# O Conto Que Foi Longe Demais

por [Daniel Bart](https://aventureirosdosreinos.com/author/danielbart/) · 23 de março de 2019

por James Haeck (disponível em [**https://www.dndbeyond.com/posts/419-encounter-of-the-week-a-tale-too-far**](https://www.dndbeyond.com/posts/419-encounter-of-the-week-a-tale-too-far))  
traduzido e adaptado por Daniel Bartolomei Vieira  
Arte Destacada, imagem da Wizards of the Coast

O encontro desta vez é O Conto que Foi Longe Demais, um encontro social com um dragão de cobre sob o disfarce de um bardo viajante. Enquanto a maioria dos aventureiros ficaria feliz em receber os presentes de um dragão metálico, este poderoso dragão é mais problemático do que valeria. O bardo convida os personagens para se juntarem a ele e trocarem contos em torno da fogueira, e ele é um anfitrião gracioso e amigável, com uma mochila cheia de comidas deliciosas. Qual é a pegadinha? O dragão não deixa os personagens pararem de contar histórias, fazer piadas e entretê-lo — até mesmo impedindo-os de adormecer, a fim de satisfazer a fome de entretenimento que tem.

Embora este dragão não deseje nenhum mal aos convidados, ele é perigosamente alheio ao mal que está causando a eles. Apenas o conhecimento dos personagens irá tirá-los desta situação — para que não se comprometam a lutar contra um dragão muito mais poderoso do que eles. Cada grupo terá uma solução diferente para este problema, e este encontro explica todas elas.

## Encontro Social: O Conto que Foi Longe Demais

Este encontro social pode ser resolvido através da interpretação envolvente, ou através de um desafio de perícia. Ele é equilibrado para um grupo de aventureiros de 1º nível, mas pode ser dimensionado para se ajustar a um grupo de nível superior.

Esta estrada, que serpenteia através do interior de um grande reino ou cidade-estado, vê muitos aventureiros retornando dos ermos, carregados não apenas com tesouro, mas com muitas histórias. Um dragão de cobre filhote chamado Zemidriath deixou o ninho dos pais e está ansioso para começar a construir o próprio tesouro composto de histórias e piadas, e tem frequentado esta estrada para encontrar alguns aventureiros dispostos a compartilhar uma história interessante.

À medida que a noite cai em algum lugar ao longo de uma estrada bem frequentada, os aventureiros sentem o cheiro de uma refeição deliciosa flutuando em direção a eles, trazido pela brisa. Em seguida, eles notam uma fogueira brilhando na floresta pouco além da estrada. Assim como isca no anzol, o dragão na forma humana, sentado ao lado da fogueira, espera atrair aventureiros que tenham boas histórias para contar.

## Resumo do Encontro

O dragão de cobre filhote, Zemidriath, aborda os personagens enquanto eles estão viajando à noite em uma estrada do interior. Se os aventureiros escolherem se juntar a ele no acampamento e trocar histórias, Zemidriath se recusa a deixá-los ir embora, exigindo mais histórias hora após hora. Os personagens podem contar-lhe uma história tão ultrajante que ele os deixa ir, satisfeito, ou eles podem usar a inteligência para enganá-lo ou envergonhá-lo, para que os deixe partir. E, se nenhum funcionar, eles ainda são aventureiros armados até os dentes; assustá-lo é sempre uma opção.

## Início do Encontro

Quando a noite começa a cair enquanto os aventureiros viajam para casa, vindos dos ermos, leia ou parafraseie o seguinte:

|  |
| --- |
| O sol está se pondo atrás das colinas a oeste enquanto vocês viajam ao longo da velha e poeirenta estrada. As cigarras começam a cantar lá em cima das árvores que ladeiam trilha, e a exaustão da longa viagem do dia começa a pesar sobre as suas pernas. Então, vocês sentem o cheiro. Um aroma denso e saboroso de carne e vegetais assando, misturado com o cheiro esfumaçado de uma fogueira crepitante. Uma luz fraca brilha por entre as árvores a cerca de quatro metros e meio adiante. |

