# **O Fazendeiro Amaldiçoado - Problemas nas Colinas Arejadas**

por Daniel Bart · 6 de setembro de 2020

Por Scott Gray  
Traduzido por Daniel Bartolomei Vieira  
Originalmente publicado em 04 de março de 2020 em https://www.dndbeyond.com/posts/691-idle-champions-presents-trouble-at-breezy-hills  
Imagem Destacada arte sobre imagem da Wizards of the Coast/Idle Champions of the Forgotten Realms

Nossos amigos do Idle Champions of the Forgotten Realms estão aqui para nos ajudar a iniciar uma nova série composta por cinco encontros. Eles foram cuidadosamente desenvolvidos pelo competentíssimo editor e criador de aventuras de D&D, Scott Fitzgerald Gray, cujas mãos hábeis têm esculpido mundos em livros de D&D tão variados quanto o Monster Manual: Livro dos Monstros da 5º edição e o Acquisitions Incorporated. Ele também é uma das forças criativas por trás do jogo Idle Champions of the Forgotten Realms, tornando-o uma das melhores pessoas para este trabalho.

Espero que vocês desfrutem desta série de encontros.

— James Haeck, Editor do D&D Beyond

Problemas nas Colinas Arejadas é a primeira parte de uma série de cinco encontros de O Fazendeiro Amaldiçoado — uma aventura que você pode jogar tanto no Idle Champions of the Forgotten Realms quanto em um jogo de Dungeons & Dragons com seus amigos!

# Introdução

A fazenda Colinas Arejadas é um local pacífico e tranquilo com produção de laticínios e vegetais, situada em uma área cultivável nas proximidades das Matas de Nevenunca. O fazendeiro Eustácio “Velhote” Baneosso cultivou estas terras a primeira vez há sessenta anos — só que ele desconhecia, assim como qualquer outro, é que estas terras já haviam sido um povoado antigamente.

Cerca de cem anos antes dos campos desta fazenda terem sido cultivados, um culto demoníaco exilado da cidade de Nevenunca escavou uma pequena masmorra abaixo deste local isolado. Eles realizavam rituais sórdidos e cerimônias tenebrosas aqui, como os cultos malignos costumam fazer, mas o surgimento da Praga Mágica mexeu com a magia deles, e eles jamais conseguiram levar adiante as aspirações maldosas que planejavam. A masmorra foi abandonada décadas antes que Baneosso reivindicasse as terras acima dela, e o fazendeiro sequer tinha ideia do que havia abaixo de suas plantações.

Algumas semanas atrás, um quasit problemático chamado Yobro encontrou um caminho até a masmorra através de um portal que estava dormente há muito tempo e que saía no santuário central do complexo. O quasit tem grandes planos de ver o santuário reaberto para os assuntos abissais, e tem consigo um bando de dretches invocados por ele fazendo a limpeza dos túneis e câmaras do local abandonado. Todavia, enquanto dos demônios trabalham, a removada magia das trevas do santuário começou a poluir o poço d’água da fazenda, cujos resultados serão revelados aos aventureiros durante o decorrer deste encontro.

# Resumo do Encontro

Os aventureiros são atraídos por causa de inesperados problemas em uma tranquila fazenda. Velhote Baneosso e todos os seus colaboradores desapareceram, e um rebanho de vacas foi visto vagando pelo local, infectadas por uma maldição assassina. Após sobreviver ao ataque das vacas amaldiçoadas, os aventureiros são atacados pelo fazendeiro, igualmente amaldiçoado. Mais ou menos. Ao livrar Velhote Baneosso de sua maldição ou ao investigar com sucesso a fazenda esvaziada atrás de pistas, os aventureiros descobrem um misterioso sumidouro que leva até desconhecidos perigos subterrâneos.

Todos os encontros desta série são equilibrados para cinco aventureiros de 2º nível. Cada encontro oferece instruções para ser narrado também para um grupo de 3º ou 4º nível, mas você pode fazer seus próprios ajustes e personalizações.

## Problemas nas Colinas Arejadas

Este encontro começa com os aventureiros se aproximando da fazenda Colinas Arejadas, uma terra tranquila, de produção de laticínios e vegetais, que fica alguns quilômetros afastada da Estrada Alta, entre Nevenunca e Águas Profundas. A estação é algum momento do verão (se você quiser narrar estes encontros como uma missão paralela ou como parte de uma campanha em andamento, você pode encaixar a fazenda em qualquer lugar da Costa da Espada ou de seu cenário de campanha, apenas ajustando o texto para ser lido ou parafraseado para se encaixar no local ou estação que desejar).

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:

* Apenas de Passagem: Os aventureiros estão a caminho de outro destino, e viajando por terra nas proximidades das Matas de Nevenunca quando se deparam com a fazenda. Ao ver animais de criação não amaldiçoados pastando livres pelos campos e nenhuma pessoa por perto, os aventureiros ficam tentados a investigar.
* Um Favor para um Amigo: Um PNJ conhecido de um dos aventureiros é amigo do fazendeiro Eustácio Baneosso. O PNJ aguardava a visita de Eustácio dois dias atrás, mas o fazendeiro nunca deu as caras. Preocupado após ouvir rumores sobre bandidos vadiando pela Estrada Alta e perambulando pelos assentamentos vizinhos, o PNJ pede aos aventureiros que visitem a fazenda e certifiquem-se de que tudo está em ordem por lá.
* Sonhando com o Boi da Cara Preta: Enquanto estão descansando certa noite durante uma viagem pela Estrada Alta, um dos aventureiros, de preferência um suscetível à premonições com relação ao perigo e à presença do mal (talvez um adivinho, um paladino ou um bruxo) tem um sonho estranho com vacas malignas andando enlouquecidamente. O aventureiro acorda com uma inexplicável ansiedade de deixar a estrada e seguir pelo campo em direção às Matas de Nevenunca, uma rota que os levará até as Colinas Arejadas.

## Na Fazenda

Assim que os aventureiros se aproximam das Colinas Arejadas, tudo parece sossegado à primeira vista. Talvez sossegado demais. Leia ou parafraseie o seguinte para descrever a cena:

A fazenda Colinas Arejadas é um lugar adorável. Tranquilo e bucólico. Sem sinais de problemas. Passarinhos estão cantando nas árvores que ladeiam a trilha de carroça que leva até um grande celeiro e a uma casa de campo bem conservada. A prometida brisa sugerida pelo nome da fazenda está ali, leve e aquecida, fazendo com que um balde pendurado em uma cerca balance de um lado para outro. Já as tais colinas são uma série de morrinhos cultivados, espalhados por todo o redor da casa e celeiro, cobertos por ricos canteiros de flores e vegetais. Tudo parece certo por aqui. Totalmente certo.

Conforme os aventureiros se aproximam, presumivelmente eles vão estar de olho e procurando por alguns fazendeiros ou lavradores — e talvez possam sentir-se um pouco inquietos se não forem capazes de ver alguém. A porta para a casa está escancarada, assim como as largas portas duplas do celeiro. As únicas criaturas que podem ser vistas são os animais de criação nas baias, umas galinhas ciscando ao redor do pátio e um pequeno rebanho de vacas diante do celeiro. Um rebanho de vacas com uma diferença.

As vacas leiteiras estão andando ao redor do espaço aberto na frente do celeiro, como se estivessem aguardando os cuidadores lhes retirarem leite. O que torna a cena especialmente estranha é que nenhum cuidador está à vista. Mais estranho ainda é que a cerca que marca a divisa do pasto das vacas foi derrubada, aparentemente deixando-as livres para pastar por toda a fazenda.

Uma dessas vacas observa a aproximação de vocês. Ela vos encara com um brilho estranhamente inteligente no olhar. Outras vacas se voltam para olhar para vocês também. Todas sorriem de maneira sinistra. Como se fossem uma só, elas começam a rir enquanto avançam na direção de vocês — um horrendo, gutural e gargalhante mugido!

