# O Minotauro Perdido

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

por James Haeck (disponível em [**https://www.dndbeyond.com/posts/407-encounter-of-the-week-the-lost-minotaur**](https://www.dndbeyond.com/posts/407-encounter-of-the-week-the-lost-minotaur))  
traduzido e adaptado por Daniel Bartolomei Vieira  
Arte Destacada, imagem da Wizards of the Coast

O encontro desta vez é O Minotauro Perdido, um encontro social com um monstro que está fora da zona de conforto dele. Este encontro funciona melhor como um encontro aleatório, enquanto o grupo está viajando em uma paisagem de clima temperado, com ondulantes campos verdes. Entretanto, se o seu grupo está em um campo nevado ou em um deserto, este encontro pode ser feito para se encaixar em qualquer ambiente, desde que contenha uma paisagem ampla e aberta, com poucas características definidoras. Este encontro fora de ordem, com um minotauro perdido em um campo aberto, foi inspirado por uma jogada absurda em uma tabela de encontros aleatórios. Eu espero que este encontro dê a você confiança para transformar uma jogada aleatória muito estranha em uma história divertida.

## Encontro Social: O Minotauro Perdido

Este encontro social é mais adequado para personagens de 3º a 5º níveis.

Entre as florestas místicas e as montanhas altíssimas da natureza selvagem, há vastos campos de grama verde, decorados com flores silvestres, riachos cantantes e esparsos agrupamentos de árvores. O aventureiro comum aprecia esses campos pelas amplas linhas de visão e terreno fácil, permitindo-lhe localizar marcos distantes e cobrir vastas distâncias a pé, sem medo de sofrer uma emboscada. Mas para certo tipo de criatura, um campo aberto não é uma bênção, mas uma maldição.

O minotauro, descendente de uma criatura que viveu toda a vida em um enorme labirinto feito pelo homem, faz a sua casa natural em cavernas retorcidas e nos túneis labirínticos da Umbreterna. E graças à memória labiríntica inata que têm, os minotauros são sempre capazes de lembrar perfeitamente qualquer caminho que tenham percorrido, recordando as características exatas das paredes, corredores ou estradas por quais passaram. É impensável que um minotauro se perca em qualquer circunstância.

E, no entanto, esta é a situação exata em que o príncipe minotauro Gulgarthos se encontra: perdido em um campo aberto, longe de casa. Gulgarthos de Cresheria — conhecido como Gulgar pelos amigos — é o nobre filho da realeza minotaura em Cresheria, uma pequena cidade-estado mercantil na Umbreterna. Lá, minotauros, duergar, drow e outros seres da Umbreterna se reúnem para trocar mercadorias e informações. A família real de Cresheria foi, certa vez, seguidora do culto ao lorde demônio Bafomé, mas eles, em determinado momento, entraram em pânico e fugiram desta fé sombria após a incursão dos lordes demônios (este evento ocorreu na aventura Out of the Abyss)revelar o verdadeiro poder do senhor das trevas que cultuavam. A eles foi mostrada misericórdia por um grupo de aventureiros que lutava contra os demônios, e a família de minotauros tem trabalhado desde então para derrubar a reputação monstruosa que construiu.

Uma família de drow exilados é um rival político da família de Gulgarthos, e a jovem filha dessa família, uma elfa negra chamada Lothira, desafiou Gulgar em um duelo. O príncipe minotauro estava prestes a ganhar, quando Lothira usou um pergaminho oferecido pela irmã mais velha, para teletransportar Gulgar para uma terra distante. O minotauro apareceu em um campo de relva esmeralda sob um sol ofuscante. Desorientado e confuso, o minotauro atravessou o campo, procurando desesperadamente por um caminho para casa — ou, pelo menos, procurando por uma criatura para descontar a fúria que o consumia. Foi quando os aventureiros apareceram.

## Resumo do Encontro

Um campo aberto com o sol brilhando acima das cabeças é um lugar estranho para encontrar um minotauro furioso e louco para combater, mas a vida de aventuras nunca é previsível. O minotauro foi levado a uma raiva louca por causa da confusão e do terror, e ataca à primeira vista. Se puder ser acalmado, ele explica que é o príncipe de uma cidade-estado na Umbreterna e implora aos aventureiros para ajudá-lo a voltar para casa.

## Início do Encontro

Os aventureiros podem encontrar o minotauro perdido por acaso enquanto viajam, ou podem procurá-lo depois de rumores em uma taverna local contarem a história de um minotauro em um campo aberto perto da aldeia, que quase matou um viajante, e nem faz uma hora atrás. Quando os personagens chegam ao campo, leia ou parafraseie o seguinte:

|  |
| --- |
| As suas viagens os levaram até um campo aberto de relva verde que se estende até o horizonte em todas as direções. O som dos insetos zumbindo e da relva balançando com a brisa suave enche o ar, e o cheiro do pólen faz cócegas no seus narizes. Então, a paz é quebrada. Vocês ouvem um rugido nas proximidades e, em seguida, veem uma nuvem de pó se movendo na direção de vocês. Em questão de momentos, ela se aproxima dentro de 12 metros de onde estão, e vocês podem ver claramente um monstro com um corpo humanoide peludo e a cabeça de um touro investindo diretamente contra vocês! |

Jogue iniciativa!

