# Confronto com o Crânio Flamejante

por [Daniel Bart](https://aventureirosdosreinos.com/author/danielbart/) · 8 de dezembro de 2019

por James Haeck, originalmente publicado em 18 de março de 2019 em [**https://www.dndbeyond.com/posts/453-encounter-of-the-week-flameskull-faceoff**](https://www.dndbeyond.com/posts/453-encounter-of-the-week-flameskull-faceoff)  
traduzido por Yure C. Machado  
revisado por Daniel Bartolomei Vieira e Ricardo Costa  
Imagem destacada da Wizards of the Coast

O encontro desta vez é Confronto com o Crânio Flamejante, um encontro diante de uma monstruosidade morta-viva maligna que… quer ajuda dos aventureiros? Muitas décadas atrás, um paladino dedicado a uma ordem de paz e honra foi decapitado por um necromante devotado a Bhaal, deus do assassinato. A cabeça cortada do paladino foi submetida a terríveis rituais que o reduziram a uma vil abominação tagarelante. Esse crânio flamejante tem vagado pelos corredores de uma masmorra secreta mortal desde então, levado quase à loucura pela dissonância cognitiva entre os sussurros malignos de Bhaal e as memórias que lentamente estão se apagando de sua vida passada como um honrado paladino.

## Parte de Algo Maior

Este encontro pode ser usado como uma aventura única, mas funciona melhor como parte de uma masmorra maior. Embora o crânio flamejante seja ostensivamente ligado à Bhaal, o deus do assassinato, ele pode ter sido criado por um clérigo, um bruxo ou um mago dedicado a qualquer divindade maligna. Este crânio flamejante pode ser encaixado na área 12 da Caverna das Ondas Murmurantes, no final da Mina Perdida de Fandelver – que no caso, pode ter como criador o Aranha Negra, um mago dedicado ao culto de Lolth, a Rainha Aranha. Qualquer outra masmorra associada a um mal sobrenatural pode incluir o crânio flamejante, como o segundo nível da Submontanha em Waterdeep: Dungeon of the Mad Mage [Águas Profundas: Masmorra do Mago Louco] ou no Templo da Chama Eterna em Princes of the Apocalypse [Príncipes do Apocalipse].

No cenário de Forgotten Realms, os Reinos Esquecidos, a cidade Portal de Baldur possui uma forte conexão com o deus maligno Bhaal, e aventureiros explorando os recantos mais obscuros desta bela e amaldiçoada cidade são os candidatos perfeitos para um embate com tal monstruosidade flamejante.

## Encontro Social: Confronto com o Crânio Flamejante

Este encontro social leva até um encontro de combate, que é adequado para um grupo de aventureiros de 5º nível.

Enquanto exploram uma masmorra ancestral, o grupo encontra o crânio flamejante flutuando pelos corredores, resmungando de forma incompreensível para si mesmo. Até que ele vira em um canto e desaparece de vista. Quando os personagens investigarem – ou em algum momento posterior, se eles forem em qualquer outro lugar da masmorra – o crânio flamejante flutua, surgindo por detrás deles, e declara: “ME AJUDEM.”

### Resumo do Encontro

Uma vez que os aventureiros encontram o crânio flamejante, ele suplica – não, ele ordena – a ajuda deles. A pobre criatura morta-viva reclama que sua mente está repleta de imagens enlouquecedoras de uma vida passada, parcialmente recordada. Quem quer que fosse antes, aquela pessoa era um combatente da justiça, e o crânio flamejante anseia desesperadamente ser trazido de volta à vida.

O crânio flamejante explica que é incapaz de ferir diretamente o necromante que o criou, mas que tem espionado os tomos do vil de tal necromante e que pode ter descoberto um modo de desfazer a maldição. Ele descreve três itens necessários para a condução do ritual – e o item mais desafiador de conseguir é a cabeça do ser que matou o crânio flamejante em sua vida anterior. Se os aventureiros acham que podem confiar no morto-vivo, precisam caçar o necromante e trazer a cabeça dele para o crânio flamejante e seu círculo ritualístico.