Se os personagens seguirem o cheiro e percorrerem cerca de 1,5 metro entre vegetação rasteira, eles encontram uma fogueira. Leia o seguinte (e note que a aparência física do bardo é diferente, dependendo da idade do dragão; veja abaixo):

|  |
| --- |
| Um homem jovem, com o rosto barbeado, senta-se ao lado de uma fogueira, assando um suculento corte de carne num espeto e cozinhando suculentas raízes e vegetais ao lado da fogueira. Ele olha para vocês e sorri. A luz dança sobre a pele castanho acobreada do homem, e brilha naqueles olhos cor de avelã. “Vossas senhorias são viajantes?”, ele pergunta. Ele chama você com um gesto de mão e diz: “Sou uma bardo andante procurando um novo conto para transformar em canções. Venham e sentam-te. Troco com vossas senhorias muita comida por algumas boas histórias, se estiverem de acordo”. |

O bardo aparenta ser um meio-elfo adolescente, de pele castanho acobreada e olhos castanho esverdeados. Ele usa um chapéu de viajante simples, sob o qual revelam-se mechas de cabelo preto encaracolado. Ociosamente, ele dedilha as cordas de um belo alaúde ornamentado enquanto fala. Este bardo é, na verdade, um dragão de cobre filhote chamado Zemidriath usando um anel de moldar dragões para aparecer na forma humanoide. Este anel de cobre tem a forma de um dragão serpentino enrolando a cauda nas mandíbulas; ele permite que um dragão de qualquer idade use a ação Alterar Forma de um dragão ancião. Ele atende pelo nome de Zemmy, nesta forma.

Em Níveis Mais Altos. Se os personagens forem, pelo menos, do 5° nível, o dragão é um dragão de cobre jovem disfarçado como um jovem anão com uma barba grossa e rústica, carregando um bandolim. Se os personagens forem, pelo menos, de 11° nível, o dragão é um dragão de cobre adulto na forma de um humano com cabelo longo e a aparência de algum tipo de artista famoso. Ele carrega uma harpa. Se eles forem, pelo menos, de 17º nível, o dragão é um dragão de cobre ancião sob a forma de um elfo velho, com rugas profundas e uma nuvem de cabelo branco e ralo sobre a cabeça. Ele carrega uma harpa magnífica. Em todas estas formas, ele sempre tem a pele escura, cor de cobre, e cintilantes olhos castanho esverdeados.

Além disso, se Zemidriath for um dragão ancião, ele não tem um anel mágico, mas em vez disso, usa a habilidade Alterar Forma para aparecer como um humanoide.

Se os personagens recusarem a oferta de Zemmy, ele implora para fiquem, e revela que está se sentindo realmente muito solitário e só quer ouvir algumas histórias. Ele diz que deixou o ninho dos pais há poucos meses, e está desesperado para ouvir histórias sobre a bravura dos aventureiros. Se eles, ainda assim, recusarem e decidirem acampar em outro lugar, ele suspira e dá de ombros, e pergunta se eles podem, pelo menos, dar-lhe um livro emocionante para passar o tempo.

## Desafio de Perícia: O Contador de Histórias

Uma vez que os personagens tenham se instalado e começarem a comer, Zemmy começar a arranhar o alaúde e a cantar. O jovem bardo canta uma música folclórica que é um pouco triste demais, ou um pouco triste demais para alguém da idade dele cantar. Um personagem que faça um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 12 percebe que o bardo não parece realmente entender as palavras que está cantando; ele apenas pegou isso em outro lugar. Se você quiser colocar uma música para tocar para os jogadores ouvirem, a música que ele canta pode ser baseada em uma música folk tradicional, como [**Black is the Color**](https://www.youtube.com/watch?v=x3iu3DM7BFE), ou uma música folk mais moderna como [**Blowing in the Wind**](https://youtu.be/Ld6fAO4idaI). A canção antiga que Zemmy canta ecoa com a tristeza agridoce de uma vida tremendamente longa.