O minotauro está cego pelo medo e pela raiva, e usa a característica Imprudente em todos os ataques neste combate. Uma vez que ele está atacando os personagens em carga, o primeiro ataque dele, provavelmente ganhará o benefício da característica Investida. Gulgarthos utiliza as estatísticas do minotauro com as alterações a seguir:

* Os olhos dele ainda não se ajustaram à luz plena do mundo da superfície, e ele tem desvantagem em todas as jogadas de ataque durante os próximos 30 minutos.
* Ele está sob efeito de uma raiva incontrolável, e tem resistência a dano contundente, cortante e perfurante.
* Ele é um minotauro de excelente berço e educação, e o valor de Inteligência dele é 11 (+0), e ele fala Abissal, Comum e Subcomum. O alinhamento dele é caótico e neutro.

No primeiro turno de combate, Gulgarthos grita na língua nativa dele, Abissal, “Estou perdido! O sol é tão brilhante!” Ele, então, ataca. No segundo turno, Gulgarthos ruge o mesmo em Subcomum. No terceira turno dele, ele está desnorteado em exaustão e grita o mesmo em Comum.

Se um personagem for bem-sucedido em um teste de Carisma CD 20 (Persuasão)  para acalmar o minotauro, que está espumando de raiva, Gulgarthos deixa cair o machado e começa a chorar. Se o personagem falhar neste teste, em vez disso, descreva como o minotauro não consegue ouvir as palavras deles através da névoa de raiva que o domina. Se Gulgarthos for nocauteado até ficar inconsciente e for estabilizado, ele acorda em 1d6 × 10 minutos com um ponto de vida. Se acalmar emoções ou magia semelhante for conjurada sobre ele, ele faz uma salvaguarda com desvantagem. Se falhar nesta salvaguarda, a raiva dele diminui e ele calma e cuidadosamente pede ajuda aos personagens, em Comum.

Se os personagens acalmarem Gulgarthos e garantirem que eles não são uma ameaça, ele explica a história dele (veja acima), e pede a ajuda deles para chegar em casa. O único problema é que ele não faz ideia de onde é que fica casa dele em relação à localização atual.

Em Relação à Memória Labiríntica. A característica Memória Labiríntica do minotauro permite a ele “recordar perfeitamente qualquer caminho que ele tenha percorrido”, independente do ambiente. Infelizmente, Gulgar foi teletransportado para este campo, o que não deu a ele nenhuma chance de encontrar o caminho de volta para casa sozinho.

### Viajando com o Príncipe Minotauro

Se os personagens decidirem ajudar Gulgarthos a voltar para casa, a viagem de volta pode levar uma única sessão ou um arco inteiro da campanha. Para este fim, o lar dele em Cresheria poderia ser um posto avançado nas proximidades da Supraumbra, levando apenas alguns dias de viagem e uma curta incursão em Umbreterna, para chegar até lá. Ou poderia estar a vários quilômetros de distância e nas profundezas de Infraumbra, tornando a jornada longa e perigosa. De qualquer forma, esta viagem envolve algumas viagens com um minotauro, algo bastante incomum para a sociedade do mundo da superfície. Não importa a duração da viagem, Gulgarthos salta ansiosamente para dentro de qualquer luta para ajudar os novos companheiros de viagem. Ele ganha uma parte da experiência do grupo, e conta como um personagem de 5º nível. Se ele ganhar experiência suficiente para subir de nível, ele ganha um nível como guerreiro, a menos que um membro do grupo decida ajudá-lo a treiná-lo em outra classe.

Gulgarthos não é um companheiro de viagem desagradável. Ele tem uma natureza amigável, mas leva algum tempo para superar o choque cultural. Ele responde com extrema agressão a pequenos deslizes, mas recua rapidamente se um personagem puder acalmá-lo, fazendo um teste bem-sucedido de Carisma CD 10 (Persuasão). Exceto isso, ele é bem educado a respeito da história e cultura de Umbreterna. Ele também é extremamente agorafóbico — especificamente, ele tem medo de espaços abertos e se torna tenso e agitado em áreas abertas com mais de 30 metros de diâmetro. Este medo só é exacerbado pelo céu desconhecido e pelo sol cegante acima.

Outros humanoides ficam desconfortáveis com a presença de um minotauro, e os estalajadeiros podem precisar ser convencidos a deixá-lo ficar ao se fazer um teste bem-sucedido de Carisma CD 15 (Intimidação ou Persuasão). Estalagens e tavernas são bons lugares para descobrir rumores que podem levar os personagens para os túneis de Umbreterna, onde Cresheria está localizada — especialmente porque drow tem invadindo as terras ultimamente.

Os personagens podem encontrar drow atacando grupos ao longo da estrada. Estes são os agentes de Lothira, a princesa drow que teletransportou Gulgarthos para longe. Um simples grupo de ataque drow é composto por quatro drow e dois arqueiros drow.

