



A MINA PERDIDA DE PHANDELVER

DUNGEONS & DRAGONS

Versão 1.7



INTRODUÇÃO.....	2
Conduzindo a Aventura.....	2
Plano de Fundo.....	3
Visão Geral.....	3
Gancho para aventura.....	4
Forgotten Realms.....	4
PARTE 1: FLECHA GOBLIN.....	6
Emboscada Goblin.....	6
Esconderijo Dentefino.....	7
PARTE 2: PHANDALIN.....	14
Encontros em Phandalin.....	14
PDMs importantes.....	15
Descrição da cidade.....	15
Os Bandidos Marcarrubra.....	19
Esconderijo Marcarrubra.....	20
PARTE 3: A TEIA DA ARANHA.....	27
Trilha Triboar.....	27
Conyberry e o Covil de Agatha.....	28

Poço da Coruja velha.....	29
Ruínas Árvore Trovão.....	30
Cume da Wyvern.....	35
Castelo Dentefino.....	35
PARTE 4: CAVERNA ONDA ECO.....	42
Nível do Personagem.....	42
Pontos de XP Ganhos.....	42
Monstros Vagando.....	42
Características Gerais.....	42
Encontros Chaves.....	42
Conclusão.....	51
APÊNDICE A: ITENS MÁGICOS.....	52
Usando Um Item Mágico.....	52
Descrição dos Itens.....	52
APÊNDICE B: MONSTROS.....	54
Estatísticas.....	54
Descrição dos Monstros.....	56

INTRODUÇÃO

Este livro é escrito para o Mestre. Ele contém uma aventura completa de DUNGEONS & DRAGONS, bem como as descrições de cada criatura e item mágico que aparece na aventura. Ele também introduz o mundo de Forgotten Realms, um dos cenários de jogos mais antigos existentes, e também ensina como conduzir um jogo de D&D.

O livro menor que acompanha este (futuramente chamado de “o livro de regras”) contém regras que você precisará para resolver situações que aparecem durante a aventura.

CONDUZINDO A AVENTURA

A *Mina Perdida de Phandelver* é uma aventura de quatro a cinco personagens de 1º nível. Pelo decorrer da aventura, os personagens irão avançar até o 5º nível. A aventura acontece a uma curta distância da cidade de Neverwinter na região da Costa da Espada no cenário de Forgotten Realms. A Costa da Espada faz parte do Norte – um vasto reino de colônias livres cercados por lugares selvagens e aventura. Você não precisa ser um perito em Forgotten Realms para conduzir a aventura; tudo que você precisa saber sobre o cenário está neste livro.

Se esta é a sua primeira vez conduzindo uma aventura de D&D, leia a seção “O Mestre”; ela irá lhe ajudar a entender melhor sua função e responsabilidades.

A seção “Plano de Fundo” lhe diz tudo que precisa saber para construir a aventura. A seção “Visão Geral” descreve como é esperado que a aventura fosse conduzida e lhe dá um amplo sentido do que os personagens dos jogadores deveriam estar fazendo em um dado momento.

O MESTRE

O Mestre tem um papel importante em um jogo de DUNGEONS & DRAGONS.

O Mestre é um **árbitro**. Quando não está claro o que deveria acontecer a seguir, o Mestre decide como aplicar as regras e manter a história fluindo.

O Mestre é um **narrador**. O mestre define o ritmo da história e apresenta os vários desafios e encontros que os jogadores devem superar. O Mestre é a conexão dos jogadores com o mundo de D&D, bem como aquele que lê (e às vezes escreve) a aventura e descreve o que acontece em resposta às ações dos personagens.

O Mestre **interpreta os monstros**. O Mestre interpreta os monstros e vilões que os aventureiros enfrentam, escolhendo suas ações e rolando os dados para seus ataques. O Mestre também interpreta todos os outros personagens que os jogadores conhecem no decorrer de suas aventuras, como o prisioneiro do covil dos goblins ou o dono da pousada da vila.

Quem deveria ser o Mestre no seu grupo? Quem quiser ser! A pessoa que normalmente une o grupo e chama para um jogo frequentemente acaba sendo o Mestre, mas não precisa ser este o caso.

Apesar de o Mestre controlar os monstros e os vilões na aventura, o relacionamento entre os jogadores e o Mestre não é de adversários. O trabalho do Mestre é desafiar os personagens com testes e encontros interessantes, manter o jogo fluindo, e aplicar as regras de forma justa.

A coisa mais importante a se lembrar sobre ser um bom Mestre é que as regras são ferramentas para ajudar a ter um bom jogo. As regras não estão no comando. Você é o Mestre – você está no comando do jogo. Conduza a experiência de jogo e uso das regras para que todos tenham diversão.

Muitos jogadores de DUNGEONS & DRAGONS descobrem que ser o Mestre é a melhor parte do jogo. Com a informação nesta aventura, você estará preparado para tomar este papel no seu grupo.

REGRAS PARA AUXILIAR NO JOGO

Como Mestre, você é a autoridade final quando se é a respeito de regras e disputas durante o jogo. Aqui estão algumas instruções para lhe ajudar a arbitrar questões conforme elas aparecerem.

Quando em dúvida, invente! É melhor manter o jogo andando do que ficar empacado com regras.

Não é uma competição. O Mestre não está competindo contra os personagens dos jogadores. Você está lá para conduzir os monstros, arbitrar as regras, e manter a história fluindo.

É uma história compartilhada. É a história do grupo, então deixe os jogadores contribuírem para o resultado da história através das ações dos seus personagens. DUNGEONS & DRAGONS é sobre imaginação e se reunir para contar histórias como um grupo. Deixe os jogadores participarem na narrativa.

Seja consistente. Se você decidir que uma regra funciona de certa maneira em uma seção, certifique-se que ela funcione da mesma maneira da próxima vez que ela for utilizada.

Faça todos estarem envolvidos. Garanta que todo personagem tenha sua chance de brilhar. Se alguns jogadores estiverem relutantes em falar, lembre-se de perguntar o que seus personagens estão fazendo.

Seja justo. Use seus poderes como Mestre somente para o bem. Trate as regras e os jogadores de uma maneira justa e imparcial.

Preste atenção. Tenha certeza de olhar ao redor da mesa ocasionalmente para ver se o jogo está correndo bem. Se todos aparentarem estar se divertindo, relaxe e continue. Se a diversão está pouca, talvez seja hora de um intervalo, ou você pode tentar animar as coisas.

IMPROVISANDO TESTES DE HABILIDADES

A aventura frequentemente lhe diz quais testes de habilidade os personagens podem tentar em certa situação e a Classe de Dificuldade (CD) destes testes. Às vezes aventureiros tentam coisas que a aventura não poderia antecipar. É seu dever decidir se estas tentativas obterão sucesso. Se parecer que qualquer um conseguiria fazer aquilo facilmente, não peça por um teste de habilidade; só diga ao jogador o que aconteceu. Do mesmo modo, se não houver maneira de alguém conseguir fazer aquela tarefa, só fale para o jogador eu aquilo não dá certo.

Caso contrário, responda estas três questões simples:

- Qual tipo de teste de habilidade?
- Quão difícil é fazer isto?
- Qual será o resultado?

Use as descrições dos valores de habilidades e suas perícias associadas no livro de regras para lhe ajudar a decidir que tipo de teste de habilidade usar. Depois

determine quão difícil a tarefa é para você poder definir uma CD para o teste. Quanto maior a CD, mais difícil é a tarefa. A maneira mais fácil para definir uma CD é decidir se a tarefa é de uma dificuldade fácil, moderada ou difícil, e use estas três CDs:

- **Fácil (CD 10).** Uma tarefa fácil requer o nível mínimo de competência ou um tantinho de sorte para realizá-la.
- **Moderada (CD 15).** Uma tarefa moderada requer um pouco mais de competência para ser realizada. Um personagem com uma aptidão natural e um treinamento especializado pode realizar uma tarefa moderada mais frequentemente do que outros.
- **Difícil (CD 20).** Tarefas difíceis incluem esforços que estão além das capacidades da maioria das pessoas sem uma ajuda ou habilidades excepcionais. Mesmo com aptidão e treinamento, um personagem precisa de um pouco de sorte – ou um monte de treinamento especializado – para realizar uma tarefa difícil.

O resultado de um teste bem sucedido é normalmente fácil de determinar: o personagem obtém sucesso no que queria realizar, dentro dos limites. É também igualmente fácil de descobrir o que acontece quando um personagem falha em um teste: o personagem simplesmente falha.

GLOSSÁRIO

A aventura usa termos que talvez não sejam familiares para você. Alguns destes termos estão descritos aqui. Para descrição de termos específicos, veja o livro de regras.

Personagens. Este termo se refere aos aventureiros interpretados pelos jogadores. Eles são os protagonistas em qualquer aventura de D&D. Um conjunto de personagens ou aventureiros é chamado de grupo.

Personagens do Mestre (PDMs). Este termo se refere aos personagens interpretados pelo Mestre. Como um PDM se comporta é determinado pela aventura e pelo Mestre.

Caixas de Texto. Em vários locais a aventura mostra textos descritivos para serem lidos ou parafraseados aos jogadores. Este texto a ser falado está em caixas. Caixas de texto são usadas mais para descrever lugares ou apresentar pedaços de um diálogo.

Blocos de Estatísticas. Qualquer mostro ou PDM que provavelmente será envolvido em combate requer estatística de jogo para que o Mestre possa usa-los efetivamente. Estas estatísticas estão apresentadas em um formato chamado blocos de estatísticas, ou bloco de status. Você vai achar os blocos de estatísticas necessários para esta aventura no apêndice B.

Dezena. Em *Forgotten Realms*, uma semana têm dez dias e é chamada de dezena. Cada mês consiste de três dezenas – trinta dias no total.

ITENS MÁGICOS E MONSTROS

Sempre que o texto se referenciar a um item mágico o seu nome será representado em *italico*. Para ver uma descrição do item e suas propriedades mágicas, veja o apêndice A.

Similarmente, sempre que o texto na aventura apresentar o nome de uma criatura, seu nome estará em **negrito**, esse é um sinal visual lhe direcionando para as estatísticas de criaturas no apêndice B.

ABREVIATÕES

As seguintes abreviações são usadas nesta aventura.

ND = Nível de Dificuldade XP = Pontos de experiência
po = peça(s) de ouro ppl = peça(s) de platina
pc = peça(s) de cobre pe = peça(s) de electrum
pp = peça(s) de prata.

PLANO DE FUNDO

Mais de quinhentos anos atrás, clãs de anões e gnomos fizeram um acordo conhecido como o Pacto de Phandelver, no qual eles iriam dividir uma rica mina em uma surpreendente caverna conhecida como Caverna Onda de Eco. Em conjunto com sua vasta quantidade de minerais, a mina continha grandes poderes mágicos. Conjuradores humanos se aliaram com os anões e os gnomos para canalizar e selar aquela energia em uma grande forja (chamada de Forja das Magias), onde itens mágicos podiam ser criados. Os tempos foram bons, e a vila de humanos próxima chamada Phandalin prosperou junto. Mas então um desastre ocorreu quando orcs vieram do Norte e devastaram tudo em seu caminho.

Uma poderosa força de orcs em conjunto com magos mercenários malignos atacou a Caverna Onda Eco para roubar suas riquezas e tesouros mágicos. Magos humanos lutaram junto com seus aliados anões e gnomos para defender a Forja das Magias, e a batalha mágica que ocorreu destruiu grande parte da caverna. Poucos sobreviveram aos desmoronamentos e tremores, e a localização da Caverna Onda Eco foi perdida.

Por séculos, rumores de suas riquezas enterradas têm atraído caçadores de tesouro e oportunistas para os entornos de Phandalin, mas nenhum obteve sucesso em localizar a mina perdida. Atualmente, as pessoas voltaram a colonizar a área. Phandalin é agora uma vila fronteiriça sem lei. Mais importante, os irmãos Buscapedra – um trio de anões – descobriram a entrada para a Caverna Onda Eco, e eles pretendem reabrir as minas.

Infelizmente para os irmãos Buscapedra, eles não são os únicos interessados na Caverna Onda Eco. Um misterioso vilão conhecido como o Aranha Negra controla uma rede de gangues de bandidos e tribos goblin na área, e seus agentes tem seguidos os Buscapedra com interesses. Agora o Aranha Negra quer a Caverna Onda Eco para si, e ele está tomando providências para que ninguém mais saiba onde ela está.

VISÃO GERAL

A *Mina Perdida de Phandelver* é dividida em quatro partes.

Na parte 1, “Flechas de Goblins”, os aventureiros estão na viagem para a vila de Phandalin quando tropeçam em uma embosca de goblins. Eles descobrem que os goblins (que pertencem à tribo Dentefino) capturaram seus amigos anões Gundren Buscapedra e sua escolta, o humano guerreiro Sildar Hallwinter. Os personagens terão de lidar com a emboscada e depois seguir a trilha até o esconderijo dos goblins. Eles resgatam Sildar e ficam sabendo com ele que Gundren e seus irmãos descobriram uma famosa mina perdida. Sildar só sabe que Gundren e seu mapa foram levados para um lugar chamado “Castelo Dentefino.”

Na parte 2, “Phandalin”, os personagens chegam a Phandalin para encontrá-la aterrorizada pelos Marcarrubra, uma gangue de patifes

liderada por uma figura misteriosa chamado de Cajavidro. Um grupo de PDMs interessantes pode ser encontrado em Phandalin, provendo ganchos para aventuras curtas na parte 3. Os Marcarrubra tentarão tirar os personagens da cidade, e então os personagens retornarão o favor e invadirão o covil dos Marcarrubra. Em uma fortaleza escondida abaixo de uma mansão abandonada, eles encontram Iarno “Cajavidro” Alberk, o líder dos Marcarrubra, que está recebendo suas ordens de alguém chamado o Aranha Negra – e que o Aranha Negra quer os aventureiros fora de cena.

Parte 3, “A Teia da Aranha”, fornece aos personagens várias aventuras curtas na região ao redor de Phandalin enquanto eles buscam por informação sobre o Aranha Negra e a mina perdida dos anões. As pistas que os personagens pegarem em Phandalin os levará ao poço da coruja velha espionar um misterioso mago nas ruínas do poço, buscar conselho com uma perigosa banshee, expulsar um bando de orcs que se escondem no Cume da Wyvern, e investigar as ruínas da vila Árvore trovão.

Diversas destas pistas apontam o Castelo Dentefino, o qual é a fortaleza do Rei Grol, líder dos goblins Dentefino. Aqui os personagens descobrem que o Aranha Negra é um aventureiro drow chamado Nezznar, e que os goblins Dentefino trabalham para ele (drows são elfos que são oriundos de um reino abaixo do solo). Mais importante, eles recuperam o mapa da mina perdida do Gundren Buscapedra, ou descobrem a localização da mina através de uma das outras pistas que encontraram durante a parte 3.

Seguindo as direções do mapa para a mina perdida leva os personagens à parte 4, “Caverna Onda Eco”. Aquela estrutura subterrânea perdida agora esta habitada por mortos vivos e monstros estranhos. Nezznar, o Aranha Negra, está lá com seus fiéis seguidores, examinando as minas e procurando pela lendária Forja de Magias. Os aventureiros terão a oportunidade de vingar Gundren Buscapedra, para assegurar a prosperidade e segurança de Phandalin ao passo que limpam a rica mina dos monstros, e botando um fim ao problemático Aranha Negra – se eles puderem sobreviver aos perigos da Mina Perdida de Phandelver.

GANCHO DE AVENTURA

Você pode deixar seus jogadores inventar seus próprios motivos para visitar Phandalin, ou você pode usar os seguintes ganchos de aventura. Os backgrounds e objetivos secundários nas fichas de personagens com motivações para visitar Phandalin.

Encontre-se Comigo em Phandalin. Os personagens estão na cidade de Neverwinter quando seu patrão e amigo, Gundren Buscapedra, os contrata para escotar uma carroça até Phandalin. Gundren foi à frente com um guerreiro, Sildar Hallwinter, para fazer negócios na vila enquanto os personagens seguem com os materiais. Os personagens serão pagos com 10 Po cada pelo dono das Barthen Provisões em Phandalin quando eles entregarem a carroça em segurança a este posto de troca.

FORGOTTEN REALMS

Assim como um romance de fantasia ou um filme, uma aventura está em um mundo muito maior. De fato, o mundo pode ser qualquer coisa que o Mestre e os jogadores puderem imaginar. Poderia ser um tema de espadas-e-magias no início da civilização, onde bárbaros lutam contra feiticeiros malignos, ou uma fantasia pós-

apocalíptica onde elfos e anões usam magia em meio à ruínas de uma civilização tecnológica. A maioria dos cenários de D&D está entre estes dois extremos: mundos medievais de alta fantasia com cavaleiros e castelos, bem como cidades élficas, minas anãs e temíveis monstros.

O mundo de Forgotten Realms é um destes cenários, e é lá onde esta aventura ocorre. Nos reinos, cavaleiros enfrentam as criptas de um caído rei anão de Delzoun, buscando glória e tesouros. Ladinos rondam os becos de grandes cidades como Neverwinter e Baldur's Gate. Clérigos a serviço de deuses empunham maças e magias, enfrentando terríveis poderes que ameaçam a região. Magos vasculham as ruínas do caído império Netherese, investigando segredos muito obscuros para a luz do dia. Dragões, gigantes, demônios e abominações inimagináveis espreitam nas masmorras, cavernas, ruínas e cidades e os vastos lugares selvagens do mundo.

Nas estradas e rios do reino viajam intérpretes e mendigos, mercadores e guardas, soldados, marinheiros e aventureiros destemidos carregando contos de lugares estranhos, gloriosos e longínquos. Bons mapas e trilhas limpas podem tomar até um jovem inexperiente com sonhos de glórias através do mundo. Milhares de aspirantes a heróis, de interiores próximos e vilarejos pacatos, chegam a Neverwinter e de outras grandes cidades todo ano em buscas de riqueza e renome.

Estradas conhecidas podem ser boas para viajar, mas não são necessariamente seguras. Magias terríveis, monstros mortais e cruéis governantes locais, são todos perigos que você enfrenta quando viaja em Forgotten Realms. Mesmo fazendas e campos sem dono a um dia de viagem de uma cidade podem ser vítimas para monstros, e nenhum lugar é seguro da ira súbita de um dragão.

O mapa regional mostra somente uma pequena parte de um vasto mundo, em uma região chamada Costa da Espada. Esta é uma região de aventura, onde bravas almas escavam nos destroços de fortalezas antigas e exploram ruínas de culturas há muito tempo perdidas. Em meio aos lugares selvagens irregulares, picos cobertos de neve, florestas dos alpes, ilegalidades, e monstros, a costa mantém os grandes baluartes da civilização, incluindo a cidade costeira de Neverwinter.

INTERPRETAÇÃO E INSPIRAÇÃO

Uma das coisas que você pode fazer como Mestre é recompensar os jogadores por interpretarem bem seus personagens.

Todos os personagens inclusos neste kit têm dois traços de personalidade (um positivo e um negativo), um ideal, um vínculo e uma fraqueza. Estes elementos podem fazer o personagem ser mais fácil e divertido de interpretar. **Traços de personalidade** provêm uma visão rápida do que o personagem gosta, não gosta, realizou, teme, suas atitudes ou educação. Um **ideal** é algo que o personagem acredita ou ambiciona acima de qualquer coisa. Um **vínculo** representa uma conexão com uma pessoa, lugar ou evento no mundo – alguém com quem o personagem se importa, um lugar que mantém uma conexão especial, ou uma posse valiosa. A **fraqueza** é uma característica que outra pessoa pode explorar para trazer o personagem à decadência ou usar o personagem para fazer algo de seu interesse.

Quando um jogador interpreta uma personalidade negativa ou cede a uma desvantagem decorrente de um vínculo ou fraqueza, você pode dar ao jogador daquele personagem uma inspiração como recompensa. O personagem pode gastar isso quando ele fizer um teste de habilidade, um ataque ou teste de resistência. Gastar inspiração dá vantagem nesta rolagem ao personagem. Um jogador esperto poderia gastar a inspiração para neutralizar uma rolagem com desvantagem.

Um personagem só pode ter uma inspiração por vez.

One hex = 5 miles



Mount Hotenow

Neverwinter Wood

Starmetal Hills

Neverwinter

Thundertree

Agatha's Lair X

Conyberry

Old Owl Well

Cragmaw Castle

Cragmaw Hideout X

Wyvern Tor X

Icespire Peak

Wave Echo Cave X

Phandalin

Sword Mountains

Kryptgarden Forest

Leilon

Mere of Dead Men

The High Road

Tribobar Trail

- City
- Town
- Ruins
- Point of Interest
- Peak
- Road
- Trail
- River
- Forest
- Marsh
- Hills
- Mountains

PARTE 1: FLECHAS DE GOBLIN

A aventura inicia com os personagens escoltando uma carroça de Neverwinter até Phandalin. A jornada os leva ao sul pela Estrada Alta até a Trilha Triboar, que fica ao leste (como visto no mapa da região). Quando eles estiverem a meio dia de marcha de Phandalin, eles encontram problemas com os goblins saqueadores da tribo Dentefino.

Leia a caixa de texto quando você estiver pronto para começar. Se você criar um gancho de aventura diferente, pule para o segundo parágrafo e ajuste os detalhes necessários, ignorando a informação sobre conduzir a carroça.

Na cidade de Neverwinter um anão chamado Gundren Buscapedra os contratou para escolar uma carroça de suprimentos, até a vila sem lei de Phandalin, que fica há dois dias e viagem a sudeste da cidade. Gundren estava bem animado e misterioso com relação à viagem, dizendo apenas que ele e seus irmãos haviam encontrado “algo grande”, e vai pagar dez peças de ouro a cada um para escoltarem os suprimentos em segurança até a Barthen Provisões, um posto de troca em Phandalin. Ele foi à frente a cavalo com um guerreiro, chamado Sildar Hallwinter, lhe escoltando, dizendo que precisava chegar antes para “fazer alguns negócios”.

Vocês gastaram os últimos dias seguindo pela Estrada Alta ao sul de Neverwinter, e recentemente viraram ao leste na Trilha Triboar. Vocês não encontraram problemas até agora, mas este território pode ser perigoso. Bandidos e foras da lei são conhecidos por atacarem nesta trilha.

Antes de continuar faça o seguinte:

- Encoraje os jogadores a introduzir seus personagens, se já não o fizeram.
- Pergunte como conheceram seu chefe Gundren Buscapedra. Se alguém estiver sem ideia sugira algo simples, como ser um antigo amigo que já o ajudou. Essa parte é boa para melhorar o histórico.
- Fale para os jogadores dizerem a ordem de marcha que viajam. Quem vai à frente, quem vai atrás. Se estiverem conduzindo a carroça, então um ou dois precisam conduzi-la. O resto pode estar dentro, caminhando do lado, ou escoltando na frente, como preferirem.

CONDUZINDO A CARROÇA

Qualquer um pode conduzir a carroça, nenhuma perícia é necessária. Dois bois a puxam. Se ninguém estiver segurando as rédeas os bois param no lugar.

Esta cheia de materiais de mineração e comida. Isto inclui uma dúzia de sacos de farinha, várias caixas de carne de porco salgada, dois barris de cerveja forte, pás, picaretas e pés de cabra (uma dúzia de cada), e cinco lanternas com um pequeno barril de óleo (cerca de cinquenta frascos de volume). O valor total da carga é de 100 po.

Quando você estiver pronto, continue com a seção “Emboscada Goblin”.

EMBOSCADA GOBLIN

Leia a próxima caixa de texto para iniciar o encontro:

Vocês estão na Trilha Triboar por cerca de meio dia. Quando fazem uma curva, veem a cerca de quinze metros dois cavalos mortos bloqueando o caminho. Cada um deles tem várias flechas de penas negras cravadas. A mata se estreita nesta parte, com um barranco alto e densas moitas em cada lado.

Se usar o gancho “Me Encontre em Phandalin” qualquer um que investigar os cavalos perceberá que pertencem a Gundren e Sildar. Os cavalos estão mortos a um dia, e é evidente que foi as flechas que os mataram. Quando os personagens forem inspecionar de perto, leia o seguinte:

Os alforjes foram esvaziados. Perto dali há um tubo de guardar mapa vazio.

Quatro **goblins** se escondem no mato, dois em cada lado da estrada. Eles esperam alguém chegar perto dos cavalos e então atacam.

Este provavelmente vai ser o primeiro de vários encontros de combate na aventura. Aqui estão alguns passos que você deve seguir para conduzir o combate efetivamente:

- Veja as habilidades dos **goblins** no apêndice B. Já que estão se escondendo, você precisa saber que sua perícia em Furtividade é +6.
- Verifique se alguém está surpreso. O grupo não conseguirá surpreender os goblins, mas os goblins podem surpreender alguém ou todos os personagens. Faça um teste Destreza (Furtividade) rolando uma vez para todos os goblins. Role um d20, adicione o modificador de furtividade (+6) a rolagem, e compare o resultado com a Percepção Passiva dos personagens. Qualquer personagem com valor menor está surpreso e perde a sua ação no primeiro turno de combate (veja “Surpreso” no livro de regras).
- Use a regra de iniciativa do livro de regras para determinar que age primeiro, depois em segundo, terceiro, e assim por diante. Mantenha registro do turno de cada um na margem deste livro ou em um pedaço de papel separado.
- Quando chegar a vez dos goblins agirem, dois deles correm para fazer ataque corpo a corpo enquanto os outros dois ficam a 9m dos aventureiros atirando flechas. O bloco de estatísticas dos goblins contém informações que você precisa para utilizar estes ataques. Para mais informações sobre o que os goblins podem fazer em seus turnos, veja o capítulo 2, “Combate”, no livro de regras.
- Quando três goblins forem derrotados, o último tentará fugir, iniciando a trilha goblin.

DESDOBRAMENTOS

Na difícil hipótese dos personagens serem derrotados, ficarão inconscientes, serão roubados e a carroça será levada. Os personagens podem ir até Phandalin, comprar novos equipamentos na Barthen Provisões e retornar na área de emboscada para procurar pela trilha dos goblins impedi-los.

Os personagens podem capturar um ou mais goblins deixando-os inconscientes ao invés de mata-los. Um personagem pode usar qualquer arma corpo a corpo para deixar um goblin inconsciente, obtendo sucesso se o ataque causar dano suficiente para deixar o goblin com 0 pontos de vida. Quando o goblin acordar, ele pode ser persuadido a dar informações (Veja a tabela “O que os Goblins Sabem”). Um goblin também pode ser persuadido a leva-los até o esconderijo evitando as armadilhas ao longo do caminho (veja a seção “Trilha Goblin”).

Os personagens podem não achar a trilha dos goblins ou decidir continuar até Phandalin. Neste caso vá até a parte 2 “Phandalin”. Elmar Barthen (o dono da Barthen Provisões) os procura e diz que Gundren nunca chegou. Ele fala sobre os problemas com os goblins e sugere que eles voltem a área da emboscada para investigar melhor (depois de descansarem). Barthen também conta que Linene (Vento Cinza) da Leão escudo Transações pode ter mais informações sobre os ataques.

DESCANSO

O grupo pode precisar descansar depois da emboscada, dependendo de como ela ocorrer. Veja o livro de regras para mais informações sobre descanso curto e descanso longo.

TRILHA GOBLIN

Depois de derrotarem os goblins, qualquer busca na área revela que criaturas tem usado este lugar para montar emboscadas por já há algum tempo. Uma trilha nos matos ao norte os leva a noroeste. Um personagem que obtenha sucesso em um teste de Sabedoria (Sobrevivência) CD 10 reconhece que cerca de uma dúzia de goblins transitam por ali, bem como sinais de que dois corpos de tamanho humano foram arrastados por ela.

O grupo pode facilmente esconder a carroça ali perto e amarrar os bois enquanto buscam pelos goblins.

A trilha se estende por cerca de 7 km a noroeste e termina no Esconderijo Dentefino (veja naquela seção). Pergunte aos jogadores qual a ordem de marcha conforme eles se movem pela trilha. Ela vai ser importante pois os goblins armaram duas armadilhas.

Laço. Depois de 10 minutos na trilha, há um laço escondido. Quem estiver na frente procurando por armadilhas, obtém sucesso automático se sua Percepção Passiva for 12 ou mais. Senão, deve obter sucesso em Sabedoria (Percepção) CD 12 para notar a armadilha. Se falhar em notar a armadilha, precisa fazer um teste de Destreza CD 10 ou ficará suspenso 3m acima do solo. Ele ficará impedido até que um ataque cortante seja feito contra a corda (Veja o apêndice do livro de regras para ver os efeitos de estar impedido).

Se o personagem não for tirado cuidadosamente cairá e levará 1d6 de dano de concussão pela queda.

Fosso. Outros 10 minutos pela trilha e há um fosso que os goblins camuflaram. Tem 2m de largura e 3m de profundidade, e qualquer um que passar por cima o ativara. Quem estiver na frente o nota se sua Percepção Passiva for 15 ou mais. Senão, deve obter sucesso em Sabedoria (Percepção) CD 15 para ver o fosso escondido. Se a armadilha não for detectada, o personagem na frente deve obter sucesso em um teste de resistência de Destreza CD 10, se falhar cai no fosso e leva 1d6 de dano de concussão. As paredes do fosso não são íngremes, então não é necessário um teste para sair dele.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Derrotar os goblins e encontrar o esconderijo dos Dentefino completa uma etapa da história. Quando o grupo chegar ao esconderijo dê 75 XP para cada personagem. Tenha certeza que marcaram na ficha.

ESCONDERIJO DENTEFINO

Os goblins da tribo Dentefino estabeleceram um esconderijo no qual podem facilmente atacar e saquear através da Trilha Triboar ou no caminho para Phandalin. Eles são chamados de Dentefino por que cada membro da tribo afia seus dentes para aparecerem pontudos e cortantes,

O líder do esconderijo é um bugbear chamado Klarg, que recebeu ordens do chefe da tribo Dentefino para saquear todas as caravanas com pouca escolta de viajantes nesta região. Alguns dias atrás, uma mensagem do Castelo Dentefino trouxe novas instruções: Armar uma cilada para o anão Gundren Buscapedra e qualquer um que esteja viajando com ele.

CARACTERÍSTICAS GERAIS

A caverna sobe por dentro. A entrada é no pé de um alto morro, e as cavernas e passagens estão dentro do morro.

Teto. A maioria do interior da caverna e passagens tem tetos fortemente inclinados que criam estalactites surgindo há 6 até 9 metros acima do solo.

Luz. Áreas 1 e 2 são externas. O resto do local é escuro a menos que seja dito o contrário. As caixas de texto para estes locais assumem que os personagens têm visão no escuro ou uma fonte de luz

Pedregulhos. Áreas com rochas e pedregulhos é terreno difícil (veja “Terreno Difícil” no livro de regras).

Som. O som da água abafa qualquer tentativa de ouvir que não for feita com atenção. Pode ser feito um teste Sabedoria (Percepção) CD 15 para ouvir atividades em áreas próximas.

Estalagmites. Estes cones de rocha pontiagudos para cima podem fornecer cobertura (veja “Cobertura” no livro de regras).

Riacho. A água que corre de dentro da caverna tem 50 cm de altura. Ela é gelada e move-se devagar, permitindo para que criaturas possam caminhar facilmente por ela.

O QUE OS GOBLINS SABEM

Se os personagens capturarem ou encantarem qualquer um dos goblins aqui, os goblins podem ser persuadidos a divulgar algumas informações úteis:

- Há menos de vinte goblins no esconderijo.
- Seu líder é um bugbear chamado Klarg. Ele responde ao Rei Grol, chefe da tribo Dentefino que habita no Castelo Dentefino. (Os goblins podem das direções simples para o Castelo Dentefino. Fica a cerca de 30 km a noroeste do esconderijo, na Floresta Neverwinter)
- Klarg recebeu uma mensagem a alguns dias do Rei Grol. Dizia que alguém chamado Aranha Negra estava pagando aos Dentefino para procurar pelo anão Grundren Buscapedra, captura-lo e enviar ele, com o que estivesse carregando, até o Rei Grol. Klarg fez isso. Grundren foi levado com suas coisas, incluindo um mapa.
- O anão e seu mapa foi entregue ao Rei Grol, como instruído. Seu companheiro humano esta preso na “Caverna de Comer” (área 6).

1. ENTRADA DA CAVERNA

A trilha que segue do local da emboscada leva até a entrada do esconderijo Dentefino.

Seguindo a trilha dos goblins, depois de andarem 7 km, vocês chegam a uma caverna larga ao lado de um morro. Um riacho flui de dentro da caverna, a qual é cercada por um bosque denso. Há um estreito caminho para dentro da caverna do lado direito do riacho.

Os matos na área 2 são impenetráveis pelo lado oeste do riacho.

DESDOBRAMENTOS

Os goblins da área 2 deviam estar vigiando a área, mas não estão prestando atenção (Goblins podem ser bem preguiçosos). Entretanto, se os personagens fizerem muito barulho – por exemplo, discutir alto o que fazer, montar acampamento, cortar lenha, etc. – Os goblins da área 2 irão notar e atacar eles pelo mato, que provêm cobertura de $\frac{3}{4}$ (veja as regras de cobertura no livro de regras).

