# O Xorn Faminto

por [Daniel Bart](https://aventureirosdosreinos.com/author/danielbart/) · 17 de março de 2019

por James Haeck (disponível em [**https://www.dndbeyond.com/posts/412-encounter-of-the-week-the-hungry-xorn**](https://www.dndbeyond.com/posts/412-encounter-of-the-week-the-hungry-xorn))  
traduzido e adaptado por Daniel Bartolomei Vieira  
Arte Destacada, imagem da Wizards of the Coast

O encontro desta vez é o Xorn Faminto, um encontro social com um monstro que prefere negociar do que lutar. Assim como a maioria dos elementais, um xorn é neutro no alinhamento, mas ao contrário da maioria dos primos elementais que tem, ele é bastante conversador e fofoqueiro! Como seres do elemento terra, os xorns tendem a viver em cavernas naturais, na Umbreterna, e em poços de minas abandonadas, mas eles também podem ser encontrados em masmorras subterrâneas antigas, se a escavação deles fizer com que rompam através das paredes naturais destes locais. E o seu habitat natural deles é, claro, o Plano Elemental da Terra, onde geodos maciços se encontram em ângulos impossíveis, com sistemas de cavernas infinitamente se cruzando e se atravessando.

Explorar um reino subterrâneo não é um feito fácil para os aventureiros. Sobreviver nos lugares mais profundos da terra requer variados suprimentos, informações suficientes sobre os deslocamentos de monstros, e o conhecimento de onde é seguro descansar e se recuperar dos ferimentos. Todas estas coisas estão em falta nas profundezas mais sombrias de uma masmorra. É aí que entra o xorn.

Como um bisbilhoteiro e informante, o xorn possui muitas coisas que os aventureiros precisam. Como caçadores de tesouros e saqueadores de túmulos, aventureiros estão carregados com as coisas que um xorn mais quer: doces, as mais doces pedras preciosas! Xorns deleitam-se em devorar metais e pedras preciosas, saboreando a deliciosa textura de ouro derretendo na boca e a satisfação de um belo e crocante diamante. Normalmente, os xorns ignoram criaturas orgânicas, uma vez que não conseguem digerir a estranha e suculenta carne delas. No entanto, a dieta de pedras preciosas e metais que o xorn prefere, pode ser difícil de encontrar no Plano Material, e um xorn faminto procurará aventureiros carregados de ouro e jóias, a fim de trocar… ou roubar, se for forçado a tanto.

## Encontro Social: O Xorn Faminto

Este encontro social pode tornar-se complicado. Se assim o for, é mais adequado para personagens de 4º nível, mas pode ser dimensionado para desafiar um grupo de nível superior.

Enquanto exploram uma caverna subterrânea na Umbreterna ou masmorra, ou um geodo extraplanar no Plano Elemental da Terra, os personagens encontram um xorn faminto. Para que este encontro funcione perfeitamente, tanto os personagens quanto o xorn precisam possuir uma coisa que o outro queira. É provável que os personagens tenham ouro ou jóias que o xorn queira comer. O xorn está repleto de informações úteis sobre a masmorra que os personagens estão explorando; eles precisam querer o que o xorn está vendendo.

Como você pode fazer para que os seus aventureiros precisem de informações numa masmorra? Pode parecer simples, mas seus jogadores terão sede de informação quando precisarem alcançar algo, mas não sabem como alcançá-lo. Isso requer que os personagens tenham um objetivo claro (ou vários objetivos discretos) dentro da masmorra, como encontrar e resgatar alguns cativos, encontrar um item mágico ou encontrar e derrotar um vilão. Muitos desses objetivos giram em torno de encontrar algo, o que significa que um bom punhado de conhecimento para um xorn ter, é a localização ou uma porta secreta, a senha para uma passagem magicamente trancada ou o caminho adequado através de um corredor cheio de armadilhas. Ou, talvez, um dragão vermelho viva nas masmorras e se deite sobre uma pilha de ouro. O xorn não pode obter o ouro por conta própria, mas está disposto a escavar uma porta dos fundos no covil do dragão se os personagens concordarem em dividir o ouro com ele.

Indo além de simplesmente encontrar uma pessoa, objeto ou caminho, talvez os jogadores precisem aprender como fazer algo. Considere uma masmorra na qual os jogadores precisam derrotar um grande vilão da campanha deles, mas também saiba que o vilão é quase invencível, e eles devem descobrir como prejudicá-lo, independentemente da invencibilidade dele. O xorn pode conhecer uma fraqueza secreta que eles poderiam explorar, ou a localização de uma lâmina mágica que poderia cortar através da armadura invencível do vilão.

Considera a sua masmorra e as circunstâncias da sua campanha. Que informações os seus jogadores precisam que este xorn possa ter?

## Resumo do Encontro

Os personagens encontram um xorn enquanto exploram uma masmorra. Este xorn é, inicialmente, bastante cordial, oferecendo trocar informações por algumas das jóias e ouro que os personagens estão carregando. Se a proposta for recusada, ele recorre ao sarcasmo, insultos e até mesmo a simples ameaças. Se estas táticas não funcionarem, o xorn rosna e ataca.