### Confronto com as Vacas Amaldiçoadas

As oito vacas que correm na direção dos aventureiros foram levadas à maldade por uma terrível maldição que as aflige (os aventureiros vão descobrir mais sobre a maldição no final deste encontro e ao longo do restante desta série). Cada vaca amaldiçoada usa o bloco de estatísticas da vaca com as seguintes alterações, que reduzem seu nível de desafio para 1/8 (25 XP):

* Estas vacas amaldiçoadas possuem um grande poder, porém a maldição destruiu seus corpos, reduzindo seu máximo de pontos de vida para 9.
* As vacas agora têm a seguinte ação adicional: Cuspe Amaldiçoado. A vaca amaldiçoada escarra uma nuvem de cuspe contra uma criatura a até 4,5 metros. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 12 ou sofre 4 (1d8) pontos de dano ácido e tem seu deslocamento reduzido em 3 metros até o fim de seu próximo turno

(caso não tenha acesso às estatísticas da vaca apresentadas no Guia de Volo Sobre Monstros, você pode usar as estatísticas da mula que constam no [DRS](https://www.dmsguild.com/product/263944/Documento-de-Referencia-do-Sistema--Versao-Final) e dar a elas a ação Cuspe Amaldiçoado).

Se os aventureiros se aproximarem, as vacas amaldiçoadas os cercam. Se os aventureiros se dividirem, as vacas fazem o mesmo, atacando em dupla os aventureiros com aparência de mais fracos (ou seja, aqueles que não estejam de armadura ou que não estejam carregando armas de combate corpo a corpo), se puderem. Cada uma das vacas ataca primeiro com seu Cuspe Amaldiçoado, depois alterna entre Cuspe Amaldiçoado e ataque com os cascos. Se as vacas cercarem os aventureiros, uma ou duas delas se afastam para fazer ataques com Cuspe Amaldiçoado à distância, na esperança de que os aventureiros que as perseguirem provoquem ataques de oportunidade das outras vacas.

A maldição que infecta estas pobres vacas as tornou insanas tanto quanto malignas. Todas as vacas lutam até a morte.

Em Níveis Mais Altos. Para um grupo de aventureiros do 3º nível, use onze vacas amaldiçoadas para este encontro. Para um grupo de 4º nível, use quinze vacas amaldiçoadas. Você também pode usar o D&D Beyond Encounter Builder para ajustar e personalizar o encontro.

Se administrar uma grande quantidade de monstros tornar o encontro lento, faça com que metade das vacas amaldiçoadas usem a ação Ajudar para garantir vantagem no ataque com o casco de outra vaca.

Desdobramento. Qualquer aventureiro que investigue as vacas que caírem e for bem-sucedido em um teste de Inteligência CD 13 (Arcanismo) ou Sabedoria CD 13 (Medicina) pode concluir que seja o que for que colocou as vacas em um estado de fúria assassina, era um efeito mágico não natural.

## Olhando Por Aí

Livres das vacas, os aventureiros podem investigar a fazenda. Porém, o que eles descobrem apenas aumenta o mistério. O local aparenta estar deserto, ainda que mostre sinais de que ao menos uma pessoa esteja por aí (veja “A Ira de Velhote Baneosso” adiante para mais detalhes sobre esta pessoa). Conforme os aventureiros exploram, revele o seguinte:

* Os animais que ainda estão em suas baias foram alimentados e hidratados recentemente, mas não há sinais de quaisquer habitantes humanoides na fazenda.
* A casa aparenta ser normalmente limpa e está bem organizada, porém sua porta da frente está aberta e o piso está marcado por pegadas sujas de barro, indo e vindo.
* Na cozinha, a comida nos pratos está pela metade, o que atraiu moscas que zumbem pelo local.
* A cama em um dos quartos da casa está suja, mostrando sinais de que alguém dormiu nela de roupa e botas sujas de lama.
* O cheiro horroroso de leite azedo pode ser notado por qualquer um que se aproxime do celeiro. Lá dentro, uma ordenhadeira foi montada e mostra sinais de ter sido usada recentemente. Vários galões de leite estão cheios, mas foram deixados abertos e estragaram.
* O sótão do celeiro possui uma confortável área de descanso para acomodar cinco camponeses. As camas estão todas cuidadosamente feitas. Um balde de lixo perto da porta contém cascas de frutas e farelo de pão, tudo já começando a embolorar.

### Poço Contaminado

Qualquer aventureiro que investigue o poço no centro do pátio da fazenda imediatamente nota um aroma amargo que paira no ar ali perto. A água do poço cheira bem e tem gosto bom. Contudo, uma aventureiro que beba ou cheire a água e seja bem-sucedido em um teste de Inteligência CD 12 (Arcanismo ou Natureza) consegue discernir que ela foi contaminada magicamente (o poço d’água é a fonte da maldição que afetou as vacas, conforme eles descobrirão posteriormente).

O fundo do poço fica a 9 metros do nível do solo e é alimentado por um aquífero que o enche de água a partir de um córrego subterrâneo que cruza a área através de várias rachaduras no solo. Aventureiros que procurem lá embaixo encontram o acesso para a fonte da corrupção da água.

## A Ira de Velhote Baneosso

Em algum momento da investigação dos aventureiros pela fazenda, eles descobrem o fazendeiro, Eustácio Baneosso. Ele surpreende os aventureiros assim que surge de onde estava escondido, porém é você que decide onde o encontro deve ocorrer. Ele poderia surgir de dentro de um armário na casa, irromper de dentro de um canteiro alto de girassóis, emergir de dentro de uma pilha de feno no celeiro, coisas do tipo.

Um grito de gelar o sangue surge do nada. Uma figura aparece — um humano vestido em roupas de fazendeiro, fedida e suja de lama, as botas encardidas e desamarradas. Um brilho de insanidade ilumina seus olhos, e a faca que ele segura em sua mão reflete a luz do sol assim que avança na direção de vocês.

Após esta abertura inicial surpreendente, este encontro não é o que parece. Velhote Baneosso usa as estatísticas do plebeu com as seguintes alterações:

* Ele tem 1 ponto de vida
* Ele tem deslocamento de 1,5 metro.

Sinta-se livre para permitir que Baneosso aja primeiro se quiser. Ele não é, assim, uma grande ameaça. O fazendeiro bamboleia na direção dos aventureiros o mais rápido que consegue, gritando loucamente o tempo todo. Se ele chegar a até 1,5 metro de um aventureiro, ele tenta fazer um ataque, mas deixa cair a faca no processo. Qualquer ataque que cause dano a Baneosso automaticamente faz com que ele caia inconsciente.

Com uma ação, um aventureiro pode tentar um teste de Inteligência CD 13 (Arcanismo) ou Sabedoria CD 13 (Medicina) para examinar Velhote Baneosso. Em caso de sucesso o aventureiro confirma que ele está sob a mesma maldição vista nas vacas, mas sua idade avançada e o estado febril o levaram ao limite até uma fúria assassina.

A maldição pode ser removida do fazendeiro se um aventureiro usar o kit de curandeiro, aplicar água benta ou improvisar algum remédio relevante com uma ação e for bem-sucedido em um teste de Sabedoria CD 15 (Medicina). Com cada falha, Velhote Baneosso retorna à consciência, tenta dar uma cabeçada no aventureiro mais próximo e se nocauteia no processo, voltando a ficar inconsciente. Conjurar proteção contra o bem e o mal, restauração menor ou efeito mágico semelhante em Velhote Baneosso também faz com que ele volte ao normal.

## Problemas Adiante

Os aventureiros podem descobrir o ponto de entrada para o próximo encontro seja conversando com Velhote Baneosso uma vez que a maldição seja removida dele, ou através de mais explorações pela área. Qualquer conversa com Baneosso revela que ele é um sujeito rabugento e ingrato, assim como o que se segue:

* O estranho cheiro amargo apareceu no poço cerca de uma semana atrás. A água tinha um gosto bom e os animais não mostraram sinais de ficarem doentes ao beber dela, portanto o fazendeiro não se preocupou.
* Passados dois dias depois disso, um sumidouro apareceu do nada nas matas que ficam a cerca de uns trinta metros para além do celeiro. Baneosso se lembra que um de seus cinco ajudantes, Lucas, disse ter visto algum tipo de trabalho em pedra no fundo do buraco, e que quis descer até lá para dar uma olhada melhor.
* O fazendeiro não se lembra de mais nada depois disto (quando finalmente a maldição se apossou de sua mente, a memória de Baneosso se perdeu. Porém o efeito limitado da maldição sobre ele significa que ele simplesmente continuou as tarefas de alimentar e ordenhar, apenas de forma mais ranzinza que o costumeiro).