Assim que os aventureiros retornarem até o crânio flamejante, a tarefa deles ainda não está concluída. Eles ainda precisam realizar o ritual – e a magia obscura que inicialmente criou o crânio flamejante não cede tão facilmente de sua criação. Se os aventureiros sobreviverem aos ataques do crânio flamejante enquanto executam o ritual, eles podem salvar o desolado monstro morto-vivo. Se não sobreviverem – ou se destruírem o crânio flamejante – o ritual falha, e todo o esforço terá sido em vão.

### Início do Encontro

Em algum lugar nas profundezas da escura e funesta masmorra, os aventureiros veem um tremeluzir de luz. Leia, ou parafraseie, o texto a seguir:

|  |
| --- |
| Um fiapo de chama cruza o seu campo de visão. Está mais abaixo no corredor da masmorra, a cerca de quatro metros e meio de distância. Ela se parece com um truque luminoso, mas vocês não podem negar o que viram: uma chama verde. No momento em que colocam seus olhos nela, uma nesga da chama esvoaça após um canto e desaparece. |

Se os aventureiros perseguirem a chama verde cintilante, eles seguem pelo corredor até saírem em uma câmara circular. Ela tem 15 metros de altura e um teto abobadado, e possui cerca de 9 metros de diâmetro. Em seu centro flutua um montículo de fogo esmeralda, e a luz das chamas revela logo abaixo, no chão, um círculo de cinzas. Este tem quase 1,5 metro de diâmetro e está decorado com detalhados selos arcanos.

Se os aventureiros atacarem o crânio flamejante, consulte “Encontro de Combate: Lutando contra o Crânio Flamejante” adiante. Se eles dialogarem com o crânio – ou ao menos não o atacarem – leia ou parafraseie o seguinte:

|  |
| --- |
| O montículo de chamas vira para vocês, que então veem a estrutura de um rosto no interior daquela iluminação oscilante. Chamas há tempos consumiram a carne e tendões daquela cabeça, deixando apenas um crânio branco-acinzentado no lugar. Seus olhos brilham com poder arcano, e então ele fala. Seu maxilar movimenta-se para baixo e uma voz débil grunhe, “Me… ajudem…” |

Se os aventureiros falarem com a figura fantasmagórica, ela dirá o seguinte:

|  |
| --- |
| “Por favor… me ajudem. A lucidez, ela agora me vem tão raramente. O crânio em chamas subitamente começa a rir ensandecidamente. Ele perde-se nos risos por alguns segundos antes de conseguir se recompor novamente. “A cada instante sou bombardeado com visões terríveis. Sussurros de um poder maligno. Sussurros aos quais tenho vontade de ceder. Mas algo os detém. Eu vejo um combatente que brilha com a luz do sol – e acredito que aquele ser fui eu algum dia. Vossas senhorias vão me ajudar! Eu ordeno vossa ajuda!” |

Se os aventureiros conversarem com o crânio flamejante, ele é capaz de divulgar as seguintes informações; em intervalos de alguns minutos o crânio sofre ataques maníacos de gargalhada, quando os sussurros do deus sinistro Bhaal brevemente sobrepõem sua vontade:

* Como morreu. O crânio flamejante já foi um combatente, talvez um paladino, que lutou em nome da justiça. Ele lembra vagamente da última cena que viu antes de despertar como um crânio flamejante: um imponente guerreiro com um elmo de chifres brandindo uma enorme lâmina na direção ele.
* Quem o criou. A próxima memória do crânio é de ter sido convocado à vida por um necromante que usava um manto branco manchado de sangue, e usava um amuleto em forma de crânio que simboliza Bhaal. O necromante sempre carregava consigo um tomo de magias malignas, e embora o crânio flamejante fosse magicamente compelido a não causar dano diretamente ao necromante, ele ainda podia espioná-lo.
* O ritual necessário para restaurar seu corpo original. Um dos livros do necromante revelou um meio para reconstituir o corpo de uma alma caprichosa que foi vítima de necromancia. Ele tem preparado um círculo ritualístico em segredo nas últimas semanas, mas ainda faltam três componentes finais para realização do ritual: Primeiro, o “sangue de um voluntário”. Segundo, “uma lâmina que matou”. Terceiro, “a cabeça do reanimador”.
* Localização do covil do necromante. A critério do DM, o crânio flamejante pode direcionar os aventureiros até o covil secreto do necromante, em algum lugar na masmorra. Ele pode levá-los até lá, mas não é capaz de o ajudar em um combate contra o necromante; a magia que anima o crânio o impede de machucar diretamente seu criador.

