# A Coleção de Animais de Mármore da Medusa

por [Daniel Bart](https://aventureirosdosreinos.com/author/danielbart/) · 5 de abril de 2019

por James Haeck (disponível em [**https://www.dndbeyond.com/posts/425-encounter-of-the-week-medusas-marble-menagerie**](https://www.dndbeyond.com/posts/425-encounter-of-the-week-medusas-marble-menagerie))  
traduzido e adaptado por Re-L9  
Arte Destacada, imagem da Wizards of the Coast

O encontro desta vez é A Coleção de Animais de Mármore da Medusa, um encontro de exploração com oportunidades de combate e interpretação, dependendo das ações dos jogadores. A maioria dos aventureiros sabe ficar atento quando vê estátuas extremamente reais, mas têm de adivinhar que tipo de criatura as criou Uma medusa? Um basilisco? Ou até mesmo um górgon ou uma cocatriz? Acontece que poderia ser todos eles.

Uma medusa espreita nas ruínas do que antes foi uma magnífica casa de campo. Ela já foi uma mulher chamada Filomela, e a história dela carrega semelhanças com o conto da primeira mulher a ter o nome de Medusa. Jogadores interessados em uma profunda experiência de interpretação descobrirão que a história dela é um conto de tragédia, e que ela é um “monstro” que merece entendimento e ajuda, apesar da amargura e agressividade aparente. Por outro lado, jogadores interessados em pura exploração e combate acharão a Medusa e a coleção de criaturas petrificadas que ela tem, um acervo de inimigos realmente aterrorizantes

## Encontro de Exploração: A Coleção de Animais de Mármore da Medusa

Esse encontro de exploração permite que os personagens explorem vastos jardins cheios de criaturas petrificadas, à procura de tesouros e, talvez, encontrar a própria Medusa. Este encontro de exploração inclui encontros de combate adequados para personagens de 7º nível.

As ruínas dilapidadas de uma magnífica casa de campo ficam sobre uma colina, cercadas por uma vastidão de floresta selvagem. Esta floresta selvagem já foi um jardim disperso, cheio de estátuas esplêndidas e uma coleção de animais exóticos. A casa de campo em si era propriedade de Filomela, a Amada, uma estrela dos palcos, renomada pela beleza radiante, pela habilidade como atriz tanto de canto quanto de teatro poético, e — talvez mais do que tudo — pela personalidade autoritária fora dos palcos.

Toda semana, Filomela dava festas luxuosas no jardim de sua casa de campo, ostentando a riqueza que tinha para centenas de convidados igualmente ricos, e exibindo dezenas de animais exóticos, divinas estátuas de mármore e esplêndidas fontes de água. O prestígio dela conquistou muitas amizades, assim como muitos amigos falsos, e vários inimigos perigosos. Embora Filomela fosse, em grande parte, capaz de se proteger daqueles que a desejavam mal, simplesmente contratando guarda-costas, ela ganhou um inimigo que não seria dissuadido por mãos mortais. O nome dele era Graz’zt.

Graz’zt, o Lorde Demônio do hedonismo, luxúria e sarcasmo, desejava Filomela para si. Na noite de uma das grandes festas de Filomela, ele exerceu o controle sobre um homem na multidão. Centenas de socialites e celebridades tinham se reunido na propriedade de Filomela, espantados pela coleção de animais incomuns que ela tinha, e rindo pelos vastos jardins da propriedade dela. Uma faca forjada nas chamas mais frias do Abismo materializou-se nas mãos de um dos homens da multidão, e ele, sozinho, deixou o jardim e subiu as escadas em direção aos aposentos da anfitriã.

O homem entrou no solar privado de Filomela com um olhar vidrado, desejoso e assassino. Graz’zt não tinha dominado a mente dele, ele apenas exigiu que o homem agisse segundo os piores e básicos instintos que tinha. Quando o homem viu Filomela, levantou a faca que Graz’zt lhe tinha dado e atirou-se contra ela. Desarmada e desprevenida, ela se defendeu valentemente, mas o homem conseguiu mergulhar a faca demoníaca diretamente no coração dela. Graz’zt esperava invadir e roubar a alma dela para si, mas o conspirador Lorde Demônio foi impedido pela intervenção de outro poder maior. Em seus momentos de morte, a alma de Filomela tornou-se o campo de batalha de poderes muito maiores do que ela sequer imaginava; Waukeen, a deusa da riqueza e liberdade, reivindicou primeiro o espírito livre de Filomela. Graz’zt, furioso, alterou o destino de Filomela naquele instante, e colocou uma terrível maldição sobre ela: ela seria imortal, e a beleza dela nunca desapareceria, mas todos que olhassem para ela transformariam-se em pedra.