# A Seguir

Se os aventureiros não falarem com Baneosso, eles acabam descobrindo o sumidouro com uma busca por outros locais da fazenda. O próximo encontro desta série detalha o que eles descobrem aqui, e dá início à exploração pela masmorra esquecida que fica abaixo.

# **O Fazendeiro Amaldiçoado -** Suave como Seda

por [Daniel Bart](https://aventureirosdosreinos.com/author/danielbart/) · 20 de setembro de 2020

Por Scott Gray  
Traduzido por Daniel Bartolomei Vieira  
Originalmente publicado em 04 de março de 2020 em [*https://www.dndbeyond.com/posts/702-idle-champions-presents-smooth-as-silk*](https://www.dndbeyond.com/posts/702-idle-champions-presents-smooth-as-silk)  
Imagem Destacada arte sobre imagem da Wizards of the Coast/Idle Champions of the Forgotten Realms

Suave como Seda é a segunda parte da série de encontros denominada O Fazendeiro Amaldiçoado. O encontro anterior é [Problemas nas Colinas Arejadas](https://aventureirosdosreinos.com/problemas-nas-colinas-arejadas/).

# Introdução

Ao descobrirem problemas inesperados na isolada e idílica fazenda Colinas Arejadas, os aventureiros estão para descobrir que muito antes da fazenda ser estabelecida no local, um culto demoníaco extinto há muito tempo construiu um pequeno quartel general em uma masmorra subterrânea na área. O culto acabou por abandonar o local, que tem estado dormente e escondido abaixo dos campos da fazenda por décadas — até que recentemente a chegada de um inoportuno quasit que quer ver o santuário abissal da masmorra reaberto para atividades.

## Resumo do Encontro

Os aventureiros descem pelo sumidouro na mata atrás do celeiro, descobrindo o local de um culto há muito abandonado logo abaixo da fazenda Colinas Arejadas. Explorar a masmorra leva à descoberta de cinco lavradores — e de criaturas subterrâneas que estão se preparando para incluir os lavradores em sua despensa.

Todos os encontros desta série são equilibrados para cinco aventureiros de 2º nível. Cada encontro oferece instruções para ser narrado também para um grupo de 3º ou 4º nível, mas você pode fazer seus próprios ajustes e personalizações.

## Sinais no Sumidouro

*As matas que ficam para além do celeiro da fazenda são um arvoredo denso de freixos e amieiros. A cobertura de folhas no chão dificulta enxergar o sumidouro até que se esteja quase em cima dele. Então uma ribanceira de terra e pedra marca a borda de um buraco de um metro e meio de largura e um túnel irregular que leva para dentro da escuridão. Uma corda amarrada ao tronco de um enorme amieiro a alguns metros de distância desce pelo buraco.*

Procurar ao redor do sumidouro revela vários rastros de pegadas indo e vindo da direção do celeiro. Um aventureiro que inspecione a área e seja bem-sucedido em um teste de Sabedoria CD 14 (Sobrevivência) identifica cinco padrões levemente diferentes de pegadas feitas por botas entre estes rastros. Estes rastros pertencem aos cinco lavradores que desceram pelo sumidouro.

Um emaranhado de raízes nos primeiros metros do sumidouro torna difícil enxergar o que há lá embaixo, mas qualquer aventureiro com visão no escuro ou que deixe cair pelo buraco uma fonte de luz, pode dizer que o fundo fica a mais de 9 metros. Além disso, um aventureiro que seja bem-sucedido em um teste de Sabedoria CD 12 (Percepção) nota padrões de pedra trabalhada lá no chão, visível entre a terra do fundo do buraco.

A corda foi firmemente amarrada pelos lavradores e permite que os aventureiros desçam sem maiores dificuldades pelo sumidouro. Um aventureiro que desce escalando sem a corda deve ser bem-sucedido em um teste de Força CD 14 (Atletismo) ou Destreza CD 14 (Acrobacia), ou escorrega a meio caminho e cai, sofrendo 7 (2d6) pontos de dano contundente quando atinge o fundo.

## Localização, Localização, Localização

Não há um mapa mostrando a disposição da masmorra do antigo culto abaixo das Colinas Arejadas. Você pode narrar esta aventura sem mapas, ou se preferir, pode usar qualquer mapa que atenda suas necessidades, como aqueles encontrados no apêndice C do Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre para situar os encontros de combate.

Esta masmorra possui muitas áreas que serão reveladas ao longo desta série de encontros. Os encontros nesta série representam locais importantes na masmorra, contudo eles não precisam ser necessariamente os únicos locais. Estas áreas são criadas para levar uma até a outra diretamente, mas você pode misturar as salas, acrescentar mais salas ou descrever câmara paralelas vazias e corredores desabados, de forma a mostrar que o local original era muito maior do que é hoje. Acrescentar mais câmaras é uma excelente maneira de expandir a masmorra e tornar esta série de encontros uma aventura mais longa.

A menos que seja indicado de outra forma, todas as áreas da masmorra são escuras e estão cheias de fungos, insetos, camundongos e outras pequenas criaturas. Muitos dos túneis e câmaras desabados também exibem sinais de terem sido limpos recentemente e reforçados com madeira antiga — sinais de que os lacaios demoníacos do quasit estão colocando a velha masmorra para funcionar novamente.

# Área 1 da Masmorra: Corredor Desmoronando

O fundo do sumidouro é um espaço estreito que parece prestes a desabar a qualquer momento. Este lugar já foi um corredor feito com pedra trabalhada com um teto reforçado, mas boa parte daquele teto desabou na direção que leva até os campos da fazenda. Na direção oposta, um lance de escadas leva mais para baixo, porém estas estão completamente cobertas por terra e escombros.

Quando o sumidouro desabou, a fonte de terra que deslizou para baixo esparramou-se pelas escadas até bloquear qualquer câmara que estava para além desta área. O corredor está parcialmente desabado na outra direção, mas uma fresta estreita garante acesso para seja lá onde for que fica do outro lado. A câmara está desprovida de criaturas, mas aventureiros que procurem podem encontrar informações interessantes sobre a masmorra.

Qualquer aventureiro bem-sucedido em um teste de Inteligência CD 13 (Investigação) enquanto estiver procurando nesta área descobre um par de postes de madeira no meio dos escombros, e descobrem também que as pedras no fundo do buraco mostram traços de um lodo nocivo. A posição dos postes sugere que alguém tentou escorar o teto e isso causou o desabamento (foram os lacaios do quasit, que tinham ordens de limpar a masmorra e reforçar quaisquer pontos fracos nas paredes e tetos. Quando tentaram fazer isto aqui, eles atraíram a atenção de um cubo gelatinoso que habitava escada abaixo, e cujo ataque desencadeou o desabamento do teto que causou o aparecimento do sumidouro. O cubo gelatinoso foi derrubado através dos degraus, conforme os aventureiros descobrirão no próximo encontro).

Qualquer busca pelo local revela rastros e outros sinais na terra que indicam que seja o que for que tenha escalado o sumidouro abaixo continuou a descer pelo corredor parcialmente desabado. A fresta que restou permite que aventureiros de tamanho Pequeno passem facilmente por ela, enquanto aventureiros Médios conseguem se espremer com um teste bem-sucedido de Destreza CD 13. Não há risco de futuros desabamentos do túnel, porém um aventureiro que falhe neste teste acidentalmente causa uma queda de pedras e terra que causa 1 ponto de dano contundente a todos ali.

# Área 2 da Masmorra: Núcleo da Seda

Para além do sumidouro os aventureiros acabam se deparando com uma câmara com túneis laterais — chegando na hora exata para evitar uma terrível tragédia.

Uma parede de terra e rocha enche o túnel adiante, indicando um antigo desabamento coberto por poeira e teias de aranha, salientando que é impossível continuar adiante. Contudo, uma passagem lateral se abre à direita pouco antes do desabamento, escura e ecoando sutilmente.