2. VIGIAS GOBLIN

Quando os personagens atravessarem para o lado leste do riacho, eles podem ver o campo aberto na área 2. Ali na clareira está um posto de vigia goblin, onde há goblins cansados e inativos.

No lado leste do riacho seguindo pela entrada da caverna, uma pequena área no meio do mato foi aberta para parecer um posto de vigia. Há ripas de madeira formando um quarto para os guardas poderem ficar escondido e vigiar a área – onde há um par de goblin lá agora mesmo!

Dois **goblins** estão aqui. Se notarem intrusos na área 1, atirarão com os arcos através do mato e provavelmente pegando os jogadores de surpresa. Se não notarem os aventureiros na área 1, eles os notam quando estiverem atravessando o riacho e ninguém estará surpreso.

Personagens se movendo cuidadosamente ou fazendo

uma busca a frente podem ser capazes de surpreender os goblins. Faça com que cada personagem que esta na frente faça um teste de Destreza (Furtividade) contra a Percepção Passiva dos goblins para não serem surpreendidos. Veja o livro de regras para mais informações sobre testes de habilidades resistidos

Matos. Os matos ao redor da clareira são terreno difícil, mas não é perigoso – somente irritante. Eles provem meia cobertura para criaturas atacando por ele (Veja “Terreno Difícil” e “Cobertura” no livros de regras para mais informações)

3. CANIL

Os Dentefinos tem um canil ali de lobos mau humorados, que estão sendo treinados para batalha.

Logo na entrada da caverna, alguns degraus de pedra levam a uma pequena câmara no lado leste da passagem. A caverna vai até uma pequena fissura ao final dela, e esta impregnada com fedor de animais. Rosnados selvagens e o som de correntes batendo chegam aos ouvidos, onde há dois lobos acorrentados logo na entrada. Cada corrente presa a um bastão de ferro cravado na base de uma estalagmite.

Há três **lobos** aqui. Eles não conseguem alcançar os degraus, mas atacam qualquer um exceto os goblin que entrarem na sala (veja a seção “Desdobramento”). Goblin nas cavernas próximas ignoram os sons de lobos lutando, já que eles estão constantemente mordendo e rosnando uns com os outros.

Personagens que tentarem acalmar os animais devem obter sucesso em um teste de Sabedoria (Adestrar Animais) CD 15. Com um sucesso, os lobos deixam eles passarem. Se for dado comida aos lobos, a CD cai para 10.

Fissura. Uma pequena abertura na parede leste leva até uma chaminé natural que sobe 9 m até a área 8. Na base da fissura há lixo que foi descartado através da abertura acima. Um personagem que tentar subir ou descer a chaminé precisa passar em um teste de Força (Atletismo) CD 10. Se obtiver sucesso sobe ou desce metade do seu deslocamento, 6-9 fica no mesmo lugar; 5 ou menos, o personagem cai e leva 1d6 concussão a cada 3m, ficando derrubado na base da fissura.

DESDOBRAMENTOS

Se os lobos forem atçados por inimigos fora de seu alcance, eles irão entrar num frenesi que os permitirá arrancar os bastões de ferro que fixam suas correntes no chão. A cada turno que um personagem ficar a vista, os lobos tentarão arrebentar as correntes com um teste de Força CD 15. No primeiro sucesso, eles afloram o bastão e a CD cai para 10. No segundo sucesso eles soltam o bastão, soltando suas correntes.

Um goblin ou bugbear pode usar sua ação para soltar um lobo das correntes.

4. PASSAGEM ESTREITA

Deste ponto, personagens que não tiverem visão no escuro precisarão de iluminação para ver os arredores.



A passagem principal pela entrada da caverna começa a subir, com o riacho correndo e caindo pelo lado oeste. Nas sombras, uma passagem lateral do outro lado do riacho leva à oeste.

MAPAS DA AVENTURA

Mapas que aparecem nesta aventura são somente para os olhos do mestre. Um mapa não só mostra os locais de aventura exatos como também mostra portas secretas, armadilhas escondidas, e outros elementos que os jogadores não deveriam ver – logo a necessidade de sigilo.

Mapas são melhores usados para mostrar covis com múltiplas salas e outros locais que tem muitas localizações para explorar. Portanto, nem todo local precisa de um mapa.

Quando os personagens chegarem em um local marcado no mapa, você pode se ater a uma descrição verbal para dar uma imagem mental do local, ou você pode desenhar o que eles veem em um pedaço de papel, copiando o que está no seu mapa enquanto omite detalhes que forem apropriados.

Escala e Quadrado. Uma escala lhe permite medir distancias e dimensões com precisão, o que é importante para encontros de combate, efeitos mágicos, e fontes de luz, entre outras coisas. Mapas internos usam quadrados que são de 1,5 metros ou 3 metros de lado.

Rosa dos Ventos. Uma rosa dos ventos vem a calhar quando você está descrevendo locais. Por exemplo, você pode precisar dizer aos jogadores sobre “barris ao longo da parede norte” ou “a escada descendo para oeste”.

Personagens usando luz ou visão no escuro para olhar longe veem a ponte na área 5. Adicione:

Nas sombras do teto ao norte, vocês veem um leve semblante de uma frágil ponte de madeira e cordas, cruzando a passando acima de vocês. Outra passagem conecta-se com ela, 6m acima do chão.

Qualquer personagem que ver a ponte na área 5 pode notar o goblin de guarda nela. Requer um teste de Sabedoria (Percepção) contra um teste resistido de Destreza (Furtividade) do goblin.

O goblin notara os personagens se alguém estiver carregando iluminação ou não usar furtividade conforme se aproxima da ponte. Ele não ataca. Ao invés disso, ele vai furtivamente até o leste para informar seus companheiros na área 7 para soltar a inundação (veja a seção “Inundação!” Na área 5). O goblin se move sem ser detectado se sua Destreza (Furtividade) for maior que a Percepção Passiva de qualquer personagem que possa notar o movimento.

Passagem Ocidental. Essa passagem está cheia de entulho e tem um relevo íngreme. Trate-a como terreno difícil (veja “Terreno Difícil” no livro de regras).

A elevação entre os dois relevos é frágil. Qualquer peso acima de 45 kg a quebra e tudo rola até o leste. Qualquer criatura na elevação deve fazer teste de resistência de Destreza CD 10, se falha leva 2d6 concussão ou metade se passar. A criatura também sendo derrubada se falhar no teste (veja “Sendo Derrubado” no livro de regras).

5. PASSAGEM

Onde um túnel alto passa próximo a um túnel largo mais abaixo, os goblins fizeram uma ponte com um posto de vigia.

A passagem do riacho segue subindo através de mais um conjunto de degraus irregulares, dobrando para o leste conforme se avança. O som de uma cachoeira vem de uma larga caverna em algum lugar mais a frente.

Se não viram a ponte enquanto estavam na área 4, a verão agora. Adicione:

Uma frágil ponte pode ser vista na passagem, conectando dois tuneis que estão a 6m acima do riacho.

Um **goblin** vigia a ponte. Ele está escondido, e os personagens podem o ver com um teste de Sabedoria (Percepção) resistido por um teste de Destreza (Furtividade) do goblin. Ele é preguiçoso e desatento. Se nenhum personagem estiver usando iluminação, cada jogador pode fazer um teste de Destreza (Furtividade) contra a Percepção Passiva do goblin passar sem ser notado.

Se o goblin ver os aventureiros, ele sinaliza para os goblins da área 7 soltarem a enchente (veja a seção "Enchente!") E atira azagaias nos jogadores.

Ponte. A ponte fica a 6m do riacho. É possível escalar as paredes da caverna pela passagem menor. Requer teste Força (Atletismo) CD 15.

A ponte tem uma Classe de Armadura (CA) de 5 e 10 pontos de vida. Se reduzida a 0, ela quebra. Criaturas na ponte quebrando fazem teste de resistência de Destreza CD 10 ou caem, levando 2d6 concussão e sendo derrubadas (veja "Sendo Derrubado" no livro de regras). Quem passar se segura na ponte e deve escalar para sair.

ENCHENTE!

Os grandes tanques de água na área 7 tem muros frágeis que podem ser derrubados para soltar uma enchente através da passagem principal do esconderijo. No turno depois do goblin da área 5 sinalizar, os goblins da área 7 começam a quebrar os suportes. No próximo turno na iniciativa dos goblins, a água surge da área 7 até a área 1.

A passagem é repentinamente preenchida com um barulho, e uma grande e alta onda de água vem logo à frente!

A enchente ameaça todas as criaturas no túnel. (Criaturas na área 5 estão fora de perigo ou quem escalar as paredes). Qualquer criatura na passagem da área 4 ou nos degraus da área 3 pode fazer um teste de resistência de Destreza CD 10 para não ser levado. Um criatura que falhar e para não ser levado pode tentar um teste de resistência de Força CD 15 para se segurar. Se falhar, o personagem será derrubado e levado até a área 1, tomando 1d6 de dano de concussão pelo caminho.

Os goblins da área 7 podem soltar uma segunda enchente, mas só o farão se o goblin da ponte mandar. O goblin da ponte espera para ver se a primeira enchente se livrou de todos os intrusos antes de mandar outra ser solta.

6. COVIL DOS GOBLINS

Os Dentefino usam esta área como quarto comum e quartel.

Esta larga caverna esta dividida em duas por um relevo de 3 m. Uma escada natural leva da parte baixa até a de cima. O ar é nebuloso pela fumaça de algo cozinhando, e o ar é repugnante pelo cheiro de couro curtido e goblins sujos.

Seis **goblins** habitam esta gruta, e um deles é o líder com 12 PV. Os cinco comuns estão perto do fogo na parte baixa (lado norte) perto da entrada, enquanto o líder fica encima (lado sul).

Sildar Hallwinter, um humano guerreiro, esta preso aqui. Esta amarrado na parte sul da caverna. Os goblin bateram e o atormentaram, logo ele esta fraco e com 1 PV.

O líder goblin, Yeemik, é o segundo em comando do esconderijo. Se ele ver que os personagens estão ganhando, ele pegará Sildar o levando até a ponta do relevo e falará "Trégua, ou este humano morre!".

Yeemik quer ser o novo chefe no lugar de Klarg. Se os personagens concordarem em negociar, ele tentará os convencer a matar Klarg na área 8, prometendo soltar Sildar quando trouxerem a cabeça do bugbear. Sildar atordado fala para não confiarem no goblin, e ele esta certo. Se os personagens aceitarem o acordo, Yeemik tentará os forçar a pagar um rico resgate por Sildar mesmo depois de cumprirem sua parte da barganha.

Se os personagens se recusarem a negociar, Yeemik atira Sildar da ponta e continua a lutar. Sildar leva 1d6 de dano de concussão da queda, o que é o suficiente para deixa-lo com 0 PV. Um personagem pode tentar estabiliza-lo antes que morra (veja "Dano, Cura e Morrendo" no livro de regras).

INTERPRETANDO SILDAR

Sildar Hallwinter é um homem humano bondoso de idade próxima a cinquenta anos que pertence a uma famosa cavalaria de grifos na grande cidade de Águas Profundas. Ele é um agente da Aliança dos Lordes, um grupo de aliados políticos poderosos preocupados com a segurança e prosperidade mutua. Membros da ordem garantem a segurança de cidades e outros lugares eliminando ameaças de qualquer forma necessárias, enquanto trazem honra e glória para seus lideres e suas pátrias.

Sildar conheceu Gundren Buscapedra em Neverwinter e concordou em acompanhá-lo até Phandalin. Sildar quer investigar o destino de Iarno Alberk, um mago humano e colega da aliança dos Lordes que desapareceu depois de chegar em Phandalin. Sildar espera descobrir o que aconteceu a Iarno, ajudar Gundren a reabrir a velha mina, e ajudar a restaurar Phandalin a um centro prospero e civilizado.

Sildar provem aos jogadores quatro pedaços de informações uteis.

- Os três irmãos Buscapedra (Gundren, Tharden e Nundro) recentemente encontraram a entrada da perdida Caverna Onda Eco, local das minas do Pacto de Phandelver (Compartilhe a informações dos dois primeiros parágrafos do "Plano de Fundo" com os jogadores nesta hora).
- Klarg, o bugbear que lidera os goblins, tinha ordens de espionar Gundren. Sildar ouviu dos goblins que o

Aranha Negra mandou que o anão fosse levado até ele. Sildar não sabe quem ou o que o Aranha Negra é.

- Gundren tinha um mapa com a localização da Caverna Onda Eco, mas os goblin o levaram quando o capturaram. Sildar acredita que levaram o mapa até o chefe dos Dentefino em um lugar chamado Castelo Dentefino. Sildar não sabe onde fica, mas sugere que alguém em Phandalin saiba (não ocorreu a Sildar, mas um goblin capturado também pode saber. Veja a nota “O Que os Goblins Sabem” na página 08).
- O contato de Sildar em Phandalin é um humano mago chamado Iarno Alberk. O mago viajou há dois meses para estabelecer ordem lá. Depois da Aliança dos Lordes não receber notícia dele, Sildar resolveu investigar.

Sildar conta que pretende fi car em Phandalin, já que é o local mais próximo. Ele oferece 50 Po ao grupo para lhe escutar. Apesar de não ter dinheiro com ele, Sildar pode conseguir um empréstimo para pagar os personagens um dia após chegar em Phandalin Mas antes ele espera que parem os ataques goblins limpando as cavernas.

DESDOBRAMENTOS

Se for resgatado e curado, Sildar fica com o grupo, mas esta ansioso para ir até Phandalin o mais rápido possível. Ele não tem arma ou armadura, mas pode pegar uma espada curta de um goblin ou usar uma arma emprestada por um personagem.

Se Sildar se juntar ao grupo, veja a nota “PDM Membro do Grupo” para dicas de como usa-lo.

TESOUROS

Yeemik tem uma algibeira com 3 dentes de ouro (1 po cada) e 15 pp. Os equipamentos de Sildar, bem como Gundren Buscapedra, foram levados para o Castelo Dentefino.

PDM MEMBRO DO GRUPO

Um PDM pode entrar no grupo, se for por um curto tempo. Aqui estão algumas dicas para lhe ajudar a interpretar um PDM membro do grupo.

Deixe os personagens tomarem as decisões importantes. Eles são os protagonistas da aventura. Se os personagens perguntarem a um PDM membro do grupo por um conselho ou direção, lembre-se que PDMs também podem cometer erros.

Um PDM não vai intencionalmente colocar-se em perigo a menos que haja uma boa razão para isso.

Um PDM não trata todos os membros do grupo da mesma maneira, o que pode criar alguns atritos divertidos. Conforme um PDM conhece os personagens, pense sobre quais personagens o PDM mais gosta e quais ele menos gosta, e deixe esses gostos e desgostos afetar como o PDM interage com os membros do grupo.

Em um encontro de combate, mantenha as ações do PDM simples e diretas. Também veja coisas que o PDM possa fazer além de lutar. Por exemplo, um PDM poderia estabilizar um personagem morrendo, vigiar um prisioneiro ou ajudar a obstruir uma porta.

Se um PDM contribuir bastante para o sucesso do grupo em uma batalha, o PDM deve receber um quantia igual de XP pelo encontro (Os personagens também recebem menos XP como consequência).

PDMs tem sua própria vida e objetivos. Consequentemente, um PDM deve permanecer com o grupo somente enquanto isso fazer sentido para seus objetivos.

7. CAVERNA DOS TANQUES DUPLOS

Se os goblins drenaram os tanques para criar a enchente na passagem, ajuste o texto a seguir de acordo.

Esta caverna é dividida pela metade por dois largos tanques de água. Uma estreita cachoeira no lado leste enche os tanques, que escorrega pelos tanques para formar o riacho que sai na entrada da caverna. Paredes de pedras servem como uma barragem segurando a água. Uma larga saída leva ao sul, enquanto duas pequenas passagens levam a oeste. O som da cachoeira ecoa pela caverna, dificultando escutar algo ali.

Três **goblins** protegem esta caverna. Se o goblin da área 5 viu os personagens e os avisou, eles estarão pronto para combate. O barulho da cachoeira faz com que qualquer criatura na área 8 não escute barulho de luta aqui e vice versa. Entretanto, assim que a batalha começar aqui, um goblin corre até a área 8 para alertar Klarg.

Barragens de Pedra. Os goblin construíram simples barragens para controlar o fluxo de água através do centro do lugar. Se o goblin vigia da área 5 falou para liberarem a enchente, um ou os dois tanques estão vazio e o riacho correrá desimpedido.

8. CAVERNA DO KLARG

O líder dos goblinóides insiste em manter os saques em seu covil. Os roubos do ultimo mês que os Dentefino fzeram estão aqui.

Sacos e caixas de provisões roubadas estão empilhados na parte sul desta larga caverna. Ao oeste uma pequena abertura desce na escuridão. Uma grande abertura ao norte se forma com degraus naturais de pedra, com o eco da água caindo atrás. No meio da caverna, os carvões de uma larga fogueira ardem.

Klarg, o **bugbear**, compartilha esta caverna com seu sarnento mascote **lobo**, Serrote e dois **goblins**. O bugbear é cheio de ilusões de grandeza e acha ser um grande senhor da guerra e apenas esta começando sua carreira de conquistas. Ele não é totalmente são, falando sobre si na terceira pessoa (“Quem ousa desafiar Klarg?” ou “Klarg irá construir um trono com seus ossos, seres fracos!”). Os goblins sob seu comando guardam rancor pelo seu bullying.

Fogueira. Os carvões quentes dão 1 de dano em qualquer criatura que entrar, ou 1d6 em qualquer um que for derrubado neles. Uma criatura só pode tomar cada tipo de dano uma vez por turno.

Chaminé Natural. Um buraco no lado oeste forma uma chaminé que tem 9m até a área 3. Veja a área para informações sobre escalar a chaminé natural.

Suprimentos. As pilhas de sacos e caixas provem meia cobertura para qualquer criatura lutando ou se escondendo atrás delas. A maioria esta marcada com a imagem de um leão azul – símbolo da Leão escudo Transações, uma companhia mercante com um armazém e um posto de troca em Phandalin.

Escondido entre os suprimentos esta um baú destrancado que pertence a Klarg (veja a seção “Tesouro”). Qualquer um que procurar nos suprimentos acha o baú.

DESDOBRAMENTOS

Se Klarg foi avisado pelos goblins da área 7 que o esconderijo esta sob ataque, ele e seu lobo se escondem atrás dos estalagmites enquanto os goblins tomam cobertura nas pilhas de suprimentos, esperando emboscar os personagens quando entrarem.

Se Klarg e seus companheiros não forem avisados sobre possíveis invasores, há uma boa chance de serem surpreendidos. O modo mais fácil dos personagens fazerem isso é escalando a chaminé na área 3, já que Klarg não espera um ataque desta direção.

Se o lobo for morto, o bugbear tentará fugir pela chaminé para área 3 e sair do complexo da caverna.

TESOUROS

As provisões roubadas são numerosas e os personagens precisarão de uma carroça para transporta-las. Se eles retornarem os suprimentos até a Leãoescudo Transações em Phandalin (ver parte 2, “Phandalin”), eles receberão 50 po e a amizade de Linene e seu estabelecimento.

Junto das provisões roubadas, Klarg tem um baú que contém 600 pc, 110 pp, duas *poções de cura* e uma estatueta de jade de um sapo com pequenos orbes de ouro como olhos (40 po). A estatueta de sapo é pequena o suficiente para caber em um bolso ou algibeira.

O QUE VEM A SEGUIR?

A aventura segue em Phandalin. Os aventureiros devem ter vários motivos para visitar a vila:

- Se começaram com o gancho “Me Encontre em Phandalin” eles podem ser pagos pela Barthen Provisões por entregar a carroça de suprimentos.
- Se os personagens resgataram Sildar, ele apreciaria a escolta até Phandalin (e pagará 50 po pelo serviço).
- Detalhes nos backgrounds dos jogadores podem levá-los a procurar um PDM específico na vila.

Há também a possibilidade dos jogadores querer fazer algo diferente, como procurar o Castelo Dentefino (na parte 3). Se este for o caso, pule para aquela seção.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Explorar o esconderijo dos Dentefino derrotando Klarg e seus aliados completa uma etapa da história. Recompense cada personagem com 275 XP. Isso deve ser XP suficiente para os levar até o nível 2.

Regras para avanço de níveis para personagens estão contidas nas fichas soltas deste kit. Entregue estas fichas para os jogadores, e permita que eles avancem para o 2º nível antes de continuar com a aventura. Tenha certeza de que eles anotaram o total de XP em suas fichas de personagem.

Na próxima parte da aventura você dará XP diferente. Os personagens ganharão pontos de experiência de acordo com os monstros e armadilhas que superarem, PDMs que interagirem e objetivos conquistados.

Se os aventureiros conseguirem neutralizar uma ameaça de uma forma não violenta, recompense-os com pontos de experiência como se tivessem derrotado ela.



PARTE 2: PHANDALIN

A vila fronteira de Phandalin foi construída sobre as ruínas de uma construção muito mais antiga. Centenas de anos atrás, a velha Phandalin era uma próspera vila humana na qual as pessoas eram fortes aliados dos anões e gnomos do Pacto de Phandelver. Entretanto, a mesma horda de orcs que saqueou as minas da Caverna Onda Eco, também destruiu a vila, e Phandalin ficou abandonada por séculos.

Nos últimos três ou quatro anos, colonos das cidades de Neverwinter e Águas Profundas começaram o trabalho duro de recuperar as ruínas de Phandalin. Uma colonização cresceu perto da velha vila, e agora é o lar de fazendeiros, lenhadores, negociantes de farinha, e garimpeiros anões motivados pelas histórias de ouro e platina nas colinas das Montanhas Espadas. Infelizmente, vários bandidos e ladrões tem se estabelecido aqui também, tirando vantagem do fato da área não ter um lorde local ou outra autoridade. Uma gangue conhecida como Marcarrubra tem controlado Phandalin pelos últimos dois meses, extorquindo e infernizando todos na cidade. A gangue é liderada por uma misteriosa figura conhecida como o Cajavidro.

Quando os personagens chegarem a Phandalin leia:

A trilha esburacada sobe por uma colina arborizada e vocês tem sua primeira visão de Phandalin. A vila consiste de quarenta ou cinquenta simples construções, algumas construídas sobre fundações de pedras antigas. Mais ruínas antigas – muros de pedra em ruínas cobertos de hera e espinheiros – cercam as novas casa e lojas, mostrando que isso deve ter sido uma vila bem maior tempos atrás. A maioria das novas construções está do lado das ruas de tráfego, o que se amplia em uma barrenta rua principal no que segue subindo até uma mansão em ruínas numa colina ao leste da cidade.

Conforme se aproximam, observam crianças brincando na grama e trabalhando ou realizando entregas nas lojas. Algumas pessoas olham quando vocês se aproximam, mas todas retornam ao que estavam fazendo quando vocês passam.

Se Sildar estiver no grupo, adicione:

Sildar parece muito mais aliviado. “Meus amigos”, ele diz, “vamos procurar uma hospedagem. Falaram-me que a estalagem local é bem exótica”.

Sildar planeja descansar na Estalagem Stonehill, depois procurar por Phandalin pelo mago desaparecido, Iarno Alberk. Quando sua investigação chegar ao beco sem saída, ele marca um encontro com o Chefe da Vila, Harbin Wester (veja a seção “Salão do Chefe da Vila”).

Durante esta parte da ventura os personagens podem visitar vários locais em Phandalin e falar com PDMs. (Veja a seção “Descrições da Vila” para mais detalhes). A vila é pequena e só basta alguns minutos para caminhar de uma ponta a outra. Entretanto, os personagens chegam no final do dia e não encontram mais que um ou dois locais abertos antes de ter que procurar onde dormir.

Alguns dos locais que eles podem visitar incluem:

- **Barthen Provisões.** Se estiverem com a carroça do gancho “*Me Encontre em Phandalin*”, eles devem entregar nesta loja.
- **Transações Escudo Leão.** Se os personagens recuperarem os bens roubados do esconderijo dos Dentefino, eles podem querer retornar ao seu dono.
- **Estalagem Stonehill.** Se estiverem com Sildar Hallwinter, ele sugere que vão até a estalagem para encontrar pouso. Se procurarem por outro lugar para ficar, verão que a Stonehill parece ser a melhor opção.

ENCONTROS EM PHANDALIN

Quando os personagens explorarem Phandalin, você não precisa contar quanto tempo foi gasto em cada localização. Ao invés, imagine que é um filme de cowboy antigo. Seu objetivo é apresentar diversas cenas nas quais os aventureiros entram em uma loja ou saloon e conhecem as pessoas lá. Interagindo com os PDMs, os aventureiros aprendem o que os PDMs precisam ou quais informações tem para compartilhar, então podem ir para próxima localização. Estas cenas são uma série de encontros que decorrem por uns dois dias em tempo de jogo.

Para iniciar, pergunte aos jogadores onde eles querem ir e o que desejam fazer na vila. Por exemplo, pode dizer “Tem um estalagem, uma prefeitura, um templo, armazéns variados e postos de troca, e algumas outras casa e negócios. Onde vocês querem ir?”. Quando os jogadores escolherem, olhe a descrição na próxima seção, introduza o PDM de lá, e deixa a interação começar.

A Estalagem Stonehill. Se os jogadores não tiverem certeza do que fazer, encoraje-os para começar pela Estalagem Stonehill. Os PDMs lá são “indicadores” que podem direcionar os personagens através das diferentes oportunidades de aventura e rumores importantes que pode ser encontrados em outras partes da vila. Visitando a estalagem, os personagens aprendem quais outros lugares devem visitar.

Bandidos Marcarrubra. Cedo ou tarde, os aventureiros se depararão com os criminosos da cidade. Tudo que você precisa fazer é escolher quando eles vão aparecer. Depois de terem visitados varias localizações e conversado com os nativos, eles podem querer decidir ir atrás dos Marcarrubra. Quando o fizerem, vá para o encontro “Bandidos Marcarrubra”. Se os personagens estiverem relutantes em ir trás deles, os bandidos podem ir atrás dele quando você decidir.

Encontrando o Castelo Dentefino. Os personagens podem querer ir atrás do Castelo Dentefino para encontrar e resgatar Gundren Buscapedra. A maioria dos nativos está preocupada com os Marcarrubra, e ninguém na vila sabe a localização do castelo. Qelline Alderleaf, Sildar Hallwinter e Halia Thronton podem oferecer sugestões de como o grupo pode encontrar alguém que saiba da localização.

PDMs IMPORTANTES

Aqui há um sumário dos PDMs mais importantes em Phandalin e sua relevância para a aventura.

Toblen Stonehill	Dono da estalagem
Elmar Barthen	Dono de um posto de troca; deve dinheiro ao grupo se foi usado o gancho “Me Encontre em Phandalin”
Daran Edermath	Membro da Ordem da Manopla com uma missão para o grupo
Linene Greywind	Comanda um posto de troca e oferece uma recompensa por trazerem seus suprimentos
Halia Thronton	Membro dos Zhentarim com uma missão para o grupo
Qelline Alderleaf	Fazendeira prestativa halfling cujo filho, Carp, sabe uma entrada secreta pro esconderijo dos Marcarrubra
Irmã Garaele	Elfa clériga de Tymora e agente da Harpa tem uma missão para o grupo
Harbin Wester	Chefe de Phandalin com uma missão para o grupo
Sildar Hallwinter	Membro da Aliança dos Lordes com duas missões para o grupo

INTERPRETANDO OS PDM DE PHANDALIN

Se não souber como interpretar os PDMs, um bom jeito é fazer ele se introduzir, dar boas vindas, e perguntar o que os aventureiros querem. Aqui segue algumas dicas:

- **Relaxe.** Não se preocupe em impressionar os jogadores com suas habilidades de interpretação.
- **Entre na mente dos PDMs.** Imagine como eles iriam reagir aos personagens e seja realista.
- **Encene.** Enrugue a testa, sorria, tussa, pisque os olhos, faça careta, vire os olhos, esfregue as mãos – o que for preciso para deixar o PDM mais vivo.
- **Tente Diferentes Vozes.** Empregue diferentes tons de voz da vida real, filmes e televisão. Ajuste a altura da voz apropriadamente. Um PDM pode ser barulhento, murmurador, ou algo entre isso.
- **Mantenha o jogo andando.** Deixe os jogadores conduzirem as interações com PDMs.

Os personagens não têm motivos para enfrentarem nativos comuns. Logo, não há estatísticas de jogo para eles. Se for necessário, use as estatísticas do plebeu para representar um PDM adulto de qualquer raça.

DESCRIÇÃO DA VILA

Phandalin é pequena, logo se podem visitar vários lugares em um dia. Os jogadores podem se dividir para ver mais locais, mas você terá de usar turnos para interpretar cada um. Se dividir também faz o encontro com os “Bandidos Marcarrubra” mais perigoso.

As próximas seções detalham locais específicos na vila.

ESTALAGEM STONEHILL

No centro da vida, fica uma grande e recém-construída hospedaria de pedra bruta e madeira rústica. A sala principal é repleta de pessoas bebendo cerveja ou cidra, todos olhando vocês com curiosidade.

Esta modesta estalagem tem seis quartos para alugar (Sildar pegou um). Se decidirem ficar aqui, veja “Comida, Bebida e Hospedagem” no livro de regras para preços (Outra opção para os personagens é acampar fora da vila ou persuadir um fazendeiro, como Daran Edermath ou Qelline Alderleaf para deixá-los dormir no galpão.).

O proprietário é um humano baixo, jovem e amigável chamado Toblen Stonehill. Ele é nativo da vila de Triboar ao leste. Veio a Phandalin para prosperar, mas logo descobriu que sabia mais sobre estalagens do que sobre minerar. A nova cidade lhe ofereceu uma boa oportunidade para estabelecer. Toblen está preocupado com os Marcarrubra que tem assolado a vila, e que o chefe da vila, Harbin Wester, não fez nada para impedi-los. Entretanto, ele tenta não procurar por problemas, pois teme que os Marcarrubra possam se vingar em sua esposa e filhos.

Rumores. Gastando um tempo na sala principal e conversando com o pessoal da vila, podem surgir boas pistas para explorar a cidade. PDMs presente na Estalagem Stonehill e os rumores que passam incluem:

- **Narth, um velho fazendeiro:** “A Irmã Garaele, que cuida do Santuário da Sorte, recentemente deixou a vila por uns dias, e depois retornou toda machucada e exausta” (Veja a seção “Templo da Sorte” para mais informações)
- **Elsa, uma garçonne fofoqueira:** “Daran Edermath, o dono do pomar, é um ex-aventureiro”. (Veja a seção “Pomar Edermath”)
- **Lanar, um mineiro:** “Assaltantes Orcs foram vistos na ponta leste da Trilha Triboar. O chefe da vila está procurando por alguém para fazê-los ir embora” (Veja a seção “Salão do Chefe da Vila”)
- **Trilena, a esposa do dono da estalagem:** “Thel Dendrar, um marceneiro local, enfrentou os Marcarrubra há dez dias quando eles foram à sua loja e mexeram com sua esposa. Os bandidos o mataram. Várias pessoas viram isso acontecer. Os Marcarrubra levaram seu corpo, e agora sua esposa, filho e filha estão desaparecidos também” (Trilena e outros da vila não sabem, mas os Marcarrubra levaram a esposa e filhos de Thel para seu esconderijo secreto).
- **Pip, filho mais novo de Toblen:** “O filho da Qelline Alderleaf, Carp, disse que encontrou um túnel secreto na floresta, mas os Marcarrubra quase o pegaram” (Veja a seção “Fazenda Alderleaf”).
- **Freda, uma tecelã:** “Os Marcarrubra atormentam todos os negócios a vila, exceto pelo Cambio de Minério de Phandalin. Eles não querem encrenca com Halia Thronton, que os comanda” (Veja a seção “Cambio de Minério de Phandalin”)

Estas pistas devem apontar as oportunidades para os aventureiros. Adicionalmente, qualquer PDM na estalagem pode dizer que os Marcarrubra frequentam a taverna Gigante Adormecido no lado leste da vila – e os bandidos são encrenca.

BARTHEN PROVISÕES

Barthen é o maior posto de troca em Phandalin. Suas prateleiras têm os mais simples itens e suprimentos, incluindo mochilas, colchonetes, corda, e rações de viagem. Fica aberto do amanhecer até o anoitecer. Não tem armas ou armaduras, mas pode-se comprar equipamento de aventura aqui, com exceção de itens que custem mais que 25 po (Para preços, veja “Equipamento de Aventura” no livro de regras). Quem precisar de armas

ou armaduras são direcionados até a Transações Escudo Leão (veja aquela seção).

O proprietário é Elmar Barthen, um comerciante humano magro e careca de cinquenta anos com bons modos. Ele tem dois funcionários jovens (Ander e Thistle) que ajudam a carregar e descarregar carroças, e que atendem os clientes quando Barthen não está.

Entregando os Suprimentos. Se os personagens começaram pelo gancho “Me Encontre em Phandalin”, eles tinham ordens de entregar os suprimentos ao Barthen. Ele paga o combinado (10 po a cada) e fica com a carroça e o conteúdo. Se os personagens contarem que Gundren foi capturado, Barthen fica triste pela notícia e encoraja o grupo a encontrar e resgatá-lo. Ele considera Gundren um amigo e estava animado pela conversa da descoberta da mina perdida do Pacto de Phandelver nas colinas próximas. Se o grupo ainda não soube destes detalhes da mina por Sildar Hallwinter, um personagem que obter sucesso em INT (Historia) CD 15 pode relatar a informação dos dois primeiros parágrafos da seção “Background” no início da aventura.