## Início do Encontro

Enquanto os personagens estão explorando uma caverna, leia ou parafraseie o seguinte:

|  |
| --- |
| Uma criatura bizarra emerge da parede de pedra da caverna, não mais de 10 passos diante de vocês. Ela não irrompe através da parede como uma toupeira, mas sim desliza para fora dela, como um peixe desliza através da água. A criatura em si parece ser forjada a partir da pedra, e tem um corpo em forma de vaso de barro, com uma boca cheia de dentes afiados em cima. Ela trota pelo chão com três pés com garras, e coça o corpo bulboso com três mãos também providas de garras. Esta criatura encosta-se à parede oposta da passagem, e depois salta, entrando suavemente na pedra sem deslocar nem uma única pedra.  Então, a cabeça dela sai da parede, e espia vocês com os três olhos amarelos. Ela sai da parede e cai em pé, bem diante de vocês. Ela coloca as três mãos na cintura e diz: “O Xorn tem fome. Ouro, por favor”. |

Esta criatura é um xorn, com a seguinte alteração: ele pode falar e ler Anão, Comum e Subcomum, mas não pode escrever.

Este xorn está faminto. Há dias que ele não se consegue se empanturrar de um bom lingote de prata ou de um punhado enorme de esmeraldas. No entanto, ele pode farejar metais e pedras preciosas nos aventureiros, e está preparado para propor uma troca.

Se os personagens reagirem com confusão, ele simplesmente repete o que falou. “O xorn tem fome. Ouro, por favor”. Ele pensa por um momento, e então diz, “Xorn pode negociar. O xorn sabe muitas coisas, mas não consegue pensar de estômago vazio. Ouro, por favor. Ou pedras preciosas. Ambos são deliciosos”.

### Alimentando o Xorn

O xorn descobriu três importantes informações sobre a masmorra. Uma pista significativa, uma pista tola e uma pista vital. Você deveria criar três pistas que se encaixem na sua campanha, na sua aventura ou na sua masmorra.

Se os personagens derem ao xorn 500 PO em valor de ouro ou pedras preciosas, ele compartilha a pista significativa, e, em seguida, pede mais em troca de mais informações. Se eles derem ao xorn um adicional de 1.000 PO de ouro ou pedras preciosas, ele compartilha a pista tola — e, em seguida, pede mais. Se os personagens desprezarem o xorn, ele entra em pânico e implora-lhes que reconsiderem, provocando-os que “A próxima coisa que xorn descobriu é realmente incrível!”.

Se os personagens derem ao xorn um adicional de 1.000 PO, ele, então, compartilha a pista vital. Se os personagens foram razoavelmente gentis com o xorn durante este encontro, e os tenham alimentado com um total de 2.500 PO de ouro e jóias, ele se oferece para acompanhá-los enquanto estiverem no subsolo.

Em Níveis Mais Altos Níveis mais altos não significa necessariamente que os personagens têm mais dinheiro, mas este tende a ser o caso. Multiplique as quantidades de ouro por 2 se os personagens forem, pelo menos, do 11º nível, e por 4 se forem, pelo menos, do 17º nível. Isto é mais uma arte do que uma ciência, e deve ser adaptado para o seu grupo.

### Desdenhando o Xorn

Se os personagens se recusarem a dar ao xorn o que ele quer, ele grita e tenta culpá-los. Ele faz isso mesmo que eles expliquem que simplesmente não têm ouro ou pedras preciosas suficientes para satisfazer a fome dele. “O Xorn está faminto!”, ele berra. “Por certo, se o xorn não comer e triturar ouro e jóias crocantes, o xorn vai murchar e morrer!”

Se isto não derreter os corações deles, o xorn dá a pista significativa que planejava lhes dar se lhe dessem 500 PO de metal ou pedras preciosas. Depois ele diz: “Não foi uma boa notícia? O Xorn quer um pouco de ouro saboroso agora”.

Se isto não funcionar, o xorn fica zangado e tenta intimidá-los. Ele diz: “Vocês são terríveis! O xorn está faminto e vocês não têm coração! Larguem o teu ouro no chão ou o xorn vai rasgar vocês e levá-los com o xorn!”.

Se os personagens não jogarem moedas e pedras preciosas, pelo menos no valor de 500 PO para o xorn agora, ele ataca.

## Encontro de Combate: O Xorn, Louco de Fome

O furioso xorn ataca os aventureiros que se recusarem a dar-lhe o tesouro que deseja. As táticas dele são simples: ele tenta atacar uma criatura enquanto se afasta do maior número possível de outros aventureiros. Então, depois de atacar, ele escapa para as paredes de pedra da caverna, provocando o mínimo de ataques de oportunidade possível. Ele repete este processo no próximo turno dele, deslizando através da parede, saltando para fora, atacando e tentando fugir de volta para a parede de pedra.