Qualquer um que seja bem-sucedido em um teste de Sabedoria CD 13 (Percepção) pode notar um som distante de algo se arrastando (lagartas gigantes se movendo) e vozes abafadas gritando (os lavradores desaparecidos, todos enrolados em casulos). Um personagem com visão no escuro ou com uma fonte de luz, e que espie pelo canto, vê algo terrível.

A passagem se abre em uma câmara abobadada com três outras passagens que levam para fora dela, e o local todo está cheio de fios de seda e teias irregulares. O teto de pedra e as paredes aqui desabaram em vários locais, revelando pequenos túneis na terra que ficam atrás das teias.

Um agrupamento de lagartas gigantes está trabalhando duro por todo o teto, usando fios de seda bruta para enrolar os casulos nas formas de cinco figuras obviamente humanoides. Duas das figuras estão imóveis enquanto as outras três lutam debilmente, tentando gritar abaixo da seda que as prende.

## Combate com as Lagartas

Estas cinco lagartas gigantes (use as estatísticas da centopeia gigante) são de uma variedade que vive no subterrâneo. Estes insetos gigantes se enterraram aqui no inverno passado após uma mariposa noturna gigante botar seus ovos nos campos das fazenda logo acima. Embora estas larvas gigantes normalmente se alimentem de pequenos insetos, minhocas e fungos que estão por toda parte da masmorra, a aparência dos lavradores promete um banquete muito mais suculento.

As lagartas gigantes formam um enxame em resposta à presença de luz ou de qualquer aventureiro. Se um aventureiro com visão no escuro tiver essa visão inicial sem alertar as lagartas, eles podem ser capazes de atacar com surpresa.

Embora a câmara esteja ruindo, não há maiores riscos de desabamento, mas o local é seriamente instável. Qualquer ataque que cause dano trovejante nesta área resulta em um tremor que desencadeia uma chuva de pedras e terra que caem do teto. Cada criatura na área deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 12 ou sofre 2 (1d4) pontos de dano contundente devido à saraivada de rochas e terra.

Em Níveis Mais Altos. Para um grupo de aventureiros do 3º nível, use sete lagartas gigantes para este encontro. Para um grupo de 4º nível, use dez lagartas gigantes. Você também pode usar o [D&D Beyond Encounter Builder](https://www.dndbeyond.com/encounter-builder) para ajustar e personalizar o encontro.

### Ainda Não Acabou?

Uma vez que as lagartas não sejam mais um problema, os aventureiros podem cortar os casulos e libertar os lavradores desaparecidos. Graças aos deuses todos estão a salvo!

Ou, se as lagartas fugirem do combate rapidamente e você tiver que expandir este encontro, é possível acrescentar um encontro subsequente ao fazer com que um dos lavradores seja afligido pela mesma maldição que afetou as vacas e Velhote Baneosso no encontro [Problemas nas Colinas Arejadas](https://aventureirosdosreinos.com/problemas-nas-colinas-arejadas/). Um lavrador amaldiçoado usa as estatísticas do berserker e ataca tão logo seja libertado. O lavrador agarra um matacão e usa as estatísticas do machado grande do berserker, porém causando dano contundente.

Em Níveis Mais Altos. Para um grupo de aventureiros do 4º nível, use dois lavradores amaldiçoados para este encontro opcional.

### Tesouro

Aventureiros que procurem nesta área encontram uma saca contendo 800 PC e 100 PP, deixadas para trás e há muito tempo esquecidas quando os cultistas partiram do local. A saca de couro mofado está gravada no idioma Abissal com as iniciais de seu antigo dono.

# A História dos Lavradores

Os cinco lavradores são todos plebeus e se chamam Lucas, Ena, Luizão, Luizinho e Outro Luizão. Outro Luizão é um pequenino. O restante deles são humanos ou pequeninos, a escolha é sua. Os dois lavradores imóveis (Lucas e Luizão) felizmente estão vivos, tendo sido apenas paralisados pelas lagartas. Todos estão muito gratos aos aventureiros por terem sido resgatados. Embora machucados e abalados, eles ficarão bem com alguns dias de descanso.

Qualquer dos lavradores pode confirmar que não passou pela cabeça de ninguém que havia uma masmorra esquecida abaixo da fazenda Colinas Arejadas. Lucas foi o primeiro a descer pelo buraco, tendo o descoberto após ouvir o baque do desabamento quando estava no celeiro. Ao ver pedra no fundo do buraco, ele desceu para investigar, levando Luizão consigo. Sem esperar problemas com monstros, os dois foram pegos de surpresa pelas lagartas gigantes e rapidamente foram rendidos. Quando Lucas e Luizão não voltaram, os outros três lavradores foram atrás deles e sem demora tiveram o mesmo destino.

Outro Luizão tem mais algumas informações para dar aos aventureiros. Enquanto estava sendo enrolado no casulo, ele ouviu uma risada apavorante vindo do fim de um dos corredores que se abre nesta área, embora não saiba de qual deles veio o som. Ele diz que a risada gelou seu coração, pois carregava um tipo de malícia maldosa (esta era a risada do quasit Yobro, se deliciando em ver as lagartas enrolando seu banquete de carne humanoide e decidindo manter as gordas e monstruosas larvas por perto).

# A Seguir

Os cinco lavradores podem voltar sozinhos através do sumidouro e para fora da masmorra em segurança. Os aventureiros agora estão livres para escolher qual corredor seguir, continuando sua exploração da masmorra no próximo encontro.

# **O Fazendeiro Amaldiçoado -** Uma Gosma Atrás da Outra

por [Daniel Bart](https://aventureirosdosreinos.com/author/danielbart/) · 7 de outubro de 2020

Por Scott Gray  
Traduzido por Daniel Bartolomei Vieira  
Originalmente publicado em 04 de março de 2020 em [*https://www.dndbeyond.com/posts/703-idle-champions-presents-slime-after-slime*](https://www.dndbeyond.com/posts/703-idle-champions-presents-slime-after-slime)  
Imagem Destacada arte sobre imagem da Wizards of the Coast/Idle Champions of the Forgotten Realms

Uma Gosma Atrás da Outra é a terceira parte da série de encontros denominada O Fazendeiro Amaldiçoado. Os encontros anteriores são:

1. [Problemas nas Colinas Arejadas](https://aventureirosdosreinos.com/problemas-nas-colinas-arejadas/)
2. [Suave como Seda](https://aventureirosdosreinos.com/suave-como-seda/)

# Introdução

Após resgatar os lavradores que se meteram em problemas após descer por um misterioso sumidouro, os aventureiros continuam a explorar a masmorra esquecida sob a fazenda Colinas Arejadas. Os relatos dos lavradores  sobre terem ouvido medonhos risos dentro da masmorra sugerem que alguém — ou algo — está espreitando por lá, e que é provavelmente responsável pela maldição que infectou o poço d’água da fazenda.

A fonte do problema é um quasit encrenqueiro que está no meio do processo de limpar a masmorra — e de amaldiçoar o poço d’água da fazenda — com o auxílio de um grupo de dretches, demônios até mesmo mais inferiores que o inferior quasit. Algum tempo antes, a renovação das atividades realizadas pelos dretches perturbaram um cubo gelatinoso que vivia aqui no escuro durante anos. A gosma havia ajudado uma matilha de gnolls zumbis a realizar uma transformação perigosa, como os aventureiros estão prestes a descobrir.

## Resumo do Encontro

Escolher um dos três corredores que saem da câmara das lagartas leva os aventureiros a um novo campo de batalha — bem, ao campo de batalha escorregadio de um cubo gelatinoso. Forçado a sair de seu covil original, que ficava próximo da entrada do sumidouro, por causa do desabamento do teto, o cubo tem explorado as passagens e corredores que levam ao local de uma antiga câmara de tesouro. Tal câmara já foi o lar de alguns gnolls zumbis deixados para trás depois que uma matilha de guerra gnoll explorou a masmorra décadas atrás. Quando os aventureiros se deparam com a câmara, eles são atacados pelos gnolls zumbis cobertos por uma gosma nojenta que é o resultado deles terem enfrentado o cubo gelatinoso. Mas a gosma à espreita é uma ameaça muito maior.