Barthen também menciona que dois irmãos Buscapedra, Nundro e Tharden, estão acampados em algum lugar fora da vila. Barthen não os viu faz dez dias e espera que os irmãos retornem “a qualquer hora” para reabastecer. O que Barthen não sabe é que Tharden está morto e Nundro virou prisioneiro na mina. Veja a parte 4, “Caverna Onda Eco” para mais informações.

Informações do Barthen. Se os personagens perguntarem a Barthen como os negócios estão indo, o comerciante vai dizer que os Marcarrubra estão dificultando a vida de todo mundo, saqueando o comércio local e zombando com a autoridade do chefe da vila. Se os personagens fizerem menção a fazer algo sobre isso ele conta que os Marcarrubra frequentam a taverna Gigante Adormecido.

POMAR EDERMATH

Daran Edermath é um ex-aventureiro que vive em uma cabana pequena e arrumada ao lado de um pomar de maçãs. Um meio-elfo com mais de cem anos, ainda em forma, Daran é um guerreiro que serviu como um agente e mensageiro por muitos anos nas terras da Costa do Dragão, longe a sudeste. Quando se aposentou, retornou a região de Neverwinter, sua terra natal.

Daran é um membro da Ordem da Manopla, um grupo devoto e vigilante que busca proteger os outros de vandalismo e malfeitores. A ordem está sempre vigilante, preparada para combater o mal, cumprir a justiça, e decretar retribuição contra qualquer um que tentar subjugar ou machucar os outros. Apesar de não estar mais ativo na ordem, ele mantém um olho aberto no que acontece na região de Phandalin. Ele ficará feliz em trocar informações com companheiros aventureiros, especialmente com aqueles que parecerem compartilhar de suas virtudes.

Daran está preocupado com os Marcarrubra, e gostaria de ver um grupo de aventureiros lhes ensinar uma lição. Ele conta que já é hora de alguém enfrentar o líder dos Marcarrubra, Cajavidro. Daran sabe que os Marcarrubra ficam na taverna Gigante Adormecido, mas também pode dizer aos personagens que o refúgio principal dos Marcarrubra fica sob a Mansão Tresendar, uma ruína na região leste da vila (veja a seção “Mansão Tresendar”).

Missão: Encrenca na Velha Coruja. Daran ouviu histórias dos garimpeiros nas colinas a nordeste de

Phandalin de que alguém está cavando ao redor das ruínas conhecidas como Poço da Coruja Velha. Mais perturbador, vários garimpeiros reportaram que foram perseguidos nesta área por mortos vivos. Ele pede aos aventureiros que visitem as ruínas, a dois dias de marcha a nordeste de Phandalin, para descobrir que tem lá e o que está acontecendo. Daran sabe que as ruínas são de uma torre de vigia antiga de um antigo império mágico conhecido como Netheril, e se preocupa que uma perigosa magia possa estar dormindo lá. Se o grupo seguir nesta missão, veja “Poço da Coruja Velha” (parte 3).

ENTRANDO PARA A ORDEM DA MANOPLA

Se o grupo derrotar os Marcarrubra e investigar o Poço da Coruja Velha, Daran Edermath se aproximará privativamente de certos membros do grupo para persuadi-los a entrarem para a Ordem da Manopla. Ele falará com aqueles que demonstrarem as virtudes da ordem, como honra e vigilância. Se um personagem concordar, Daran lhe dará o título individual de Cavaleiro (Chevall).

TRANSAÇÕES ESCUDO LEÃO

Pendurado na porta da frente deste modesto posto de troca está uma placa em formato de escudo de madeira com um leão azul pintado nela.

Este prédio pertence aos Escudo Leão, uma companhia mercante estabelecida na cidade de Yartar, a 160 km para o leste. Eles enviam bens para Phandalin e outros pequenos estabelecimentos na região, mas este posto tem sido atingido duramente pela bandidagem. A última caravana da Escudo Leão nunca chegou em Phandalin (foi atacada e sua carga capturada pelos goblins Dentefino).

O chefe deste posto em Phandalin é uma mulher humana de língua afiadacomtrintaecincoanos, chamada Linene Vento cinza. Ela sabia que bandidos tem atacado as caravanas da Escudo Leão, mas não sabe quem são os responsáveis.

Na sala de traz, Linene mantém um suprimento de armaduras e armas, de tudo um pouco estão a venda para compradores interessados (veja preços em “Equipamento de Aventura” no livro de regras). Linene tem poucos escrúpulos, entretanto, ela não vai vender armas para alguém que considere ser uma ameaça a vila. Entre aqueles que ela se recusa a negociar estão os Marcarrubra. Ela avverte os personagens que os bandidos são perigosos e avisa para que evitem a taverna Gigante Adormecido.

Bens Recuperados. Se os personagens trouxerem os bens roubados da área 8 do esconderijo Dentefino ou se deixarem os bens mas revelarem onde eles podem ser encontrados, Linene dará 50 Po como recompensa e promete os ajudar da forma que puder.

CÂMBIO DE MINÉRIO DE PHANDALIN

O Câmbio de Minério é um posto de troca onde os mineiros locais têm os bens valiosos que encontraram pesados, medidos e pagos. Na falta de qualquer lorde ou autoridade local, o câmbio também serve como um cartório não oficial, registrando reivindicações de vários riachos e escavações ao redor da área. Não há uma corrida do ouro em Phandalin, mas há riqueza escondida nos riachos e vales próximos para manter um bom



numero de garimpeiros independentes.

O câmbio é um ótimo lugar para conhecer pessoas que gastam um monte de tempo fora no campo que cerca Phandalin. A mestra da guilda é uma ambiciosa e calculista mulher humana chamada Halia Thronton. Em sua tentativa de estabelecer o Câmbio de Minério como a coisa mais próxima da vila de uma autoridade de governo, ela age mais do que uma simples comerciante. Ela é também uma agente dos Zhentarim, uma poderosa organização que busca exercer controle secretamente sobre o Norte, através do dinheiro e influência. Halia tem trabalhado aos poucos para trazer Phandalin sob seu controle, e poder se tornar uma valiosa patroa para os personagens se eles não cruzarem seu caminho.

Halia não sabe a localização do Castelo Dentefino, mas ela ouvia que os Marcarrubra tem um servo goblin. Ela sugere que o goblin talvez saiba a localização. Ela solta essa informação para tentar persuadir os personagens e ajudar ela a lidar com os Marcarrubra.

Missão: Oferta de Emprego da Halia. Se estiver com personagens que ela acredita que possa controlar, Halia explica que os Marcarrubra são um problema. Ela conta que os bandidos ficam vadiando na taverna Gigante Adormecido e que eles têm uma base abaixo da Mansão Tresendar, no canto leste da vila. Ela então oferece os personagens 100 Po para eliminar o líder dos Marcarrubra, o qual os foras da lei chamam de Cajavidro, e trazer para ela qualquer correspondência que encontrar no quarto do líder. Halia não revela que ela quer pegar a operação dos Marcarrubra para ela. Um sucesso em um teste de SAB (Intuição) CD 15 indica que ela tem motivos ocultos para querer o líder dos Marcarrubra morto.

ENTRANDO PARA OS ZHENTARIM

Se o grupo derrotar o líder dos Marcarrubra, Halia Thronton se aproxima de certos membros do grupo para persuadi-los a entrar para os Zhentarim. Ela falará com aqueles que compartilham os interesses dos Zhentarim, como dinheiro e poder. Mesmo se eles exterminarem a gangue dos Marcarrubra, Halia ainda fará a oferta em um esforço de conseguir amigos (e espiões) com o grupo. Se um personagem concordar, Halia lhe dará o título individual de Presa.

FAZENDA ALDERLEAF

Uma sábia halfling de quarenta e cinco anos, Qelline Alderleaf é uma fazendeira comum que parece saber de tudo que ocorre na vila. Ela é uma amável anfitriã, e esta disposta a deixar os personagens ficarem no seu galpão se eles não quiserem ficar na Estalagem Stonehill.

História do Carp. O filho de Qelline, Carp, é um espirituoso e precoce halfling de dez anos. Ele é fascinado pela ideia de se tornar um aventureiro e conta que eles estava brincando na floresta perto da Mansão Tresendar quando encontrou um túnel secreto em uma moita. Uma dupla de "bandidos grandes e feios" saíram do túnel quando ele estava lá e se encontraram com dois Marcarrubras. Eles não o viram, mas foi por pouco. Carp acredita que os bandidos tem um covil secreto embaixo da velha mansão. Ele pode levar os personagens até o túnel ou lhes dar informação de como chegar lá. O túnel leva a área 8 do esconderijo dos Marcarrubra.

Missão: Reidoth, o Druida. Qelline é uma amiga antiga de um druida chamado Reidoth. Se ela souber que os personagens estão procurando por locais específicos

na área, como o Castelo Dentefino ou Caverna Onda Eco, ela sugere que eles visitem Reidoth e peçam ajuda, “já que não há um centímetro de terra que ele não conheça”. Ela conta aos personagens que Reidoth recentemente partiu para as ruínas de uma vila chamada Árvore trovão, a oeste da Floresta Neverwinter. As ruínas ficam a cerca de 80 km a noroeste de Phandalin, e ela dá informação para que os personagens possam achá-la facilmente. Se o grupo seguir esta missão, veja “Ruínas da Árvore Trovão” (parte 3).

SANTUÁRIO DA SORTE

O único templo de Phandalin é um pequeno santuário feito de pedras das ruínas próximas. Ele é dedicado a Tymora, deusa da sorte e da boa fortuna.

O santuário está aos cuidados da acolita acadêmica chamada Irmã Garaele, uma zelosa jovem elfa que despreza todos os Marcarrubra em Phandalin. Irmã Garaele é um membro dos Harpistas, uma dispersa rede de aventureiros e espiões que defendem a igualdade e disfarçadamente se opõem aos abusos de poder. Os Harpistas colhem informações para impedir tiranos e qualquer líder, governo, ou grupo fique muito forte. Eles ajudam os fracos, os pobres, e os oprimidos. A Irmã Garaele reporta regularmente aos seus superiores sobre eventos em Phandalin e seus arredores.

Missão: A Barganha da Banshee. Recentemente, os superiores de Garaele a mandaram empreender uma missão delicada. Eles querem persuadir uma banshee chamada Agatha a responder uma questão sobre um grimório. Garaele procurou por Agatha em seu covil, mas a criatura não apareceu para ela.

Garaele deseja um intermediário para levar até Agatha um presente adequado, um pente de prata adornado de joia, e persuadir a criatura a contar o que ela sabe sobre a localização de um grimório pertencente a um lendário mago chamado Arco Suave. A Irmã Garaele acredita que um personagem que apele para a vaidade de Agatha possa ser capaz de trocar o pente por uma resposta. Ela oferece a missão aos personagens e oferece a eles três poções de cura como pagamento por seus esforços. Se o grupo seguir nesta missão, veja “Conyberry e Covil da Agatha” (parte 3).

ENTRANDO PARA OS HARPISTAS

Se o grupo ajudar Garaele a conhecer o destino do grimório de Arco Suave, a elfa privadamente se aproximará de certos membros do grupo para persuadi-los a entrarem para os Harpistas. Ela falará com aqueles que demonstrarem as virtudes da rede e possuam o desejo de exercer uma mudança positiva através da informação e sigilo. Se um personagem concordar, Irmã Garaele lhe dará o título individual de Sentinela.

O GIGANTE ADORMECIDO

Esta decadente taverna é um sujo canto para beber, localizada ao final da rua principal de Phandalin. Ela é frequentada pelos bandos da Marcarrubra e é gerenciado por uma mal-humorada anã chamada Grista. Se os personagens escolherem visitar este local, vá até o encontro “Bandidos Marcarrubra”.

SALÃO DO CHEFE DA VILA

O salão do chefe da vila tem paredes robustas de pedra, um telhado armado de madeira, e uma torre de sino na parte de trás. Colado em um quadro perto da porta da frente está um aviso escrito em língua Comum, que diz: “RECOMPENSA – Orcs próximas ao Cume da Wyvern! Aqueles com bravura para encarar a ameaça orc entrem para mais informações”. A notícia carrega o selo da vila e uma indecifrável assinatura.

Phandalin não tem um governo funcional, mas os cidadãos elegem alguém para servir como chefe da vila a cada ano. O chefe da vila serve como juiz em pequenas disputas e mantém registros que devem ser guardados. O atual chefe da vila é um homem humano banqueiro chamado Harbin Wester – um gordo e pomposo velho tolo. Completamente intimidado pelos Marcarrubra, ele alega que eles são “somente uma guilda de mercenários, e não todo esse problema que dizem, na verdade”.

O salão do chefe da vila tem um pequena mas útil cadeia no porão. A cadeia consiste em duas celas, e Harbin carrega as chaves das portas das celas.

Missão: Problema Orc. Harbin está procurando por alguém que vá até o leste pela Trilha Triboar, onde viajantes tem reportado problemas com os orcs próximo ao Cume da Wyvern. Ele oferece 100 Po a qualquer grupo que possa lidar com este problema. Se o grupo seguir esta missão, veja “Cume da Wyvern” (parte 3).

Missão: Encontrar o Castelo Dentefino. Depois de descansar na Estalagem Stonehill, Sildar Hallwinter se estabelece no salão do chefe da vila. Como um agente da Aliança dos Lordes, seu objetivo é trazer a lei e ordem para Phandalin. Sendo assim, ele quer encontrar a mina perdida da Caverna Onda Eco e ajudar os irmãos Buscapedra a colocá-la de volta a produção, acreditando que isso trazendo prosperidade para a região ajudará a civilizar a vila.

Sildar também encoraja os personagens a manter pressão sobre os goblins Dentefino. Ele se oferece para pagar ao grupo 500 Po se eles localizarem o Castelo Dentefino e derrotar ou afugentar o chefe da tribo. Sildar sugere que o grupo possa encontrar o castelo procurando pelas terras ao redor da Trilha Triboar por mais grupos de assaltantes (veja “Encontros na Selva” na seção “Trilha Triboar” da parte 3).

Missão: Encontrando Iarno. Depois de procurar em vários locais, Sildar descobre que Iarno Albrek, companheiro da Aliança dos Lordes, desapareceu enquanto explorava a área ao redor da Mansão Tresendar a cerca de dois meses, logo depois de chegar em Phandalin. Sildar pede aos personagens que investiguem a mansão e seus arredores para encontrar e trazer de volta Iarno – ou o que sobrou dele, se algo o matou. Sildar descreve Iarno como “um mago humano baixinho, de barba preta com uns trinta anos”.

Sem Sildar saber, Iarno criou os Marcarrubra, se instalou como seu líder, e pegou o codinome de Cajavidro para esconder sua identidade (Os Marcarrubra o chama assim porque ele carrega um cajado de vidro). Assim que souber a verdade sobre Iarno, Sildar expressa um desejo de capturar o mago e o transportar até Neverwinter para encarar o julgamento de uma autoridade superior. Independente do destino de Iarno, Sildar recompensa o grupo com 200 Po por eliminar a ameaça dos Marcarrubra.

ENTRANDO PARA A ALIANÇA DOS LORDES

Se o grupo eliminar a ameaça goblin do Castelo Dentefno e descobrir a traição de Iarno, Sildar Hallwinter se aproximará privativamente de certos membros do grupo para persuadi-los a entrarem para a Aliança dos Lordes. Ele falará com aqueles que demonstrarem um desejo pela segurança da civilização através de ações. Se um personagem concordar, Sildar lhe dará o título individual de Manto

MANSÃO TRESENDAR

Mais um castelo do que uma casa, a Mansão Tresendar fica na ponta leste da vila em um baixo morro entre a floresta e os matos. A antiga mansão foi a muito tempo abandonada, mas o seu porão foi transformado em um reduto dos Marcarrubra.

BANDIDOS MARCARRUBRA

Depois de um dia ou mais da chegada dos aventureiros em Phandalin, um confronto com os Marcarrubra se torna inevitável. Isso pode ocorrer de diferentes formas:

- Depois de falar com certo número de PDMs na vila, os personagens decidem confrontar os Marcarrubra na taverna do Gigante Adormecido.
- Os personagens decidem investigar a Mansão Tresendar. Pule o encontro e vá direto para “Esconderijo Marcarrubra”.
- Se os personagens não mostrarem interesse nos Marcarrubra, um grupo de bandidos os persegue e puxa uma briga na rua. Conduza este encontro quando os personagens estiverem saindo de um dos locais na vila.

CONFRONTO

Se os personagens confrontarem os Marcarrubra no Gigante Adormecido, leia:

O Gigante Adormecido é uma taverna caindo aos pedaços na parte leste da vila. Há quatro bandidos humanos vagabundeando na varanda coberta, apoiados em barris vazios de cerveja ou escorados na parede. Todos eles vestem Marcarrubra e empoeirados, com seus olhos mal encarados fixados em vocês conforme se aproximam. Um dos bandidos cospe no chão. “Ora, ora,” ele fala debochando. “Aqui está um grupo completo de filhotinhos. O que vocês querem filhotinhos? Vieram aqui para latirem para nós?”

Se os Marcarrubra confrontarem os personagens na rua, leia:

Conforme vocês caminham pela rua, vocês veem quatro bandidos armados esperando por vocês. Todos eles são humanos vestindo Marcarrubra encardidos, suas mãos segurando suas armas conforme eles observam vocês. Um dos bandidos cospe no chão. “Hora de vocês se mandarem, forasteiros. Passem seus pertences, e sigam seu caminho.”

Continue com os insultos e provocações pelo tempo que quiser. Os Marcarrubra atacam em um turno ou

dois se os personagens não o fi zerem. Nenhum lado esta surpreso, porque é obvio que uma luta esta se aproximando.

O grupo consiste em quatro bandidos Marcarrubra. Se três deles forem derrotados, o ultimo foge em direção a Mansão Tresendar.

DESDOBRAMENTOS

Os Marcarrubra que forem capturados ou encantados pelos personagens podem conceder informações uteis. (Veja a nota “O que os Marcarrubra Sabem” na página 20). O chefe da vila Harbin Wester não quer manter prisioneiros dos Marcarrubra até que saiba que toda a gangue foi derrotada, mas os personagens podem facilmente persuadir ou intimidar ele para deixar preso qualquer prisioneiro que capturaram por pelo menos alguns dias.

Se os personagens matarem os bandidos, a maioria dos membros da vila ficarão agradecidos. Uma exceção é o chefe da vila, que teme uma retaliação dos Marcarrubra. Harbin não punirá os personagens, mas os adverte para não causarem problema.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Divida 400 XP igualmente entre os personagens se o grupo derrotar os bandidos.

OS JOGADORES PRECISAM DIREÇÃO?

Depois do encontro “Bandidos Mantos Vermelhos”, os jogadores devem sentir que é hora de lidar com o resto da turma. Se eles não estão claros de que investigar o esconderijo dos Mantos Vermelhos deve ser seu próximo passo, faça um dos PDMs conhecidos na cidade sugerirem exatamente isso, e aponte em direção ao Mansão Tresendar.

Se os jogadores quiserem seguir outras pistas na área, não há problema em passar para a parte 3 da aventura e deixar os bandidos esperar. A próxima vez que os personagens retornar a Phandalin, deixe claro que os Mantos Vermelhos causaram ainda mais problemas, e que é preciso dar o fim nisso.

ESCONDERIJO MARCARRUBRA

A base dos Marcarrubra em Phandalin é um complexo de masmorras abaixo da Mansão Tresendar. Antes da mansão ser destruída, seus porões serviam como um local seguro para estocar comida e água caso fosse atacado, enquanto que uma cripta adjacente é um local de descanso para os membros falecidos da família Tresendar. Os Marcarrubra estiveram expandindo o porão para servir a seus propósitos, adicionando jaulas de escravos, oficinas e alojamentos.

Se os personagens começaram a sua busca pela Mansão Tresendar, eles entram no complexo pela área 1. Se eles seguirem Carp Alderleaf até o túnel secreto que o garoto achou, eles entram na masmorra pela área 8.

CARACTERÍSTICAS GERAIS

O esconderijo consiste de salas de masmorra bem construídas com um chão de lajes e paredes revestidas de blocos de pedra. O canto oeste do complexo é mais baixo do que o lado leste, com escadas levando para baixo conforme os personagens exploram.

Tetos. Passagens e salas têm 3 metros de altura, a menos que esteja indicado o contrário.

Portas. Todas as portas são feitas de madeira com

alças de ferro, bem como as dobradiças e fechaduras embutidas. Elas estão destrancadas a menos que o teste diga o contrário. Iarno Alberk (área 12) tem um bugbear chamado Mosk (área 9) carregam cada um, uma chave de ferro que pode trancar ou destrancar cada porta no esconderijo. Uma porta trancada pode ser aberta com as ferramentas do ladrão e um teste bem sucedido de Destreza CD 10. Uma porta pode ser também derrubada com um teste bem sucedido de Força CD 20.

Portas Secretas. Um “S” no mapa do Esconderijo Marcarrubra indica a localização de uma porta secreta. As portas secretas são feitas de pedra e se misturam com as paredes do lado. Encontrar uma porta secreta de uma distância dentro de 3 metros sem efetivamente estar procurando por ela requer um valor passivo de Sabedoria (Percepção) de 15 ou maior, enquanto que um personagem que gaste tempo procurando pela parede pode encontrar a porta secreta com um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 10. As portas secretas se abrem para o lado por meio de dobradiças de ferro escondidas e não estão trancadas.

Luz. A maioria das áreas é iluminada por lâmpadas de óleo nos candeieiros das paredes, reabastecidos com o tempo conforme necessário.

O QUE OS MARCARRUBRA SABEM

Se os personagens encantarem ou questionar com sucesso qualquer um dos Marcarrubra, eles podem descobrir a localização do seu esconderijo sob a Mansão Tresendar bem como as seguintes informações uteis:

O líder dos Marcarrubra é um mago humano conhecido como Cajavidro, nomeado assim porque seu cajado mágico é feito de vidro. (Somente Iarno Albrek e o Aranha Negra sabem o nome verdadeiro do Cajavidro). Os aposentos do Cajavidro são no lado oeste do esconderijo (veja as áreas 11 e 12).

Uma figura misteriosa chamada de Aranha Negra contratou os Marcarrubra para amedrontar os aventureiros e intimidar os nativos, por razões desconhecidas. O Aranha Negra enviou bugbear para reforçar os Marcarrubra e prover uma força extra (veja a área 9).

A parte inferior do esconderijo é guardada por um hediondo “monstro olhudo” (veja área 8).

Os Marcarrubra tem um punhado de prisioneiros em uma área de detenção “perto das velhas criptas”, a qual é vigiada por esqueletos (veja área 4 e 5).

1. PORÃO

Qualquer exploração no solo da mansão a encontra deserta, mas com um monte de trilhas levando até a uma escada de pedra na saída das ruínas vazias de uma larga cozinha. No final das escadas fica uma porta destrancada com um porão atrás.

Quando os personagens abrirem a porta, leia o seguinte:

A porta se abre em um espaço de 1,5 metros de largura por 4,5 de comprimento, acima de um largo porão com degraus de pedra descendo até o chão em duas pequenas trajetórias. Outra porta fica abaixo das escadas, ao norte. Uma grande cisterna de pedra ocupa a parte oeste da sala, cujas paredes estão cheias de barris e caixas.

Esta sala aparenta ser um grande porão de depósito, exatamente o tipo de coisa que alguém poderia esperar encontrar abaixo de uma velha mansão. Os Marcarrubra querem manter a sua base de operações escondida,

então além dos barris cheio de provisões frescas, nada mais nesta sala indica a sua presença.

Os barris contem carne de porco salgada e bife, farinha, açúcar, maçãs e cerveja. Mover os barris pelo local para cuidadosamente procurar neles é uma atividade barulhenta que atrai a atenção dos Marcarrubras na área 2.

Cisterna. Este reservatório retangular esta limpo e preenchido com água fresca gelada. Ele tem 3 metros de profundidade com uma beirada 1 metro maior do que o chão ao redor (fazendo com que o fundo da cisterna seja 2 metros abaixo do solo). Canos de drenagem pelo teto da velha mansão acima preenche a cisterna com água.

Uma bolsa de couro impermeável esta presa por uma corda atada na parede sul da cisterna, cerca de 1 metro abaixo da superfície da água. Ela não é visível de cima da água, mas pode ser encontrada com um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15 ou automaticamente por um personagem sondando a cisterna com uma vara ou pulando nela. A bolsa contém alguns itens de valor (veja a seção “Tesouro”).

Porta Secreta. Uma porta secreta esta localizada no canto sudoeste da sala. Veja a seção das “Características Gerais” para mais informações sobre portas secretas.

DESDOBRAMENTOS

Não há mostros ou vilões nesta área, mas o bandidos da área 2 os perceberão se os personagens fizerem muito barulho aqui. Eles entram furtivamente na sala, conseguindo surpresa se os personagens não os ouvirem (veja “Surpresa” no livro de regras). Se os bandidos lutarem nesta área e dois deles forem derrotados, o ultimo bandido talvez possa revelar a porta secreta por fugir naquela direção.

TESOUROS

A bolsa escondida na cisterna é a prova de água e contém um poção de cura, uma poção de invisibilidade, 50 po e um conjunto de roupas de viagem limpo. Este é um kit de fuga que Iarno mantem aqui no caso de uma emergência.

2. ALOJAMENTO

A maioria dos membros humanos dos Marcarrubras tem hospedagem em Phandalin. Este alojamento é um bom lugar para baixar a pressão depois de extorquir os mineiros locais e os comerciantes de peles.

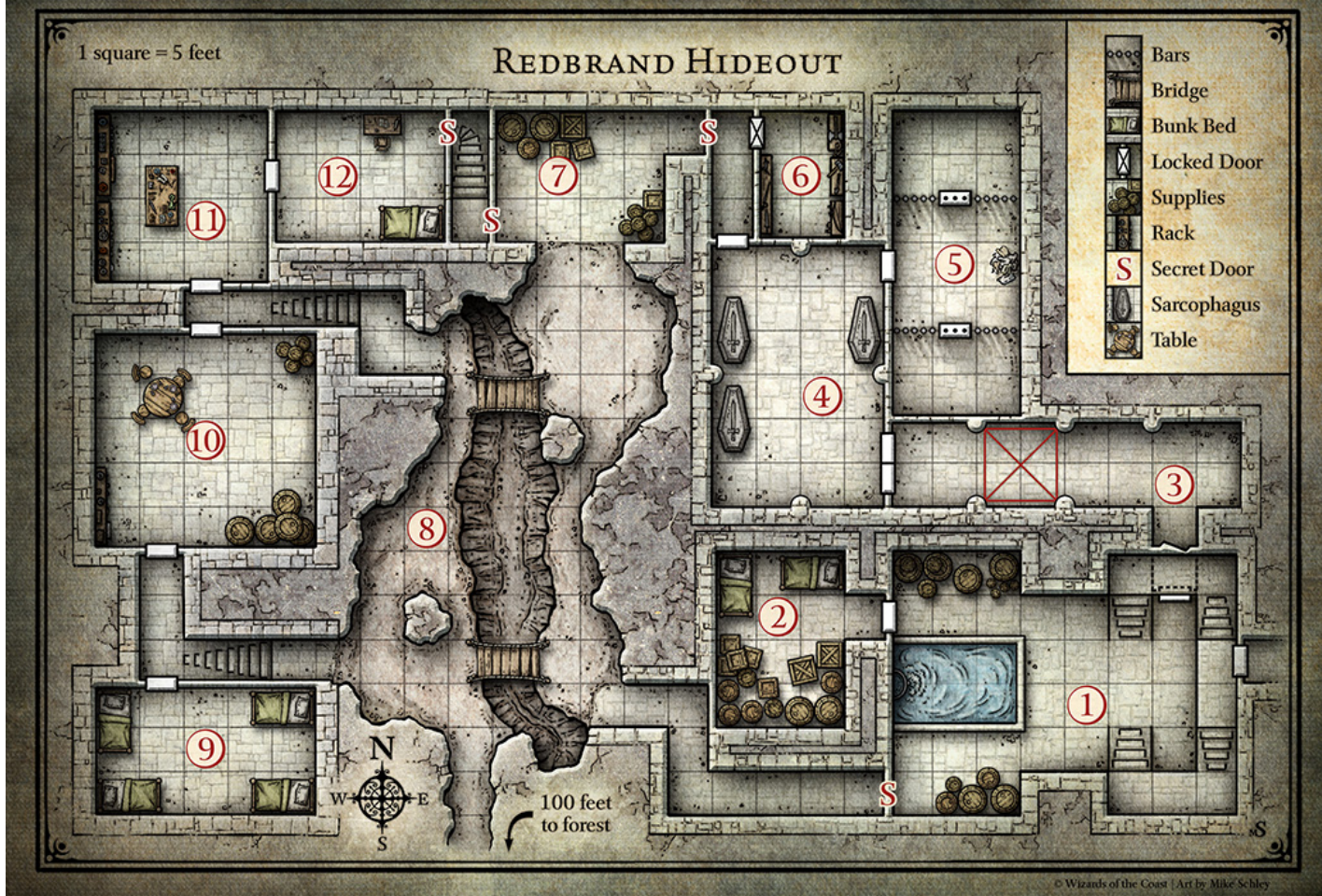
Esta parece ser uma sala de estoque que foi transformada para servir como aposento. Dois beliches duplos ficam contra a parede próxima a porta, enquanto barris e caixas preenchem a outra metade sul deste lugar.

Três **bandidos Marcarrubra** estão descansando nesta sala. Se ele escutarem bastante barulho vindo da área 1 (incluindo vozes altas ou barris sendo rolados pelo local), eles se preparam para uma luta e tentam surpreender os intrusos.

Os barris aqui contem provisões similares aos da área 1.

TESOUROS

Todos os três Marcarrubra vestem bolsa de cinto que contem o tesouro. O primeiro tem 16 pp e 7 po; o segundo, 12 pp e 5 po, e o terceiro, 15 pe e duas pedras granada (10 po cada). Além disso, três mantos sujos vermelhos estão pendurados nos beliches.



GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Divida 300 XP igualmente entre os personagens se o grupo derrotar os bandidos.

3. CORREDOR COM ARMADILHA

Esta área era parte dos porões originais da Mansão Tresendar. Os Marcarrubra cavaram a terra abaixo do solo de pedra, criando uma armadilha de fosso escondido.

Uma grossa poeira cobre as lajes desse escuro corredor. As paredes são decoradas com falsas colunas a cada 3 metros, e duas portas no final oeste do corredor são revestidas por uma chapa de cobre, agora já verde pelo tempo. Uma escultura entalhada de um anjo triste embeleza cada porta.

A armadilha de fosso no meio do corredor está escondida em um chão falso que consiste de lajes de pedra soltas sobre tábuas frágeis. As lajes e as tábuas quebram com 45 quilos ou mais sobre elas. Um personagem procurando por armadilhas no corredor pode encontrar o fosso escondido com um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15. Um teste bem sucedido também revela parapeitos estreitos nos cantos sul e norte do fosso. Uma criatura que tente andar pelos cantos do fosso usando um dos parapeitos deve obter sucesso em um teste de Destreza (Acrobacia) CD 10.

Uma criatura que ativar a armadilha ou que falhar no teste de Destreza para andar pelos cantos do fosso usando um dos parapeitos, deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 15 para se agarrar em um canto. Se falhar, a criatura cai 6 metros no chão de terra do fundo do fosso, levando 2d6 de dano de concussão e ficando derrubada.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Divida 100 XP igualmente entre os personagens se o grupo evitar ou sobreviver a armadilha do fosso.

4. CRIPTAS TRESENDAR

Os antigos que já se foram da família Tresendar foram colocados para descansar neste mausoléu.

Três largos sarcófagos ficam pelo meio desta cripta empoeirada e apoiado na frente de cada sarcófago está um esqueleto humano vestido com pedaços de uma armadura enferrujada. Falsas colunas pelas paredes são esculpidas no formato de carvalhos florescendo. As duas portas no canto sudeste estão banhadas por uma placa de cobre manchada.

Os três **esqueletos** foram reanimados e atacam qualquer criatura que chegue a 6 metros da porta que leva a área 5 ou a porta que leva a área 6, a menos que a criatura esteja usando o Manto vermelho dos Marcarrubra ou que fale a senha "Illefarn" (o nome de uma antiga nação élfica, que uma vez se espalhou por boa parte da Costa da Espada).

A tampa de pedra de cada sarcófago foi entalhada para retratar a pessoa que foi sepultada ali – dois homens humanos e uma mulher humana, todos com semblantes nobres. Se abertas, as tumbas contêm em sua maioria ossos apodrecidos e restos de roupas, mas veja a seção "Tesouro".

DESDOBRAMENTOS

Uma luta nesta sala alerta os Marcarrubra na área 5 que a encrenca a caminho.

TESOUROS

Entre os ossos de cada sarcófago está um anel de selar de platina (50 po).

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Divida 150 XP igualmente entre os personagens se o grupo derrotar os esqueletos.

5. JAULAS DE ESCRAVOS

Pelos últimos dois meses, os Marcarrubra tem capturado viajantes pela região e mantendo eles nestas jaulas até que eles possam ser vendidos como escravos.