Uma vez que tenha cantado, ele pede ansiosamente aos personagens para que eles compartilhem um conto da última aventura que tiveram. Não importa pra ele se um personagem não quer falar muito, desde que alguém fale, ele já fica feliz. Sempre que um personagem termina de contar uma história — ou sempre que um evento termina, se várias pessoas a estiverem compartilhando — peça ao contador da história para fazer um teste de Carisma; este teste pode usar qualquer perícia ou proficiência com ferramenta, desde que se relacione com a história. Por exemplo, um contador de histórias poderia usar a proficiência na perícia Natureza para melhorar a descrição de uma erva que era vital para a missão deles, um monstro vegetal com o qual eles lutaram ou a magia que o druida ou guardião do grupo conjurou. Da mesma forma, um personagem proficiente com as ferramentas de ladrão poderia usar essa proficiência com o teste de Carisma para descrever a sensação visceral de abrir uma fechadura ou desarmar uma armadilha.

Se o jogador contar a história dele particularmente bem, você pode determinar que o teste é feito com vantagem.

Se o resultado deste teste for maior ou igual a 18, o personagem ganha um sucesso para o grupo; Zemmy está satisfeito com a história e implora por outra. Se o resultado do teste for menor do que 18, o personagem ganha um fracasso para o grupo; Zemmy fica desapontado com a história e caçoa, exigindo uma história melhor.

Em Níveis Mais Altos. A dificuldade deste desafio de perícia aumenta à medida que Zemidriath envelhece, e tem ouvido cada vez mais contos bizarros de aventuras ao longo dos muitos anos de vida que tem. Se os personagens forem, pelo menos, do 5º nível, a CD deste teste é 20. Se os personagens forem, pelo menos, do 11º nível, a CD deste teste é 25. Se os personagens forem, pelo menos, do 17º nível, a CD deste teste é 30.

Se o grupo conseguir ganhar três sucessos antes de três fracassos, Zemmy se levanta e os aplaude. Ele assobia e exclama: “Essas foram algumas das melhores histórias que eu já ouvi!”. Ele pisca o olho e sussurra: “E dragões como eu ouvem muitas histórias ao longo dos anos”. Ele, então, se transforma em sua forma dracônica e oferece aos personagens o precioso instrumento musical que carrega como uma recompensa em troca das histórias que eles contaram (veja “Tesouro”, abaixo).

Um dragão de cobre é difícil de impressionar, e a maioria dos personagens falhará neste desafio de perícia. Se o grupo acumular três fracassos antes de três sucessos, Zemmy implora por mais e mais histórias. Neste ponto, os jogadores devem ser capazes de simplesmente dizer que “contam uma história”, conforme os personagens deles continuam a contar histórias durante a noite. Então, leia ou parafraseie o seguinte:

|  |
| --- |
| Várias horas passam, e mesmo quando vocês ficam exaustos, o bardo parece tão ansioso por histórias como no momento em que começaram. O fogo brilha perigosamente naqueles olhos verdes, levando vocês a continuarem a falar. O que vocês fazem? |

Se algum dos personagens adormecer, Zemmy grita para que acordem. Se isso não funcionar, ele se levanta e chacoalha quem dormiu — até mesmo os sacode violentamente se for preciso. Se os personagens tentarem ir embora, ele grita para que fiquem e continuem contando histórias, e a fogueira brilha com chamas verdes. Ele explica: “Vossa senhorias são aventureiros, não são? Tens inúmeras histórias para contar. Preciso delas, dessas histórias. Afinal de contas, todos os dragões precisam de um tesouro”.

Conforme as palavras dele soam pelo ar, Zemidriath se transforma na verdadeira forma dracônica e tenta bloquear fisicamente os aventureiros de sair. Ele não ataca ou age violentamente, a menos que seja atacado primeiro, mas agarrará os personagens e usará o Sopro Retardante para impedi-los de sair, se for preciso. Se os personagens desejam escapar dele, eles devem fazer um teste de carisma CD 17. Um teste de Carisma (Persuasão) poderia convencê-lo de que as ações que está tendo são cruéis, mesmo que não perceba isso. Um teste de Carisma (Intimidação) pode fazê-lo perceber o quanto ele está atormentando estes aventureiros. Um teste de Carisma (Enganação) pode enganá-lo para deixá-los ir embora para que consigam mais histórias para ele. Ou, um teste de Carisma (Atuação) poderia permitir que o grupo contasse uma história magnífica que aplacasse a vontade de Zemidriath, e ele concorda em deixá-los ir.