Quando Filomela acordou, o agressor estava morto. Ou melhor, ele estava diante dela como uma estátua de mármore. Ela olhou para as mãos e viu, horrorizada, que sua pele estava da cor de um cinza esverdeado pálido e escamoso. Ela correu para fora, e descobriu que a grande festa que estava dando havia terminado em tragédia; todos os animais exóticos dela tinham igualmente caído sob a maldição de Graz’zt, e foram transformados em monstruosas cocatrizes, basiliscos e górgons. Até os convidados sofreram, pois os animais tinham-nos transformado em hediondas estátuas de mármore.

Décadas se passaram desde aquela noite trágica. Já não há grandes festivais ou bailes de máscaras na decadente casa de campo de Filomela, e a vegetação selvagem há muito domina os jardins. Mas dentro dos jardins cobertos de vegetação, inúmeras criaturas vagueiam. Feras Petrificantes. Estátuas de mármore animadas por espíritos inquietos. A própria medusa Filomela. E até mesmo os agentes demoníacos de Graz’zt, que ainda procuram uma forma de subverter a intervenção de Waukeen e reivindicar a alma da medusa para o seu paciente mestre.

## Resumo do Encontro

Os aventureiros podem explorar os jardins repletos de vegetação atrás de tesouros, ou procurar pela casa de campo arruinada, que fica centro dos jardins. À medida que os aventureiros exploram os jardins ou procuram pela casa de campo, eles podem fazer uma série de escolhas e verificações que podem resultar em encontrar tesouros, encontrar monstros que desejam matá-los, ou ambos.

## Início do Encontro

Pode ajudar se os aventureiros souberem, pelo menos, um pouco da história deste local: ele já foi o jardim de uma atriz rica, mas uma tragédia caiu sobre ela. O jardim e de demais dependências foram tomados pela vegetação, mas tesouros e perigo espreitam lá dentro do local. Quando os personagens se encontram à beira dos Jardins de Filomela, leia ou parafraseie o seguinte:

|  |
| --- |
| *Diante de vocês, há uma vasta extensão de árvores retorcidas e densos espinheiros. Poucos metros à frente estão as pernas de um banco de pedra saindo do meio de um enorme arbusto de rosas. A vegetação selvagem se parece menos com uma floresta antiga e mais com um jardim que foi abandonado há décadas. Uma mansão dilapidada pelo tempo jaz no topo de uma colina, elevando-se acima do jardim.* |

Quando os personagens entram no jardim, pergunte se eles pretendem explorar os arredores ou ir direto para a mansão no topo da colina. Se explorarem os arredores do jardim, eles não precisam fazer nenhum teste para evitar se perderem ou encontrar um marco específico, já que estão vagando sem propósito. Agora, jogue 1d6 na tabela de encontros de exploração abaixo, e toda vez que o grupo decidir continuar vagando após um encontro. Cada encontro ocorre aproximadamente com 10 minutos de intervalo do outro.

### Desafio de Perícia: Caminhando em Direção à Casa de Campo

Se eles estão tentando caminhar diretamente em direção à colina, um aventureiro do grupo deve fazer um teste de Sabedoria CD 15 (Sobrevivência). Anote se o teste foi um sucesso ou um fracasso, mas independente de o teste ser ou não bem-sucedido, agora jogue 1d10 da tabela de Encontros de Exploração, abaixo. Depois de cada encontro jogado com um d10, um aventureiro do grupo deve fazer um teste de Sabedoria CD 15 (Sobrevivência), caso pretendam continuar a dirigir-se para a casa de campo, e, em seguida, jogue 1d10 para outro encontro. Cada encontro ocorre aproximadamente com 10 minutos de intervalo do outro. O grupo chega na casa de campo depois de obter três sucessos. Porém, se acumularem três fracassos primeiro, eles se perdem e se encontram na beira do jardim tomado pelo mato, com o total de sucessos reduzidos a 0.