Esta larga sala foi dividida em três áreas, com barras de ferro separando a parte norte e sul. Há pedaços de palha suja pelo chão destas celas, nas quais as portas giratórias estão presas por correntes e cadeados. Um par de mulheres desarrumadas está sendo mantidas na cela do sul, enquanto um garoto humano está na cela do norte. Todos estão vestidos com túnicas cinza e tem colares de ferros ao redor de seus pescoços. Uma pilha de roupas está jogada de qualquer jeito no canto da parede mais ao longe.

Dois **bandidos Marcarrubra** estão de guarda aqui, embora fiquem a maior parte do tempo atormentando os prisioneiros indefesos (veja a seção “Prisioneiros”). Se eles escutarem alguma luta na área 5, eles tomam posição contra a parede perto da porta, e então tentam surpreender os intrusos. Os prisioneiros estão muito intimidados para sinalizar um aviso ou pedir por ajuda.

A pilha de roupas pertence a vários prisioneiros que foram mandados ali pelos últimos dois meses – julgando pelo tamanho da pilha, ao menos uma dúzia de pessoas.

Portas das Celas. As celas das portas têm simples trancas que para abrir requerem as ferramentas de ladrão e um teste bem sucedido de Destreza CD 10. As portas também podem ser arrancadas fora com força bruta com um sucesso em um teste de Força CD 22.

PRISIONEIRO

Os três humanos plebeus aprisionados aqui são Mirna Dendrar e seus dois filhos adolescentes, Nars de treze anos e Nilsa de dezoito anos. Alguns dias atrás, os Marcarrubra assassinaram o marido de Mirna, Thel, por desafá-los. (O Seu corpo pode ser encontrado na área 8). Naquela noite, a gangue retornou e sequestrou a família de sua casa em Phandalin. A gangue planeja vender a família para a escravidão.

Os Dendrars ficam gratos pelos personagens os resgatarem, mas eles não têm muita informação para dar sobre o esconderijo dos Marcarrubra. Tudo que eles sabem é que o chefe é um mago (apesar de eles não terem se encontrado com ele ou saber seu nome), e que ele tem “monstros altos e peludos com grandes orelhas” (bugbears) trabalhando para ele.

Missão Paralela: A Herança de Mirna. Apesar de sua família não ter nada para oferecer como recompensa, Mirna conta aos personagens de que ela pode saber onde uma valiosa herança está escondida. Quando ela era uma jovem garota, ela e a sua família fugiram da vila Árvore trovão depois que mortos vivos invadiram o

local. Sua família tinha uma loja de ervas e alquimia, e que dentro de uma caixa estava escondido um colar de esmeraldas sob uma seção de prateleiras de estoque. Ela nunca se atreveu a retornar e pega-lo. A loja ficava na parte sudeste da Árvore Trovão. Se os personagens decidirem explorar as ruínas da Árvore Trovão, veja a parte 3 da aventura.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Divida 200 XP igualmente entre os personagens e o grupo derrotar os bandidos. Divida 100 XP igualmente os personagens se os Dendrars conseguirem voltar até a vila vivos.

6. DEPÓSITO DE ARMAS

A porta desta sala esta trancada por fora. Do outro lado desta porta trancada está uma porta secreta que leva até a área 7. Para mais informações sobre portas trancadas e portas secretas, veja a seção “Características Gerais” (página 20).

Prateleiras de armas se alinham pela parede desta câmara, entre elas lanças, espadas, bestas e virotes. Uma dúzia de mantos vermelhos sujos está pendurada nos ganchos da porta.

Os Marcarrubra têm planos ambiciosos de expandir seus números em um futuro próximo, então eles em estoque armas e armaduras.

As prateleiras de armas têm doze lanças, seis espadas curtas, quatro espadas longas, seis bestas leves e oito aljavas contendo vinte virotes de besta em cada.

7. DEPÓSITO E ÁREA DE TRABALHO

Nesta sala, os Marcarrubra têm estoques de suas mercadorias roubadas, sendo que as despacham da caverna para o sul ou as guardam no estoque do covil.

Esta área é a parte norte de uma grande caverna natural, mas ela teve acabamentos com revestimentos de blocos de pedra e um chão de lajotas. Vários barris estão armazenados contra as paredes aqui, com um monte de caixas vazias, palha de empacotar, martelos, pés de cabra e pregos. A caverna continua por certa distância até o sul. Vocês podem ver várias passagens que tem pela grande caverna, e o que parece ser um profundo fosso ou fenda no chão.

Esta sala contém duas portas secretas, uma levando até a área 6 e outras até a área 12. Veja a seção de “Características Gerais” (página 20) para mais informações sobre portas secretas.

TESOUROS

A maioria das provisões e bens aqui não é valiosa, mas encontra-se entre eles trinta peles de castor (2 po cada). Elas foram roubadas de uma caravana na Trilha Triboar alguns dias atrás.

8. FENDA

Os personagens chegam até aqui por meio de três rotas: o túnel da área 1, a sala de depósito da área 7, ou pela estreita passagem ao sul, a que continua além do mapa por cerca de 30 metros e emerge por um túnel nas matas ao sul da Mansão Tresendar. A passagem é uma excelente forma de contrabandear bens e pessoas dentro e fora de Phandalin sem ser visto, portanto é perfeita para uma gangue de traficante de escravos e ladrões.

Uma fria brisa preenche esta caverna natural, carregando com ela o fraco cheiro de carne apodrecida. Uma fenda divide a caverna e é ladeada por duas colunas grossas de pedra que suportam o teto com seis metros de altura. Duas pontes curvadas atravessam o abismo.

O guardião desta caverna é um **Nothic** – um monstro subterrâneo insano que é faminto por carne. A criatura, atraída por um fraco efeito mágico que emana da fenda, estava ocupando esta área quando os Marcarrubra se mudaram para cá. Iarno conseguiu barganhar com o monstro, convencendo ele a ajudar a proteger o covil em troca de tesouro e um presente ocasional de carne fresca. Ainda assim, o nothic não é confiável.

O nothic se esconde próximo ao final oeste das pontes. Se ele notar os intrusos entrando na caverna, ele se esconde atrás de uma das largas colunas de pedra e os observa, tentando usar sua Estranha Intuição (veja o bloco de estatísticas da criatura) para descobrir os segredos dos personagens.

O nothic se comunica usando telepatia. Se for detectado, ele prefere negociar e não se importa em trair os Marcarrubra pelo incentivo certo, como uma promessa de comida. Quando interpretar o nothic, considere falar em sussurros e soltar algumas palavras sem sentido e alguns ruídos. Também tenha certeza de mencionar que a criatura não está realmente falando, mas sim preenchendo a cabeça dos personagens murmurações sujas e exigências de comida. O nothic sabe tudo que os Marcarrubra sabem; veja a nota “O que os Marcarrubra Sabem” na página 20.

Pontes. Estas pontes são feitas de tábuas de madeira e não tem corrimão. A que fica ao sul irá quebrar se uma criatura que pese 22 quilos ou mais passar por ela. Um personagem próximo a ponto pode observar que aquela construção está defeituosa com teste bem sucedido de Inteligência (Investigação) CD 15. Qualquer criatura pode usar uma ação desafixar uma ponta de qualquer ponte, derrubando ela dentro da fenda.

Fenda. Esta fissura íngreme tem 1,5 à 3 metros de largura e 6 metros de profundidade. Suas ásperas paredes são facilmente escaláveis sem precisar de um teste de habilidade. Uma criatura que cair na fenda leva 2d6 de dano de concussão e fica derrubada em um amontoado de pedregulhos que é terreno difícil (veja “Terreno Difícil” no livro de regras).

O fundo da fenda parece de um frio não natural. Quando observado com uma magia de detectar magia, a área emana uma fraca aura necromântica. A magia faz com que toda a matéria orgânica na fenda envelheça e decomponha-se na metade do tempo normal.

Atualmente amontoado no fundo, entre ossos quebrados e bem roídos, esta o corpo meio comido de Thel Dendrar, o madeireiro de Phandalin que foi morto pelos Marcarrubra. Os foras de lei deixaram o seu corpo aqui para que o nothic se alimentar.

TESOURO

O nothic mantém seu tesouro em um desgastado baú de madeira escondido em um buraco no fundo da fenda, abaixo da ponte norte. O baú não pode ser visto da beirada da fenda, mas fica obvio para qualquer personagem que desça pela fissura. O baú contém 160 pp, 120 po, cinco gemas de malaquita (15 po cada), duas *poções de cura* e um *pergaminho de augúrio*.

O baú também tem uma *espada longa +1* em uma bainha revestida de prata. A espada tem entalhado o nome “Talon”, e o seu cabo é trabalhado na forma de uma ave de rapina com asas abertas. Uma vez ela já pertenceu a um grande cavaleiro chamado Aldith Tresendar, conhecido como o Falcão Negro. Um personagem que obter sucesso em um teste de Inteligência (História) CD 15 reconhece a espada e recorda da sua história.

Sir Aldith morreu lutando com os orcs que atacaram através destas cavernas escondidas abaixo da mansão. Talon foi perdida aqui até que o nothic a achou.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Divida 450 XP igualmente entre os personagens se o grupo derrotar o nothic ou negociar uma trégua com ele.

9. ALOJAMENTO DOS GUARDAS

Um personagem que ouvir nesta porta e obter um sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 10 consegue ouvir várias vozes grossas dando comandos humilhantes na língua Goblin. Exemplos incluem “Lamba o chão!” E “Role como um cachorro!”. Os bugbear aqui estão atormentando o seu escravo goblin.



Neste alojamento há quatro beliches de madeira mal construídos, com um amontoado de cobertores e pratos sujos espalhados pelo local. Um forte cheiro de corpos sujos e carne estragada preenche o ar. Três humanoides altos e peludos estão escurados entre essa bagunça, rosnando ordens para um pequeno e triste goblin que se humilha para entreter-los. A entrada repentina de vocês faz com que o goblin desmaie.

Três **bugbears** e um **goblin** estão presentes. O goblin, Droop, cai inconsciente quando vê o grupo, mas outra criatura pode usar uma ação para acordá-lo. De outra forma, Droop fica inconsciente por 1d10 minutos.

Os bugbear trabalham para o Aranha Negra e foram enviados aqui para ajudar Iarno a manter os Marcarrubra e os cidadãos de Phandalin na linha. O líder se chama Mosk. E usa um tapa olho com uma joia, apesar de ter os dois olhos. Mosk usa o tapa olho porque ele acha elegante.

Os bugbears evitam os membros humanos dos Marcarrubra. Se os personagens estiverem usando os mantos vermelhos pegos em algum outro lugar, os bugbear assumem que eles servem a Iarno. Personagens espertos por até persuadir os bugbears a ajudar a lidar com “traidores” ou “impostores” em outro local da masmorra. Se você não acha que os personagens estão fazendo um bom trabalho interpretando a forma de enganá-los, você pode fazer com que o personagem que teve a maior parte da fala faça um teste de Carisma (Enganação) CD 15 para convencer os bugbears a fazer o que o grupo quer.

INTERPRETANDO DROOP

O goblin, Droop, não é uma ameaça ao grupo. Ele foi intimidado pelos bugbears e seguiu suas ordens até que alguém mais forte aparecesse.

Se ele recuperar a consciência durante o combate, Droop se esconde e evita a luta. Ele é tão covarde que se ele for ordenado a lutar, ele o faz com desvantagem (como explicado no livro de regras).

Droop conhece o aspecto geral do esconderijo dos Marcarrubra, bem como a localização das portas secretas e armadilhas. Ele não pensa em oferecer a informação, mas se solicitado, ele revela o quanto conseguir lembrar em uma tentativa de ser útil para o grupo. Alguns dos detalhes podem ser confusos ou misturas. Ele é um goblin, afinal de contas.

Se os bugbear forem eliminados, Droop tenta se unir com o grupo. Ele não se lembra da rota para o Castelo Dentefino, mas ele sabe que fica ao norte, na floresta. Ele também sabe que os goblins Dentefino patrulham ao redor de Phandalin, e ele sugere que os personagens possam conseguir capturar um deles para aprender mais sobre o castelo.

Os personagens podem ficar inclinados a manter o Droop por perto por um tempo. Veja a nota “PDMs Membros do Grupo” (pagina 11) para conselhos de como interpretar Droop como um membro do grupo.

DESDOBRAMENTOS

Os bugbear são os únicos no esconderijo dos Marcarrubra que sabem da localização da Caverna Onda Eco. Eles não vão divulgar estar informação voluntariamente, já que eles temem o Aranha Negra mais do que temem os personagens.

Os bugbears também sabem a localização do Castelo Dentefino, mas novamente eles não compartilham esta informação facilmente. Um personagem que interrogar um bugbear capturado pode tirar a informação com um teste bem sucedido de Carisma (Intimidação) CD 15.

TESOUROS

Mosk carrega um bolso de cinto que contem 33 pp e usa uma tapa olho feito de pele negra com pedras semipreciosas (50 po). Ele também tem uma chave de ferro que tranca e destranca todas as portas no esconderijo Marcarrubra.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Divida 600 XP igualmente entre os personagens do grupo se eles derrotarem os bugbears.

10. SALA DE ESTAR

Esta área serve como um quartel general e sala de encontro para os Marcarrubra. Quando não há um assunto oficial a discutir, essa serve como uma sala de estar onde os guardas do covil podem relaxar quando não estão trabalhando.

Um personagem que ouvir na porta com um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 10, consegue ouvir os vilões engajados em um jogo das cinco pedras. Isto faz com que haja um misterioso som de chocalho, seguido por gritos e lamentações e uma súbita tagarelice conforme as apostas são pagas. Se os personagens invadirem a sala, eles automaticamente surpreendem os que estão ali.

Várias mesas e cadeiras velhas estão dispersas ao redor desta larga sala. Bancos de madeira esta encostados contra as paredes decoradas com cortinas marrons e vermelhas, e vários barris de cerveja estão virados.

Quatro humanos guerreiros mal encarados usando mantos vermelhos estão reunidos ao redor de uma das mesas. Uma pilha de moedas e bijuterias está amontoada no meio da mesa entre eles.

Quatro **bandidos Marcarrubra** estão bebendo e jogando cinco pedras quando os personagens entram. O jogo não esta longe de se tornar violento. Os dados estão viciados, e o bandido, dono dos dados, esta naturalmente vencendo. Todos os quatro estavam bebendo bastante, e eles estão envenenados (veja o apêndice no livro de regras para os efeitos de estar envenenado).

Os Marcarrubra imediatamente reconhecem os personagens vestindo os mantos como impostores. Entretanto, personagens com boa lábia ainda podem ser capazes de se passar por “novos recrutas”, especialmente se eles se oferecerem para entrar no jogo. Se você não achar que os personagens estão fazendo um bom trabalho interpretando a enganação, você pode pedir para o personagem que fez a maior parte das falas rolar um teste de Carisma (Enganação) CD 10 para enganar os Marcarrubra.

TESOUROS

A riqueza nesta sala esta toda sobre a mesa, sendo o que foi apostado em jogo (Derrubar a mesa ou misturar as pilhas de dinheiros dos inimigos é uma ótima maneira de distraí-los por um curto tempo). A quantia total é de 75 pc, 55 pp, 22 pe, 15 po e um par de brincos com um minúsculo rubi (30 po).

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Divida 400 XP igualmente entre os personagens do grupo se eles derrotarem os Marcarrubra desta sala.

11. OFICINA DO MAGO

Chiados de fumaça e som de gotas podem se escutados através de ambas as portas desta sala comum teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15.

Esta sala parece ser uma oficina de mago. Um rato passa correndo pelo chão e se esconde sob uma larga mesa de trabalho equipada com alambiques, retortas, bobinas de destilação, e outros instrumentos alquímicos, cada um deles soltando fumaça e borbulhando. Prateleiras de livros estão cobertas com maços de pergaminhos e tomos de aparência estranha.

Iarno deixou seu familiar **rato** aqui para vigiar caso aparecesse intrusos. O rato compartilha um laço telepático com seu mestre, e enviará uma breve mensagem de aviso para Iarno tão logo detectar algum intruso. O rato se move com um deslocamento de 6 metros e tem uma CA de 10, 1 pontos de vida, e nenhum ataque eficaz. Se o rato for morto, ele desaparece.

Se os personagens não machucarem o rato, ele os segue por ali como se estivesse curioso ou com fome. Ele pode até fingir afeição por um personagem que o alimentar, mas continuará absolutamente leal a Iarno.

Livros e Notas. Iarno esta tentando dominar a arte de fabricar poções e confeccionar misturas alquímicas. Os livros e notas dispersos pela sala são textos básicos de alquimia. Qualquer personagem proficiente em Arcanismo pode ver que os instrumentos de Iarno parecem ter sido montados para produzir poções de invisibilidade – não que ele tenha obtido sucesso até agora.

Entre os livros esta um tomo escrito em Anão. O diário de um aventureiro chamado Urmon, que descreve a história da Mina Perdida de Phandelver e a Forja das Magias (Compartilhe a informações do primeiro e segundo parágrafos da seção “Plano de Fundo” se já não o fez). Além disso, Urmon registrou que uma maça mágica chamada Invocadora da Luz foi encomendada por sacerdotes de Lathander, o deus do alvorecer, aos magos que trabalhavam com os gnomos e anões no Pacto de Phandelver. A maça foi perdida quando a Caverna Onda Eco e sua mina desapareceram da história (Os personagens ainda podem encontrar a maça na parte 4 “Caverna Onda Eco”)

DESDOBRAMENTOS

Como Iarno e seu familiar rato compartilha um laço telepático, o mago (na área 12) sabe que os personagens estão chegando e tem tempo de se preparar para eles.

TESOURO

A maioria dos materiais desta sala não tem valor, mas três pequenos frascos contem raros reagentes: mercúrio, bile de dragão e solanáceas em pó. Eles valem 25 po cada para um boticário ou alquimista.

12. ALOJAMENTO DO CAJAVIDRO

Se os personagens se aproximarem desta sala através da passagem secreta da área 7, eles podem surpreender os líder dos Marcarrubra – Iarno “Cajavidro” Alberk. De outra forma, seu familiar rato o avisa de qualquer um que se aproximar através da área 11, e ele foge antes que os personagens cheguem.

Se Iarno foi surpreendido, adicione o seguinte parágrafo:

Sentando ao lado da mesa está um homem humano de barba preta usando mantos, estudando um tomo. Ele usa um refinado manto de arminho. Um bonito cajado de vidro esta encostado contra a cadeira, facilmente alcançável.

Se o rato da área 11 avisar que há problema se aproximando,

Iarno o **mago maligno** pega seu cajado de defesa (veja a seção “Tesouro”) e foge através da porta secreta no canto nordeste da sala. Na sua pressa, Iarno eixa para traz um carta do Aranha Negra (veja a seção “Desdobramentos”) e não se importa em ter certeza que a porta secreta foi totalmente fechada. Os personagens ganham vantagem nos testes de habilidade feitos para encontrar a porta secreta entreaberta (veja “Vantagem e Desvantagem” no livro de regras). Para mais informações sobre portas secretas, veja a seção “Características Gerais” (página 20).

Se ele conseguir escapar, Iarno foge para a área 1 (através da área 7 e 8) e pega a bolsa escondida na cisterna que há lá. Se o nothic ainda estiver vivo na área 8, Iarno o instrui a emboscar qualquer perseguidor. Se os personagens o alcançarem, Iarno bebe a poção de invisibilidade da bolsa e foge do esconderijo. Conforme você desejar, ele pode reaparecer depois na aventura.

INTERPRETANDO IARNO

Um antigo membro da Aliança dos Lordes, Iarno viu uma oportunidade em Phandalin para encher o seu próprio bolso. Originalmente foi instruído a estabelecer uma delegacia, mas ao invés disso o mago juntou um grupo de foras da lei e bandidos locais para assegurar sua própria ordem na vila.

Iarno sabia do Aranha Negra através de seus contatos na Aliança dos Lordes e marcou um encontro. O drow prometeu compartilhar os segredos e riquezas da Forja das Magias com o mago em troca de sua ajuda e lealdade.

Iarno da um ar de gentileza e maneiras corteses, dirigindo-se aos seus bandidos como “meu bom homem” e se referindo a sórdidos atos como sequestro ou incêndios criminosos como “aqueles pequenos negócios desagradáveis”. Ele se refere aos personagens como “convidados” e expressa arrependimento que não possa prover um entretenimento adequado para os visitantes. Por baixo desse gentil comportamento, entretanto, Iarno é tão bruto e arrogante quanto qualquer outro Marcarrubra fora da lei.

Se ameaçado, Iarno usa seu *cajado de defesa* para conjurar *armadura arcana* em si. Ele então conjura magias ofensivas nos inimigos que possa ver. O bloco de estatísticas de Iarno conte uma lista de magias que ele tem preparadas. Para descrição destas magias e seus efeitos, veja o livro de regras. Iarno usa o poder *escudo arcano* do seu cajado para adicionar uma proteção extra.

Se for reduzido a 8 pontos de vida ou menos e não tiver um local para fugir, Iarno se rende. Ele valoriza sua vida mais do que qualquer coisa, e será um prisioneiro modelo na esperança de que o Aranha Negra vá de alguma forma descobrir sobre a sua situação e “conseguir sua liberdade”.

Se ele for questionado enquanto em custódia, Iarno relata as seguintes informações, as quais são todas verdades:

- O Aranha Negra é um drow (elfo negro).
- O Aranha Negra enviou três bugbears para ajudar Iarno a manter a população de Phandalin sobre controle, mas os Marcarrubra conseguiram o fazer sem eles. Os bugbears sabem o caminho até a Caverna Onda Eco, mas Iarno não sabe.
- O Aranha Negra está procurando pela Forja de Magias. Anões e Gnomos do Pacto de Phandelver usavam a magia da forja para produzir poderosos itens mágicos.
- Nenhum outro membro da Aliança dos Lordes sabia da traição de Iarno.

DESDOBRAMENTOS

Vários papéis e notas estão empilhados ordenadamente sobre a mesa, a maioria consistindo de ordens escritas por Iarno para boticários e alquimistas em assentamentos próximos pedindo por mais materiais para sua oficina. Os personagens também encontram uma carta assinada com o símbolo do Aranha Negra.

Lorde Alberk,
Meus espões em Neverwinter me disseram que os forasteiros estão por chegar em Phandalin. Eles podem estar trabalhando para os anões. Capture-os se puder, mate-os se precisar, mas não permita que eles atrapalhem nossos planos. Faça com que qualquer mapa anão em suas posses seja entregue para mim com urgência. Estou contando com você, Iarno. Não me desaponte.



Se o Iarno for levado em custódia, Sildar Hallwinter arruma para que o mago fique preso no salão do chefe da vila até que ele possa ser transportado em segurança até Neverwinter. Se o Iarno irá a julgamento por seus crimes, é algo que está além do escopo desta aventura. O Aranha Negra está muito preocupado para se intrometer no destino do mago.

TESOUROS

Aos pés da cama de Iarno esta um resistente e destrancado baú de madeira que contém os melhores roubos dos Marcarrubra pelos últimos dois meses. Ele contém 180 pp, 130 po e uma bolsa de seda com cinco cornalinas (10 po cada), dois peridot (15 po cada) e uma pérola (100 po). Há também dois itens mágicos que Iarno trouxe consigo de Neverwinter: um *pergaminho de encantar pessoas* e um *pergaminho de bola de fogo*.

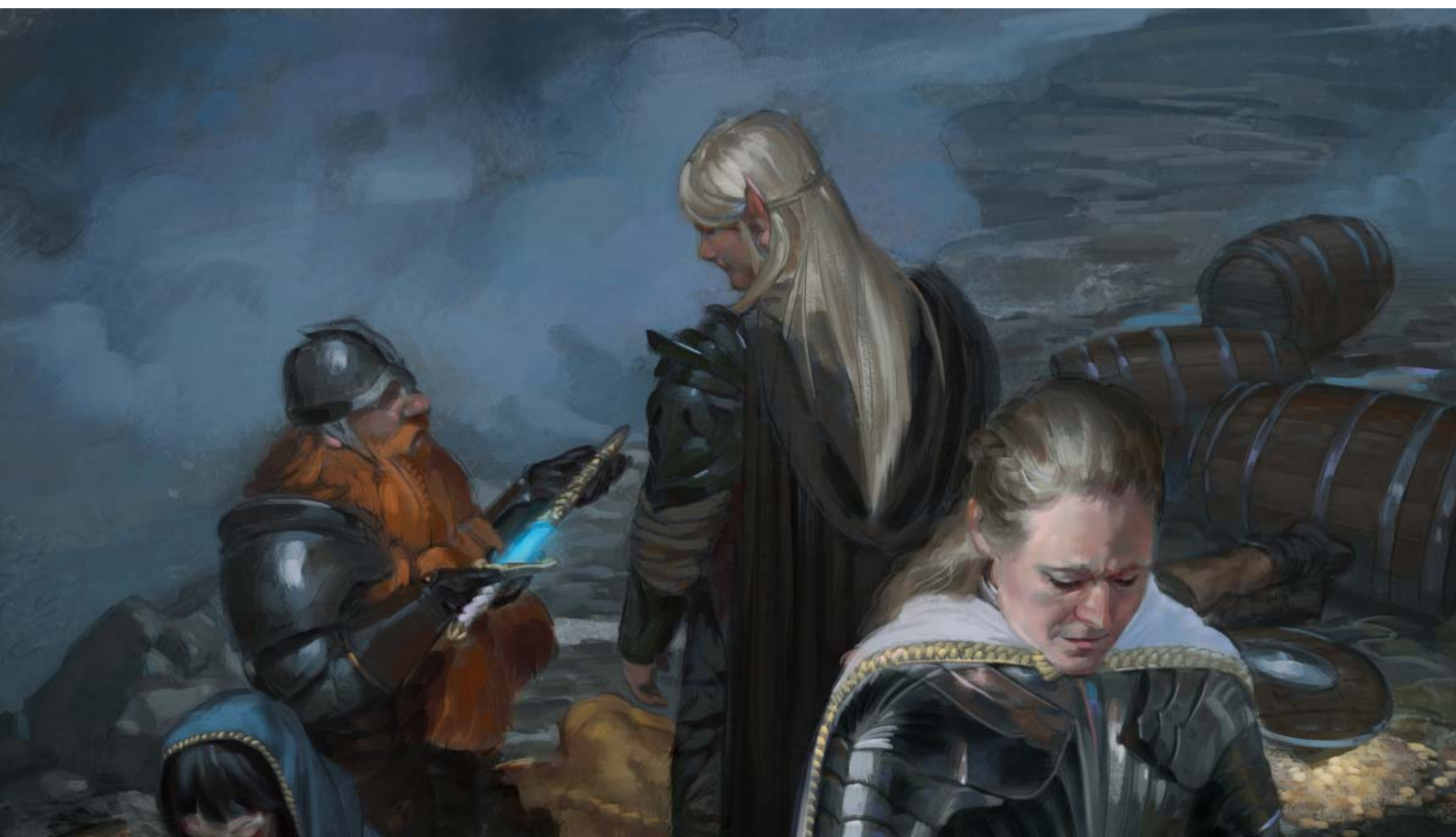
Iarno também tem um *cajado de defesa* (veja o apêndice A).

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Divida 200 XP igualmente entre os personagens se o grupo matar Iarno Alberk. Dobre o XP se eles capturarem Iarno e o entregarem a Sildar Hallwinter em Phandalin.

O QUE VEM A SEGUIR?

A próxima fase da aventura continua com a parte 3, "A Teia da Aranha", no qual os personagens fazem um pequeno número de aventuras que avançam na história. Em algum ponto durante a parte 2, é provável que os personagens avancem para o 3º nível, então tenha certeza que os jogadores estão mantendo registro de seu XP.



PARTE 3: A TEIA DA ARANHA

Nesta parte da aventura, os personagens seguem as pistas existentes e as linhas de investigação. Eles não têm como descobrir muito mais em Phandalin, então eles precisam se aventurar pelas florestas e colinas ao redor da vila para descobrir sobre a grande trama que eles acabaram se metendo. Não é necessário que os personagens visitem todas as localizações destas seções.

Dependendo de quais PDMs os personagens conheçam e quais missões ou pistas eles peguem, algumas ou todas as informações a seguir podem ser de conhecimento deles:

- Irmã Garaele quer que os personagens procurem pela banshee Agatha nas ruínas da vila de Conyberry e perguntem a ela sobre o grimório de Arco Suave.
 - Daran Edermath quer que os personagens descubram o que esta espreitando próximo as ruínas do Poço da Coruja Velha
 - Qeline Alderleaf sugeriu aos personagens que fossem as ruínas da vila Árvore Trovão para conversar com o druida Reidoth, que possa ser que saiba a localização do Castelo Dentefino, a Caverna Onda Eco, ou ambos.
 - O chefe da vila Harbin Wester quer que os personagens procurem por um acampamento orc próximo ao Cume da Wyvern e que expulsem os orc para fora dessa área.
 - Sildar Hallwinter quer que os personagens encontrem o Castelo Dentefino, procurem por Gundren Buscapedra, resgatem o anão, e recuperem o mapa.
- Cada uma destas missões possíveis tem suas próprias seções nesta parte da aventura. Os personagens podem ficar em Phandalin por tempo suficiente para descansar e comprar suprimentos. Quando eles estiverem prontos, faça com que eles escolham uma linha de história para investigar, depois estabelece a narrativa para o destino apropriado.

TRILHA TRIBOAR

Phandalin fica em uma parte do Norte conhecida como “a Trilha Triboar”, “o Atalho Triboar” ou “Salto da Lebre”. Este trecho de colinas e planícies circulares com poucos matos se estende entre as Montanhas Espada ao sul e a Floresta de Neverwinter ao norte. Esta área ganhou seu nome por causa de uma antiga trilha que vem da distante vila de Triboar ao leste, percorrendo por cerca de 150 quilômetros através da abandona vila de Conyberry e então passando pelo norte de Phandalin no seu caminho até a Estrada Alta que fica pela costa.

Descreva o caminho que o grupo percorreu tão vivido como quiser, mas mantenha a história andando. “Vocês caminham por vários quilômetros e não encontram nada de interessante” é bem menos emocionante e memorável do que “Uma fraca chuva umedecendo as grandes planícies conforme vocês viajam para o norte. Depois de percorrer um pouco, vocês fazem uma pausa para comer sob uma árvore solitária. Lá, o ladino encontra uma pequena rocha que parece com um rosto sorridente, mas, fora isso, vocês não acham nada fora do comum”.

USANDO O MAPA DA REGIÃO

Durante esta parte da aventura, os personagens vão estar frequentemente marchando por terra de um ponto de interesse para outro. Como pode visto no mapa regional da página 5, algumas destas áreas são uns sessenta a oitenta quilômetros distantes uma da outra, precisando de vários dias de marcha para viajar para o próximo local de aventura.

Tempo de Viagem. Assuma que o grupo viaja trinta e seis quilômetros por um período de dez horas. Os personagens devem descansar por oito horas por dia, com o tempo restante de seis horas consistindo em montar e desmontar acampamento, preparar refeições, e um pouco de observações pela área ou caças conforme houver oportunidade.

ENCONTROS SELVAGENS

Peça aos jogadores que lhe digam a ordem de marcha do grupo, para que você possa saber quais personagens estão na frente e quais estão na retaguarda. Quando o grupo acampar, pergunte quais personagens estão vigiando. Esta informação é importante se o grupo encontrar algo perigoso.

A Trilha Triboar não é segura. Conforme os aventureiros viajam por esta área, eles podem se deparar com bestas famintas, bandidos gananciosos, ou perversos monstros. Faça um teste para encontros uma vez pelo dia e uma pela noite rolando um d20. Se a rolagem resultar em um 17-20, um encontro acontece. Role um d12 e consulta a tabela de Encontros Selvagens para determinar o que o grupo enfrenta.

Quando um encontro ocorrer, e os aventureiros ganharão XP se derrotarem os monstros. Multiplique este valor pelo número de criaturas enfrentadas, depois divida o total igualmente entre os personagens.

ENCONTROS SELVAGENS

DIA	NOITE	RESULTADOS
1-2	1-3	Stigers (1d8+2)
---	4	Ghouls (Carniçal) (1d4+1)
3-4	---	Ogro (1)
5-6	5	Goblins (1d6+3)
7-8	6	Hobgoblins (1d4+2)
9-10	7-8	Orcs (1d4+2)
11	9-10	Lobos (1d4+2)
12	11-12	Urso-Coruja(1)

Stirges. Estes predadores voadores drenam o sangue de suas vítimas e são atraídos pela luz de acampamentos à noite.

Ghouls. Estes humanos mortos vivos anseiam pela carne dos vivos.

Ogro. O ogro esta procurando por uma morte fácil. Ele é muito burro para fugir depois que começo um combate.

Goblins. Os goblins sabem a localização do Castelo Dentefino e podem dar direções se forem capturados e



ameaçados. Cada um carrega uma algibeira contendo 1d10 pc.

Hobgoblins. Este esquadrão de hobgoblins está ativamente procurando pelos aventureiros, esperando coletar uma recompensa. Eles sabem a localização do Castelo Dentefino, mas não irão dar informações a menos que estejam "Encantados". Um hobgoblin carrega esboço mal feito de um membro do grupo, escrito "25 peças de ouro por esse daqui" e o símbolo do aranha negra desenhado abaixo.

