nesta luta, você pode fazer com que quaisquer modrons sobreviventes continuem atacando por mais uma rodada ou duas após o dúplice ser capturado. Caso contrário, tão logo o falso decaton pare de se mover, o esquadrão de ataque modron volta-se para se juntar à marcha principal que ataca Águas Profundas.

Se os aventureiros atacarem o dúplice quando a criatura aparecer pela primeira vez, sinta-se livre para deixá-la com 1 ponto de vida, e dessa forma interpretar a cena a seguir. Caso contrário, você pode retrabalhar os detalhes abaixo de modo que ao investigar o aparato que imita um decaton, além das observações convenientes da Unidade 12, seja possível revelar informações importantes aos aventureiros.

### Tesouro

Aventureiros que procurem entre os restos de quaisquer modrons destruídos podem coletar uma quantidade de componentes de ouro e mitral que valem um total de 420 PO. Um componente que tem a forma de uma reluzente engrenagem de mitral irradia magia de invocação, e pode ser anexada a qualquer arma não mágica para transformá-la em uma arma +1. Uma vez aplicado a uma determinada arma, o componente não pode ser removido.

## A História de Valence

O dúplice capturado sabe que o jogo dele acabou, e se oferece para contar aos aventureiros tudo o que sabe em troca de sua vida. Use os marcadores a seguir para orientar a conversa, lembrando-se que os modrons continuam a invadir Águas Profundas e o tempo urge.

* O que exatamente está acontecendo aqui? “A marcha modron está sendo controlada! Eu não tenho nada a ver com isso! Meu nome é Valence. Eu sou só um espectador inocente nessa coisa toda!”.
* Então pra que essa fantasia de decaton? “Ah, sim. Isso. Vejam bem, eu amo Águas Profundas tanto quanto qualquer um… bem, tanto quanto até alguém oferecer uma boa quantidade de ouro para que se assuma o controle de uma horda de constructos de modo a reordenar a rota de sua marcha para que eles destruam a cidade. Eu tenho dívidas, sabe, daí…”.
* Quem contratou você? “Um mago chamado Glavin. Um mestre no ofício e controle de constructos, e muito desejoso de conseguir um assento entre os Lordes de Águas Profundas. Ele criou essa ameaça, então planeja colocar um fim nela, aí fica parecendo que ele salvou a cidade sozinho!”.
* Como funciona esse chassis de decaton? “O chassis é uma criação da melhor qualidade feita por Glavin. Sua magia aumenta os poderes metamorfos de uma criatura, permitindo que ela se mescle ao aparato, assumindo a forma de um verdadeiro constructo. Como um verdadeiro decaton transformado quando estou dentro do aparato, tenho a habilidade de controlar a marcha modron. Bem, tinha. Graças a vocês.”

Qualquer busca no chassis do decaton revela um único símbolo arcano inscrito nos mecanismos de controle (este símbolo é usado por Glavin, e pode ser usado pelos aventureiros para encontrar o mago no encontro final). Um aventureiro que inspecione o chassis e tenha proficiência na perícia Arcanismo ou que seja bem-sucedido em um teste de Inteligência CD 12 (Investigação) confirma a descrição de Valence sobre os poderes do aparato (ou pode deduzir estes poderes se Valence não foi questionado quanto a isso). O aventureiro também nota que os vários olhos do aparato foram criados para transmitir magicamente o que captarem para algum observador remoto, de uma forma muito semelhante à magia olho arcano.

## Maluquice Modron

Se os aventureiros tinham esperança de que se o decaton fosse afastado isso fizesse com que a marcha parasse, elas são rapidamente frustradas.

Com a derrota do falso decaton, a marcha modron vira uma anarquia só. O avanço contra as muralhas e através dos portões continua, mas as fileiras de modrons mais para trás agora estão se dividindo em várias direções, espalhando-se ao redor de Águas Profundas, de cima a baixo pela Estrada Alta. Os defensores da cidade ainda lutam contra o grosso da marcha ao longo e dentro das muralhas, mas a menos que os modrons possam ser trazidos de volta sob controle, o potencial destrutivo da marcha não mostra nenhum sinal de estar se esgotando!

# A Seguir

Colocar a marcha sob controle e, então, encontrar e dar um jeito nos misterioso mago Glavin são os objetivos imediatos dos aventureiros — e eles têm a oportunidade de fazer ambos na parte final desta desta emocionante série de encontros!