Em Níveis Mais Altos Se os personagens forem, pelo menos, do 11° nível, o xorn tosse uma rústica lâmpada de óleo, feita de ferro, para fora da bocarra irregular, no primeiro turno de combate. Ele usa uma ação para lamentar desesperadamente “Mãe!? Socorro!”, enquanto esfrega freneticamente a lâmpada. A lâmpada invoca a mãe dele, uma dao, direto do palácio que ela habita no Plano Elemental da Terra. Ela zomba do filho tolo e ordena-lhe que ele não perca tempo com aventureiros triviais, porém, amavelmente, defende o filho. A dao chega com um elemental da terra de estimação.

Se os personagens forem, pelo menos, do 17º nível, o xorn produz a lendária picareta de guerra Presa-de-Ferro de dentro da boca, segurando-a para cima, e usa a ação dele para gritar “Ei pai! Alguns aventureiros estão sendo malvados comigo!”. O chão treme com um poder incrível enquanto o xorn invoca o progenitor da terra elemental: Ogrémoch. O poderoso príncipe do mal elemental irrompe pelo chão da caverna e ruge para os personagens com um ódio montanhoso por toda vida mortal.

## Colocados na Direção Correta

Se os personagens deram ao xorn o que ele queria, ele fica mais do que feliz em devorar o ouro, e indica-lhes a direção certa, e parte de maneira amigável. Se os personagens forem gentis com o xorn, e ele optou por segui-los e ajudá-los por toda a masmorra, ele poderia até reaparecer em masmorras posteriores se os personagens voltarem para o subsolo mais tarde!

## Tesouro

Se os personagens lutaram contra o xorn em vez de negociar com ele, eles encontram algum tesouro. A moela dele contém 250 PO em metais e pedras preciosas semi-digeridas (mais metade do que eles escolheram para alimentá-lo, se foram cruéis o suficiente para trocar pela informação do xorn, e depois apunhalá-lo pelas costas).

Se os personagens forem, pelo menos, de 11° nível e lutaram contra a mãe do xorn, eles também encontram a lâmpada de ferro usada para invocá-la. Uma vez por dia, um personagem pode esfregar esta lâmpada e falar em voz alta as palavras gravadas na lateral: dol-Xokur kobrakur. Dizer esta frase transporta o portador da lâmpada e até 20 criaturas vivas dentro de 9 metros dele, até o palácio dao de Xokur. Ele fica dentro de um geodo maciço no Plano Elemental da Terra.

Se os personagens forem, pelo menos, de 17º nível e lutaram contra Ogrémoch, príncipe do mal elemental, o terror primordial é destruído e o espírito dele é levado de volta para o Plano Elemental da Terra, onde dolorosamente se reforma ao longo dos próximos 365 dias. No palácio, Ogrémoch guarda 4.500 quilos de jade, esmeralda, alexandrita, malaquita, peridoto e outras gemas de cor verde, no valor de cerca de 500.000 PO. O xorn também deixa para trás a lendária picareta de guerra Presa-de-Ferro.

|  |
| --- |
| Item Mágico: Presa-de-Ferro Arma (picareta de guerra), lendária (requer sintonização)  Uma picareta de guerra forjada a partir de um único pedaço de ferro, Presa-de-Ferro tem uma cabeça parecida com uma presa, inscrita com runas antigas. A picareta é pesada na mão, mas quando o usuário a maneja com raiva, a arma parece quase sem peso. Esta arma é imune a qualquer forma de ferrugem, ácido ou corrosão – nada parece marcá-la. Presa-de-Ferro contém uma centelha de Ogrémoch, o Príncipe Maligno da Terra.  Você ganha um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano feitos com essa arma mágica. Quando você acertar, o alvo sofre 1d8 pontos de dano trovejante adicionais.  Domínio da Terra. Você ganha os seguintes benefícios enquanto segura Presa-de-Ferro:   * Você pode falar Terrano fluentemente. * Você tem resistência a dano ácido. * Você tem sentido sísmico até um alcance de 18 metros. * Você pode sentir a presença de metais e pedras preciosas dentro de 18 metros de si, mas não a localização exata deles. * Você pode conjurar dominar monstro (CD 17 para evitar magia) em um elemental da terra. Depois de ter feito isso, Presa-de-Ferro não pode ser usada dessa maneira novamente até o próximo amanhecer.   Despedaçar. Presa-de-Ferro tem 3 cargas. Você pode usar sua ação para gastar 1 carga e conjurar a versão de 2° círculo de despedaçar (CD 17 para evitar magia). Presa-de-Ferro recupera 1d3 cargas gasta diariamente ao amanhecer.  O Estrondo. Enquanto dentro de um nódulo de terra, você pode executar um ritual chamado o Estrondo, usando Presa-de-Ferro para criar um orbe de devastação de terra. Depois de realizar o ritual Presa-de-Ferro não pode ser usada para realizar o ritual novamente até o próximo amanhecer.  Fraqueza. Presa-de-Ferro aumenta a natureza destrutiva de quem a está portando. Enquanto em sintonia com a arma, você ganha a seguinte fraqueza: “Eu gosto de quebrar as coisas e causar destruição”.  A proficiência com uma picareta de guerra permite que você adicione seu bônus de proficiência à jogada de ataque a qualquer ataque que você faça com ela. |