Orcs. Estes batedores são parte de um bando que está atualmente estabelecido no Cume da Wyvern. Conforme eles vagam, eles procuram por viajantes para emboscar ou casas para queimar.

Urso Coruja. Este faminto predador fareja o cheiro dos personagens e os persegue incansavelmente.

CONYBERRY E COVIL DA

AGATHA

A vila de Conyberry foi saqueada por bárbaros anos atrás e agora ela está em ruínas. A Trilha Triboar para através da vila abandonada, provendo um fácil ponto de referencia para localizar o lar da banshee Agatha. Das ruínas de Conyberry, uma velha trilha leva a noroeste até a Floresta Neverwinter. O covil da Agatha fica a alguns quilômetros para fora da vila.

A floresta começa a ficar escura conforme a trilha se adentra pelas árvores. Vários cipós e grossas camadas de musgos cobrem os galhos, e o ar fica nitidamente mais frio do que era nas ruínas da vila. Após fazer uma curva na trilha, vocês veem um refugio feito por galhos tortos de árvores agrupados, formando um abrigo em meio às sombras. Uma pequena porta leva para dentro.

Se os personagens forem com cuidado e lembrarem pelo que vieram, eles serão capazes de falar com a banshee. Quando os personagens entrarem no abrigo, leia o

seguinte:

O teto deste abrigo é protegido com um domo de ramos entrelaçados. Ele tem os móveis espalhados, entre eles baús, prateleiras, uma mesa, e um sofá reclinado, todos eles antigos e de artesanato élfico.

Agatha sente a intrusão dos personagens e se manifesta logo após eles entrarem em sua casa.

O ar começa a ficar gelado, e uma grande sensação passa por vocês. Uma fria luz fraca tremula pelo ar, rapidamente tomando a forma de uma elfa fêmea, com seu cabelo e mantos oscilando com um vento espectral. Ela talvez foi bonita uma vez, mas uma expressão hedionda distorce suas feições agora. "Tolos mortais", ela fala com desdém. "O que vocês querem aqui? Vocês não sabem que é a morte quem me busca?"

Se os personagens forem rudes, desrespeitosos, ou ameaçadores, Agatha se irrita e desaparece. Ela não os ataca, nem irá retornar se os personagens chamarem por ela.

LIDANDO COM AGATHA

Se os personagens forem respeitosos e diplomáticos, a Agatha pode ser persuadida a ajudar eles com um teste bem sucedido de Carisma (Persuasão) CD 15. O jogador cujo personagem que tomar a liderança em falar com a banshee faz o teste. Se aquele jogador interpretar o encontro bem, permita que ele faça o teste com vantagem. Se o personagem tiver o pente de prata da Irmã Garaele e o dar para Agatha como presente, o teste é automaticamente bem sucedido.

A figura fantasmagórica sorri com uma fria expressão. "Muito bem", ela diz. "Eu sei que vocês buscam muitas coisas. Faça-me uma pergunta, e eu lhe darei uma resposta".

Se os personagens perguntarem sobre o grimório de Arco Suave, Agatha os conta que ela negociou o livro com um necromante chamado Tsernoth na cidade de Iriaebor há mais de cem anos atrás. Ela não sabe o que aconteceu com o livro depois disso. Sua informação é verdadeira, e é toda a informação que a Irmã Garaele precisa para os Harpistas continuarem com sua busca.

Os personagens podem, entretanto preferir perguntar a Agatha sobre outra coisa – por exemplo, a localização do Castelo Dentefino, a localização da Caverna Onda Eco, a identidade do Aranha Negra, ou a pergunta de Hamun Kost sobre o Poço da Velha Coruja (veja aquela seção). Agatha esta bem informada e é uma poderosa advinha, logo ela pode responder quase qualquer pergunta relacionada à aventura que os personagens possam pensar em perguntar. Entretanto, a banshee responde somente uma pergunta, por isso os personagens devem escolher cuidadosamente.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Os personagens ganham experiência por persuadir com sucesso a Agatha para responder uma pergunta. Se eles conseguirem, divida 200 XP igualmente entre os personagens.

ONDE ESTÁ O MAPA?

Nenhum mapa é fornecido para o Covil da Agatha, Poço da Velha Coruja, ou o Cume da Wyvern. Esses locais de aventura contêm somente um ou dois pontos de interesse, e você não precisa de mapas para conduzir os encontros efetivamente. Se você sentir a necessidade de um mapa, crie um seu usando os textos de aventura como guia.

Poço da Velha Coruja

Construído a centenas de anos atrás por um já desaparecido império, o Poço da Velha Coruja é uma torre de vigia em ruínas que consiste de um pouco mais de algumas paredes desmoronadas e a base quebrada de uma torre. No pátio da torre fica um velho poço que ainda fornece água limpa e fresca. O Poço se encontra em uma área selvagem em meio às colinas ásperas ao sul da Trilha Triboar. O local é fácil de encontrar, e qualquer PDM em Phandalin pode dar direções para as ruínas.

Conforme vocês sobem um longo cume, vocês notam ruínas desmoronadas de uma velha torre de vigia que ficam em meio às colinas ásperas. O lugar é tão velho que as paredes são somente amontoados de escombros ao redor de um pátio, adjacentes a base quebrada de uma velha torre. Uma tenda colorida foi montada no meio deste local, mas não há ninguém a vista.

Recentemente, garimpeiros na área notaram que alguém montou acampamento no Poço da Velha Coruja, e que guardas mortos vivos foram colocados de vigia para mandar os intrusos longes.

As ruínas estão atualmente ocupadas por um mago que está ocupado explorando o local na esperança de conseguir um resquício mágico deixado para traz por seus construtores. Os personagens podem entrar no local por qualquer direção, podem seguir pelo velho caminho de entrada ou subindo os escombros e encontrando uma abertura pelos escombros das paredes.

Doze **zumbis** espreitam por dentro da velha torre de vigia e não podem ser vistos de fora. Entretanto, qualquer personagem com uma Sabedoria (Percepção) passiva de

10 ou mais sente o cheiro de morte vindo da direção da torre. Quando os personagens se aproximarem da torre ou da tenda, os zumbis rastejam para fora da torre.

Se uma batalha ocorrer, Harmun Kost, o mago maligno, surge da sua tenda e pergunta “Qual o significado disto?”.

Kost é uma figura robusta usando um Manto Vermelho com uma pele pálida, uma cabeça raspada, e uma tatuagem negra em sua testa. Um personagem que obter sucesso em um teste de Inteligência (Arcanismo) CD 10 reconhece a tatuagem de Kost como um símbolo necromântico. Um teste bem sucedido de Inteligência (História) CD 10 pode verificar as vestes como sendo usual de Thay, uma terra longe ao leste onde magos marcam suas peles com tatuagens. A tatuagem na testa representa a escola de magia de um mago. A escola de Kost é a necromancia.

Se qualquer personagem tentar falar com Kost, mesmo que dando uma saudação ou respondendo a sua pergunta durante o combate, ele temporariamente recua seus zumbis. O Mago Vermelho não é particularmente agressivo, e ele esta disposto a fazer um acordo que condiz com seus interesses ao mesmo tempo em que ajude os personagens.

Kost fica evasivo sobre a razão de sua presença na região. Ele está, entretanto, disposto a dar informações ao grupo se eles fizerem um favor para ele. Se os personagens derem a Kost alguma indicação do que buscam, ele compartilha uma ou ambas dos seguintes pedidos:

- Ele quer que os orcs do Cume da Wyvern sejam removidos, já que eles têm rondado seu acampamento e parecem inclinados a causar problema.
- Ele quer fazer uma pergunta a Agatha, a banshee: “Qual é o nome do mago que construiu a torre no Poço da Velha Coruja?” Kost não vai arriscar irritar a banshee, mas os personagens podem fazer a pergunta por ele (Agatha sabe o nome: Arthindol).

TESOUROS

A tenda de Hamun Kost contém uma roupa de viagem confortável, tem uma cama pequena, uma cadeira, uma mesa de escrever, suprimentos e um baú de roupas. No baú há uma bolsa de couro que tem 35 pp, 20 pe, 20 po, 5 ppl, uma pérola (100 po), uma *poção de cura*, um *pergaminho de escuridão* em um tubo de osso, e uma caixa com minúsculas joias (5) (25 po) contendo junto um anel de proteção de um antigo império Netheril, a descoberta mais interessante do Mago Vermelho até agora.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Descobrir a presença do Mago Vermelho no Poço da Velha Coruja completa uma missão dada ao grupo por Daran Edermath em Phandalin. Divida 200 XP igualmente entre os personagens se o grupo negociar com Hamun Kost e reportar de volta a Daran.

Divida 800 XP igualmente entre os personagens se o grupo derrotar Hamun Kost e seus zumbis.

RUÍNAS da Árvore Trovão

Próximo ao local onde o Rio Neverwinter emerge da Floresta Neverinter, fica a vila abandonada da Árvore Trovão. Esta já foi uma prospera comunidade nos arredores da floresta, rica pelo trabalho de seus lenhadores e caçadores. Mas, trinta anos atrás, a erupção do Monte Hotenow ao norte devastou Árvore Trovão. Logo após o desastre natural, uma praga de estranhos zumbis

invadiu a área, matando ou espantando aqueles que sobreviveram a erupção.

Apesar de a maioria dos zumbis já terem virado poeira há tempos, a estranha magia que permeia a área alterou a vegetação local em uma nova e perigosa forma. Poucas pessoas se atrevem a se aventurar pela vila arruinada agora, e aqueles que o fazem raramente ficam por muito tempo – com duas notáveis exceções. O druida Reidoth (veja a área 4) visita Árvore Trovão de tempo em tempo, mantendo um olhar cauteloso em seus perigos. Cultistas também chegaram recentemente (veja a área 13) para negociar com o dragão que proclamou Árvore Trovão como seu domínio (veja a área 7).

Conforme o grupo se aproximar das ruínas, leia o seguinte.

Gradativamente, a trilha fica uma estrada antiga e coberta de mato ao meio de construções em ruínas cobertas de trepadeiras e arbustos. A frente de vocês, no meio da vila, há um morro, que logo acima fica uma torre de pedra com um telhado parcialmente caído e uma cabana adjacente. Uma rua de terra contorna a base do morro e vai por meio de velhas casas de pedra, das quais a maioria está em ruínas, seus telhados com os interiores abertos ao tempo. Outras construções parecem mais ou menos intactas. Todo o local está assustadoramente silencioso. Uma placa de madeira esta pregada a um poste próximo. Nela está escrito: “PERIGO! Plantas monstro E Zumbis! Volte agora!”.

Reidoth colocou a placa para desencorajar bandos de caçadores de tesouro mexer com os monstros da região.

CARACTERÍSTICAS GERAIS

A maioria das construções em Árvore Trovão já desmoronaram pelos anos em que a cidade esta abandonada, mesmo com a natureza engolindo o que sobrou.

Construções. Uma construção em Árvore Trovão ou está em ruínas ou esta intacta, como mostra o mapa.

Construções em ruínas são vazias com paredes de pedra com 1,5 à 2,5 metros. Seus telhados já se foram, deixando pilhas de detritos em seus interiores. Os detritos são terreno difícil (veja “Terreno Difícil” no livro de regras).

Construções intactas são cabanas de pedra desorganizadas que ainda estão de alguma forma de pé. As janelas de qualquer construção intacta e de 60 centímetros de largura e coberto por persianas de madeira contendo 15 centímetros de vão. Criaturas em um lado dos vãos ganham três quartos de cobertura contra ataques do outro lado (veja “Cobertura” no livro de regras). Velhos móveis empoeirados como simples cadeiras de madeiras e mesas permanecem na maioria das construções intactas.

Árvores e Arbustos. Árvores têm em média de 9 a 12 metros de altura e dão cobertura. Arbustos consistem de largos arbustos que contam como terreno difícil.

1. CABANA OCIDENTAL

Esta cabana já viu dia melhores.

Escolhido em meio às sobras de uma velha árvore está uma cabana de pedra em pedaços, sem teto. Ervas daninha tomam conta do local.

Dois **ramos secos** se escondem entre as ervas daninha que estão ao lado da porta aberta da cabana. Faça um teste de Destreza (Furtividade) para os ramos e compare o resultado com a Sabedoria (Percepção) passiva dos personagens para determinar se os ramos foram descobertos.

Os ramos não atacam por vontade própria (exceto para se defender), mas rapidamente vem em socorro dos ramos secos da área 2 se um combate ocorrer lá.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Divida 50 XP igualmente entre os personagens se o grupo destruir os ramos secos.

2. CABANA COM RAMOS

O vento e o clima se fizeram trabalhar aqui, e pouco resta destas casas ou de seu antigo conteúdo.

Estas cabanas estão em ruínas, uma ao lado da outra, parecem como se tivessem sido as casas de prósperos lojistas ou bons fazendeiros na sua época. Tudo o que restou foram paredes destruídas e pilhas de detritos. Varias árvores novas cresceram entre as ruínas.

As folhagens escondem uma ameaça mortal – seis ramos secos espreitam entre as folhagens normais. Descobri-los requer um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) contra um teste dos ramos de Destreza (Furtividade).

Estas plantas monstro estão famintas e lutam até serem destruídas. Um turno depois de atacarem, os dois ramos da área 1 se juntam ao combate.

TESOUROS

Um comerciante que viveu ali deixou um baú cheio de moedas que esta escondido sob uma lajota no chão de sua casa. Uma minuciosa busca pelo interior da cabana ocidental e um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) revela o velho baú entre as raízes das arvores que cresceram dentro da casa. O baú contém 700 pc, 160 pp e 90 po.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

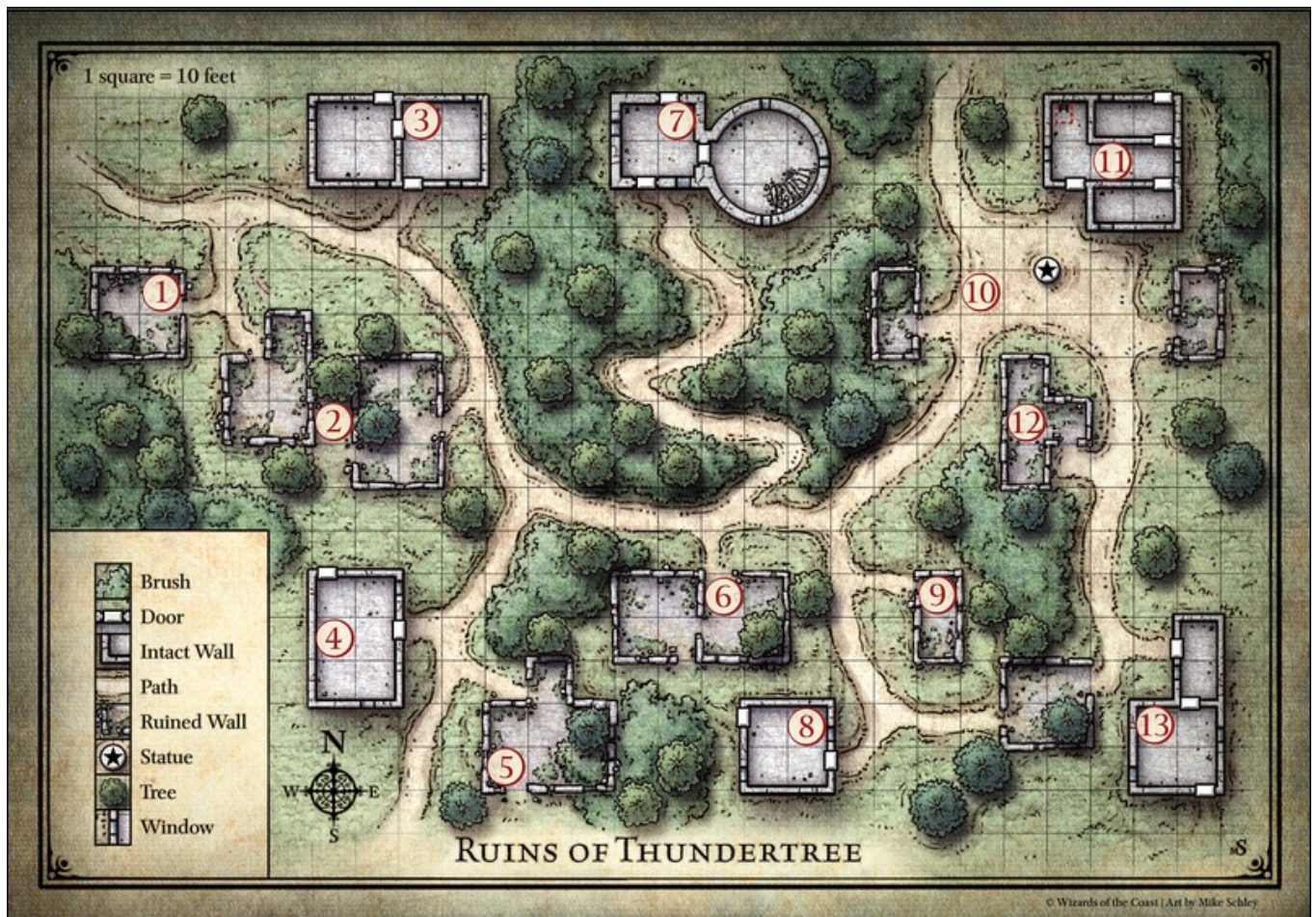
Divida 50 XP igualmente entre os entre os personagens se o grupo destruir estes ramos secos.

3. O CAVALO PARDO

Este local foi antigamente o Cavalo Pardo, uma taverna renomada por sua excelente cerveja.

Uma placa desgastada na porta desta grande construção mostra a fraca imagem de um cavalo segurando uma caneca e cerveja. A construção esta decaída e estragada, mas esta mais intacta que as ruínas do outro lado da rua.

Quatro **zumbis das cinzas** (veja a nota “Zumbis das Cinzas”) espreitam nas sombras desta construção, jogados pelas paredes ou abaixo da copa. Quando criaturas vivas entram, os zumbis gemem e rastejam devagar para ficar de pé (gastando metade do seu deslocamento para fazê-lo – veja a seção “Ficando Derrubado” no livro de regras). Eles perseguem qualquer personagem que verem, atacando até que sejam destruídos.



A metade leste deste prédio é uma antiga sala principal, enquanto que a porção oeste mantém a cozinha e os tanques de cerveja. Grandes toneis de madeira ficam a oeste, e um fraco cheiro de levedura ainda permanece pelo ar. A cerveja já venceu faz tempo.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Divida 200 XP igualmente entre os personagens se o grupo destruir os zumbis das cinzas.

ZUMBIS DAS CINZAS

Estes zumbis foram criados pela devastação mágica que ocorreu quando o Monte Hotenow entrou em erupção a trinta anos atrás. Eles usam os blocos de estatísticas dos zumbis, com o seguinte traço adicional.

Brisa das Cinzas. A primeira vez que um zumbi levar dano, qualquer criatura viva a 1,5 metros do zumbi deve obter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 10 ou receberá desvantagem em rolagens de ataque, testes de resistência e testes de habilidade por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência ao final de cada um de seus turnos, terminando o efeito antes se obter um sucesso.

4. REDUTO DO DRUIDA

Quando Reidoth visita Árvore Trovão, aqui é onde monta acampamento.

Esta pequena casa parece estar em uma melhor condição do que as estruturas quebradas e em ruínas próximas. A porta é reforçada com linhas de ferro, e grossas persianas protegem as janelas.

Reidoth é um humano druida e com barba branca que não gosta de usar duas palavras quando uma já é o suficiente. Apesar de ele receber poucos visitantes, ele é razoavelmente hospitaleiro.

Reidoth é adepto de ficar longe dos zumbis das cinzas que invadiram a vila, bem como evitar as áreas das plantas transformadas. Ele sabe que perigosas aranhas espreitam nas ruínas da base do morro e ele suspeita que alguém está se escondendo no lado leste da vila – ele viu “pessoas com máscaras e mantos pretos” (os cultistas) espreitando por ali. Entretanto, ele está mais preocupado com o fato de que um dragão verde se mudou para a torre (área 7) desde a última vez que ele esteve aqui. Ele adverte os personagens de todas essas ameaças e sugere que eles saiam de Árvore Trovão antes que eles acabem mortos.

DESDOBRAMENTOS

Se os personagens perguntarem sobre o Castelo Dentefi no, Reidoth dá direções com prazer. Ele é um membro do Enclave Esmeralda, um grupo bem difundido de sobrevivencialistas que preservam a ordem natural enquanto erradicam ameaças problemáticas. O enclave trabalha para restaurar e preservar a ordem natural ao manter as forças elementais do mundo em observação, prevenindo civilizações e os locais selvagens de destruírem uns aos outros, e ajudando outros a sobreviver aos perigos selvagens. Os goblins são uma ameaça e esta desequilibrando a balança.

Se os personagens perguntarem a Reidoth sobre a Caverna Onda Eco, ele não diz a localização, mas irá se oferecer para guiar o grupo até lá em troca de um favor: ele quer que eles espantem o dragão na área 7. Se

eles conseguirem, Reidoth irá honrar sua parte do trato, mas não irá acompanhar o grupo dentro da mina.

Se os personagens o atacarem por qualquer razão, Reidoth se transforma em um esquilo cinza e sai correndo para fora da cabana através de um buraco na parede. Ele se some entre as árvores, e depois espera até que os personagens hostis saiam. Seu reduto não contém nada de valor.

ENTRANDO PARA O ENCLAVE ESMERALDA

Se o grupo ajudar Reidoth a expulsar o Venomfang, o druida se aproximará privativamente de certos membros do grupo para persuadi-los a entrarem para o Enclave Esmeralda. Ele falará com aqueles que demonstrarem os ideais de proteger a ordem natural. Se um personagem concordar, Reidoth lhe dá o título individual de Guardião da Primavera.

5. FAZENDA DE RAMOS

Esta fazenda tem ao sul um campo com grossos montes de roseiras e arbustos.

Esta ruína aparenta que um dia já foi uma casa de fazenda. Ela agora está com sua metade engolida por densos matos, com árvores crescendo pela sua fundação destruída. A rua continua ao sul por uma curta distância depois da ruína, terminando em um campo coberto de mato.

Os matos a leste desta ruína esta com oito **ramos secos**. Qualquer perturbação na casa de fazenda destruída (por exemplo, personagens revirando os destroços) atíça a ira dos ramos.

A cada rodada por 3 rodadas, dois ramos secos vão pela porta ao sul que leva a casa da fazenda enquanto outro dois vão pela porta ao norte. Os ramos atacam até que sejam destruídos.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Divida 200 XP igualmente entre os personagens se o grupo destruir os ramos secos.

6. ARMAZÉM DESTRUÍDO

Este antigo armazém geral ainda não completamente destruído, com pedaços de seu telhado ainda intacto.

Em uma intersecção próxima ao meio da vila, uma pista estreita segue subindo o morro ao norte. Diretamente ao sul há uma construção em ruínas que deve ter sido um armazém ou oficina. Teias espalham-se sobre a pista, da construção até as árvores do lado norte da rua.

Duas **aranhas gigantes** se escondem nas paredes internas nesta construção em ruínas, logo elas não são visíveis de fora. As linhas de teias na rua permitem que as aranhas sintam quando uma presa esta se movendo entre as teias, que é quando elas agilmente contornam a parede e atacam. As aranhas alertas surpreendem qualquer personagem com um valor de Sabedoria (Passiva) menor que 17.

Teias. As teias preenchem dois quadrados ao norte da porta (e o quadrado marcado “6”). Elas são terreno difícil, e uma criatura tentando se mover por elas deve obter sucesso em um teste de Força (Atletismo) CD 10. Se falhar, a criatura fica impedida nas teias (veja o livro

de regras para saber sobre os efeitos de estar impedido). Uma criatura presa pode usar uma ação todo turno para tentar sair com um teste de Força 12, ou ela pode tentar cortar seu caminho para fora usando uma arma leve que cause dano cortante. A teia de CA 10, 5 pontos de vida, vulnerabilidade a dano de fogo e imunidade a dano de concussão, veneno e psíquico (veja “Resistência e Vulnerabilidade à Dano” no livro de regras para saber como vulnerabilidade funciona).

Passar ao redor das teias é difícil por causa dos matos do lado norte da rua. Ir por trás da construção em ruínas ao sul leva aos ramos secos da área 5.

TESOUROS

O corpo de um infeliz aventureiro esta dentro de um casulo de seda de aranha na metade oeste da construção. O corpo esta murcho e todo seco, mas aparenta ter sido de um elfo macho. O corpo veste uma armadura de couro batido e uma espada curta em sua cintura. Um busca minuciosa também acha uma poção de cura e uma bolsa de cinto, contendo 23 po e 35 pp.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Divida 400 XP igualmente entre os personagens se o grupo derrotar as aranhas gigantes.

7. TORRE DO DRAGÃO

Esta torre foi a casa de um mago humano, que foi morto lutando com os zumbis das cinzas que invadiram Árvore Trovão há trinta anos atrás.

No topo do morro fica uma torre redonda com um uma cabana anexada. Ambos estão em boas condições, apesar de que metade do telhado da torre se foi. Uma porta leva para dentro da cabana, e várias aberturas para arqueiros são visíveis na torre. Você não consegue evitar ao notar um inquietante silencio nesta área e um estranho e pungente cheiro no ar. Os corpos de duas aranhas gigantes hediondas estão esparramados próximos ao canto oeste, aparentemente arrastadas até lá. Seus inchados corpos estão rasgados e furados, e aparentam como se tivessem sido atacados por animal grande.

Um **dragão verde jovem** chamado Venomfang recentemente reivindicou esta torre, quando passava por Árvore Trovão enquanto procurava pela Floresta Neverwinter por um covil adequado. Os corpos das aranhas gigantes são dos antigos residentes da torre, mortos pelo dragão quando ele entrou na torre rasgando pelo teto. Desde então, Venomfang ficou quieto.

Torre. O dragão vive na torre – uma única sala com 12 metros de altura. Uma escada de 1,5 metros circula pelo interior, indo até o teto recém-aberto que permite ao dragão um fácil acesso a sua nova casa. Grossas vigas de madeira e suportes de escada circundam o interior da torre.

Venomfang não quer desistir de um tão promissor covil, mas se os personagens reduzirem o dragão a metade dos seus pontos de vida, ele escala até o topo da torre e voa embora para lutar outro dia.

Cabana. A cabana contém móveis empoeirados tomados por teias, mas com nada de valor. Se os personagens fizerem muito barulho nesta cabana, o dragão os escuta e se arma para a batalha.

TESOUROS

Um velho baú de madeira aberto pelo chão da torre contem os últimos dos tesouros do mago morto: 800 pp, 150 po, quatro cálices de prata com selenitas (60 po cada), um *pergaminho de passo das brumas* e um *pergaminho de relâmpago*. Venomfang gasta a maior parte do seu tempo admirando gananciosamente seu tesouro.

O dragão mal notou o mais interessante item em seu tesouro. Em meio as moedas esta um enferrujado machado de batalha de manufatura anã. Runas em anão no machado estão escritas “Hew”, e a ferrugem é falsa. Hew é um *machado de batalha +1* que causa dano máximo quando seu usuário acerta uma criatura planta ou um objeto feito de madeira. O criador do machado era um anão ferreiro que tinha uma rixa com as dríades da floresta onde ele cortava lenha. Qualquer um que carregar o machado se sente inquieto sempre que viajar através de uma floresta.



GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Divida 2.000 XP igualmente entre os personagens se o grupo expulsar Venomfang. Dado o seus níveis, é muito difícil que os personagens matem o dragão, mas ele vale 3.900 XP.

8. VELHA FERRARIA

A ferraria foi abandonada há muito tempo atrás.

Uma longa chaminé e uma apodrecida pilha de lenha esparramada por fora das paredes desta construção quebrada que já foi uma ferraria um dia.

Dois **zumbis das cinzas** (veja a nota “Zumbis das Cinzas”) estão jogados pelo chão. Quando os personagens entrarem, os monstros ficam de pé (gastando metade do seu deslocamento para isso – veja a seção “Sendo Derrubado” no capítulo 2 livro de regras). E então eles atacam. Quando os zumbis tiverem os personagens em vista, eles os perseguem não importa aonde forem.

Uma variedade de ferramentas velhas – pinças, foles, martelos e uma parte de bigornas de ferro – estão dispersos pelo interior desta construção.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Divida 100 XP igualmente entre os personagens se o grupo destruir os zumbis das cinzas.

9. LOJA DO HERBORISTA

Este foi uma loja de ervas e alquimia pertencente a família de Mirna Dendrar, agora residente de Phandalin (veja o encontro 5 na seção “Esconderijo dos Marcarrubra”).

Esta loja em ruínas espalhada com prateleiras tortas e móveis quebrados. Cacos de vidro e pedaços de porcelana brilham em meio as ervas daninha e escombros próximos aos livros e barris deteriorados.

Todos os reagentes e misturas aqui já foram arruinadas a um bom tempo, e os livros são uma massa podre ilegível. Entretanto, uma pequena caixa de madeira esta escondida em um compartimento abaixo das prateleiras de estoque. Um personagem procurando pelos destroços pode encontrar a caixa com um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15. O teste é automaticamente bem sucedido se Mirna enviou o grupo para encontrar a herança.

TESOUROS

A caixa é sem valor, mas ela contém um colar de ouro com um fino pingente de esmeralda (200 po).

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Divida 200 XP igualmente entre os personagens se devolverem o colar a Mirna ao invés de ficar com ele.

10. PRAÇA DA CIDADE

O mato ainda não conseguiu invadir toda a praça.

No lado leste da vila, a estrada se abre para formar uma pequena praça. Várias construções em ruínas cercam o lado sul da praça, mas uma larga e intacta estrutura ao norte parece com um quartel. Uma rua leva a sudeste e outra a sudoeste ao redor do morro no meio da cidade, e um terceiro caminho inclina-se para o norte.

No meio da praça, inclinada um pouco para um lado, esta uma resistente estátua de madeira de um guerreiro agarrando uma lança e um escudo.

A estátua inclinada tem 3 metros de altura, incluindo a base. Ela retrata um antigo herói de Neverwinter chamado Palien, que supostamente derrotou vários monstros na Floresta Neverwinter quando Árvore Trovão foi fundada. Um personagem que estudar a estatua reconhece esta descrição com um teste bem sucedido

de Inteligência (História) CD 15. A estátua pode ser derrubada com um teste bem sucedido de Força CD 20.

11. VELHA GUARNIÇÃO

Para os residentes de Árvore Trovão viver tão perto da Floresta Neverwinter, era necessária vigilância constante.

A guarnição parece ter aguentado o clima pelos anos melhor do que a maioria das construções na vila. Seu telhado apresenta um simples parapeito, e as aberturas para arqueiros confirmam que ela foi construída para servir como um pequeno refúgio em momentos de emergência.

Cinco **zumbis das cinzas** (veja a nota “Zumbis das Cinzas”) espreitam dentro desta construção. Eles eram antigos membros da guarnição ainda vestem o que sobrou de suas armaduras enferrujadas e fardas de soldados. Entretanto, estes pedaços de armadura não melhoram sua Classe de Armadura. Os zumbis acordam e atacam se qualquer criatura viva que perturbar seu descanso.

O interior da construção ainda contém mobílias, e a sala principal tem uma escada levando através de um alçapão até o telhado. A câmara ao norte contém dois beliches, enquanto que a câmara ao sul tem três beliches, provendo alojamento para dez soldados juntos. Ao noroeste de área principal da guarnição havia uma cozinha e despensa, agora contendo pilhas de sacos e barris apodrecidos que uma vez continham carne salgada. Tudo que era comestível já foi devorados por insetos há muito tempo.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Divida 250 XP igualmente entre os personagens se o grupo destruir os zumbis das cinzas.



12. CABANA DO TECELÃO

Esta cabana quebrada é um chamariz para as criaturas que habitam ali perto.

Pilhas de destroços preenchem o interior desta ruína. Em um canto há um tear quebrado.

Seis **ramos secos** espreitam nos arbustos ao sul desta ruína. Permita a cada personagem um teste de Sabedoria (Percepção) resistido por um teste de Destreza (Furtividade) dos ramos para evitarem serem surpreendidos por eles.

DESDOBRAMENTOS

Qualquer barulho alto aqui irá alertar os cultistas na área 13, que investigam silenciosamente e com cautela

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Divida 150 XP igualmente entre os personagens se o grupo destruir os ramos secos.

13. CULTISTAS DE DRAGÃO

Um grupo que se chama Culto do Dragão procura forjar aliança com poderosos dragões da Costa da Espada. Para este fim, recentemente quatro cultistas rastream um dragão verde em Árvore Trovão (veja a área 7) e estão esperando pelo momento certo para se aproximar do dragão e firmar uma aliança. Eles andaram espionando o dragão de longe, tentando deduzir seu comportamento e suas necessidades.

Esta pequena casa do campo parece ser só mais uma casa vazia a primeira vista. Entretanto, todas as portas e janelas estão fechadas.

As portas desta cabana são bloqueadas por dentro, necessitando de um teste bem sucedido de Força CD 20 para abrir. As persianas também são bloqueadas por dentro e podem ser forçadas com um teste bem sucedido de Força CD 15.