# A Ameaça Mecânica – Muvuca Mecânica Mágica

por [Daniel Bart](https://aventureirosdosreinos.com/author/danielbart/) · 19 de setembro de 2021

Por Scott Gray  
Traduzido por Daniel Bartolomei Vieira  
Originalmente publicado no site do D&D Beyond  
Imagem Destacada arte sobre imagem da Wizards of the Coast/Idle Champions of the Forgotten Realms

Muvuca Mecânica Máguca é a quinta e última parte de uma série de cinco encontros de A Ameaça Mecânica — uma aventura que você pode jogar tanto no Idle Champions of the Forgotten Realms quanto em um jogo de Dungeons & Dragons com seus amigos! Esta versão analógica de A Ameaça Mecânica é dividida em cinco encontros que levarão um grupo de personagens de 5ª nível das planícies da Costa da Espada até o coração de Águas Profundas, a Cidade dos Esplendores. Os encontros anteriores são:

1. [Marcha da Loucura](https://aventureirosdosreinos.com/a-ameaca-mecanica-marcha-da-loucura/)
2. [No Sítio](https://aventureirosdosreinos.com/a-ameaca-mecanica-no-sitio/)
3. [**Ogro Aqui, Ogro Ali**](https://aventureirosdosreinos.com/a-ameaca-mecanica-ogro-aqui-ogro-ali/)
4. [**Disrupção Decaton**](https://aventureirosdosreinos.com/a-ameaca-mecanica-disrupcao-decaton/)

# Introdução

Os aventureiros perseguiram a marcha modron até as muralhas de Águas Profundas, mas até agora só conseguiram ver os defensores da cidade lutarem em vão para tentar conter a maré de constructos. Com a esperança de derrubar o decaton hierarca que liderava a marcha e assim conter a ameaça, os aventureiros acabaram ficando chocados ao descobrir que o modron era, na verdade, um dúplice operando um chassis de decaton que funcionava com mecanismos mágicos. A pessoa que empregou o metamorfo é quem instigou a marcha modron — um mago chamado Glavin, um sujeitinho que espera ganhar um lugar entre os Lordes de Águas Profundas após salvar a cidade de uma ameaça que ele mesmo secretamente criou.

# Resumo do Encontro

Os aventureiros devem primeiro fazer com que a marcha modron volte por onde veio, usando o chassis de decaton com mecanismos mágicos que eles liberaram no encontro anterior. Uma busca por Glavin, o mago por trás da destruição da marcha, então, é o que vem a seguir. Mas quando os aventureiros o encontram, descobrem que esse especialista em dispositivos mecânicos e constructos desvendou um meio de controlar as estátuas andantes de Águas Profundas — e os meios de fazer os aventureiros pagarem por ter arruinado seus planos.

Todos os encontros desta série são equilibrados para cinco aventureiros de 5º nível. Cada encontro oferece instruções para ser narrado também para um grupo de 6º ou 7º nível, mas você pode fazer seus próprios ajustes e personalizações.

# Redirecionando a Marcha

Com o falso decaton fora de jogo, os aventureiros têm várias opções para colocar um fim à ameaça representada pela marcha modron.

Sob circunstâncias normais, a destruição do decaton hierarca que liderava a marcha deveria acionar a promoção de um modron inferior para uma posição de liderança. Se os jogadores gostaram das lutas contra os modrons até agora, você pode acrescentar um combate ao final deste encontro ao fazer um pentadrone ou mais modrons se envolverem para assumir o controle da marcha, usando seu bloco de estatísticas normal com o máximo de pontos de vida. Aventureiros que podem se comunicar com os modrons podem tentar convencer o novo líder a reverter a marcha, ou tentar derrotar pentadrone após pentadrone até encontrarem algum disposto a negociar. Como alternativa, o novo líder poderia simplesmente optar por ignorar as ordens corruptas do decaton caído e ordenar que a marcha recue (esta é uma boa opção para jogadores que já tiveram combates demais contra os modrons e que realmente estão focados em encontrar o mago Glavin).