Todos os encontros desta série são equilibrados para cinco aventureiros de 2º nível. Cada encontro oferece instruções para ser narrado também para um grupo de 3º ou 4º nível, mas você pode fazer seus próprios ajustes e personalizações.

## Para Que Lado Vamos?

Os aventureiros têm três corredores para explorar a partir da câmara da lagarta, conforme visto no encontro “Suave Como Seda”. Por acaso, seja qual for a escolha de corredor que eles fizerem neste encontro, o caminho os leva até a velha câmara de tesouro que abriga o cubo gelatinoso. Os dois outros corredores convenientemente levam até os próximos dois encontros desta aventura. É engraçado como isso funciona!

## Localização, Localização, Localização

Não há um mapa mostrando a disposição da masmorra do antigo culto abaixo das Colinas Arejadas. Você pode narrar esta aventura sem mapas, ou se preferir, pode usar qualquer mapa que atenda suas necessidades, como aqueles encontrados no apêndice C do Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre para situar os encontros de combate.

Os encontros nesta série representam locais importantes na masmorra, contudo eles não precisam ser necessariamente os únicos locais. Estas áreas são criadas para levar uma à outra diretamente, mas você pode misturar as salas, acrescentar mais salas ou descrever câmara paralelas vazias e corredores desabados, de forma a mostrar que o local original era muito maior do que é hoje. Acrescentar mais câmaras é uma excelente maneira de expandir a masmorra e tornar esta série de encontros uma aventura muito maior; sendo assim, você pode acrescentar outras áreas e encontros conforme desejar.

A menos que seja indicado de outra forma, todas as áreas da masmorra são escuras e estão cheias de fungos, insetos, camundongos e outras pequenas criaturas. Muitos dos túneis e câmaras desabados também exibem sinais de terem sido limpos recentemente e reforçados com madeira antiga — sinais de que os lacaios demoníacos do quasit estão colocando a velha masmorra para funcionar novamente.

# Área 3 da Masmorra: Há Tesouro Para Todo Lado!

A partir da câmara da lagarta, os aventureiros seguem ao longo de uma passagem tortuosa que termina em uma porta de madeira fechada. Espalhadas diante da porta há uma trilha de empoeiradas moedas de prata e cobre (vinte de cada, para ser mais exato), este padrão sugerindo que foram derrubadas no local por alguém que estava fugindo da área, anos atrás. Uma rachadura na porta mostra que há luz plena do outro lado.

Um aventureiro que ouça através da porta e seja bem-sucedido em um teste de Sabedoria CD 12 (Percepção), ouve vozes guturais abafadas que parecem estar gritando. Estes são os gnolls, tentando dar um bom urro de zumbi, porém falhando por causa da camada de gosma que os cobre. Se os aventureiros pensarem que é algum pobre explorador em sérios problemas, definitivamente entre no jogo.

A porta se abre facilmente para revelar a câmara que jaz além:

Um globo de vidro flutua em pleno ar logo depois da porta, projetando luz plena azulada e iluminando uma enorme câmara de pedra com o teto alto e abobadado. Outra porta se abre do lado oposto de vocês, e brilhantes moedas douradas e prateada estão espalhadas sobre as reluzentes lajotas brancas do piso, refletindo a luz do globo. Então, das sombras vem um ruído: uma matilha de gnolls exibindo um brilho úmido, cobertos por uma gosma e vindo na direção de vocês!

## Confronto Gosmento

Os quatro gnolls cobertos de gosma atacam de uma vez. Use as estatísticas do zumbi com as seguintes alterações:

* Cada um deles carrega uma lança enferrujada que usa as estatísticas do ataque de pancada do zumbi, porém causando dano perfurante.
* Eles possuem as seguintes características: Gosma Chiante. Cada gnoll coberto por gosma está coberto por uma meleca translúcida, chiante e borbulhante. Cada criatura que faz um ataque corpo a corpo contra o gnoll coberto de gosma deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 12 ou é atingido por uma pelota de gosma, sofrendo 2 (1d4) pontos de dano ácido.

O ataque de supetão feito pelos gnolls cobertos de gosma pode impedir que os aventureiros (e seus jogadores) imaginem o porquê do chão e das moedas espalhadas pelo local estarem questionavelmente limpos. O cubo gelatinoso fez um trabalho minucioso de manter esta área limpa, removendo cada grãozinho de sujeira e poeira. Agora ele espreita perigosamente perto dos aventureiros, bem onde o orbe de movimento está pendurado. Ou seja, o orbe de movimento flutua dentro do cubo, que o sugou anos atrás.

A luz do globo brilha de maneira estranha dentro do cubo gelatinoso, permitindo que qualquer um que faça um teste de Sabedoria CD 15 (Percepção) com vantagem perceba a gosma assim que entra na sala. Qualquer aventureiro que falhe neste teste é surpreendido à medida que o cubo avança e o envolve. O cubo sofreu algum dano por causa do recente desabamento que criou o sumidouro e por ter envolvido os gnolls zumbis, portanto o cubo gelatinoso possui no momento apenas 42 pontos de vida.

Em Níveis Mais Altos. Para um grupo de aventureiros de 3º nível, use seis gnolls cobertos de gosma neste encontro, e dê ao cubo gelatinoso a quantidade total de pontos de vida. Para um grupo de 4º nível, use nove gnolls cobertos de gosma e a quantidade total de pontos de vida ao cubo gelatinoso. Você também pode usar o [D&D Beyond Encounter Builder](https://www.dndbeyond.com/encounter-builder) para ajustar e personalizar o encontro.

### Tesouro

Uma vez que o combate esteja terminado, os aventureiros podem reivindicar o orbe de movimento do meio da meleca que restou do cubo gelatinoso. Eles também podem encontrar uma velha, porém ainda funcional poção de cura na posse de um dos gnolls.

Qualquer olhada ao redor confirma que esta área já foi uma câmara de tesouro, mas parece que ela foi despojada de seu conteúdo há muito tempo. Um teste bem-sucedido de Inteligência CD 12 (Investigação) ou Sabedoria CD 12 (Percepção) feito para se procurar pela câmara resulta na descoberta de um cubículo secreto que ainda contém 110 PO e 700 PP.

## Fazendo um Balanço da Situação

Os ossos espalhados ao redor do lado oposto da sala são os restos mortais de outros gnolls que morreram décadas atrás neste local. Marcas nos ossos sugerem que os gnolls podem ter se voltado uns contra os outros, presumivelmente por conta da posse do tesouro que encontraram aqui.

A porta aberta leva para outros corredores e câmaras laterais, todas as quais foram livradas dos fungos e insetos que os aventureiros viram em outras áreas da masmorra. Uma última câmara no final do corredor possui um lance de escadas que leva para cima, e está bloqueada por um recém deslize de terra e escombros (estas são as escadas vistas na entrada do sumidouro, no [encontro “Suave Como Seda”](https://aventureirosdosreinos.com/suave-como-seda/). Aventureiros que queiram remover os escombros e a terra deste lado, o fazem com um dia inteiro de trabalho).

# A Seguir

Após retornarem à câmara da lagarta (descrita em “[Suave Como Seda](https://aventureirosdosreinos.com/suave-como-seda/)“), os aventureiros podem decidir quais das duas passagens restantes eles vão seguir. O resultado da escolha deles fará que eles enfrentem uma trupe de goblins no próximo encontro.

# **O Fazendeiro Amaldiçoado -** Grupo Goblin

por [Daniel Bart](https://aventureirosdosreinos.com/author/danielbart/) · 1 de novembro de 2020

Por Scott Gray  
Traduzido por Daniel Bartolomei Vieira  
Originalmente publicado em 04 de março de 2020  
Imagem Destacada arte sobre imagem da Wizards of the Coast/Idle Champions of the Forgotten Realms

“Reunião de Goblins” é a quarta parte da série de encontros denominada O Fazendeiro Amaldiçoado. Os encontros anteriores são:

1. [Problemas nas Colinas Arejadas](https://aventureirosdosreinos.com/problemas-nas-colinas-arejadas/)
2. [Suave como Seda](https://aventureirosdosreinos.com/suave-como-seda/)
3. [Uma Gosma Atrás da Outra](https://aventureirosdosreinos.com/uma-gosma-atras-da-outra/)

# Introdução

A exploração dos aventureiros pela masmorra esquecida abaixo da fazenda Colinas Arejadas continua, conforme procuram pela fonte de maldição mágica que contaminou o poço de água da fazenda. Mas eles não são o único grupo que está investigando o velho local do culto. Uma tribo de goblins cujo covil fica alguns quilômetros das Colinas Arejadas também pega água de um riacho subterrâneo cuja fonte é a mesma que enche o poço da fazenda. Essa fonte foi corrompida pela magia abissal que recentemente restaurou o altar no centro da masmorra por causa de um quasit encrenqueiro. Esperando descobrir a fonte da maldição, os goblins enviaram seu próprio grupo para ver melhor o que estava acontecendo.