|  |
| --- |
| Componentes do Ritual  Os três componentes do ritual que o crânio flamejante precisa são levemente secretos. Os jogadores precisam descobrir a que eles se referem. E já que você, DM, não precisa adivinhar, os componentes são:   * O sacrifício de sangue de uma criatura voluntária. Qualquer quantidade de sangue será suficiente, desde que seja concedido voluntariamente. * Uma lâmina que tenha tirado uma vida. Qualquer lâmina que o usuário utilizou para matar uma outra criatura irá servir. Se você quiser ser particularmente semântico e complexo, “uma lâmina que matou” pode se referir especificamente a uma espada animada, já que tecnicamente falando, é o usuário da espada quem de fato mata. * “A cabeça do reanimador” se refere a cabeça do necromante que animou o crânio flamejante. |

### Encontrando o Necromante

Se você preparou este encontro para acontecer em uma masmorra de sua própria criação, encontre um lugar para colocar o necromante. Se você preparou o encontro para ocorrer do lado de fora de uma grande masmorra, então o necromante tem um covil em algum lugar na região. Os aventureiros devem viajar até o lugar, mas a jornada será fácil se o crânio flamejante os guiar. Se o crânio flamejante não servir de guia, então o grupo precisa fazer um teste de Sabedoria CD 15 (Sobrevivência). Em caso de sucesso, eles encontram o covil após 1 dia de viagem. Se falharem no teste, eles ficam perdidos e, mas acabam encontrando o caminho de volta para local onde encontraram o crânio flamejante.

### Encontro de Combate: Covil do Necromante

O necromante que transformou o paladino em um crânio flamejante é um humano velho e decrépito – praticamente um cadáver ambulante. Ele se veste com um robe totalmente branco tão manchado de sangue ao longo dos anos que adquiriu uma cor permanente de tom de ferrugem. Ele é conhecido como Blainn, o Sangrento, e está sempre protegido por seu servo de armadura, um cavaleiro esqueleto chamado Caigg.

Se o crânio flamejante for reduzido à metade dos seus pontos de vida durante o combate, ele fugirá imediatamente de volta para onde foi originalmente encontrado.

Blainn mantém consigo um livro de magias contendo todas as magias que ele tem preparadas (utilize o bloco de estatísticas dele), mais qualquer magia de necromancia à escolha do DM, até o 4º círculo. Blainn utiliza as estatísticas do necromante, com as seguintes alterações; estas mudanças reduzem seu nível de desafio para 5 (1.800 XP):

* Ele não tem nenhum espaço de magia de 4º, 5º ou 6º círculo
* Ele tem somente dois espaços de magia de 3º círculo
* A CD para evitar a magia dele é 14, e ele tem um bônus de +6 para acertar com ataques mágicos

Caigg utiliza as estatísticas de um esqueleto de minotauro, com as seguintes alterações:

* Ele tem tamanho Médio; ele era um guerreiro humano excepcionalmente grande e alto
* Ele tem CA 15 (armadura de placas corroída)
* Ele tem a ação Ataques Múltiplos, que o permite fazer dois ataques com a espada grande
* Ele usa uma espada grande em vez de um machado grande (+6 para acertar, [11] 2d6 + 4 pontos de dano cortante)
* Ele usa um elmo com chifres; se o elmo for removido, ele não poderá usar a manobra Investida ou a ação de atacar com os Chifres.