Você também pode decidir que a influência corrupta da magia que invocou os modrons também desfez a hierarquia característica e o potencial de fazê-los serem promovidos. Neste caso, os aventureiros precisarão determinar como reverter a marcha por conta própria. Se Valence, o dúplice, foi mantido vivo, ele pode facilmente ser persuadido ou ameaçado a continuar com seu disfarce decaton por tempo suficiente para parar a marcha e fazê-la voltar por onde veio. Se o dúplice foi morto ou se fugiu, um dos aventureiros pode ter que ir para dentro do chassis de decaton cheio de mecanismos mágicos, usando algum disfarce mágico ou mundano adicional para fingir ser um decaton.

Os detalhes completos do traje mágico são deixados à sua escolha, assim você tem mais chance de dar aos aventureiros a oportunidade de fazê-la funcionar. Por exemplo, um druida dentro do traje poderia ser capaz de usar sua característica Forma Selvagem para assumir a forma de um decaton hierarca com peles vistosas, ou você poderia decidir que o chassis pode ser controlado apenas por criaturas de tamanho Pequeno montada sobre as costas de alguém enquanto estão sob o efeito da magia disfarçar-se. Além das características de classe e magias, peça por quaisquer testes que achar apropriado e divirta-se com os aventureiros enquanto eles tentam extrair o máximo desse subterfúgio, porém não torne isso difícil demais. Ao descobrir a trama por trás da marcha modron, você quer permitir que eles coloquem o fim na ameaça de forma mais tranquila, então os faça ir em direção a Glavin.

Uma vez que a marcha faz meia-volta, os modrons instintivamente seguem seu caminho de volta por onde entraram no Plano Material. O início da marcha é algum tipo de misterioso portal planar de sua própria criação, no meio das montanhas, a três dias de Águas Profundas, e está fora do escopo desta aventura. O portal foi aberto pelo mago Glavin, uma ameaça a qual os aventureiros devem colocar um fim.

# Onde em Águas Profundas?

Se você está narrando estes encontros em seu próprio mundo ou em uma cidade faerûniana que não seja Águas Profundas, é possível mudar facilmente os detalhes a seguir para fazer com que o encontro final se encaixe em sua história. A maioria das características de Águas Profundas terão análogos em qualquer cidade fantástica de tamanho significativo — com a exceção da estátua andante de Águas Profundas, ao redor da qual se desenrola o derradeiro encontro.

Em um local que não seja Águas Profundas, a estátua andante controlada por Glavin pode ser um novo constructo criado por ele, esteja ele camuflado em algum lugar ou escondido em plena vista na forma de uma estátua ou de alguma peça de arte pública. Ou então Glavin pode ter desenvolvido um meio de fazer com que vários modrons se juntem para formar um constructo combatente muito maior, e seu plano gira ao redor de mostrar suas proezas mágicas ao transformar alguns dos atacantes da cidade em seus defensores.

Se as características de Águas Profundas pesarem muito sobre sua campanha, você também pode ajustar este encontro final para que se conecte mais diretamente com ela. Glavin pode ser um mago com quem os aventureiros já interagiram, ou pode haver alguma conexão com as ações de outro vilão contra quem os aventureiros já lutaram. Se os aventureiros já jogaram a aventura Waterdeep: Dragon Heist, você poderia até mesmo colocar Glavin como sendo algo a mais, conforme apresentado a seguir:

* um simulacro de Manshoon
* um mago inocente controlado por um dos devoradores de intelecto de Nihiloor
* um cultista de Asmodeus magicamente dotado em busca de extorquir os Lordes Secretos
* um membro da Bregan D’aerthe que se rebelou

# Caça ao Mago

Mesmo que a marcha modron recue de Águas Profundas, os constructos que ficaram para trás continuam a vagar pela cidade. Embora a maioria esteja agora simplesmente tentando retornar para a marcha, as pessoas em pânico correm da violência anterior dos constructos, e estão criando um caos com o qual os membros da Vigília da Cidade deve lidar. Isso deixa os aventureiros livres para procurar por Glavin, o misterioso mago por trás da marcha.