Assim que o grupo se perde uma vez, eles têm vantagem em todos testes de Sabedoria (Sobrevivência) feitos para caminhar em direção à casa de campo, já que estão, provavelmente, percorrendo novamente a mesma região.

### Encontros de Exploração

Enquanto exploram os Jardins de Filomela, os personagens encontrarão estranhas visões e criaturas. Se eles estão explorando os arredores do jardim, jogue 1d6 na tabela abaixo para cada 10 minutos que o grupo passa vagando. Se eles estão caminhando em direção à mansão em ruínas de Filomela, jogue 1d10 na tabela abaixo para cada 10 minutos que passam caminhando.

Encontros de Exploração

|  |  |
| --- | --- |
| 1d6/1d10 | Encontro |
| 1 | Estátuas inanimadas |
| 2 | Bando de cocatrizes |
| 3 | Bando de basiliscos |
| 4 | Górgon andarilho |
| 5 | Estátuas inquietas |
| 6 | Tesouro desprotegido |
| 7 | Demônios espiões |
| 8 | Manada de górgons |
| 9 | Demônios espreitadores |
| 10 | Moeda de Waukeen |

Estátuas Inanimadas. O grupo encontra 1d6 estátuas estranhamente realistas com expressões de absoluto terror  gravadas nos rostos. Elas estão em uma clareira aberta, mas repletas por trepadeiras. Uma delas segura um item no punho de pedra; jogue uma vez usando a Tabela B de Itens Mágicos.

Bando de Cocatrizes. Enquanto vagam por uma espessa área de árvores, o grupo é subitamente atacado por um bando de 10 cocatrizes. As árvores espessas concedem a todas criaturas cobertura de três-quartos contra ataques à distância. As cocatrizes não possuem tesouro.

Bando de Basiliscos. Um grupo de 4 basiliscos espreitam perto de um espelho d’água de 6 metros de diâmetro que está completamente tomado por algas. Se o espelho d’água for limpo, todos basiliscos a 3 metros dele veem o próprio reflexo. Eles só cometem este erro uma vez antes de tomarem ciência do fato. As jóias de ouro provenientes dos convidados da festa que há muito tempo foram devorados, permanece nas moelas dos basiliscos; cada um tem o equivalente a 10d6 PO em jóias nas entranhas.

Górgon Andarilho. Um único górgon perambula por um labirinto de cercas vivas. As árvores acima são tão densas que nenhuma luz natural penetra nesta área.

Estátuas Inquietas. Em uma clareira aberta, o grupo encontra um trio de realistas estátuas de mármore, fixas em expressões de raiva gritante e tormento. As almas inquietas dos convidados da festa que foram petrificados ainda permanecem dentro destas estátuas. Quando uma criatura viva fica a menos de 3 metros de uma das estátuas, as três animam-se e atacam num frenesi, até que todas as criaturas vivas que elas consigam detectar sejam mortas. Estas estátuas usam estatísticas do horror de elmo; elas são imunes à magia transmutar rocha em vez de esquentar metal. Cada uma destas estátuas está adornada com jóias no valor de 500 PO.

Tesouro Desprotegido. Seis cadáveres de basiliscos rodeiam quatro aventureiros petrificados. Cada aventureiro tem um item mágico determinado aleatoriamente pela Tabela F de Itens Mágicos.

Manada de Górgons. Esta seção do jardim é desprovida de estátuas e foi completamente pisoteada. O solo, então, começa a tremer assim que uma manada de 10 górgons furiosos passa correndo. 1d4–1 górgons param para cheirar o ar, fazendo um teste de Sabedoria (Percepção) para procurar presas próximas enquanto o restante passa correndo. Após este encontro, os personagens são automaticamente bem-sucedidos no próximo teste de Sabedoria (Sobrevivência) feito dentro do jardim.

Demônios Espiões. Um grupo de 3 quasit espiões de Graz’zt em forma de sapos saltam ao redor do espelho d’água repleto de algas. Se os personagens ignorarem os sapos, os quasits mudam de forma e se transformam em morcegos, que tentam seguir furtivamente os personagens. Se todos os personagens falharem em um teste de Sabedoria CD 15 (Percepção) e não notarem os perseguidores, o próximo encontro deles certamente será Demônios Espreitadores. Se os personagens chegarem à casa de campo antes de jogar outro encontro aleatório, os Demônios Espreitadores atacam quando os aventureiros encontram a medusa.