Em Níveis Mais Altos. Se os personagens forem, pelo menos, do 5º nível, a CD deste teste não muda. Se eles forem, pelo menos, do 11º nível, a CD deste teste é 19. Se eles forem, pelo menos, do 17º nível, a CD deste teste é 19.

Um personagem pode executar a ação Ajudar, concedendo outra vantagem ao personagem neste teste de Carisma, como de costume. No entanto, outros membros do grupo também podem ajudar. Em vez de conceder vantagem, cada uso adicional da ação Ajudar nesta circunstância, concede ao personagem que faz o teste de Carisma um bônus de +2 para a jogada deles.

## Encontro de Combate: “Não” como Resposta

Se os personagens dispensarem as cortesias inteiramente e decidem ganhar a liberdade através da força, o bardo se transforma em um dragão de cobre, se já não o fez. Ele luta para evitar que os personagens saiam, mas escolhe não nocautear um personagem quando eles forem reduzidos a 0 pontos de vida. Ele persegue os personagens até que ele próprio seja reduzido a 0 pontos de vida, momento no qual ele cai inconsciente e está morrendo. Ele faz salvaguardas contra morte como um personagem jogador.

Se Zemidriath for nocauteado e revivido pelos personagens, ele pede mil desculpas por ser tão cruel, e promete nunca mais incomodar ninguém assim novamente.

## Um Fim para o Conto

Se Zemidriath perceber que prejudicou os personagens, ele pede mil desculpas. “Se tivesse percebido que estava a ser cruel com vossas senhorias, nunca lhes teria retido!”, ele diz, limpando lágrimas do rosto. “Adoraria ouvir mais de vossas histórias no futuro, mas entendo se nunca mais quiserem me ver. Vou deixá-los dormir um pouco”. Como símbolo do pedido de desculpas, ele concede aos personagens o precioso instrumento musical que carrega. Uma vez que tenha feito isso, ele ajusta as asas e voa para o céu.

## Tesouro

O dragão dá aos personagens o belo alaúde, um instrumento dos bardos que ele recebeu do tesouro dos pais. Ele não oferece o anel de moldar dragões, mas este item pode ser retirado dele se ele for deixado inconsciente ou morto.

Em Níveis Mais Altos. Se os personagens forem, pelo menos, do 5° nível, o instrumento é um bandolim Canaíte. Se os personagens forem, pelo menos, do 11° nível, o instrumento é uma harpa Anstruth. Se os personagens forem, pelo menos, do 17° nível, o instrumento é uma harpa Ollamh.

|  |
| --- |
| **Conhecimento dos Reinos: Bandolim Canaíte** O bandolim Canaíte é um bandolim mágico, uma obra prima e um dos Instrumentos dos Bardos.  Os bandolins Canaítes são instrumentos com 8 cordas. Assim como outros Instrumentos dos Bardos, eles podem ser usados de forma correta apenas e unicamente por bardos, podendo ser perigosos cas qualquer outra pessoas tente tocá-lo e até mesmo carregá-los.  Bardos carregando um bandolim Canaíte têm as habilidades de encantamento ampliadas pela magia do instrumento. Como outros Instrumentos dos Bardos, ele tem a capacidade a capacidade de armazenar magias. Um bardo tocando um bandolim Canaíte pode invocar as magias curar ferimentos, dissipar magia, invisibilidade, levitação, proteção contra o mal e o bem, proteção contra relâmpago e voo, uma vez por dia cada uma, até que o instrumento seja carregado de magia novamente no próximo alvorecer.  Dizem as histórias que os primeiros bandolins Canaítes foram criadas por um lendário bardo das Ilhas Moonshae chamado Falataer. Ele usava os instrumentos para testar e recompensar os estudantes do nível Canaíte de seu colégio, que acabou sendo reconhecido individualmente como um colégio bárdico por seus méritos.  Ao longo do tempo, outros bardos acabaram por copiar o projeto original do bandolim, mantendo o nome original em honra e reconhecimento a Falataer. |