Aventureiros com um antecedente ou biografia que os conecta à Vigilante Ordem dos Magistas e Protetores, ou a alguma outra instituição de conhecimento mágico, pode ser capaz de procurar alguns contatos que podem indicá-los onde encontrar Glavin (se os aventureiros não conseguirem o nome de Glavin com Valence, o símbolo arcano inscrito nos controles do chassis do decaton pode indicar qual caminho seguir, e serão reconhecidos pelo contato dos aventureiros). Aventureiros que tenham um antecedente ou conexões com as guildas mercantes de Águas Profundas pode buscar informação sobre compras de equipamentos e componentes relacionados a mecanismos e constructos mágicos. Como alternativa, a Unidade 12 pode ser capaz de, intuitivamente, sentir a presença de um poderoso mecanismo mágico na cidade. Ao seguir as direções do quadrone, os aventureiros podem chegar no local da oficina de Glavin.

Seja como for que você decida permitir que os aventureiros cheguem até Glavin, com o fim da ameaça da marcha modron, é possível tornar esta parte do encontro um pouco mais investigativa, com os aventureiros coletando informações que os levam até a localização do mago em um dia ou dois. Você pode incorporar testes de atributo conforme apropriado, tenham os aventureiros reunido informações ou ajudado a canalizar o fluxo de magia que a Unidade 12 é capaz de sentir.

Como alternativa, se os aventureiros ou se os jogadores estiverem ansiosos por encontrar Glavin e fazer o mago pagar pelo que fez, permita que eles encurtem o caminho para o encontro final, mesmo que os últimos dos modrons ainda estejam sendo eliminados pelos outros defensores da cidade.

## O Santuário de Glavin

O mago conhecido como Glavin mora em uma loja com ares de abandonada no Distrito do Comércio, onde ele põe em prática suas pesquisas mágicas longe de olhos curiosos. A placa na frente do local anuncia “Reparos Mecânicos do Glavin”. A maioria dos vizinhos conhecem Glavin apenas de vista, descrevendo-o como um humano pálido e de olhar intenso. Todavia, ninguém se recorda de ter conversado com ele, e ninguém se lembra da última vez que a loja esteve realmente aberta.

A loja de Glavin fica bem perto da famosa estátua andante de Águas Profundas, conhecida como o Honrado Cavaleiro — um combatente trajando armadura de placas, com uma espada longa embainhada e um escudo de lado. Certifique-se de mencionar isso de passagem aos jogadores assim que eles se aproximarem da loja do mago.

## Um Belo Dia Para uma Caminhada

No exato momento em que os aventureiros estão fazendo suas perguntas iniciais e xeretando do lado de fora da loja de Glavin, o mago coloca a última parte de seu plano louco em ação.

Subitamente, um coro de gritos irrompe a uma quadra dali. Um som de de pedra raspando contra pedra se destaca — e a enorme estátua do Honrado Cavaleiro começa a se mover. Ele saca sua espada da bainha de pedra, erguendo e posicionando seu escudo. Em seguida ele se vira e começa a caminhar em direção à loja de Glavin.

Se você não está jogando este encontro em Águas Profundas, em vez disso a loja de Glavin pode se despedaçar de dentro para fora assim que um constructo Colossal que ele criava secretamente no porão ergue-se e liberta-se do comando de seu mestre.

O constructo colossal mexe a cabeça de um lado para outro — e então concentra seu olhar pétreo em vocês. De repente, uma voz soa. “Vocês! Idiotas intrometidos! Ei os vi através dos olhos de meu decaton, arruinaram meus planos! Interromperam a minha marcha!”

Um humano pálido caminha erraticamente ao lado dos pés da enorme estátua conforme ela se desloca, e ele segura um talismã brilhante nas mãos. “Ninguém me leva a sério. ‘Glavin Gagá’, eles me chamavam quando eu lhes disse que descobriria os segredos para se controlar estátuas andantes. Mas vou mostrar pra eles! Vou mostrar para todos vocês!”

## Constructo do Caos

Glavin orienta a estátua andante a destruir os aventureiros em combate corpo a corpo, e então afasta-se para ele próprio atacá-los à distância; Se você preferir narrar o combate em um grid, pode usar qualquer área de ruas urbanas para este encontro. Certifique-se de descrever o movimento da estátua andando e trombando e derrubando edifícios enquanto libera seu potencial destrutivo contra os aventureiros.

Glavin usa o bloco de estatísticas do mago, mas usa olhos noturnos se precisar de visão no escuro ao um alcance de até 18 metros, e usa um anel de escudo mental (veja “Tesouro”, abaixo). O trabalho recente que Glavin teve para fazer a estátua andante ficar sob seu controle significa que ele gastou seu espaço de magia de 5º círculo. O talismã que ele segura é o que lhe permite controlar a estátua andante. O talismã funciona da mesma forma que o amuleto que controla um égide protetor.