### Encontro de Combate: A Princesa Drow

Este encontro de combate é equilibrado para um grupo de aventureiros de 5º nível, mas pode ser dimensionado para se ajustar a um grupo de nível mais alto.

Quando os personagens voltam para os arredores da cidade natal de Gulgarthos, Cresheria, a princesa Lothira e o pequeno bando que a acompanha, encontram o grupo de aventureiros. Ela faz de tudo para garantir que Gulgarthos não volte para a cidade que a família dela tem lutado para controlar, em nome dos drow, contra a família do minotauro. Leia ou parafraseie o texto a seguir:

|  |
| --- |
| “Parem onde estão!”  Uma voz feminina penetrante ecoa através da caverna. No alto, acima de vocês, sobre um precipício com vista para o caminho que vocês estão seguindo, há uma drow com traços delicados e usando um vestido de seda esvoaçante. Ela levanta o nariz enquanto olha para vocês. “Virem-se”, ela ri, apontando uma varinha na direção de vocês. “Eu mandei aquele minotauro embora gentilmente. Vão embora, a não ser que queiram ser responsáveis pela morte horrível que darei a ele”. |

Lothira está acompanhada por quatro drow. Lothira é uma drow maga com as alterações a seguir:

* Os pontos de vida dela são 49 (11d8).
* Ela tem armadura arcana ativa sobre si, consumindo um espaço de magia de 1º nível.
* Ela tem voo ativo sobre si, consumindo um espaço de magia de 3° nível.
* Ela tem um espaço de magia de 6º nível e conhece a magia de 6º nível teletransporte pernicioso de Trobriand. Se conjurar esta magia, ela escolhe o mesmo campo aberto para o qual teletransportou Gulgarthos antes do grupo o conhecer. Ela não sabe onde fica este local, mas estudou uma bela pintura paisagística deste campo aberto, algo que a família dela roubou durante um ataque à superfície. Esta localização conta como “Visto Casualmente” para os propósitos desta magia.

A magia [*teletransporte pernicioso de Trobriand*](https://www.dndbeyond.com/spells/117051-trobriands-baleful-teleport) é um homebrew (veja abaixo). Se você é um jogador, pergunte ao seu Mestre antes se pode usar esta magia. Ela não é aceita para uso legal em jogos da D&D Adventurers League. Lothira a conjura a partir de um pergaminho que a irmã mais velha dela lhe deu para fazer Gulgarthos desaparecer. Dessa forma, a família dela poderia assumir o poder em Cresheria. Desde então, ela continuou os estudos e aprendeu a magia por conta própria.

Se Lothira for reduzida a metade do pontos de vida máximo, ela conjura invisibilidade maior e, em seguida, passo nebuloso no próximo turno para fazer uma fuga segura.

Em Níveis Mais Altos Se os personagens forem, pelo menos, de 11° nível, Lothira está acompanhada por três drow combatentes de elite em vez de drow. Estes drow combatentes de elite usam itens mágicos conforme descrito no Monster Manual.

## O Retorno do Minotauro

Este encontro tem o potencial de tornar-se  uma grande aventura, especialmente se os personagens quiserem ajudar Gulgarthos a recuperar a cidade de Cresheria das garras da família drow de Lothira. Esta tarefa monumental dá aos personagens uma recompensa igual a um tesouro apropriado ao nível deles.

No entanto, simplesmente ajudar o príncipe minotauro a se acalmar e levá-lo para fora do campo em que ele estava perdido é o suficiente para merecer o agradecimento dele, e uma recompensa para cada um dos personagens. Depois de um dia de viagem com os personagens, Gulgarthos os presenteia com um sino de latão (com as estatísticas de uma pedra da boa sorte (pedra-da-sorte)) que ele manteve consigo como um amuleto da sorte.

Em Níveis Mais Altos Se os personagens forem, pelo menos, de 11º nível, um personagem sintonizado e segurando este amuleto de boa sorte pode recuperar um número de pontos de vida equivalentes a quatro vezes o nível dele, com uma ação. Uma vez usada, esta propriedade não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer.

|  |
| --- |
| Teletransporte Pernicioso de Torbriand Esta magia é uma magia de conjuração de 6º nível, que pode ser aprendida por bardos, feiticeiros e magos. Ela é idêntica a teletransporte, exceto como indicado abaixo:  Escolha uma criatura ou objeto à vista, dentro de 9 metros. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria ou será teletransportado para um destino que você escolher. Se você escolher um objeto, ele deve ser capaz de caber inteiramente dentro de um cubo de 3 metros de lado. O objeto não recebe uma salvaguarda, mas se ele estiver sendo carregado por uma criatura, essa criatura pode fazer uma salvaguarda para evitar que o objeto seja teletransportado.  Se você só viu o destino casualmente, se o viu apenas uma vez, ou se ouviu ou leu uma descrição do local, o alvo tem vantagem na salvaguarda. Se o local escolhido não existir, o alvo automaticamente é bem-sucedido na salvaguarda.  [**Você pode adicionar esta magia homebrew à sua própria campanha, escolhendo-a na seção Homebrew Spells  do D&D Beyond.**](https://www.dndbeyond.com/spells/117051-trobriands-baleful-teleport) |