Seis **cultistas humanos** estão escondidos nesta casa. Quatro ficam de guarda (dois em cada sala) enquanto o resto descansa em uma larga sala. Os cultistas usam mantos negros cortados de forma a parecerem com asas de dragão, e máscaras negras de couro com chifres estilizados de dragão. Além da língua Comum, estes cultistas também falam Dracônico.

O interior da casa é empoeirado e coberto com teias de aranha. Os únicos móveis são um pequeno fogão, uma mesa, duas cadeiras e um beliche (o qual os cultistas dividem).

INTERPRETANDO OS CULTISTAS

Os cultistas não estão interessados em lutar com ninguém e preferem serem deixados em paz. O líder do grupo é um jovem maligno e ambicioso chamado Favric, que espera subir de posição rapidamente conseguindo a aliança do dragão verde da área 7. Os companheiros de Favric não compartilham de sua ambição e fogem se ele for capturado ou morto.

Se os personagens falarem com os cultistas, Favric explica que eles vieram para negociar com o dragão verde (cujo nome ele não sabe). Se os personagens expressarem intenção similar, Favric sugere uma aliança.

Ele na verdade planeja oferecer os personagens ao dragão como parte de seu tributo, e se uma luta ocorrer, os cultistas batalham ao lado do dragão.

TESOUROS

Na sala principal, Favric tem um pequeno cofre contendo um tributo para o dragão verde: três diamantes (100 po cada). Ele carrega uma poção de voo em um frasco fechado ao redor do seu pescoço.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Divida 150 XP igualmente entre os personagens se o grupo derrotar ou afugentar os cultistas.

CUME DA WYVERN

Este rochedo é um proeminente ponto de referência nas colinas ásperas a nordeste das Montanhas Espada, e é facilmente visto há trinta quilômetros de distância. Pessoas que viajam pela Trilha Triboar próximo a Conyberry têm vislumbres do Cume de Wyvern ao sul conforme viajam. O cume foi antigamente o lar de um grande e perigoso ninho de wyverns, mas um grupo de corajosos aventureiros lidou com estes monstros anos atrás. Apesar dos wyverns nunca terem retornado, outras criaturas ficam por aqui de vez em quando. Os moradores do Cume da Wyvern atualmente incluem um bando de orcs e seu aliado ogro.

Os orcs são batedores da tribo Muitas Flechas. Estes orcs frequentemente vagam em áreas mais civilizadas do Norte, espionando assentamentos de humanos, extorquindo viajantes, e saqueando e pilhando conforme a oportunidade lhes surge. Histórias de novos colonizadores próximos a Phandalin e um novo tráfego de pessoas ao longo da Trilha Triboar, trouxe este bando até esta área. Seu líder é Brughor Machado-Mordedor – um bruto selvagem que está mais interessado em assassinatos e pilhagens do que patrulhar.

ACAMPAMENTO ORC

O Cume da Wyvern é uma colina grande, com milhas de terreno áspero em sua extensão e declives. Procurar pelo acampamento orc escondido leva tempo. O grupo pode tentar um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15 ou Sabedoria (Sobrevivência) por hora para encontrar o acampamento, feito pelo personagem que está liderando o caminho.

Quando os personagens acharem o acampamento, leia o seguinte.

O fraco cheiro de fumaça paira sobre o ar conforme vocês sobem um cume áspero em um declive baixo da colina. Cinquenta metros ao longe, a entrada de uma caverna aparece ao pé de um desfiladeiro. Encolhido atrás de uma pedra há vinte metros fora da caverna está um orc mantendo vigia.

Se os personagens conseguirem lidar silenciosamente e rapidamente com o **orc** solitário, eles têm uma chance de surpreender os orcs na caverna. Se o vigia descobrir os personagens passando escondido, ou se ele não for silenciado na rodada surpresa, o orc recua para a caverna para avisar os outros.

Os saqueadores na caverna incluem Brughor Machado-Mordedor, seis **orc comuns**, e um imundo **ogro** chamado Gog. Gog luta também

até ser morto, enquanto os orcs lutam até que Brughor seja morto, no ponto em que qualquer orc remanescente foge.

TESOUROS

O bando de Brughor saqueou vários agricultores longes ao norte pelo seu caminho até o Cume da Wyvern. Um baú de tesouro aberto na caverna contém 750 pc, 180 pp, 62 pe, 30 po e três frascos de perfume (10 po cada).

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Derrotar os monstros no Cume da Wyvern completa uma missão dada ao grupo pelo Chefe da Vila Harbin Wester em Phandalin, e cumpre com a promessa a Hamun Kost no Poço da Velha Coruja. Divida 1.250 XP igualmente entre os personagens se o grupo lidar com os orcs e o ogro.

CASTELO DENTEFINO

A tribo Dentefino consistiu de bandos de saqueadores e grupos rivais de goblins espalhados pela área da Trilha Triboar e a Floresta Neverwinter. Entretanto, um chefe é a contra gosto reconhecido por todos os outros como supremo: Rei Grol do Castelo Dentefino.

O Castelo Dentefino não é uma estrutura goblin, nem é o nome original da estrutura. Construída por um talentoso mago nobre da velha Pharlom, um antigo reino que uma vez controlou boa parte do Norte, a fortaleza consiste de sete torres sobrepostas; entretanto, seus andares superiores já colapsaram há muito tempo em um amontoado de pedras. Somente o andar térreo ainda parece ser capaz de ser habitado.

CARACTERÍSTICAS GERAIS

Os séculos não foram bons com o Castelo Dentefino. Os goblins reforçaram as áreas mais fracas abaixo das torres caídas com toras de madeira, mas é só uma questão de tempo antes que a estrutura caia por completo.

Tetos. Tetos têm 4,5 metros de altura a menos que descrito contrário.

Portas. Portas no interior são feitas de madeira reforçada com faixas de ferro. Elas não têm maçanetas nem fechaduras. É necessário um teste bem sucedido de Força CD 15 para derrubar uma porta que foi bloqueada.

Pisos. Lajotas rachadas e irregulares escondem um chão de terra abaixo.

Luz. Uma pequena porção de luz natural passa pelas aberturas para arqueiros ao redor do castelo. Durante o dia, isso prove luz fraca na maioria das áreas. À noite, todas as áreas são escuras.

Paredes. Paredes exteriores e interiores de suporte de peso têm 1,5 metros de espessura, com 1 metro de argamassa prensado entre os 25 cm de blocos de pedra. Paredes do interior são pedras trabalhadas de 25 cm.

Aberturas para arqueiros nas paredes do castelo são 3 metros acima do solo no lado de fora, 1,2 metros acima do solo no interior, 20 cm largas e 1,2 metros profundas. Uma criatura de um lado de uma abertura de arqueiro ganha três quartos de cobertura contra ataques do outro lado (veja “Cobertura” no livro de regras).

1. ENTRADA DO CASTELO

Os portões principais entre as áreas 1 são feitos de madeira coberta de bronze, mas eles estão corroídos e caídos.

O castelo consiste de sete torres desmoronadas de diferentes larguras e tamanhos, mas os andares superiores estão todos em diferentes estados de desabamento. Um curto lance de degraus leva até um pátio na frente da entrada principal. Passando pelos destroços de um par de portas quebradas, fica um salão escuro. Torres redondas ficam ao lado da entrada, com escuras aberturas para arqueiros mirando para baixo no pátio.

Nenhum monstro fica aqui, mas os goblins vigias na área 3 deveriam estar de guarda. Mas eles só dão uma olhada de relance ocasionalmente pelas aberturas para arqueiros. Logo, os personagens que se moverem silenciosamente podem ser capazes de passar escondidos por eles. Faça com que todos os personagens faça um teste de Destreza (Furtividade). O resultado mais baixo é a CD para os testes de Sabedoria para os goblins notarem o grupo.

DESDOBRAMENTO

Se os goblins notarem os personagens (ou se os personagens entrarem sem cuidado), os goblin atiram flechas por detrás das aberturas para arqueiros. Entretanto, eles não podem atirar diretamente em inimigos que estão ou já passaram pelo portão quebrado. Os goblins também gritam bem alto para alertar seus companheiros na área 4 e 6 que o castelo está sobre ataque.

PERSONAGENS DISFARÇADOS

Ao invés de invadir o Castelo Dentefino com armas em punho, personagens espertos podem tentar conversar para entrar. Por exemplo, eles podem vestir os mantos dos Marcarrubra e afirmarem serem emissários enviados por Iarno "Cajavido" Alberk, o líder dos Mantos Vermelho, para se encontrar com o Rei Grol. Um bom Mestre recompensa este tipo de ação inteligente dando aos personagens a chance de obter sucesso.

Não há problema se os personagens evitarem o combate e conversarem para conseguir passar as defesas do castelo. A tribo Dentefino e os Mantos Vermelho trabalham para o Aranha Negra, logo os goblinóides provavelmente não irão atacar o grupo se eles afirmarem que estão trabalhando aos interesses do Aranha Negra.

Se os personagens tentarem fazer uma enganação como um grupo, faça com que rolem um teste de Carisma (Enganação) resistido pelos testes de Sabedoria (Intuição) dos monstros, e dê aos personagens vantagem em seus testes se a enganação for particularmente bem planejada e interpretada. Se ao menos um personagem ganhar o teste resistido, a enganação é um sucesso. Você pode dar XP pelos monstros que foram enganados. Conforme o grupo avança pelo castelo, testes adicionais podem ser necessários, ao seu critério.

2. SALÃO COM ARMADILHA

A antiga sala de estar do castelo, este salão largo agora é um perigosos campo de batalha.

Há portas fechadas ao norte e ao sul, com um amontoado de destroços parcialmente obstruindo o salão ao sul. Ao leste, um largo corredor leva até mais duas portas as quais vão para o sul e o leste. O corredor está cheio de escombros empoeirados e argamassa caída de uma queda parcial do teto.

Se os goblins vigias da área 3 soaram o alarme, os goblins e hobgoblins nas áreas 4 e 6 vem correndo pelas portas norte e sul ao mesmo tempo. Eles atacam de ambas as direções, tentando superar os aventureiros e os expulsar do castelo.

Armadilha. A argamassa empoeirada e os escombros em frente a porta que leva para a área 8 escondem um fio de cobre conectado a pinos no teto. Ver o fio requer um valor de Sabedoria (Percepção) passiva de ao menos 20, ou um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 10 se os personagens estiverem ativamente procurando por armadilhas na área. Uma vez descoberto, o fio é facilmente evitado e desarmado (nenhum testes de habilidade é necessário).

Qualquer criatura que por perto ou através dos escombros sem evitar o fio, ativa um desmoronamento de vigas de madeira e grossas pedras (A área do desmoronamento esta marcada no mapa). Qualquer criatura na área quando a armadilha for ativada deve obter sucesso em um teste de resistência de Destreza CD 10 ou leva 3d6 de dano de concussão pelos escombros caindo (metade do dano se obter sucesso). O barulho do desmoronamento deixa em alerta os monstros das áreas 3, 7, 8 e 9.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Divida 100 XP igualmente entre os personagens se o grupo detectar ou sobreviver a armadilha.

3. POSTO DO ARQUEIRO

A principal defesa do Castelo Dentefino é a sua localização secreta e a aparência de ser um local abandonado. Além disso, o Rei Grol colocou sentinelas para afugentar intrusos que chegarem muito perto.

Esta pequena sala esta cheia com detritos. As aberturas para arqueiros ficam em frente à porta, oferecendo um bom campo de tiro para o terraço em frente aos portões do castelo.

Dois **goblins** ocupam cada uma dessas duas salas. Por trocarem turnos atirando flechas e se escondendo, cada arqueiro pode atirar a cada turno em alvos do lado de fora. Quando os personagens entrarem na sala, os goblins largam seus arcos curto e puxam suas armas de corpo a corpo.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

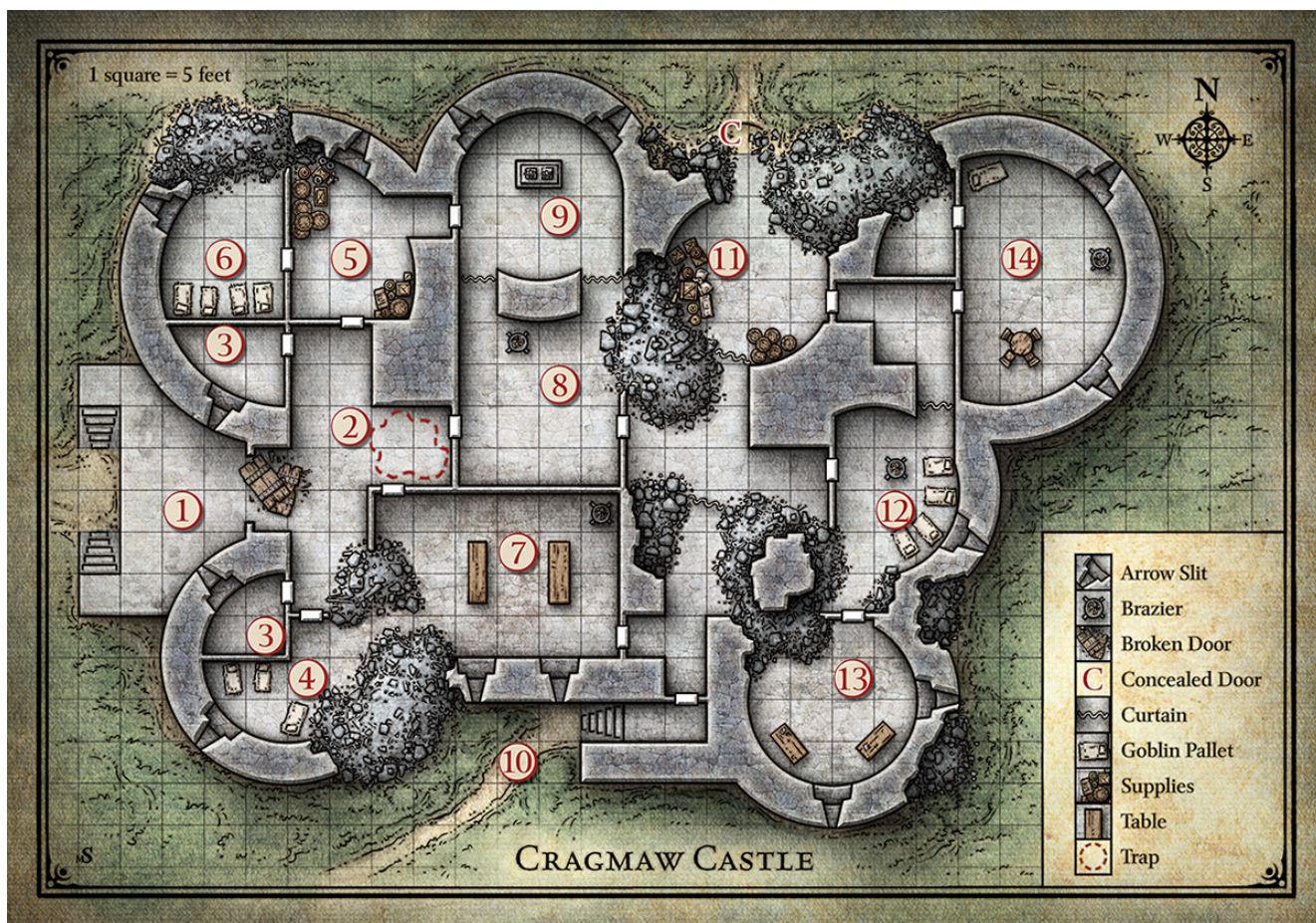
Divida 100 XP igualmente entre os personagens para cada par de arqueiros goblin que o grupo derrotar.

4. ALOJAMENTO DESTRUÍDO

Os goblins Dentefino fazem uso de todo espaço disponível no castelo.

A torre sul do castelo é um pouco mais do que uma pilha de destroços. Vários sacos de dormir esfarrapados estão espalhados pelo que sobrou de espaço no chão, e uma pequena passagem em curva leva a leste através dos escombros.

Três **goblins** descansam aqui. Apesar dos escombros aparentarem serem perigosos, a torre está estável e a passagem leste é segura.



DESDOBRAMENTOS

Qualquer barulho alto aqui atrai a atenção dos goblins da área 7. Um goblin vem investigar a agitação. Se ele não retornar, ou se ele encontrar problema e soar o alarme, os outros vêm investigar.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Divida 150 XP igualmente entre os personagens se o grupo derrotar estes goblins.

5. DESPENSA

Caravanas saqueadas pelos Dentefino pela Estrada Alta e pela Trilha Triboar provê os suprimentos para o castelo.

Apesar dos estoques aqui não serem comestíveis pelos padrões humanos, os goblins podem tolerar isso quando comida fresca não está disponível.

Velhos barris com carne salgada e sacos de grãos apodrecendo preenchem esta área de depósito. Entre os suprimentos, vocês veem uma cota de malha ensanguentada, uma besta pesada e uma espada longa sem bainha com o emblema de Neverwinter gravado em seu cabo.

Um pequeno barril está cheio com um excepcional conhaque anão, que os goblins não deram muita atenção por causa de seu tamanho. O barril contém o equivalente a vinte copos. Um personagem que beber um copo de conhaque recupera 1 ponto de vida, mas um personagem que beber dois copos em menos de 1 hora fica envenenado por 1 hora.

Equipamento do Sildar. A cota de malha e a espada longa pertencem a Sildar Hallwinter. Sildar ficará

agradecido se ao menos sua espada longa for devolvida a ele.

6. ALOJAMENTO HOBGOBLIN

Os Dentefino são uma tribo de goblinóides mista, com um punhado de bugbears mandando em um grande numero de goblins miseráveis e alguns poucos hobgoblins. Os hobgoblins planejam tirar do poder os bugbear e tomar o controle algum dia, mas não por enquanto, pois os bugbears são um ameaça muito forte.

Quatro pilhas de palha e colchonetes estão alinhados pelo chão deste alojamento. Suportes na parede matem várias armas – lanças, espadas, maçãs estrela, e mais. A parede norte mostra sinais de dano, mas o chão é limpo de entulho.

Quatro **hobgoblins** estão divididos por esta sala. Por seus vizinhos goblins estarem sempre se metendo em brigas, eles não dão atenção aos barulhos da área 2 ou 3. Entretanto, eles são rápidos em defender a sua própria torre se qualquer intruso aparecer, ou para responder a um alarme soado pelos goblins vigias.

TESOUROS

Penduradas nas paredes estão cinco lanças, quatro espadas longas, três maçãs estrela, duas espadas largas e um excelente bordão. O bordão tem esculpido penas estilizadas, é surpreendentemente leve (0,5 kg), e vale 10 po.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Divida 400 XP igualmente entre os personagens se o grupo derrotar os hobgoblins desta sala.

7. SALÃO DE BANQUETES

O senhor deste castelo uma vez divertia seu convidados aqui, fornecendo imensos banquetes e bailes. Agora este local é um salão sujo por goblins.

A porção oeste deste largo salão é uma parede de escombros, mas o restante continua intacto. Este deve ter sido uma vez o salão de banquetes do castelo, com um teto alto de 7 metros de altura. Duas largas mesas de madeira com bancos liso ficam no meio da sala, e um braseiro de cobre cheio de carvões quentes está colocado em um canto. Pratos sujos, panelas com restos de comida, restos de pães mofados, e ossos roídos cobrem as mesas.

Neste salão ficam sete **goblins** miseráveis e seu líder – um gordo e rabugento **goblin** com 12 pontos de vida chamado Yegg. Yegg é o chefe de cozinha dos Dentefinos, e ele repetidamente atormenta seus relutantes assistentes conforme eles trabalham para por comida na mesa da tribo. Se Yegg for morto, qualquer goblin ainda vivo foge para o leste ou oeste, evitando a porta norte por causa da armadilha na área 2.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Divida 400 XP igualmente entre os personagens se o grupo derrotar os goblins desta sala.



8. SALÃO ESCURO

Mesmo de dia esta área não tem luz exterior. A caixa de texto assume que os personagens têm visão no escuro ou uma fonte de luz.

Este salão alto e estreito parece como se tivesse sido parte de uma capela ou templo algum dia. Figuras angelicais estão esculpidas ao longo da parte mais alta do local, olhando para o chão abaixo. Ao norte, grossas cortinas tapam a passagem por um par de arcos. Entre as passagens em forma de arco está um braseiro de pedra com ornamentos esculpidos.

Esta câmara contém um **grick** – o animal de estimação especial do goblin Lhupo (área 9). O grick gosta e escalar até uma elevação escondida nas sombras do santuário na parte alta da sala. Ele silenciosamente observa os intrusos que entram na área antes de cair atacando. Compare o teste de Destreza (Furtividade) do grick com o teste de Sabedoria (Percepção) (ou os valores passivos) dos personagens para determinar quem entre eles está surpreso. O grick sabe que não é para comer os goblins a menos que Lhupo mande. O resto dos Dentefinos está aterrorizado com o animal de Lhupo e passam rápido por essa sala, preferencialmente em dois ou três.

Qualquer clérigo que examinar a decoração da capela pode fazer um teste de Inteligência (Religião) CD 10 para identificar as deidades que uma vez foram reverenciadas aqui: Oghma (deus do conhecimento), Mystra (deusa da magia), Lathander (deus do amanhecer) e Tymora (deusa da sorte). Este é um sinal óbvio que os construtores deste castelo eram humanos.

DESDOBRAMENTOS

Se um combate ocorrer aqui, os goblins da área 9 não podem ser surpreendidos.

TESOUROS

O braseiro de pedra contém um punhado de carão, que enterrado abaixo dele está uma estatua de ouro de um elfo solar (100 po) envolto por um pano vermelho. O goblin escondeu esta figura aqui na esperança de que seus companheiros goblins não roubassem dele.

Uma magia de *detectar magia* revela que a estatua foi impregnada com magia divina. Qualquer criatura não má segurando a estatua pode perguntar algo e receberá uma resposta telepática, como se tivesse conjurado augúrio (veja o livro de regras para descrições sobre esta magia). Uma vez que uma criatura fizer sua pergunta e receber sua resposta, ela nunca mais poderá ativar a estatua novamente.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Divida 450 XP igualmente entre os personagens se o grupo derrotar o grick.

9. SANTUÁRIO GOBLIN

Goblins não tem nenhuma ligação com deuses humanos, logo os Dentefino tem dedicado este lugar a Maglubiyet, o deus dos goblins e hobgoblins.

Esta câmara ocupava a torre norte do castelo. Um altar de pedra fica no meio da sala, coberto por um manto preto sujo de sangue. Instrumentos de rituais dourados – um cálice, uma faca e um incensário – estão cuidadosamente colocados no topo do altar. Dois caminhos em forma de arco ao sul estão tapados por grossas cortinas.

Este santuário é o lar de Lhupo (um **goblin** com 12 pontos de vida) e dois goblins comum que servem como seus “acólitos”. Todos eles usam vestes imundas sobre sua armadura, mas nenhum deles possui poderes divinos (apesar de Lhupo afirmar que escuta Maglubiyet falando com ele). Se os goblins escutarem os personagens lutando com o grick na área 8, eles se escondem atrás do altar e tentam surpreender os personagens. Senão, os três goblins estão de joelhos em frente ao altar, rezando para seu deus maligno.

O manto sujo de sangue cobre completamente o altar de pedra, com os lados dele entalhados com imagens dos mesmos deuses que são encontrados na decoração da área 8.

TESOUROS

O cálice, a faca e o incensário são objetos de arte feitos por humanos e valem 150 po, 60 po e 120 po, respectivamente.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Divida 150 XP igualmente entre os personagens se o grupo derrotar os goblins.

10. PORTÃO TRASEIRO

Esta entrada lateral do castelo esta trancada, mas não é vigiada.

No lado sul do velho castelo, um caminho coberto leva até uma passagem entre as paredes. Uma larga porta de ferro fica aqui, protegida contra ataques do exterior. Aberturas para arqueiros ficam 3 metros acima do solo de frente para o caminho.

A porta de ferro esta trancada. Ela pode ser aberta com as ferramentas de ladrão e um teste bem sucedido de Destreza CD 15, ou ser derrubada com o teste bem sucedido de Força CD 25.

Aberturas para arqueiro. Qualquer personagem que parar e escutar próximo as aberturas para arqueiro escuta, da área 7 um ocasional barulho de louça e goblins irritados discutindo sobre se os pratos precisam ser limpos. Os goblins não estão de vigia nestas aberturas para arqueiro. Entretanto, se os personagens fizerem muito barulho ou tumulto, como derrubar a porta, os goblins vêm olhar. Se eles virem intrusos lá fora, eles gritam um alerta.

11. TORRE EM RUÍNAS

Lonas empoeiradas (marcadas com um “C” no mapa-Nota do Tradutor: Mudar para E aqui e no mapa de Porta Escondida) escondem a entrada norte para esta área, se misturando com as pedras e escombros ao redor. Um personagem que obter sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) vê uma trilha levando até a entrada escondida. Se os personagens estiverem ativamente procurando por fora do castelo por uma



entrada escondida, eles podem fazer um teste de Sabedoria (Percepção) com CD 10 para encontrar a “porta” de lona.

Esta torre esta quase completamente desmoronada, apesar de o térreo dela ainda ter um pouco de espaço aberto. Caixas velhas e antigos barris mostram que uma vez as provisões eram estocadas aqui. Uma grossa cortina bloqueia a área ao sul e uma porta intacta leva a leste. Ao norte, uma pequena passagem através dos escombros termina antes de uma tela de lona.

12. ALOJAMENTO DOS GUARDAS

As criaturas aqui matem vigilância pela abertura para arqueiros, então qualquer personagem andando pelo lado leste do castelo está sujeito a ser visto e atacado.

Um braseiro de pedra cheio de carvão brilha no meio deste pequeno alojamento. Quatro pilhas de palha estão alinhadas ao longo do muro ao leste. O muro ao sul esta desmoronado, mas uma porta de madeira bloqueada naquela direção ainda está firme. Uma cortina esta pendurada no cominho em forma de arco ao norte.

Dois **hobgoblins** estão de guarda nesta sala. Eles são espertos, fortes e leais ao Rei Grol. No início do combate, um hobgoblin corre para avisar o rei na área 14, então retorna 2 turnos depois para a luta.

Esta área foi uma vez a sala de estar dos ocupantes humanos do castelo, entretanto seus móveis apodrecidos foram quebrados e usados como lenha pelos Dentefinos.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Divida 200 XP igualmente entre os personagens se o grupo derrotar os hobgoblins.



13. TORRE DO URSO CORUJA

A porta para esta sala foi mantida fechada com uma barra grossa de madeira, um sutil aviso que há perigo ali dentro. Quando a barra é levantada, a criatura na sala acorda e solta um terrível rugido.

As aberturas para arqueiro aqui estão fechadas, deixando a sala escura. A caixa de texto assume que os personagens têm visão no escuro ou alguma fonte de luz.

O andar superior desta torre caiu criando um silo oco de pelo menos nove metros de altura, e a parte mais alta da sala está perdida em meio às sombras. Poeira, escombros e vidro quebrado estão espalhados pelo chão, uma velha mesa de trabalho e estantes de livros ficam ao sul. No meio desta sala está uma grande besta que parece ser um urso sarmento com uma cabeça de coruja. Ele se ergue e rugue quando vê vocês.

Os Dentefinos capturaram um **urso coruja** e o trancaram nesta torre. A sala é mantida escura para deixar a besta calma, mas o Rei Grol não sabe o que fazer com ele ainda. Se um personagem jogar uma carne fresca, o urso coruja devora a comida. De outra forma, ele ataca a primeira criatura que ver na porta.

Esta sala foi uma vez uma livraria e uma sala de trabalho, mas nenhum de seus conteúdos originais permanece intacto.

DESDOBRAMENTOS

Se os personagens abrirem a porta e ficarem fora do caminho do urso coruja, ele foge do castelo (provavelmente pela área 11). A criatura ataca qualquer um que ficar em seu caminho.

TESOUROS

Tudo que restou do segundo andar da torre é uma borda quebrada, sobre a qual fica um velho baú de madeira. O baú é difícil de ser visto do chão, necessitando de um sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15 para ser visto. O baú está aberto e contém 90 pe, 120 po, uma poção de cura, um pergaminho de silêncio e um pergaminho de reviver.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Divida 700 XP igualmente entre os personagens se o grupo derrotar ou libertar o urso coruja.

14. APOSENTOS DO REI

Qualquer personagem que escutar pela porta ouve duas vozes em uma discussão calorosa – uma alta e grossa voz exigindo pagamento por algo e uma resposta calma e suave.

Esta câmara foi arrumada como um espaço rústico, com grossas peles espalhadas pelo chão para servir como tapetes, velhos troféus pendurados nas paredes, uma grande cama ao norte, e um braseiro com carvão queimando luminosamente. Uma mesa redonda com várias cadeiras fica ao sul próximo a porta. Próxima a mesa, no chão, está um anão inconsciente que parece ter sido espancado severamente.

O Rei Grol é um **bugbear** velho e feroz com 45 pontos de vida. Ele manda nos Dentefinos através de pura intimidação. A idade encurvou seus ombros e arqueou suas costas, mas ele continua surpreendente ágil e forte. Ele é exigente e vingativo, e nenhum Dentefino se atreve a entrar em seu caminho.

Grol está com Rosnado, um **lobo** com 18 pontos de vida, e um **doppelganger** disfarçado como um drow fêmea. O doppelganger, Vyerith, é um mensageiro do Aranha Negra, e veio buscar Gundren Buscapedra e o mapa da Caverna Onda Eco com o Rei Grol. Grol

quer vender o mapa ao invés de entregá-lo, e ele e o drow estão negociando o preço. Vyerith deseja antes interrogar Gundren para descobrir se alguém mais sabe a localização da mina. Depois o doppelganger pretende matar o anão e destruir o mapa.

Se os vilões forem avisados que um ataque está ocorrendo, Vyerith se esconde atrás da porta a nordeste, deixando ela entreaberta e esperando atacar um intruso pelas costas. Grol mantém Gundren como refém, pronto para matar o anão se os personagens não recuarem.

Aberturas para Arqueiro. As aberturas para arqueiro estão 4,5 metros acima do chão do lado de fora, e as criaturas aqui não estão prestando atenção. Eles dificilmente irão notar intrusos se movendo pelo exterior do castelo.

Sala Noroeste. Esta parcialmente derrubada câmara foi uma vez um confortável banheiro. Ela ainda contém uma larga banheira de azulejo, não usada pelos ocupantes atuais do castelo.

Anão Inconsciente. Próximo ao canto sudeste da sala está Gundren Buscapedra, um anão plebeu. Ele está inconsciente, mas estável com 0 pontos de vida.

DESDOBRAMENTOS

Se Grol for morto, Vyerith tenta matar Gundren e fugir com o mapa, saindo pela área 11 e escapando através da porta de lona escondida. Se encurralado, o doppelganger luta até a morrer ao invés de se permitir ser capturado.

Se Gundren recuperar os sentidos, ele agradece ao grupo por vir lhe resgatar mas não deixa o Castelo Dentefno sem o seu mapa. Infelizmente, ele não sabe onde o Rei Grol o escondeu (veja a seção “Tesouro”).

TESOUROS

Escondido sob o colchão da cama de Grol está saco de couro costurado contendo 220 pp, 160 pe, três poções de cura e o mapa de Gundren para a Caverna Onda Eco.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Divida 950 XP igualmente entre os personagens se o grupo derrotar o Rei Grol, o lobo e o doppelganger.

Adicione 200 XP para o grupo se os personagens resgatarem Gundren Buscapedra e escoltarem-no em segurança de volta a Phandalin.

BANDO RETORNANDO DA GUERRA

Você pode adicionar uma complicação na forma de um bando de guerra hobgoblin retornando para casa, logo quando os personagens estiverem se preparando para sair. Este bando de guerra consiste de três **hobgoblins** liderados por Targor Espada Sangrenta, um **hobgoblin** com 20 pontos de vida. Targor também tem dois **lobos** como animais de estimação.

Os hobgoblins não tem nenhum tesouro, mas 1d4 deles carregam sacos sangrentos, cada um contendo uma cabeça decepada de um elfo. As cabeças decepadas são troféus da recente vitória dos hobgoblins sobre um grupo de caça de elfos.

Personagens espertos podem tentar usar a razão com Targor se fazendo pensar como um sucessor de Grol ao invés de seu vingador. Targor já faz um tempo que deseja liderar a tribo Dentefino, logo ele pode fazer o favor de não matar os aventureiros, sendo obtido se um ou mais personagens obtiver sucesso em um teste de Carisma (Persuasão) CD 15.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Divida 500 XP igualmente entre os personagens se o grupo derrotar o bando de guerra hobgoblin ou conseguir negociar com Targor.

O QUE VÊM A SEGUIR?

Se Gundren Buscapedra sobreviver a prisão no Castelo Dentefno, ele oferece aos personagens seus agradecimentos e pergunta se eles podem escolta-lo de volta até Phandalin e depois adentrar na Caverna Onda Eco para descobrir o destino de seus irmãos, Nundro e Tharden. Ele sabe que alguém chamado Aranha Negra orquestrou sua captura e espera que os personagens impeçam o vilão. Ao retornar até Phandalin, Gundren oferece aos personagens 25 po para cada por sua ajuda e promete ao grupo compartilhar 10 por cento das riquezas da mina uma vez que as operações lá estiverem ocorrendo.