# Resumo do Encontro

Os aventureiros encontram-se em uma área de cavernas naturais, onde um bando de goblins está em vias de juntar um tesouro. Contudo, os goblins estão menos interessados em lutar do que estão em lidar com a corrupção de seu suprimento de água, e uma vez que os grupos determinem se o outro lado é ou não responsável pela água amaldiçoada, eles têm a chance de compartilhar alguma informação. Se os aventureiros decidirem lutar, os goblins fogem rapidinho — e falham em dar aos aventureiros a informação a respeito de uma ameaça muito mais poderosa nas cavernas.

Todos os encontros desta série são equilibrados para cinco aventureiros de 2º nível. Cada encontro oferece instruções para ser narrado também para um grupo de 3º ou 4º nível, mas você pode fazer seus próprios ajustes e personalizações.

# Localização, Localização, Localização

Não há um mapa mostrando a disposição da masmorra do antigo culto abaixo das Colinas Arejadas. Você pode narrar esta aventura sem mapas, ou se preferir, pode usar qualquer mapa que atenda suas necessidades, como aqueles encontrados no apêndice C do Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre para situar os encontros de combate.

Os encontros nesta série representam locais importantes na masmorra, contudo eles não precisam ser necessariamente os únicos locais. Estas áreas são criadas para levar uma à outra diretamente, mas você pode misturar as salas, acrescentar mais salas ou conforme os aventureiros exploram você pode descrever câmaras paralelas vazias e corredores desabados, de forma a mostrar que o local original era muito maior do que é hoje. Acrescentar mais câmaras é uma excelente maneira de expandir a masmorra e tornar esta série de encontros uma aventura muito maior; sendo assim, você pode acrescentar outras áreas e encontros conforme desejar.

A menos que seja indicado de outra forma, todas as áreas da masmorra são escuras e estão cheias de fungos, insetos, camundongos e outras pequenas criaturas. Muitos dos túneis e câmaras desabados também exibem sinais de terem sido limpos recentemente e reforçados com madeira antiga — sinais que os lacaios demoníacos do quasit estão colocando a velha masmorra para funcionar novamente.

Porta Emperrada

Quando os aventureiros retornam à câmara da lagarta do encontro [*Suave Como Seda* (a área 2 da masmorra)](https://aventureirosdosreinos.com/suave-como-seda/),  o próximo corredor que eles seguem os leva através de algumas curvas e termina diante de uma porta de madeira. À medida que os aventureiros se aproximam da porta, peça que todos façam um teste de Sabedoria (Percepção). O aventureiro com melhor resultado no teste ouve vozes discutindo atrás da porta. Se todos os aventureiros ouvirem por alguns momentos, qualquer um que entenda o idioma Goblin reconhece que as vozes estão falando neste idioma.

A porta está emperrada por causa das pedras ao redor dos batentes. Um teste bem-sucedido de Força CD 15 força a abertura da porta — e também faz um bocado de barulho, alertando os goblins lá dentro da presença dos aventureiros.

## Área 4 da Masmorra: Goblins Saqueadores?

Com a porta aberta, os aventureiros podem ver o que se parece com uma invasão goblin em progresso.

Esta sala aparenta ser outra câmara de tesouro, seu chão está coberto de poeira e moedas espalhadas. Suas paredes em ruínas estão marcadas por fissuras e pedras caídas, mas uma boa quantidade de alcovas ainda podem ser notadas, todas com baús. O que certa vez foi um alçapão secreto no chão, agora está escancarado, e o tesouro secreto lá dentro está sendo coletado por um bando de goblins. Uma goblin alta lidera o bando, gritando furiosa enquanto aponta para vocês.

Qualquer aventureiro que entenda Goblin pode traduzir as palavras da goblin líder, que se chama Vrenk: “Gente alta! ‘Ces e seus culto do demônio acha que pode ‘venenar nossa água? Os Descasca-Cogumelos vão te ensinar uma lição hoje!” Se nenhum dos aventureiros falar Goblin, peça que todos façam um teste de Sabedoria (Intuição). O aventureiro com o teste mais alto nota que os goblins estão completamente enfurecidos, não somente surpresos e agindo defensivamente. É fácil supor que eles pensam que os aventureiros lhes fizeram algum mal sem explicação.

Jogue a iniciativa. Se os aventureiros fizerem repetidas tentativas de forçar a porta a abrir e não usaram a magia silêncio ou algum outro efeito mágico semelhante para abafar os sons, os goblins estão totalmente preparados para a chegada deles, e têm vantagem em suas jogadas de iniciativa.

## Uma Luta Curta

Vrenk (uma goblin chefe) e seus três companheiros goblins estão empenhados em seu desejo de punir as pessoas responsáveis por colocar uma maldição em seu suprimento de água, mas não são tolos o suficiente para lutar até a morte. Eles atacam à distância com seus arcos curtos, recuando até que sejam forçados a lutar corpo a corpo. Quando o primeiro goblin cai, Vrenk rosna e ordena um recuo (se Vrenk cair, qualquer outro goblin recua automaticamente). Enquanto estão recuando, cada goblin agarra o saco de tesouro ou companheiro ferido que estiver mais próximo, usa sua característica Escapada Ágil para realizar a ação Desengajar com uma ação bônus, então realiza a ação Correr para fugir, escapando por uma fissura nos fundos da câmara. A fissura pode ser atravessada apenas por criaturas Pequenas, e até mesmo estas criaturas devem se espremer em certo ponto para conseguir atravessar. Uma vez que os goblins passem por ali, eles desaparecem.

Em Níveis Mais Altos. Para um grupo de aventureiros de 3º nível, aumente a quantidade de goblins para quatro neste encontro. Para um grupo de 4º nível, aumente a quantidade de goblins para seis. Você também pode usar o [D&D Beyond Encounter Builder](https://www.dndbeyond.com/encounter-builder) para ajustar e personalizar o encontro.

## Uma Conversa Longa

Se um aventureiro que entenda Goblin ou faça uma leitura acertada do humor dos goblins, ele pode pedir por uma suspensão das hostilidades, e então Vrenk ordena que seu bando baixe as armas. Embora desconfiada, ela está disposta a ouvir o que os aventureiros têm a dizer (se ninguém no grupo falar Goblin, faça com que Vrenk saiba o suficiente de Comum para que os aventureiros possam se comunicar com ela se assim o desejarem). Convencê-la que que os aventureiros não estão envolvidos com a maldição da água, e que, na verdade, também vieram para colocar um fim na maldição pode ser uma tarefa a ser cumprida com interpretação apropriada ou com um teste bem-sucedido de Carisma CD 12 (Persuasão). Vrenk e os goblins não respondem bem a mentiras e ameaças, portanto os aventureiros devem fazer um teste de Carisma CD 17 (Enganação ou Intimidação) para encerrar uma eventual batalha.

A tribo Descasca-Cogumelos é chamada assim porque a maior parte de seu povo é de jardineiros de cogumelos. Vrenk explica que o suprimento de água dos goblins tem origem nessa área, e que os túneis que eles seguiram até aqui correm paralelos ao riacho subterrâneo. Os goblins nunca vieram até a masmorra, e pararam aqui por tempo suficiente para procurar pelo local e para abrir a entrada para a câmara secreta que fica abaixo do chão. Uma vez que tenham coletado seu tesouro, eles planejam procurar pela fonte d’água.