### Desafio de Perícia: Ritual de Reavivamento

Quando os aventureiros trouxerem os três componentes que faltam para realizar o ritual até o local onde encontraram o crânio flamejante, eles podem iniciar o ritual para restaurá-lo ao seu corpo original. O crânio flamejante os instrui como arrumar os itens (dispostos em um triangulo equilátero que contém o círculo ritualístico), e então se desloca para o centro do círculo.

Os aventureiros precisam conduzir o ritual por conta própria ao fazer três testes de atributo bem-sucedidos com CD 18. Um aventureiro pode fazer o teste com uma ação em seu turno, e este teste usa qualquer atributo, perícia ou proficiência em ferramenta que for adequado, contanto que possa ser devidamente justificado perante o Mestre como parte constituinte do ritual mágico. Testes envolvendo as perícias Arcanismo, Persuasão ou Religião devem ser sempre permitidos.

Um aventureiro segurando o livro de magias de Blainn, o Sangrento, tem vantagem em qualquer teste de Inteligência feito para ajudar a completar o desafio de perícia.

No entanto, após o primeiro teste feito, o crânio flamejante começará a tremer violentamente, e suas chamas se agitam e crepitam. Ele gargalha descontroladamente e dispara dois Raios de Fogo contra o aventureiro que fez o teste. Estes ataques acontecem durante a rodada surpresa; todos na área jogam a iniciativa após os ataques serem resolvidos. No seu próximo turno, o crânio flamejante consegue ter um tênue controle sobre si próprio e sussurra, “Continuem o ritual! O deus do assassinato… os murmúrios dele estão ficando altos demais para que eu consiga resistir. Continuem! Eu suplico a vocês!” Então ele volta às gargalhadas maníacas.

O único jeito deste desafio de perícia falhar é se os aventureiros pararem de conduzir o ritual, ou se o crânio flamejante for morto. Contudo, toda vez que um aventureiro falhar em um teste de atributo, todos os participantes do ritual sofrem 3 (1d6) pontos de dano psíquico.

## Conclusão

Se os aventureiros concluírem o ritual com sucesso, o crânio flamejante cai no chão, inerte, e as chamas verdes em torno dele piscam dentro do círculo ritualístico. As chamas começam a ficar cada vez mais altas até que formam a silhueta de um homem de pouco mais de um metros e oitenta de altura. Então, o pilar de chamas se funde, formando ossos, tendões e carne, até que um homem musculoso com olhos de um verde esmeralda aparece nu no centro do círculo.

Este homem se lembra de tudo que os aventureiros fizeram por ele, mas não tem memórias do seu tempo como humano – ou mesmo seu nome. Ele agradece aos aventureiros e pergunta se eles podem lhe ceder alguma roupa. Este cavaleiro se oferece para acompanhar o grupo por ao menos 1 semana, ou até que possa recuperar as memórias, à escolha do DM.

Falha. Se o crânio flamejante for morto antes do ritual ser completado com sucesso, o crânio cai ruidosamente no chão e emite uma fumaça negro azeviche. Uma figura tênue e bruxuleante aparece no centro do círculo ritualístico, mas sua forma se desfaz em fumaça. A alma do paladino que foi transformado em crânio flamejante é perdida para sempre.

### Encontro de Combate Opcional: Combatendo o Crânio Flamejante

Se os aventureiros atacarem o crânio flamejante sem serem provocados em qualquer momento da história, as coisas podem ficar bem complicadas. Na contagem de iniciativa 20 da primeira rodada de combate, dois fogos fátuos irrompem do vazio dos olhos do crânio flamejante e atacam.

Se os fogos fátuos forem mortos, o crânio flamejante ficará cego até o final do seu próximo turno. Quando o crânio flamejante for morto, ele solta um rugido de angustia e fúria. Imediatamente logo após isso, uma aparição espadachim combatente surge no centro da câmara do crânio flamejante. O espírito torturado do paladino que foi morto e transformado em crânio flamejante foi liberado pela destruição do crânio flamejante, e agora está tomado por uma descontrolada sede de vingança contra todos que o trataram com injustiça – incluindo os aventureiros. Apenas o matar ou encontrar um jeito de acalmar seus sentimentos de vingança é capaz de deter a fúria da aparição.