Se os personagens descobriram a informação com Agatha ou Reidoth, ou negociaram com Harmun Kost, ou resgataram Gundren e seu mapa do Castelo Dentefno, eles agora sabem a localização da Caverna Onda Eco. A única coisa que resta é ir até a antiga mina anã e descobrir por si mesmo quem é o Aranha Negra e porque ele está tão interessado na Mina Perdida de Phandelver.



PARTE 4: A CAVERNA ONDA ECO

Vinte e cinco quilômetros a leste de Phandalin, nos profundos vales das Montanhas Espada, fica a Caverna Onda de Eco. A rica mina do Pacto de Phandelver foi perdida a quinhentos anos atrás durante uma invasão de orcs que devastou esta parte do Norte.

Nós séculos que se passaram, incontáveis garimpeiros e aventureiros tem procurado pela mina perdida, mas nenhum obteve sucesso até que os irmãos Buscapedra encontraram a entrada há um mês. Infelizmente, os Buscapedra não esperavam que estivessem sendo perseguidos por espíões que trabalhavam para Nezznar, o Aranha Negra, e eles sem querer levaram o vilão drow até seu objetivo. Nezznar e seus seguidores lidaram com os dois Buscapedra que estavam guardando a descoberta, depois arrumou a emboscada para Gundren. Descobrimo o envolvimento dos aventureiros com Gundren e suas façanhas dentro e fora de Phandalin, o Aranha Negra deu ordens para que alguém lidasse com os personagens. Enquanto isso, Nezznar começou sua exploração pela Caverna Onda de Eco.

O drow está procurando pela Forja de Magias, onde os magos humanos da antiga Phandalin encantaram armas anãs e dispositivos gnomos. Entretanto, a exploração de Nezznar atrasou pelos inquietos mortos vivos e perigosos monstros que espreitam pela Caverna Onda Eco, forçando-o a proceder com grande cautela.

Os aventureiros tem agora a chance de ajudar Gundren, vingar seu parente, e por um fim ao nefasto plano do Aranha Negra. E, é claro, os boatos dos ricos tesouros de magias poderosas escondidas nas minas é uma grande recompensa.

NÍVEL DOS PERSONAGENS

Esta parte da aventura foi designada para personagens de ao menos 4º nível, e assume que os personagem tenham conseguido pelo menos 2.700 XP. Se os aventureiros pularam muitas das investigações opcionais e encontros na parte 3, pode ser que não estejam no 4º nível, e muitos dos encontros nesta seção serão difíceis para eles.

PONTOS DE XP GANHOS

Nesta parte da aventura, o XP é ganho ao superar os monstros, como nas partes 2 e 3. Entretanto, o XP dos monstros não está mostrado nas descrições do encontro. A invés disso, a quantidade de XP que o monstro vale esta no bloco de estatísticas dele (veja o apêndice B). Você calcula o total ao somar o valor de cada monstro que os personagens superarem. Pontos de XP adicionais, e as razões para eles, estão descritas no texto, na parte “Ganhando Pontos de Experiência”.

MONSTROS VAGANDO

Monstros andam por todas as áreas da mina. Encontros aleatórios lembram os jogadores que aqueles monstros não estão necessariamente atrelados a áreas específicas, e nenhuma parte da masmorra é segura. Encontros com monstros vagando são uma maneira efetiva de manter os jogadores e personagens em aviso, alivia o tédio dos jogadores e gasta os recursos do grupo. Entretanto, ter encontros aleatórios demais pode se tornar tedioso, então os use esparsamente.

Se os personagens gastarem um longo tempo em uma dada área, você pode checar por monstros vagando rolando um d20. Numa rolagem de 17-20, um encontro acontece. Inversamente, se os jogadores parecerem

agitados, você pode decidir que um encontro ocorre. Role um d12 e consulte a tabela de Monstros Vagando para determinar o que o grupo encontrou.

MONSTROS VAGANDO

ROLAGEM NO D12	RESULTADO
1-3	Stirges (2d4)
4-5	Ghouls (1d4)
6	Gricks (1d4)
7-8	Bugbears (1d4)
9	Esqueletos (1d6)
10	Zumbis (1d6)
11-12	Gosma Ocre (1)

CARACTERÍSTICAS GERAIS

A mina é fria, úmida e surpreendentemente arejada. Uma notável brisa sopra através de varias de suas passagens, seguindo da área 1 até a área 16.

Teto. Os tuneis tem 3 metros de altura a menos que dito o contrário. Salas têm 6 metros de altura, enquanto que cavernas naturais têm 9 metros com várias estalactites.

Portas. A menos que dito o contrário, todas as portas têm 2 metros de altura, 1,5 metros de largura e são feitas de 15 centímetros de placas de pedra ajustadas por alças e dobradiças de ferro. As portas são baixas e largas – feitas para anões.

Paredes. As paredes são de pedras talhadas. Em algumas áreas (14, 15, 19 e 20), elas estão decoradas com blocos de pedra bem ajustados.

Pisos. Todos os pisos são de pedra natural lisa.

Luz. Nenhuma, a menos que indicado o contrário. As caixas de texto assumem que os personagens têm fontes de luz ou visão no escuro.

Estalagmites. Encontrados na maioria das cavernas naturais, estas espirais de rocha sobem do solo e podem ser usadas para cobertura (veja “Cobertura” no livro de regras).

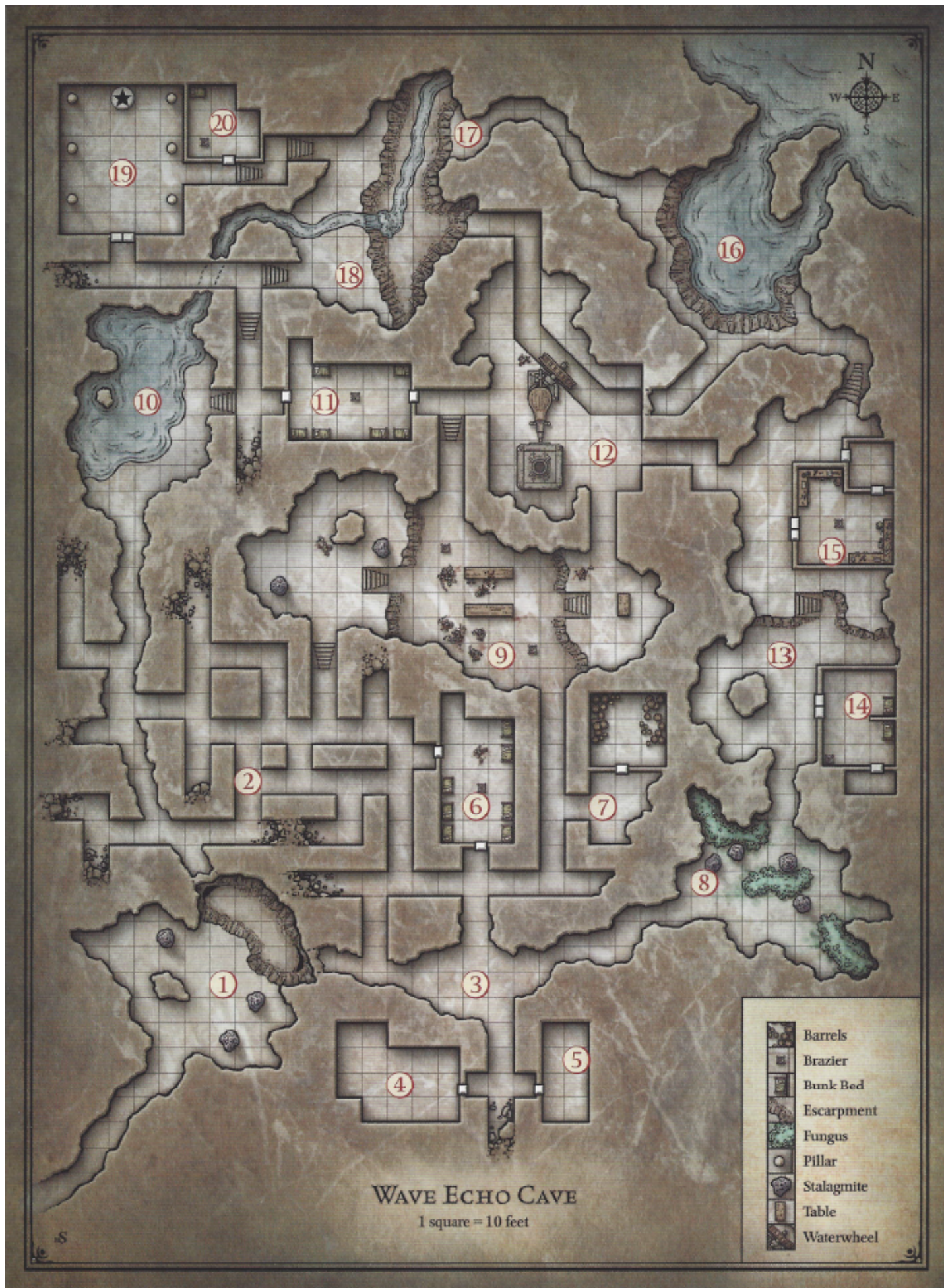
ENCONTROS CHAVE

Todos os encontros nesta parte da aventura estão marcados no mapa da Caverna Onda Eco.

ONDAS ESTRONDOSAS

Todas as boas masmorras têm suas características que as deixam únicas, e a Caverna Onda Eco não é exceção. O som rítmico de ondas batendo ecoam através da mina, altas o suficiente para fazer a pedra no solo tremer. As ondas aparecem a cada dois minutos, ficando mais altas ao nordeste.

A Caverna Onda de Eco não esta nem perto do oceano, mas uma caverna cheia de água no fundo da mina esta conectada a uma fonte termal subterrânea. Esta fonte termal esta continuamente fervendo e produz um jato que se choca a partir de uma passagem estreita, fazendo um som como uma onda do mar quebrando. Descreva este som aos jogadores ocasionalmente. Isso irá aguçar a curiosidade deles e os atrair até sua fonte, os levando mais a fundo na mina como consequência.



1. ENTRADA DA CAVERNA

Independente de os personagens terem seguido o mapa do Gundren ou ter recebido orientações até a Caverna Onda Eco de alguma outra fonte, sua aproximação inicial os leva até um estreito túnel cuja entrada esta escondida em meio aos pés da Montanha Espada.

O túnel de entrada leva até uma larga caverna sustentada por pilares de rocha natural e contentado três estalagmites. Na parte oeste da caverna, atrás de uma coluna de rocha, estão três colchonetes e um conjunto de suprimentos comuns – sacos de farinha, bolsas de sal, barris com carne salgada, lanternas, frascos de óleo de lâmpada, picaretas, pás, e outros equipamentos. Entre os suprimentos, vocês veem o corpo de um anão minerador, morto por pelo menos uma semana.

A seção nordeste da caverna caiu, formando um fosso de três metros de largura com seis de profundidade. Uma corda de cânhamo resistente e está atada em uma estalagmite próxima e desce pela parede do fosso, até o fundo do fosso onde há uma passagem de tuneis levando ao noroeste e leste.

Este foi o acampamento dos Buscapedra. O anão morto é Tharden, irmão do Gundren, que foi morto pelo Aranha Negra. O outro irmão de Gundren, Nundro, esta aqui também e atualmente esta sendo mantido prisioneiro pelo Aranha Negra na área 20.

Fosso Aberto. Subir ou descer pela parede do fosso sem um corda requer um teste bem sucedido de Força (Atletismo) CD 15. Um personagem que falhar no teste por 5 ou mais, cai e leva 1d6 de dano de concussão a cada 3 metros caídos, ficando derrubado no chão. O túnel no fundo do fosso a noroeste leva a área 2 e ao leste leva a área 3.

TESOUROS

Tharden esta vestindo um par de botas de correr e saltar. Na pressa de explorar o resto da Caverna Onda Eco, Nezznar não o revistou.

2. TUNEIS DA MINA

Este emaranhado de passagens é uma velha seção do campo de mineração original da Caverna Onda Eco.

Esta área consiste de numerosas passagens se cruzando. O teto aqui só tem dois metros de altura, e várias das passagens terminam em paredes rochosas.

O fim das passagens está onde os mineradores desistiram e decidiram ir para outro lugar. Espreitando pacientemente em uma das passagens, está uma **gosma ocre**. Quando o grupo entrar nesta seção da mina, a gosma começa a seguir o grupo, instintivamente esperando por uma oportunidade de atacar um alvo sozinho.

3. VELHA ENTRADA

O túnel que percorre pelo sul era a entrada original para a Caverna Onda Eco, mas ela foi enterrado pela destruição que assolou as minas séculos atrás. Uma grande batalha foi travada aqui quando os orcs invadiram as minas. Os mortos ainda estão onde caíram.

Muitos túneis se conectam nesta caverna natural de nove metros de altura. As paredes estão entalhadas com simples relevos mostrando anões e gnomos mineradores trabalhando duro. Abaixo deles, estão aproximadamente duas dúzias de esqueletos em pedaços enferrujados de armadura espalhados pelo chão da caverna. Alguns são esqueletos de anões, enquanto outros são restos de orcs. Meia dúzia de grandes lanternas de cobre estão penduradas em cantos ou bordas ao redor da caverna, mas nenhuma delas esta acesa.

Pendurados no teto como morcegos, estão dez **stirges**. Os monstros encontram poucas presas vivas nas minas, e eles estão famintos. Se os personagens estiverem olhando para baixo nos esqueletos do chão, os stirges vão provavelmente cair neles. Qualquer personagem que não estiver olhando para o teto está surpreso a menos que seu valor de Sabedoria (Percepção) passiva seja maior que a rolagem de Destreza (Furtividade) dos stirges (role uma vez para todos eles). Personagens que não estiverem surpresos ouvem um barulho de bater de asas conforme os stirges descem para atacar.

As lanternas e as gravuras dos mineradores trabalhando eram para servir com boas vindas aos recém-chegados.

4. VELHA GUARITA

Esta guarita já protegeu a entrada da mina, mas foi sobrepujada anteriormente na luta quando os orcs atacaram.

Estilhaços de bancos de pedra e pilhas de destroços de um teto parcialmente desmoronado preenchem esta sala. Entre os beliches de pedra e as prateleiras de armas derrubadas, estão ossos de vários anões e orcs.

No turno após qualquer criatura viva entrar nesta câmara, os ossos começam a se mexer e se juntar, formando nove **esqueletos**. Eles lutam até serem destruídos.

5. ESCRITÓRIO DOS AVALIADORES

Os avaliadores da mina trabalhavam aqui, pesando e avaliando amostras de minérios e pagando os trabalhadores por seus serviços.

Esta sala já foi um dia um escritório ou sala de armazenamento de algum tipo. Um grande balcão de pedra divide a sala, montado com três balanças empoeiradas feitas de ferro. Cubículos escavados na parede norte estão cheios com pedaços de papéis empoeirados. Vários corpos mortos a um bom tempo – gnomos e orcs pela aparência – estão espalhados pelo chão.

Os papéis envelhecidos pelos séculos dentro dos cubículos se desintegram caso tocados, mas um personagem que leia Anão pode ver fracas marcas em alguns pedaços, registrando as pesagens e os pagamentos.

TESOUROS

Atrás do balcão esta um cofre de ferro trancado, precisando das ferramentas do ladrão e um teste bem sucedido de Destreza CD 20 para abrir. Este cofre de pagamento passou despercebido durante a luta e contém 600 pc, 180 pp, 90 pe e 60 po.

6. ALOJAMENTO SUL

Este era o alojamento dos mineradores, onde os habilidosos trabalhadores da Caverna Onda de Eco descansavam entre os seus turnos. Qualquer personagem que escutar na porta parcialmente aberta consegue ouvir sons de mastigações e rasgos com um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção).

Há velhos beliches de pedra ordenados em linha pelas paredes desta câmara, e um braseiro de ferro corroído cheio de carvão fica próximo ao meio dessa sala. Os ossos de meia dúzia de anões e orcs estão espalhados por aqui, vestindo restos de armaduras. Três figuras, cinzas e arqueadas, estão abaixadas entre os corpos, mexendo nas armaduras e roendo os ossos.

Três **ghouls** do bando da área 9 estão aqui, quebrando e roendo os ossos antigos dos mortos em uma vã esperança de que encontrarão algum pedaço saboroso de medula. Os ghouls, ansiando por carne fresca, atacam imediatamente.

7. DEPÓSITO DESMORONADO

Apesar da destruição nos arredores, a parte norte deste depósito sobreviveu intacta.

A parede leste desta câmara desmoronou, sobrando uma massa de entulho. Ao norte, há uma porta entreaberta, levando até uma sala grande. Barris empoeirados estão deitados contra parede, todos eles rachados e quebrado pelo tempo.

Não é um local confortável, mas o depósito é um lugar seguro para descansar. Nenhum monstro vem aqui. Além disso, a porta do depósito está em bom estado e pode ser facilmente bloqueada ou barricada pelo lado de dentro.

Os conteúdos dos barris evaporaram há muito tempo.

8. CAVERNA DOS FUNGOS

Esta caverna impediu as explorações de Nezznar. O drow suspeita que a mesa de trabalho da mina mágica está próximo, mas ele está relutante em se arriscar a lidar com os monstros daqui.

Densos tapetes de fungos estranhos cobrem grandes partes do chão desta caverna. Entre os tipos de fungos há os que parecem bolas infladas logo à frente, estranhos fungos de paredes crescendo em estalagmites e grandes cogumelos com cerca de um metro e meio de altura. Algumas das bolas infladas brilham em uma fosforescência verde misteriosa.

A maioria dos fungos é inofensiva, e os fungos verde-brilhantes permitem que as criaturas possam ver toda a caverna em a ajuda de visão no escuro ou uma fonte de luz.

Gás Venenoso. Sempre que uma criatura tentar atravessar a caverna, o tapete de fungos que cobre a maior parte do chão solta um gás venenoso no ar. Cada criatura na caverna deve obter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 11 ou leva 3d6 de dano venenoso e fica envenenada por 10 minutos (veja o livro de regras para mais informações sobre a condição envenenado). O gás se dispersa depois de 1 minuto, mas até lá, qualquer criatura que terminar o seu turno dentro da caverna deve repetir o teste de resistência.

9. GRANDE CAVERNA

Esta caverna uma vez seria com um salão de banquetes, área de encontro e salão de hidromel para os mineradores.

Relevos íngremes dividem esta larga caverna em três seções – elevações nos lados e uma baixa seção no meio. Escadas esculpidas na pedra levam até as elevações. Duas mesas grandes ficam na seção do meio, com um par de braseiros velhos. Uma pequena mesa fica no canto leste. Os restos de esqueletos de uma dúzia de guerreiros mortos – anões, gnomos, orcs e ogros – comprovam a violência da batalha que ocorreu neste local há muito tempo atrás.

Sete **ghouls** espreitam nas sombras da elevação a oeste. Eles notam qualquer luz ou barulho em outro lugar da caverna e rapidamente descem para atacar. Os mortos vivos estão famintos e lutam até serem destruídos.

As elevações têm 3 metros de altura e para escalá-las necessitam de um teste bem sucedido de Força (Atletismo) CD 12. Uma criatura que cair ou for empurrada do topo de uma elevação leva 1d6 de dano de concussão e fica derrubada.



10. LAGO ESCURO

Há um tesouro escondido dentro desta caverna preenchido por água.

Um grande lago preenche a maior parte desta caverna. A água é escura, revelando pouco do que pode estar dentro dela. A margem do lago consiste de finas camadas de conchas quebradas de mexilhões estranhos e claros, e um odor de peixe preenche o ar. Uma passagem leva ao sul a partir desta área, e um conjunto de degraus leva acima para o leste. Uma lenta corrente de água flui para fora da caverna a nordeste.

O lago tem 6 metros de profundidade no meio. A corrente de água a nordeste tem 1 metro de profundidade, e o teto da passagem fica entre 0,5 a 1 metro acima da água. Os personagens podem facilmente ir pela corrente de água até a área 18.

Um personagem que explorar o lago encontra um velho esqueleto deitado no fundo, 3 metros longe da margem e 3 metros abaixo d'água. Esses são os restos de um mago humano da antiga Phandalin que morreu defendendo as minas contra os invasores orcs. Várias flechas de orcs ainda estão grudadas entre as costelas do esqueleto.

TESOUROS

O esqueleto está usando dois anéis de platina (75 po cada) e segura uma *varinha de mísseis mágicos* entre seus dedos descarnados.

11. ALOJAMENTO NORTE

A porta leste está bloqueada pelo lado de dentro e requer um teste bem sucedido de Força CD 20 para forçar uma abertura. Um personagem que escutar em qualquer uma das portas e obter sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 10 escuta vozes grossas falando em Goblin e conversando sobre quão famintos eles estão.

Velhos beliches de pedra estão alinhados pelas paredes deste alojamento, o qual é iluminado e aquecido por um luminoso braseiro de ferro no meio desta sala.

Se o grupo entrar pelo oeste, adicione:

Do outro lado desta sala está outra porta, mas esta bloqueada por uma barricada feita com o resto de uma mesa de madeira.

Cinco **bugbears** residem nesta câmara. Eles são servos leais de Nezznar. Esta sala marca a linha de frente na invasão do Aranha Negra à Caverna Onda Eco, e os bugbears estão aqui para impedir os ghouls, zumbis, ou outros mortos vivos de perturbar seu mestre nos seus aposentos (área 19).

Como na área 6, este local já foi um alojamento para os mineradores. Os bugbears de Nezznar removeram os corpos que encontraram aqui e construíram a barricada.

TESOUROS

O bugbear maior carrega uma bolsa contendo 15 pc, 13 pe e uma *poção de vitalidade*.

12. CAVERNA DE FUNDIÇÃO

Como na caverna dos fungos da área 8, esta câmara contém um sério obstáculo que impede Nezznar de alcançar seu objetivo – a Forja das Magias (área 15). O drow ainda está formulando um plano para conseguir passar pelos mortos vivos que guardam esta área.

Uma grande fornalha e foles mecânicos motorizados por uma roda d'água ocupam esta sala. A fornalha está fria e escura, mas um amontoado de carvão está empilhado ali próximo, em conjunto de carros e transporte cheios de minérios não refinados. A roda d'água fica em um canal de três metros de largura, cortado no chão da sala, mas o canal está seco. Há passagens saindo para oeste, sul e leste. O canal vazio sai para o norte e leste.

Mais de uma dúzia de corpos secos estão espalhados por essa sala. Estes anões e orcs mortos ainda estão usando os restos de suas armaduras. Flutuando acima deles está uma caveira envolta por uma chama verde.

Oito dos anões guerreiros caídos são **zumbis**. Eles se levantam e perseguem qualquer criatura viva que entrar na sala, mas não perseguem as criaturas para fora desta área por mais de 1 rodada. Além disso, um morto vivo bem mais inteligente guarda esta área: uma **caveira em chamas**. Esta criatura foi um servo de um mago humano aliado dos anões e gnomos de Phandelver, e ela continua agindo conforme suas antigas instruções de prevenir que intrusos passem.

Esta impressionante câmara foi a o coração das opções de mineração da Caverna Onda Eco. Aqui os anões derretiam seus minérios para refiná-los em barras de prata, ouro e platina. O canal seco era onde os anões dividiram a corrente de água da área 18 para fazer funcionar a roda d'água. Fazendo assim com que pudessem ser operados os foles que alimentavam a fornalha.

O canal está 1,5 metros abaixo do nível do chão da sala, e nenhum teste de habilidade é necessário para subir ou desce-lo. Personagens no canal podem segui-lo para sair desta sala para o norte ou para o leste, embora o teto tenha somente 1,5 metros de altura depois que o canal sai desta sala.

13. CAVERNA ESTRELADA

Os danos estruturais e os esqueletos que restaram nesta área são evidências da batalha mágica destrutiva que foi travada aqui há séculos atrás quando os orcs e seus magos mercenários invadiram as minas.

Minerais brilhantes no teto desta larga caverna capturam a luz e a refletem para criar a impressão de um céu estrelado. Dúzias de esqueletos – muitos esmagados por detritos que caíram – estão espalhados pelo chão.

Esta caverna é larga o suficiente para conter duas estruturas independentes. Cada uma destas construções de pedra é proporcional para uso humano, em contradição com as portas de tamanho anão e os móveis que vocês encontraram pela mina. Ambas as estruturas tem velhas e enegrecidas paredes de alvenaria, e suas portas duplas estão rachadas e queimadas.

A caverna é dividida por um relevo, no qual um lance de escadas foi esculpido. Há passagens levando para fora desta área ao norte, sul e leste.

As construções danificadas são descritas nas áreas 14 e 15. Os minerais do teto são bonitos, mas eles não são mágicos nem valiosos.

Qualquer personagem proficiente em Arcanismo pode sentir uma sutil aura mágica nesta caverna (Conjurar *detectar magia* revela o mesmo). A aura fica mais forte conforme se aproxima da construção ao norte (área 5).

14. APOSENTOS DOS MAGOS

As portas que levam até esta área estão rachadas, com suas maçanetas de ferro parcialmente derretidas. Empurrar ou arrebentar para abrir a porta requer um teste bem sucedido de Força CD 15.

Poeira, cinzas, paredes escurecidas pelo fogo, e uma pilha de detritos abaixo do teto que está cedendo, mostram que esta sala foi danificada por uma explosão destrutiva. Os móveis – mesas, cadeiras, prateleiras, camas – estão carbonizados ou estilhaçados, mas, entretanto, bem conservados. Um chamuscado baú de ferro fica próximo aos pés de uma das camas.

Esta sala contém o espírito inquieto do último mago a morrer aqui: **Mormesk a aparição**. Ele não é visível de imediato, mas surge do chão quando uma criatura viva entra na sala.

Mormesk foi um poderoso mago até que conheceu seu fim na batalha mágica no clímax do ataque orc. Séculos de rancor envenenaram sua alma, o transformando em uma aparição cheia de ódio.

Mormesk lidera os mortos vivos que assombram a Caverna Onda Eco. A aparição gasta seu tempo por aqui por que o tesouro que ele tinha acumulado em vida está no baú chamuscado (veja a seção “Tesouro”). Não sendo mais corpóreo, ele não pode tocar ou usar os bens que desfrutava em vida.

Esta construção servia como um quarto de hóspedes para os magos visitantes que iam trabalhar na Forja das Magias (área 15), sendo a maioria deles humanos de cidades próximas. Os móveis são todos de tamanho humano.

INTERPRETANDO MORMESK

Mormesk fala na forma de graves sussurros. Quando a aparição surgir pela primeira vez do chão, ele diz “A sua presença é ofensiva para mim, a pena é sua partida. Meus tesouros são só meus, não seus para saquear!” Se os personagens não fizerem nenhuma tentativa de argumentar com a aparição, ela ataca.

Se os personagens tentarem argumentar com a aparição, ela escuta o que eles têm de dizer, contanto que eles não a encutem machucado de nenhuma forma ou pilhado nenhuma de suas propriedades. A aparição é irremediavelmente má, logo a única forma de os personagens poderem ficar longe de suas mãos espectrais é oferecer algo que um antigo mago iria considerar valioso em troca por suas vidas. Mormesk valoriza itens mágicos (particularmente pergaminhos), grimórios e conhecimento arcano. Qualquer que seja o presente, um personagem precisa obter um sucesso em um teste de Carisma (Persuasão) CD 10 para convencer a aparição do seu valor.

Independente do que os personagens ofereçam, a aparição não cederá o cachimbo de madeira no baú chamuscado. Ele irá, entretanto, entregar as moedas e gemas se os personagens concordarem em matar o espectador que está na Forja das Magias (A aparição não explica o que um espectador é. Ele meramente aponta em direção à área 15). Uma vez que ele receba seus presentes, a aparição permite aos personagens que pesquisem em seus livros e que mantenham um mapa secreto com eles (veja a seção “Tesouro”).



TESOURO

O baú chamuscado está aberto e contém 1.100 pc, 160 pp, 50 pe, três diamantes (100 po cada) e um cachimbo de madeira com filigrana de platina (150 po).

Um punhado de tomos preservados magicamente fica nas prateleiras. A maioria são só histórias, mas um tem um mapa costurado dentro da sua capa. A presença do mapa pode ser descoberta com um teste bem sucedido de Inteligência (Investigação) CD 12. Ele mostra a localização de uma masmorra da sua criação. Quando os personagens terminarem suas explorações aqui, este velho mapa pode os levar até sua próxima aventura.

15. FORJA DAS MAGIAS

Aqui é onde os magos aliados com os anões e gnomos do Pacto de Phandelver canalizaram a magia destas cavernas para encantar armamentos dos anões e dispositivos gnomos. A porta mais ao norte esta queimada e rachada, com suas maçanetas parcialmente derretidas; forçar ela para abrir requer um teste bem sucedido de Força CD 15. As portas duplas a oeste estão tão danificadas quantos, mas estão entre abertas.

Esta larga sala de trabalho foi pesadamente danificada pela antiga batalha mágica que se repercutiu pela mina. Mesas de trabalho que ocupam dois cantos da sala estão queimadas, e o reboco foi derretido das paredes de alvenaria. No meio da sala, em um pedestal de pedra há um braseiro no qual uma estranha luz verde dança e estala. O braseiro e seu pedestal aparentam não terem sido tocados pelas forças que destruíram esta área.

Atrás do braseiro de chamas verdes, uma criatura esférica flutua medindo aproximadamente 1 metro de diâmetro. Quatro olhos, como se saíssem da ponta de tentáculos, emergem do centro do corpo, dois de cada lado. No meio do corpo esta um largo olho que encara vocês.

“Olá”, diz uma grossa e murmurante voz dentro de suas cabeças.

O monstro que protege a sala é um **espectador**. Um dos magos humanos que trabalhou na Forja das Magias invocou a criatura para proteger os itens mágicos criados e armazenados aqui. Quando a mina foi invadida, os orcs perturbaram a delicada magia da área, perturbando a sensação de realidade do espectador. Ele ficou desequilibrado mentalmente e acredita que a mina ainda esta em uso, ignorando todas as evidências que indicam o contrário.

A aparição (área 14) quer mandar embora ou matar o espectador, mas até agora, a criatura conseguiu lidar facilmente com os ataques dos zumbis e ghouls de Mormesk, ao mesmo tempo em que não viu nada de anormal em mortos vivos estarem perambulando pela mina. Se o grupo tentar remover qualquer coisa desta área, o espectador ataca. Se o espectador for cego de alguma forma, ele desaparece de volta para seu plano natal, convencido de que não pode mais fazer a tarefa para a qual foi invocado.

Com um teste bem sucedido de Carisma (Enganação) CD 15, um personagem pode enganar o espectador para pensar que um ou mais membros do grupo são magos ou mineradores que trabalham para os donos da Caverna Onda Eco, enviados para encerrar as obrigações do espectador. Se a enganação for bem sucedida, o espectador acredita que foi libertador de suas obrigações e desaparece retornando para seu plano natal.

Braseiro da Chama Verde. Um teste bem sucedido de Inteligência (Arcanismo) CD 15 identifica o braseiro como a fonte de magia que preenche as cavernas ao redor. Esta magia diminuiu ao passar dos anos, ficando de forma de que não pode mais ser utilizada para encantar itens mágicos permanentemente. Entretanto, qualquer arma ou armadura não mágica que for banhada pelas chamas verdes por pelo menos 1 minuto se torna uma arma +1 ou armadura +1, respectivamente, por



1d12 horas (veja o apêndice A). o braseiro não pode ser removido da Forja das Magias.

Sala ao Norte. Esta pequena sala é um local de trabalho separado, onde os itens que eram preparados para encantamento eram polidos, envernizados, e de toda forma finalizados. Como no local de trabalho principal, ele foi quase que completamente destruído.

TESOUROS

Na mesa de trabalho no canto sudeste da sala está os últimos itens que o espectador foi designado a proteger: Criadora da Luz e Proteção Dragão.

Criadora da Luz. Esta *maça +1* foi feita para um clérigo de Lathander, o deus do alvorecer. A cabeça da maça é entalhada como um nascer do sol e é feita de bronze maciço. Chamada de Criadora da Luz, esta maça brilha tão clara quanto uma tocha quando seu usuário ordena. Enquanto estiver brilhando, a maça causa 1d6 de dano radiante extra contra criaturas do tipo morto vivo.

Proteção Dragão. Este *peitoral de aço +1* tem um dragão de ouro trabalhado em seu design. Criado para um herói humano de Neverwinter chamado Tergon, ele garante ao seu usuário vantagem nos testes de resistência contra os ataques de sopro de criaturas que sejam do tipo dragão.

16. CAVERNA BARULHENTA

O som de ondas arrebatando que dão nome a Caverna Onda Eco podem ser traçados até esta caverna preenchida por água.

Uma margem estreita fica em frente a uma larga caverna que preenche os arredores, onde ferve uma extensão de água. O estrondo rítmico que pode ser escutado pelas minas é mais alto aqui. Em intervalos regulares, um jato de água salta nesta câmara e bate contra a parede logo abaixo da margem. O eco sugere que esta caverna possa ser um pedaço de uma caverna muito mais a nordeste.

A margem que fica acima da parede sul fica 4,5 metros acima do nível da água. Entretanto, quando o jato d'água vem nesta caverna a cada 2 minutos, ele aumenta a água em 3 metros. Depois de um minuto, o nível da água retorna para sua profundidade normal de 6 metros.