Se os aventureiros e os goblins estabelecerem uma trégua amigável, Vrenk primeiro os alerta a terem cuidado com os baús de tesouro nas alcovas, uma das quais eles identificaram como sendo um mímico (uma observação cuidadosa da câmara a partir da fissura antes que os goblins entrassem no local revelou a criatura pegando um rato que se aproximou demais). Ela oferece então a companhia de seus goblins para que os aventureiros procurem a fonte de água corrompida, e dá a eles metade do tesouro que coletaram nesta área como um gesto de boa fé.

## No Muque com o Mímico

Se não forem alertados sobre o mímico pelos goblins, o monstro salta sobre qualquer aventureiro que se mova até 4,5 metros de sua alcova, muito provavelmente atacando com surpresa (isto pode acontecer após os goblins fugirem, ou no final da luta contra os goblins se você decidir que isso seria divertido). Este mímico tem 84 pontos de vida. Você decide quantos baús verdadeiros estão na área e qual deles é o mímico. Quaisquer baús verdadeiros estão vazios ou contêm poucas moedas do tesouro indicado abaixo.

(se os aventureiros foram alertados do mímico pelos goblins, eles podem simplesmente evitar a criatura ao deixar a área. Se eles decidirem atacar só por segurança, você pode deixar os goblins se juntarem, mas acelere o combate, já que as forças combinadas eliminam o monstro rapidamente).

Em Níveis Mais Altos. Para um grupo de aventureiros de 3º nível, acrescente um segundo mímico à área, mas dê aos dois a quantidade de pontos de vida normal. Para um grupo de 4º nível, use dois mímicos, cada um com 84 pontos de vida. Você também pode usar o [D&D Beyond Encounter Builder](https://www.dndbeyond.com/encounter-builder) para ajustar e personalizar o encontro.

### Tesouro

Os aventureiros podem coletar 700 PP, 100 PO e seis pedras preciosas no valor de 10 PO cada (dependendo das circunstâncias, esta é a metade do tesouro oferecida pelos goblins ou qualquer tesouro que eles tenham deixado para trás no chão da câmara).

# A Seguir

Após retornarem para a [câmara da lagarta (do encontro Suave Como Seda)](https://aventureirosdosreinos.com/suave-como-seda/), os aventureiros — talvez com os goblins como aliados em seus calcanhares — só têm mais uma passagem para seguir. Isso fará com que eles fiquem cara a cara com o quasit e seus lacaios dretch, dando-lhes a oportunidade de encerrar a maldição que está afetando o suprimento de água, bem como colocar um fim a este local profano de uma vez por todas.

# **O Fazendeiro Amaldiçoado -** Acerte o Abismo

por [Daniel Bart](https://aventureirosdosreinos.com/author/danielbart/) · 11 de novembro de 2020

Por Scott Gray  
Traduzido por Daniel Bartolomei Vieira  
Originalmente publicado em 04 de março de 2020  
Imagem Destacada arte sobre imagem da Wizards of the Coast/Idle Champions of the Forgotten Realms

Acerte o Abismo é a última parte da série de encontros denominada O Fazendeiro Amaldiçoado. Os encontros anteriores são:

1. [Problemas nas Colinas Arejadas](https://aventureirosdosreinos.com/problemas-nas-colinas-arejadas/)
2. [Suave como Seda](https://aventureirosdosreinos.com/suave-como-seda/)
3. [Uma Gosma Atrás da Outra](https://aventureirosdosreinos.com/uma-gosma-atras-da-outra/)
4. [Grupo Goblin](https://aventureirosdosreinos.com/grupo-goblin/)

# Introdução

Os aventureiros estão perto do fim de suas explorações na masmorra esquecida que fica abaixo da fazenda Colinas Arejadas, procurando pela magia que amaldiçoou o suprimento de água da fazenda. Dependendo da forma como transcorreu o último encontro, eles podem ter a companhia de um grupo de goblins como aliados, que vieram até a masmorra após seu próprio suprimento de água também ser amaldiçoado. Esta maldição é o resultado de um quasit que planeja se apoderar da masmorra e trazer de volta a magia das trevas que controlava os adoradores de demônios que frequentavam o local no passado.

# Resumo do Encontro

Os aventureiros se deparam pela primeira vez com a nascente subterrânea que é a fonte de água do poço da fazenda bem como o suprimento de água dos goblins. A corrupção da magia das trevas pode ser sentida aqui, e deve ser superada conforme os aventureiros passam pela área. Para além da nascente fica o santuário abissal onde o quasit Yobro e um bando de dretches estão trabalhando arduamente em suas maldades. Em um combate final, os aventureiros (com ou sem o auxílio dos goblins) podem livrar o santuário de sua energia abissal.

Todos os encontros desta série são equilibrados para cinco aventureiros de 2º nível. Cada encontro oferece instruções para ser narrado também para um grupo de 3º ou 4º nível, mas você pode fazer seus próprios ajustes e personalizações.

# Localização, Localização, Localização

Não há um mapa mostrando a disposição da masmorra do antigo culto abaixo das Colinas Arejadas. Você pode narrar esta aventura sem quaisquer mapas, ou pode usar qualquer mapa de batalha que se ajuste aos encontros de combate.

Os encontros nesta série representam locais importantes na masmorra, contudo eles não precisam ser necessariamente os únicos locais. Assim que os aventureiros exploram o local, você pode descrever câmaras laterais vazias e corredores desabados, o que mostra que o lugar era originalmente muito maior do que é agora. Se preferir, você pode transformar esta série de encontros em uma aventura maior, adicionando áreas e encontros conforme desejar.

A menos que indicado o contrário, todas as áreas da masmorra são escuras e estão cheias de fungos, insetos, camundongos e outras pequenas criaturas. Muitos dos túneis e câmaras desabados também exibem sinais de terem sido limpos recentemente e reforçados com madeira antiga — sinais que os lacaios demoníacos do quasit estão colocando a velha masmorra para funcionar novamente.

## Área 5 da Masmorra: Nascente Maculada

Assim que os aventureiros seguem pelo último corredor da [câmara da lagarta (descrita no encontro Suave Como Seda)](https://aventureirosdosreinos.com/suave-como-seda/), tal passagem logo muda entre o local cuidadosamente escavado pelo culto para as cavernas brutas nas quais a masmorra foi expandida.

As paredes e piso lisos do corredor pelo qual vocês andam terminam subitamente, e as pedras entalhadas e trabalhadas dão lugar a um túnel de rocha bruta.

Qualquer aventureiro com proficiência em ferramentas de pedreiro, que tenha um antecedente relacionado ao trabalho com pedras, ou que seja bem-sucedido em um teste de Inteligência CD 13 (Natureza) pode notar que a escavação e o acabamento do restante da masmorra começou neste ponto, em vez do túnel ter sido deixado inacabado quando a masmorra foi abandonada (os cultistas deixaram a masmorra central onde fica o santuário de forma mais bruta, um local caótico que recebia melhor o fluxo de energia abissal que vinha através do portal que criaram aqui).

Após algumas dezenas de metros ou mais, o túnel bruto e irregular se abre em uma ampla caverna natural. Uma poça escura jaz no centro da caverna, sua superfície borbulhante indicando a presença de uma nascente logo abaixo. Ao longo da lateral da poça, a água flui através de um túnel baixo. Do outro lado da caverna, uma elevação larga se transforma em uma escadaria através da pedra bruta, levando para cima, para dentro de um túnel escuro.

Um aventureiro que tenha feito anotações ou mapeado o progresso do grupo dentro da masmorra, ou que seja bem-sucedido em um teste de Sabedoria CD 12 (Sobrevivência), pode confirmar que o fluxo de água que sai na poça da nascente segue em direção do poço da fazenda (o pequeno aquífero que alimenta o poço o faz através de um riacho subterrâneo, que continua por baixo da terra até o covil dos goblins).

Um cheiro estranho e acre enche o ar aqui, reconhecível como o mesmo cheiro notado no poço durante o encontro [Problema nas Colinas Arejadas](https://aventureirosdosreinos.com/problemas-nas-colinas-arejadas/). Qualquer aventureiro que toque a água e seja bem-sucedido em um teste de Inteligência CD 13 (Arcanismo) sente que a fonte foi maculada por um poder maligno, e que a fonte de tal poder está para além desta caverna. Contudo, aventureiros que toquem a água são potencialmente afetados por ela, conforme descrito abaixo.