As Estátuas Andantes de Águas Profundas têm suas próprias estatísticas de jogo, mas aquelas representam uma estátua funcionando a plenos poderes. Apesar de toda a sua arrogância, o controle de Glavin sobre o Honrado Cavaleiro está longe da perfeição. Para representar este controle falho, use as estatística do égide protetor para representar a estátua. Trate o tamanho da estátua como Colossal e substitua seu ataque com o punho por um ataque com a espada que causa dano cortante, mas fora isso, ele é idêntico. Quando o égide protetor for reduzido a 0 pontos de vida, a estátua não é destruída, mas sofreu danos suficientes para se livrar totalmente do controle de Glavin. Quando reduzido a 0 pontos de vida, o Honrado Cavaleiro curva-se para os  aventureiros e, em seguida, fica imóvel.

Glavin tenta permanecer a até 18 metros da estátua andante o tempo todo, ganhando vantagem da característica Vínculo do constructo para desviar os danos direcionados a ele. Ele usa sua magias mais poderosas logo no começo, pois não quer que os aventureiros se aproximem dele. Seu julgamento está nublado por suas enormes ambições e, sedento de poder, luta até a morte. Se for morto, seu espírito entra no anel de escudo mental, mas ele parte para o pós-vida imediatamente (a menos que você queira que a história seja mais interessante se ele permanecer por perto dentro do anel durante algum tempo).

Sinta-se livre para usar a Unidade 12 para fazer ataques à distância contra Glavin se os aventureiros estiverem tendo dificuldades neste combate desafiador. Alguns guardas da Vigília da Cidade também podem se juntar à luta, desviando os ataques da estátua andante para longe dos aventureiros, e então recuando se forem feridos.

Em Níveis Mais Altos. Para um grupo de aventureiros de 6º nível, narre o encontro normalmente. Para um grupo de aventureiros de 7º nível, Glavin ainda tem seu espaço de magia de 5º círculo e também colocou a magia escudo ardente na estátua andante com a opção de escudo frio (usando a característica Armazenar Magia do égide protetor). A estátua conjura a magia na rodada em que ela começa a se mover.

### Tesouro

O talismã de Glavin é um mecanismo mágico construído magistralmente e que controla o dispositivo que foi inserido com sucesso na magia dormente da estátua andante. Assim que as notícias sobre a estátua sendo animada se espalham pela cidade, os aventureiros são contratados pela Cajadonegro, Vajra Safahr. Ela lhes oferece 1.500 PO pelo dispositivo, pois está interessada em estudá-lo para evitar que qualquer um, exceto ela, ganhe controle sobre as estátuas. Se Vajra já está em bons termos com os aventureiros, ou se eles forem bem-sucedidos em um teste de Carisma CD 15 (Persuasão) para bajulá-la, a Cajadonegro oferece-lhes 2.500 PO pelo talismã.

(se os aventureiros se recusarem a lhe dar o talismã, a resposta de Vajra fica para você decidir — afinal de contas, contrariar uma das maiores magas de Águas Profundas não é lá uma ideia muito sábia. Se de alguma forma os aventureiros conseguirem ficar com o talismã, você também pode decidir se ele ainda funciona e se potencialmente permite que eles controlem as estátuas andantes de Águas Profundas, ou se o combate acabou por destruir suas funções mágicas).

Aventureiros que procurem no corpo de Glavin podem reivindicar seu anel de escudo mental e seu olhos noturnos.

# O Fim

Uma vez que Glavin seja eliminado e a estátua andante for desativada ao ser reduzida a 0 pontos de vida, a ameaça a Águas Profundas é encerrada. Se os aventureiros têm relações existentes com algumas figuras poderosas na cidade, tais PNJs são efusivos em seus agradecimentos pelo grupo ter participado nas ações contra a ameaça modron, e podem oferecer recompensas adicionais que seja da sua escolha. Se esta for a primeira vez dos aventureiros em Águas Profundas, seus nomes logo ficam conhecidos por todos — e mais aventuras para grupo surgirão na Cidade dos Esplendores.