Demônios Espreitadores. De anos em anos, um grupo de servos de Graz’zt  espreitam por este jardim e pelos terrenos da casa de campo, na tentativa de encontrar Filomela e matá-la. Eles esperam levar a alma dela para o lado de Graz’zt passando sorrateiramente pelo olhar atento de Waukeen. Estes 4 demônios das sombras voam entre as sombras das árvores altas ou pilares de mármore, à espera de emboscar qualquer inimigo de Graz’zt. Um desses demônios das sombra carrega um item mágico aleatório da Tabela G de Itens Mágicos.

Moeda de Waukeen. Os personagens encontram uma única e brilhante  moeda de ouro no chão. Ela não tem data de cunhagem, e tem o rosto de uma deusa de um dos lados. Qualquer criatura que a carregue fica imune a ser petrificado, e se a moeda for pressionada contra a “carne de pedra” de uma criatura petrificada, a moeda desaparece e a criatura não mais estará nesta condição. Além disso, se pressionada contra a carne de uma medusa, a moeda desaparece e a criatura é transformada de volta para a forma humanoide.

A criatura que pegar a moeda ouve uma voz reluzente e feminina no vento, que sussurra: “eu sou Waukeen, e eu te concedo minha bênção. Que este amuleto te proteja da maldição da pedra, e que salve outra da própria maldição. Por meu decreto divino, não permita que o príncipe das trevas reclame a senhora desta casa”.

### Chegando na Casa de Campo

Os aventureiros que se orientarem com sucesso pelo jardim chegam às muralhas em ruínas da casa de campo. O pátio principal é um retângulo de 30 metros de largura e 15 metros de comprimento; um caminho de pedras com musgos leva diretamente da extremidade do pátio para as portas principais da mansão. Em ambos os lados do caminho estão dois espelhos d’água de 9 metros de diâmetro, ambos repletos de algas.

As portas da mansão há muito caíram das dobradiças, mas o arco da porta permanece no lugar. Personagens que forem bem-sucedidos em um teste de Sabedoria CD 15 (Percepção) notam a medusa Filomela espreitando nas sombras do arco. Se for notada, ela se esconde nas sombras e sibila, “Não há mais beleza ou esplendor aqui, apenas dor. Voltem, antes que encontrem um final tolo”.

Se os personagens se aproximarm dela com hostilidade, ela ordena que os dois basiliscos de guarda se dirijam para fora do destruído salão de entrada da mansão e ataquem, enquanto da porta, ela languidamente fixe o olhar no campo de batalha. Ela se aproxima caso não haja aventureiros dentro de 9 metros dela.

Filomela não tem medo da morte; ela odeia a maldição que foi colocada sob si, e abraçaria a morte com um alívio bem-vindo. No entanto, ela não deseja morrer, e luta ferozmente quando atacada.

Se os personagens se aproximarem dela pacificamente, ela se esconde nas sombras e pergunta por que eles vieram aqui, e o que querem. Ela não sabe por que foi amaldiçoada com este destino; ela explica sua história, mas está apenas vagamente ciente do papel de Graz’zt ou Waukeen em sua transformação. Ela descreve a transformação como tendo vindo depois de sentir que estava sendo despedaçada por um príncipe gigante de seis dedos, e por uma mulher gentil e bonita, cercada por um brilho dourado se aproximando.

## O Fim da Medusa

Se Filomela for morta, os aventureiros veem uma sombra humanoide de 2,7 metros de altura emergir da escuridão da casa e colocar uma enorme mão de seis dedos em torno de corpo dela. A sombra olha para cima e sorri, depois desaparece, levando o corpo com consigo. Ele deixa uma armadura demoníaca no lugar da medusa como sinal de gratidão.

Se Filomela for salva por um personagem usando a Moeda de Waukeen, ela se transforma em uma mulher de 1,8 metro de altura, com cabelo ruivo. Ela reage com choque absoluto e gratidão cheia de lágrimas. Ela está completamente desorientada após o tempo angustiante que passou como uma medusa, e só consegue pedir ao grupo para levá-la para longe deste lugar antes de desmaiar devido o esforço. Uma vez que se recupere, ela se oferece para acompanhar os personagens até a maior cidade mais próxima, onde ela promete a cada um deles um prêmio de 5.000 PO por salvar-lhe a vida. Filomela é uma barda com Carisma 20 (+5), e pode até se tornar uma patrona dos personagens em futuras aventuras.