### Um Mergulho Refrescante

A água da nascente foi maculada com a magia das trevas do santuário reativado acima desta área. Qualquer criatura que toque a água ou que permaneça nesta área por 1 minuto ou mais deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 15 ou é compelida a entrar na poça e permanecer lá por 1 rodada, a menos que seja contida ou impedida por outra criatura.

Qualquer criatura que termine o turno na poça deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 14 ou sofre 4 (1d8) pontos de dano necrótico e torna-se amaldiçoada pela água poluída. Enquanto amaldiçoada, a criatura usa seu movimento e ação para atacar aleatoriamente a criatura mais próxima, e ganha a seguinte opção de ação adicional:

* Cuspe Amaldiçoado. A criatura amaldiçoada escarra uma nuvem de cuspe contra uma criatura a até 4,5 metros. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 12 ou sofre 4 (1d8) pontos de dano ácido e tem seu deslocamento reduzido em 3 metros até o fim de seu próximo turno

A maldição pode ser removida de uma criatura com um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 15 (Medicina), com uma magia proteção contra o bem e o mal, com uma magia restauração menor ou efeito mágico semelhante.

Evitar o efeito da água é simples e fácil se a criatura se mover através da caverna rapidamente, e se quaisquer criaturas afetadas pela água forem fisicamente arrastadas para fora da área. Uma vez que uma criatura deixe esta área, a compulsão termina.

## Área 6 da Masmorra: Santuário Abissal

Os degraus na extremidade da câmara da poça sobem em espiral até um túnel vertical estreito que sobe 3 metros e, então, abre-se para revelar uma cena aterrorizante.

Uma caverna de paredes brutas e equipada com pilares de pedra é intensamente iluminada por uma esfera de luz que gira constantemente e flutua sobre um enorme caldeirão de ferro preto no centro do local. O caótico redemoinho de energia se agita e retorce como se respondesse aos gritos e cânticos das horrendas criaturas que o cercam, respingos de saliva voando de suas bocas distorcidas enquanto balançam as mãos cheias de garras no ar. Outra criatura canta e anda em círculos ao redor do caldeirão, sua cauda chicoteando pelo ar enquanto ri de forma demoníaca.

Qualquer aventureiro reconhece essa risada esganiçada como sendo bem parecida com a que o lavrador Outro Luizão ouviu, conforme descrito no encontro [Suave Como Seda](https://aventureirosdosreinos.com/suave-como-seda/). Um aventureiro que tenha estudado demonologia ou que seja bem-sucedido em um teste de Inteligência CD 12 (Religião), reconhece os demônios ao redor do caldeirão como sendo dretches e seu mestre gargalhante como sendo um quasit. Com um teste bem-sucedido de Inteligência CD 14 (Arcanismo), um aventureiro reconhece o caldeirão como sendo um dispositivo mágico que canaliza energia abissal, e que o ritual dos dretches visa tentar abrir um portal permanente para o Abismo.

### Pandemônio de Demônios

Como os demônios estão ocupados, os aventureiros podem tentar um teste de Destreza CD 10 (Furtividade) em grupo para assumirem posições atrás dos pilares e atacarem com surpresa. Assim que são atacados, os seis dretches e o quasit contra atacam. O quasit gargalhante Yobro tem 14 pontos de vida. O pequeno ínfero provoca os aventureiros no idioma Comum, perguntando se eles querem ser os primeiros recrutas no novo culto demoníaco a reivindicar a masmorra abandonada — ou se querem ser os primeiros sacrifícios? Ele usa a ação Assustar contra qualquer tipo obviamente combatente, e fica invisível para planejar um ataque com vantagem caso se sinta ameaçado. Os dretches gemem e balbuciam em Abissal durante a luta, e seu cântico pode ser entendido como “Yobro é o chefão!” por qualquer aventureiro que entenda este idioma.

Em Níveis Mais Altos. Para um grupo de aventureiros de 3º nível, use sete dretches para este encontro e dê ao quasit 21 pontos de vida. Para um grupo de 4º nível, use nove dretches para este encontro e dê ao quasit 28 pontos de vida. Você também pode usar o [D&D Beyond Encounter Builder](https://www.dndbeyond.com/encounter-builder) para ajustar e personalizar o encontro.

### Uma Ajudinha

Se os aventureiros trouxerem os goblins consigo, você pode garantir-lhes totalmente uma vantagem na luta como recompensa por não matar automaticamente ninguém que encontrarem. No entanto, você não precisa interpretar cada goblin como um PNJ em uma batalha que já é complicada. Em vez disso, remova um ou dois dretches do número equivalente a aventureiros combatendo, e então faça os goblins lutarem com esses dretches paralelamente ao combate dos aventureiros. Você pode fazer os goblins saltarem de tempos em tempos para emprestar ajuda tática (por exemplo, para garantir a um personagem ladino seu Ataque Furtivo, caso nenhum outro aventureiro esteja a até 1,5 metro do alvo). Então, quando o combate dos aventureiros estiver terminado, os goblins podem dar um fim nos seus dretches ao mesmo tempo.

### Caldeirão Abissal

Durante a luta, a nuvem de energia abissal sobre o caldeirão ataca qualquer não demônio que esteja na área. Na contagem de iniciativa 1 de cada rodada, jogue um dado para escolher um aventureiro aleatoriamente no grupo, que é tocado por um inquieto tentáculo de energia. O aventureiro deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Inteligência CD 12 ou fica atordoado até o início de seu próximo turno.

## Pondo um Fim na Ameaça

A qualquer momento durante ou após a luta, os aventureiros podem voltar sua atenção para o caldeirão e para a nuvem de energia abissal acima dele. Com uma ação, qualquer aventureiro a até 1,5 metro do caldeirão pode fazer um teste de Inteligência (Arcanismo ou Religião) para controlar o fluxo de energia abissal. Se falhar, o aventureiro sofre 4 (1d8) pontos de dano necrótico conforme a magia das trevas do caldeirão o sobrecarrega. Um sucesso não tem qualquer efeito inicial, exceto por garantir ao aventureiro bem-sucedido que ele sente que está fazendo progresso. Após os aventureiros conseguirem um total de três sucessos no teste, a energia do caldeirão é terminantemente desfeita, e a nuvem caótica se desfaz conforme é atraída de volta para o caldeirão.

Se o caldeirão for fechado durante a batalha, quaisquer demônios que ainda estejam no santuário gritam de raiva enquanto são sugados para o caldeirão e de volta para o Abismo de uma vez por todas.

### Tesouro

Procurar pelo santuário após a luta resulta em alguns pedaços espalhados de pergaminho que revelam um pouco da história dos cultistas que construíram esta masmorra, e então a abandonaram após a Praga Mágica. A procura também resulta em quatro pergaminhos que são pergaminhos de magia de augúrio, perdição, santuário e vínculo de proteção.

### Destruindo o Caldeirão

Uma vez que a magia do caldeirão seja desativada, um aventureiro que tenha proficiência em Arcanismo ou Religião, ou que seja bem-sucedido em um teste de Inteligência CD 12 (Arcanismo ou Religião), pode inspecionar o caldeirão para confirmar que ele ainda contém magia latente que pode ser usada para abrir outro portal para o Abismo. Quando o último cultista fugiu deste local, ele abandonou o santuário, mas deixou sua magia intacta.

Destruir o caldeirão é a única maneira de garantir que este poder jamais possa ser usado novamente. O caldeirão tem CA 15, 50 pontos de vida e imunidade a dano psíquico e venenoso.

# O Fim

Uma vez que o caldeirão seja destruído, a ameaça do santuário é encerrada. A maldição mágica que permeou a nascente e o poço da fazenda Colinas Arejadas desaparece em 24 horas. Se você quiser acrescentar áreas ao velho local do culto, faça com que os aventureiros continuem a explorá-lo. Caso contrário, o trabalho deles sob o solo está concluído, e eles podem voltar para a fazenda para receber os desdenhosos agradecimentos do Velhote Baneosso e os mais sinceros agradecimentos dos trabalhadores da Colinas Arejadas.