|  |
| --- |
| **Conhecimento dos Reinos: Harpa Anstruth** A harpa Anstruth é uma harpa mágica, uma obra prima e um dos Instrumentos dos Bardos.  Uma harpa Anstruth é um instrumento musical com um projeto elegante e gracioso, pequena e leve o suficiente para ser tocada sobre o colo de alguém. Ela é esculpida a partir de madeira de teca e entalhada com desenhos de ondas e nuvens, e as cordas são feitas de fios de prata.  As harpas Anstruth são superiores em todos os aspectos à s harpas comuns. Assim como outros Instrumentos dos Bardos, elas só podem ser usadas apropriadamente por bardos, e podem ser perigosas para qualquer outra pessoa – até mesmo para bardos que não desenvolveram completamente suas habilidades para tocar harpas – que tente tocá-las ou até mesmo carregá-las.  Bardos carregando uma harpa Anstruth têm as habilidades de encantamento ampliadas pela magia do instrumento. Como todo Instrumento dos Bardos, estas harpas têm a capacidade de armazenar magias. Um bardo tocando uma harpa Anstruth pode invocar as magias controlar o clima, curar ferimentos, invisibilidade, levitação, muralha de espinhos, proteção contra o mal e o bem, proteção contra relâmpago e voo, uma vez por dia cada uma, até que o instrumento seja carregado de magia novamente no próximo alvorecer. Entretanto, as primeiras harpas Anstruth, aquela encontradas antes do Ano da Magia Selvagem (1.372 CV), podiam conjurar apenas controlar água, curar ferimentos leves em massa e nublar a mente, uma vez por dia cada uma.  Dizem as histórias que as primeiras harpas Anstruth foram criadas por um lendário bardo das Ilhas Moonshae chamado Falataer. Ele usava os instrumentos para testar e recompensar os estudantes do nível Anstruth de seu colégio, que acabou sendo reconhecido individualmente como um colégio bárdico por seus méritos.  Ao longo do tempo, outros bardos acabaram por copiar o projeto original da harpa, mantendo o nome original em honra e reconhecimento a Falataer. |

|  |
| --- |
| **Conhecimento dos Reinos: Harpa Ollamh** A harpa Ollamh é uma harpa mágica, uma obra prima e o mais poderoso entre os Instrumentos dos Bardos.  As harpas Ollamh são superiores em todos os aspectos à s harpas comuns. Assim como outros Instrumentos dos Bardos, elas só podem ser usadas apropriadamente por bardos, e podem ser perigosas para qualquer outra pessoa que tente tocá-las ou até mesmo carregá-las.  Bardos carregando uma harpa Ollamh têm as habilidades de encantamento ampliadas pela magia do instrumento, assim como as harpas Anstruth. Como todo Instrumento dos Bardos, estas harpas têm a capacidade de armazenar magias. Um bardo tocando uma harpa Ollamh pode invocar as magias confusão, controlar o clima, invisibilidade, levitação, muralha de espinhos, proteção contra o mal e o bem, tempestade de fogo e voo, uma vez por dia cada uma, até que o instrumento seja carregado de magia novamente no próximo alvorecer.  Dizem as histórias que as primeiras harpas Ollamh foram criadas por um lendário bardo das Ilhas Moonshae chamado Falataer. Ele usava os instrumentos para testar e recompensar os estudantes do nível Ollamh de seu colégio, que acabou sendo reconhecido individualmente como um colégio bárdico por seus méritos.  Ao longo do tempo, outros bardos acabaram por copiar o projeto original da harpa, mantendo o nome original em honra e reconhecimento a Falataer. |