17. VELHO CÓRREGO

A corrente que vem da área 10 para a área 18 continuava através desta baixa passagem, eventualmente saindo na área 16.

Esta passagem tem um pouco mais de um metro de altura e esta obstruída por rochas arredondadas e pedregulhos. Ela deve ter sido um córrego, apesar de não haver água correndo agora.

Os anões dividiram a corrente no canal que leva para a área 12 para acionar a roda d'água e a fundição. Depois disso, os terremotos que balançaram a Caverna Onda Eco durante a batalha mágica final da invasão orc fizeram com que desmoronasse o chão da área 18, dividindo a corrente mais uma vez. O velho córrego permanece com uma passagem utilizável que contorna os mortos vivos da área 12, apesar do Nezznar ainda não a ter descoberto.

18. CAVERNA DESMORONADA

Os servos de Nezznar ocupam esta caverna, protegendo-a contra invasões de mortos vivos e cuidadosamente examinando através dos escombros. A intuição do Aranha Negra sugere que algum tesouro valioso esta escondido no fundo da fenda que foi criada quando esta área foi destruída.

Uma grande fenda preenche a metade leste desta caverna. Uma corrente sai da parede oeste, depois cai na fenda e segue novamente para o norte. Várias cordas estão amarradas em pinos de ferros ao longo da beirada oeste da fenda, levando para baixo até o piso da fenda.

Três **bugbears** estão reunidos aqui. Dois deles estão limpando as rochas no chão da fenda enquanto um fica de guarda na metade oeste da caverna. Um **doppelganger** chamado Vhalak supervisiona a operação disfarçado de um drow macho. Se uma luta ocorrer na caverna principal, os dois **bugbears** na fenda escalam as cordas para se juntar a batalha.

Fenda. A fenda tem 6 metros de profundidade. Subir ou descer sem usar a corda requer um teste bem sucedido de Força (Atletismo) CD 10. Uma criatura que falhar no teste por 5 ou mais cai e leva 1d6 de dano de concussão a cada 3 metros caídos, ficando derrubada no chão.

DESDOBRAMENTOS

Se dois ou mais **bugbears** forem mortos, o **doppelganger** tentar recuar para a área 19 para avisar Nezznar.

TESOUROS

A intuição de Nezznar estava correta. Enterrado sob pesados escombros no fundo da fenda esta o esqueleto esmagado de uma anã usando *manoplas de poder do ógro*. Os restos estão fora de vista, mas podem ser encontrados com um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 20. Cada personagem procurando pode tentar um teste por hora.

19. TEMPLO DE DUMATHOIN

Nezznar usa esta sala como seus aposentos enquanto explora a mina e procura pela Forja das Magias

Seis pilares rachados de mármore alinham-se com as paredes deste salão, no canto norte daqui fica uma estatua de três metros de um anão sentado em um trono, com um imponente martelo de guerra de pedra sobre seu colo. Grandes esmeraldas brilham nos olhos da estátua.

A poeira e os detritos que cobriam o chão foram varridos para um lado, e um acampamento foi montado em frente a estatua. Meia dúzia de sacos de dormir e mochilas estão alinhados ao redor de uma fogueira rústica. Uma mesa de madeira fica no lado oeste da sala entre dois pilares.

Se os ocupantes da sala não estiverem cientes dos personagens conforme eles entram, adicione o seguinte:

Dois **bugbears** estão na mesa, ao lado de um elfo negro vestindo uma armadura de couro negra e um manto. Ele empunha um cajado preto com uma aranha entalhada no topo e franzi a cara quando vê vocês. “Parece que vou ter de lidar com vocês pessoalmente. Uma pena que tenha de terminar desta forma”.

Nezznar o Aranha Negra é auxiliado por quatro **aranhas gigantes** que defendem seu mestre até a morte. Se eles estiverem esperando problema, as aranhas se escondem atrás dos pilares e Nezznar conjura invisibilidade em si mesmo ficando próximo da mesa. Faça um teste de Destreza (Furtividade) para as aranhas. Quando aparecerem intrusos, as aranhas tentam prende-los com teias antes de ficarem a alcance corpo a corpo. Nezznar se junta a batalha na rodada após as aranhas atacarem.

Se o **doppelganger** da área 18 recuou para esta área, ele assume o disfarce de Nundro Buscapedra para que Nezznar possa usar o “anão” como barganha para forçar o grupo a se render (apesar de que o drow não irá realmente machucar o **doppelganger**). Veja a seção “Interpretando Nezznar” para mais informações sobre o vilão drow.

Estatua. A estátua representa Dumathoin, o deus anão da mineração. Qualquer personagem que tiver proficiência em Religião reconhece a deidade; A estátua esta lindamente esculpida, e seus olhos de esmeralda parecem bem valiosos. Entretanto, as joias são boas falsificações feitas de vidro sem valor, conforme um inspeção de perto e um teste bem sucedido de Inteligência (Investigação) pode revelar. Apesar disso, uma poderosa magia a protege, e uma magia de *detectar magia* revela que uma forte aura de abjuração cerca a estátua.

Um personagem pode subir na estátua facilmente e arrancar a joia com um teste bem sucedido de Força CD 10. Entretanto, se ambos os olhos forem removidos, os pilares que estão alinhados com as paredes racham, ativando um desmoronamento do teto. Cada criatura na sala deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 15, caso falhe leva 4d10 de dano de concussão pelos destroços que caem e fica derrubado, ou metade do dano com um sucesso.

Mesa. Esta mesa esta cheia de notas e mapas mostrando os esforços de Nezznar em explorar a mina até agora. Um saco de couro preto de tesouro esta entre os papéis (veja a seção “Tesouro”).

INTERPRETANDO NEZZNAR

Mesmo que ele pretenda matar os personagens, Nezznar esta curioso sobre eles. Dado a chance, ele indaga os personagens sobre suas identidades, alianças, interesses e objetivos. Ele guarda tudo isso na memória na esperança que um dia ele possa encontrar uso para o que ele aprendeu.

Nezznar admite ser o Aranha Negra, e ter usado os goblins Dentefino e os Marcarrubras para garantir que a Caverna Onda Eco permanecesse em segredo. Ele vai dizer ou fazer qualquer coisa para pegar os personagens desprevenidos, incluindo prometer se render ou propor cooperação contra os monstros que estão impedindo seu progresso para adentrar a Forja das Magias. Entretanto, ele trairá os personagens tão logo eles perderem sua utilidade.



DESDOBRAMENTOS

As criaturas na área 18 podem ouvir os sons de combate nesta sala. Se eles já não foram derrotados, ele chega depois de 3 turnos e age imediatamente após as aranhas gigantes de Nezznar na contagem de iniciativa.

Se os personagens capturarem Nezznar e o entregarem no salão do chefe da vila em Phandalin, o drow fica preso até que Sildar Hallwinter ou outro representante da Aliança dos Lordes possa escolta-lo até Neverwinter para encontrar justiça e interrogação. Entretanto, a menos que os personagens fiquem de guarda do lado de fora da cela de Nezznar, Halia Thorton (veja a página 17) o liberta da cadeia, o tira clandestinamente de Phandalin e o entrega nos braços dos Zhentarim. Os Zhents querem saber tudo que o Aranha Negra sabe sobre a Caverna Onda de Eco. O que acontece a Nezznar neste ponto depende de você.

TESOUROS

Nezznar carrega uma poção de cura e um cajado da aranha. Além disso, o drow carrega uma chave de ferro com a ponta no formato de uma bigorna. Esta chave abre a porta para a área 20.

A exploração de Nezznar da Caverna Onda Eco conquistou alguns tesouros, os quais o drow mantém em um saco sobre a mesa de madeira. O saco contém 190 pe, 130 po, 15 ppl, nove pedra preciosas pequenas (10 po cada) e uma caneca de cerveja anã feita de electrum trabalhado (100 po).

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Se Nezznar for capturado vivo e entregue para Sildar Hallwinter ou o Chefe da Vila Wester em Phandalin, recompense o grupo com o dobro do seu valor de XP.

20. APOSENTOS DO SACERDOTE

A porta para esta sala está trancada, necessitando das ferramentas de ladrão e um teste bem sucedido de Destreza CD 15 para abrir. Nezznar (área 19) carrega a chave.

A menos que os personagens estejam sendo furtivos, qualquer atividade na porta atrai a atenção de Nezznar e seus aliados na área 19, alertando o drow para enviar suas aranhas gigantes para investigar.

Cortinas empoeiradas decoram as paredes desta sala, a qual contém também uma cama e um braseiro. Um anão bem machucado encontra-se deitado e inconsciente sobre o frio chão de pedra.

Esta sala antigamente pertenceu a um sacerdote encarregado do templo de Dumathoin (área 19), mas Nezznar aproveitou para usa-la como uma cela. A figura que está deitada no chão é Nundro, um anão **plebeu** e o mais novo dos três irmãos Buscapedra. Nezznar o poupou porque ele pensou que o anão pudesse saber mais sobre a mina do que admitia. O drow tem interrogado Nundro duramente uma ou duas vezes todos os dias desde que ele foi capturado.

DESDOBRAMENTOS

Nundro fica agradecido se os aventureiros o resgatarem, e se oferece para ir junto com eles pela duração que ficarem na Caverna Onda Eco. Nundro não sabe sobre os objetivos dos personagens, logo ele não tem muito a oferecer para eles de informações úteis. Veja a nota "PDM Membro do Grupo" (página 11) para dicas de como interpretar Nundro.

Se os personagens derrotarem Nezznar e seus aliados, esta área serve como um lugar seguro e confortável para descansar antes de continuar as explorações da mina.

GANHANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

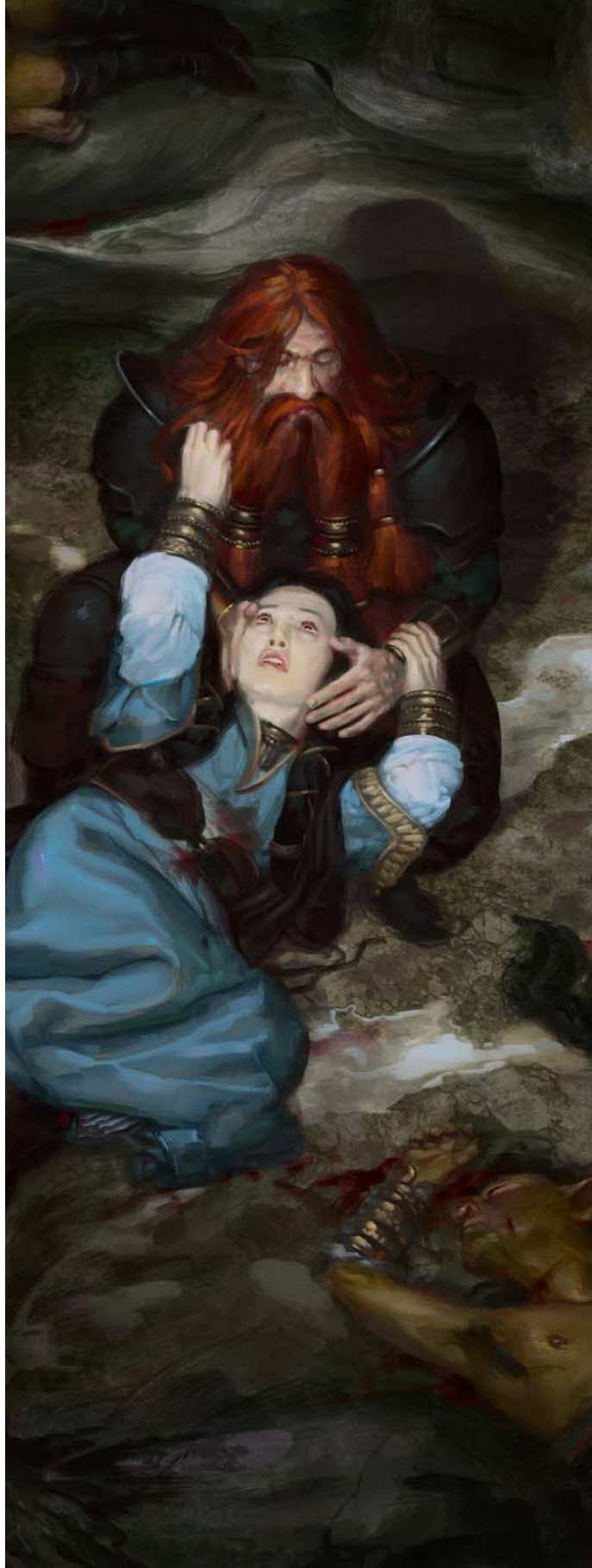
Se Nundro foi resgatado e sobreviver à aventura, divida 200 XP igualmente entre os personagens do grupo.

CONCLUSÃO

Com trabalho duro e um pouco de sorte, os personagens derrotaram o Aranha Negra e impediram seu objetivo maligno, limpando Phandalin dos marginais que ameaçavam seus habitantes e recuperando a mina perdida da Caverna Onda Eco. Seus feitos irão ser lembrados por muito tempo pelos cantos da Costa da espada. Nos anos que vierem, as minas restauradas do Pacto de Phandelver vão trazer grandes riquezas para Phandalin e ajudar a estabelecer paz e prosperidade na área.

Gundren e Nundro Buscapedra ficaram administrando a nova mina. Pelos serviços dos aventureiros feitos para sua família, eles recompensaram com prazer o grupo com um compartilhamento de 10 por cento dos lucros da mina. Se os personagens quiserem permanecer em Phandalin e talvez restaurar a Mansão Tresendar ou estabelecer casas próprias, as pessoas da área irão ficar felizes em acolhê-los. Mesmo se eles decidirem seguir em frente em busca de novas aventuras, eles sempre terão uma recepção calorosa em Phandalin.

Pelo final da aventura, os personagens devem estar no 5º nível. Se seus jogadores quiserem continuar jogando com seus personagens, você pode usar o conteúdo deste livro para criar suas próprias aventuras; o misterioso mapa encontrado na área 14 da Caverna Onda Eco provém uma possibilidade de um gancho de aventura, mas se sinta livre para explorar outras ideias usando os monstros, itens mágicos e localizações presentes nesta aventura. Se você quer criar aventuras para personagens com nível superior ao 5º nível, você irá precisar das regras básicas disponíveis online ou os livros de regras avançados: o Livro do Jogador, Livro do Mestre e Manual dos Monstros.



APÊNDICE A: ITENS MÁGICOS

Toda aventura têm na promessa – mas não garantia – de encontrar um ou mais itens mágicos. A Mina Perdida de Phandelver contém um conjunto de itens mágicos que apontam sobre a grande variedade de itens mágicos esperando para serem encontrados no mundo de D&D. Veja o Livro do Mestre para muito mais itens.

USANDO UM ITEM MÁGICO

A descrição dos itens mágicos explica como o item funciona. Segurar o item mágico é o suficiente para dar ao personagem a sensação que há algo de extraordinário com aquele item. Conjurando a magia Identificação no item revela suas propriedades. Alternativamente, um personagem pode se concentrar no item durante um descanso curto, enquanto estiver em contato físico com o item. Ao fim do descanso, o personagem aprende suas propriedades. Poções são uma exceção; tomar um pequeno gole é o suficiente para saber o que a poção faz.

Certos itens mágicos requerem que o usuário fique **harmonizado** com eles antes de suas propriedades mágicas poderem ser usadas. Harmonizar-se com um item mágico requer que você gaste um descanso curto se concentrando nele (não pode ser o mesmo descanso curto usado para aprender as propriedades do item). Dependendo da natureza do item, essa concentração pode ter a forma de orações, prática com a arma ou meditação. De qualquer forma, o período de concentração deve ser sem interrupções. Uma vez que estiver harmonizado com o item, pode usar suas propriedades mágicas.

Um item só pode ser harmonizado com uma criatura por vez. Uma criatura só pode se harmonizar a três itens, e só pode ser harmonizar com um item por vez durante um descanso curto.

Sua harmonia com o item encerra quando o item estiver a mais de 30m longe de você por 24 horas ou quando morrer. Você também pode terminar sua harmonia com um item com outro descanso curto.

DESCRIÇÃO DOS ITENS

ARMADURA +1

A mais básica forma de mágica em armaduras é um esplêndido produto formado pela manufatura física e mágica. Você tem +1 de bônus na sua Classe de Armadura enquanto estiver usando esta armadura.

Uma veste de *armadura +1* nunca enferruja ou deteriora, e magicamente se ajusta para o tamanho do seu usuário.

ARMA +1

Armas mágicas são inquestionavelmente mais finas em qualidade do que suas contrapartes normais. Você tem +1 de bônus para rolagens de ataque e dano com esta arma.

Algumas *armas +1* (algumas espadas em especial) dão propriedades adicionais, como produzir luz.

BOTAS DE CORRER E SALTAR

Seu deslocamento enquanto usar estas botas se torna 9 metros, a menos que seu deslocamento de caminhada seja maior, e seu movimento não é reduzido se você estiver sobrecarregado ou usar uma armadura pesada. Além disso, sempre que você pular você pode pular três vezes a distância normal.

MANOPLAS DE PODER DE OGRO

Enquanto você usar estas manoplas, sua Força se torna 19. Se sua Força já for 19 ou maior, as manoplas não surtem efeito em você.

POÇÃO DE VOAR

Esta poção lhe dá deslocamento de voo igual ao seu deslocamento de caminhada por uma hora. Se acabar o efeito da poção enquanto você estiver voando e não tiver nada lhe segurando no ar, você deve usar seu movimento para descer. Se você falhar em aterrissar depois de passar 1 minuto, você cai.



POÇÃO DE CURA

Quando você bebe esta poção, você recupera $2d4 + 2$ pontos de vida.

POÇÃO DE INVISIBILIDADE

Quando você bebe esta poção, você – bem como suas roupas, armadura, armas, e outros equipamentos com você – se torna invisível por 1 hora. A invisibilidade acaba se você atacar ou conjurar uma magia.

POÇÃO DA VITALIDADE

Beber esta poção remove qualquer exaustão que você esteja sofrendo, cura qualquer doença ou efeito de veneno que esta lhe afetando, e maximiza o efeito de qualquer Dado de Vida que você gaste para ganhar pontos de vida nas próximas 24 horas.

ANEL DE PROTEÇÃO

Enquanto você estiver usando este anel e estiver harmonizado com ele, você tem um +1 de bônus na sua Classe de Armadura e testes de resistência.

PERGAMINHO DE MAGIA

Um pergaminho de magia carrega as palavras de uma única magia, escrito em símbolos místicos. Se a magia estiver na sua lista de magias de classe, você pode usar uma ação para ler o pergaminho e conjurar a magia sem precisar prover nenhum dos componentes da magia. Se não estiver, o pergaminho é ilegível.

Se a magia estiver na sua lista de magias de classe, mas for de um nível maior das que você pode normalmente conjurar, você deve fazer um teste de habilidade para determinar se você consegue conjurá-la corretamente. A CD é $10 +$ o nível da magia. Se falhar no teste a magia desaparece do pergaminho sem ocorrer nenhum outro efeito.

Uma vez que a magia é conjurada, as palavras do pergaminho somem e o pergaminho em si vira pó.



CAJADO DA ARANHA

O ponta deste cajado negro de adamantite tem o formato de uma aranha. O cajado pesa cerca de 2,5 Kg. Você precisa estar harmonizado com o cajado para ganhar seus benefícios e conjurar suas magias.

O cajado pode ser empunhado como um bordão. Ele causa $1d6$ de dano extra de veneno em um acerto quando usado para fazer um ataque como arma.

O cajado tem 10 cargas, que são usadas para abastecer as magias nele. Com o cajado em mãos, você pode usar sua ação para conjurar uma das seguintes magias do cajado se a magia estiver na sua lista de magias de classe: patas de aranha (1 carga) ou teia (2 cargas, CD 15 da magia). Nenhum componente é necessário.

O cajado recupera $1d6 + 4$ cargas gastas a cada dia ao anoitecer. Se você gastar a última carga do cajado, role um d20. Se tirar 1, o cajado vira pó e é destruído.

CAJADO DA DEFESA

Este fino e côncavo cajado é feito de vidro, mas ainda assim é forte como carvalho. Ele pesa 1,5 kg. Você precisa estar harmonizado com o cajado para ganhar seus benefícios e conjurar suas magias.

Enquanto estiver segurando o cajado, você tem +1 de bônus na sua Classe de Armadura.

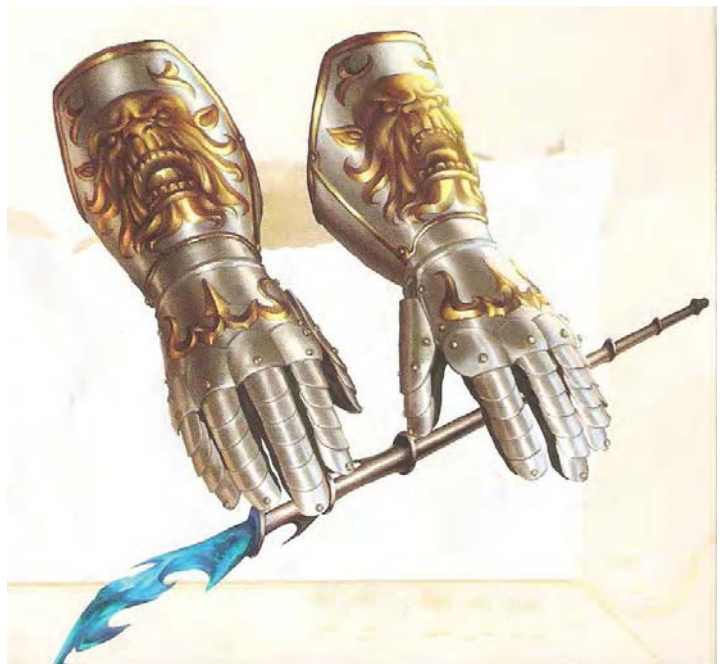
O cajado tem 10 cargas, que são usadas para abastecer as magias nele. Com o cajado em mãos, você pode usar sua ação para conjurar uma das seguintes magias do cajado se a magia estiver na sua lista de magias de classe: armadura arcana (1 carga) ou escudo arcano (2 cargas). Nenhum componente é necessário.

O cajado recupera $1d6 + 4$ cargas gastas a cada dia ao amanhecer. Se você gastar a última carga do cajado, role um d20. Se tirar 1, o cajado vira pó e é destruído.

VARINHA DE MÍSSEIS MÁGICOS

Esta varinha tem 7 cargas. Com a varinha em mãos, você pode usar sua ação para lançar a magia mísseis mágicos pela varinha – nenhum componente é necessário – e gasta de 1 à 3 caras da varinha. Para cada carga que você gastar acima do 1, o nível da magia aumenta em 1. Você pode usar esta varinha mesmo se você for incapaz de conjurar magias.

A varinha recupera $1d6 + 1$ cargas gastas a cada dia ao amanhecer. Se você gastar a última carga da varinha, role um d20. Se tirar 1, a varinha vira pó e é destruída.



APÊNDICE B: MONSTROS

Esta seção contém blocos de estatísticas e curtas descrições para as criaturas que aparecem na *Mina Perdida de Phandelver*.

ESTATÍSTICAS

Um bloco de estatísticas de criatura provém as informações essenciais que você, como Mestre, precisa para interpretar a criatura.

TAMANHO

Cada criatura ocupa uma quantidade diferente de espaço. A tabela Categoria de Tamanhos mostra quanto espaço uma criatura de um tamanho em particular ocupa em combate. Os objetos de vez em quando usam a mesma categoria de tamanhos.

CATEGORIA DE TAMANHOS

TAMANHO	ESPAÇO
Minúsculo	75 por 75 cm
Pequeno	1,5 por 1,5 m
Médio	1,5 por 1,5 m
Grande	3 por 3 m

ESPAÇO

O espaço de uma criatura é a área em metros que ela efetivamente controla em combate, não uma representação de suas dimensões físicas. Uma criatura de tamanho médio típica não tem 1,5 metros de largura, por exemplo, mas ela controla um espaço desta largura. Se um hobgoblin Médio ficar na frente de uma porta de 1,5 metros de largura, outras criaturas não conseguirão passar a menos que o hobgoblin deixe.

ESPRESSANDO-SE EM UM ESPAÇO MENOR

Uma criatura pode se espremer através de um espaço largo suficiente para uma criatura de um tamanho menor do que o dela. Quando se espremendo por um lugar assim, a velocidade da criatura cai pela metade. Enquanto se espremendo, a criatura tem desvantagem em rolagens de ataque e testes de resistência de Destreza, e rolagens de ataque contra ela tem vantagem.

TIPO

Um tipo de criatura se remete a sua natureza fundamental. Os seguintes tipos de monstros podem ser encontrados nesta aventura.

Aberrações. Seres completamente exóticos que não tem lugar no mundo natural.

Bestas. Criaturas não humanoides que, como os animais do mundo real, são uma parte comum da ecologia do mundo.

Dragões. Criaturas répteis grandes e com asas, de origem antiga e tremendo poder.

Gigantes. Criaturas humanoides que são mais altos que humanos e semelhantes.

Monstruosidades. Criaturas apavorantes que algumas vezes lembram bestas, mas que são frequentemente tocadas pela magia e quase nunca amigáveis.

Limos. Criaturas gelatinosas que geralmente não tem forma fixa. Eles são em sua maioria subterrâneos, habitando em cavernas e masmorras.

Plantas. Criaturas plantas, em contrário a plantas

normais, tem algum grau de consciência e mobilidade.

Morto Vivo. Criaturas que já foram vivas e que foram trazidas a um estado apavorante de morto vivo através de praticas de magias necromânticas ou alguma maldição profana.

SUBTIPO

Uma criatura pode ter um ou mais subtipos anexados ao seu tipo, em parênteses. Por exemplo, um orc tem o tipo humanoide (orc). Esses subtipos em parênteses provêm uma camada adicional de categorização para certos monstros, mas não tem nenhum impacto em como o mostro é usado em combate.

TENDÊNCIA

A tendência de uma criatura da pista de seu caráter. Por exemplo, uma criatura caótica e mal pode ser difícil de argumentar e pode atacar os personagens logo a primeira vista, enquanto que uma criatura neutra pode estar disposta a negociar. Tendências indicam se uma criatura tende a lei ou ao caos e bem ou mal ou se a criatura é neutra.

Qualquer Tendência. Algumas criaturas, como os guerreiros, podem ter qualquer tendência. Em outras palavras, você escolhe a tendência da criatura. Dependendo da tendência da criatura, ela pode indicar sua propensão ou aversão a lei, caos, bem, ou mal.

Nenhuma. Várias criaturas de inteligência baixa não têm compreensão de lei, caos, bem, ou mal. Eles não fazem escolhas éticas ou morais, mas agem somente com seu instinto. Essas criaturas são classificadas como não tendo nenhuma tendência.

CLASSE DE ARMADURA

Uma criatura que usa armadura ou carrega um escudo tem uma CA que leva em conta sua armadura, escudo e Destreza. Caso contrário, a CA da criatura é baseada em seu modificador de Destreza e qualquer armadura natural ou resistência natural que ela possua.

Se a criatura usar armadura e carregar um escudo, o tipo de armadura que usa e o escudo que carrega estão anotados em parênteses após o valor da CA.

PONTOS DE VIDA

Uma criatura normalmente morre ou é destruída quando seus pontos de vida caem a 0. Para saber mais sobre pontos de vida, veja o livro de regras.

DESLOCAMENTO

O deslocamento de uma criatura diz quão distante ela pode se mover no seu turno. Para mais informações sobre deslocamento, veja o livro de regras.

Todas as criaturas tem um deslocamento de caminhada; criaturas que não tiverem uma forma de se locomover no chão tem velocidade de 0 metros.

Varias das criaturas daqui tem um ou mais modos adicionais de movimento.

Escalada. Uma criatura que tem uma velocidade de escalada pode usar tudo ou parte de seu movimento para se mover em superfícies verticais. A criatura não precisa gastar um movimento extra para escalar.

Voo. Uma criatura que tem deslocamento de voo pode usar tudo ou parte de seu movimento para voar. Se a criatura for incapacitada ou derrubada enquanto estiver voando, ela cai a menos que possa flutuar.

Natação. Uma criatura que tem deslocamento de natação não precisa gastar movimento extra para nadar.

VALORES DE HABILIDADE

Toda criatura tem seis valores de habilidades (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma) e seus modificadores correspondentes. Para mais informações sobre valores de habilidade e como eles são usados no jogo, veja o livro de regras.

TESTES DE RESISTÊNCIA

O espaço de Teste de Resistência é reservado a criaturas que são particularmente adaptadas em resistir a certos tipos de efeitos.

PERÍCIAS

O espaço de Perícias é reservado a criaturas que são proficientes em uma ou mais perícias. Por exemplo, uma criatura que é muito perceptiva e furtiva pode ter um bônus maior do que o normal em testes de Sabedoria (Percepção) e Destreza (Furtividade).

Perícias no bloco de estatísticas dos monstros são mostradas com seu modificador total – o modificador de habilidade do monstro mais seu bônus de proficiência. Se o bloco de estatística de um monstro disse “Furtividade +6”, role um d20 e some 6 quando o monstro fizer um teste de habilidade usando Furtividade.

PROFICIÊNCIA EM ARMADURA, ARMAS E FERRAMENTAS

Assuma que a criatura é proficiente com sua armadura, armas e ferramentas. Se você trocar a armadura e armas da criatura, você deve decidir se a criatura é proficiente com o novo equipamento. Veja o livro de regras para saber o que acontece quando você usa itens sem ter proficiência.

VULNERABILIDADES, RESISTÊNCIAS E

IMUNIDADES

Algumas criaturas tem vulnerabilidade, resistência ou imunidade a certos tipos de danos. Além disso, algumas criaturas são imunes a certas condições e outros efeitos do jogo. Essas imunidades também estão anotadas aqui.

SENTIDOS

O espaço de Sentidos mostra o valor passivo da Sabedoria (Percepção), bem como quaisquer sentidos especiais que a criatura possa ter, como os seguintes sentidos.

Sentido Cego. Uma criatura com sentido cego pode perceber seus arredores sem depender da sua visão, dentro de um raio específico.

Visão no Escuro. Uma criatura com visão no escuro pode ver no escuro dentro de um raio específico. A criatura pode ver na penumbra dentro do raio como se fosse luz clara e na escuridão como se fosse penumbra. A criatura não pode discernir cores na escuridão, somente tons de cinza.

Visão da Verdade. Uma criatura com visão da verdade pode ver em escuridão normal e mágica, ver criatura e objetos invisíveis, automaticamente detecta ilusões visuais e obtém sucesso em testes de resistência contra eles, e percebe a real forma de um metamorfo ou criatura que foi transformada por magia. Além disso, a criatura pode ver no Plano Etéreo.

IDIOMAS

Os idiomas que uma criatura pode falar estão listados em ordem alfabética. Em alguns casos uma criatura pode entender um idioma, mas não falar, e isso está anotado junto.

DESAFIO

Um grupo de quatro aventureiros apropriadamente equipados e bem descansados deve ser capaz de derrotar uma criatura que tenha um nível de desafio igual aos seus níveis sem sofrer nenhuma casualidade.

Monstros que são significativamente mais fracos que um personagem de nível 1 tem seu nível de desafio menor que 1.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA (XP)

O número de pontos de experiência que uma criatura vale é baseada no seu Desafio. Tipicamente, o XP é conquistado por derrotar o monstro.

TRAÇOS

Traços são características especiais da criatura que tendem a ser relevantes em um encontro de combate.

AÇÕES

Quando uma criatura fizer uma ação, ela pode escolher das opções de “Ações” que tem no seu bloco de estatísticas. O livro de regras descreve outras ações disponíveis para todas as criaturas.

ATAQUES CORPO A CORPO E A DISTÂNCIA

As ações mais comuns que uma criatura irá tomar em um combate é de ataque corpo a corpo e a distância. Estes podem ser ataques de magia ou ataques com arma, onde a “arma” deve ser um item manufaturado ou uma arma natural, como uma garra.

Acerto. Qualquer dano ou outro efeito que ocorra como resultado de um ataque acertando um alvo está descrito aqui. Como Mestre, você tem a opção de escolher o dano médio ou rolar o dano; por esta razão, o dano médio e o número de dados são apresentados. Por exemplo, um monstro pode causar 4 (1d8) de dano cortante com uma espada longa. Esta anotação significa que você pode fazer com que o monstro cause 4 de dano ou rolar 1d8 para determinar o dano.

REAÇÕES

Se a criatura pode fazer algo incomum com suas reações, esta informação estará contida aqui. A maioria das criaturas não tem reações especiais, sendo que neste caso esta seção está ausente. Reações são explicadas no livro de regras.

USO LIMITADO

Algumas habilidades – independente de serem traços, ações ou reações – têm restrições no número de vezes que podem ser usadas.

X/Dia. A nota “X/Dia” significa que uma habilidade especial pode ser usada certo número de vezes e que o monstro precisa completar um descanso longo para readquirir os usos gastos. Por exemplo, “1/Dia” significa que a habilidade especial pode ser usada uma vez e que o monstro precisa terminar um descanso longo para usá-la de novo.

Recarregar X-Y. A nota “Recarregar X-Y” significa que um monstro pode usar sua habilidade especial uma vez e que a habilidade então tem uma chance aleatória de recarregar durante cada rodada seguinte do combate. No início de cada turno do monstro, role um d6. Se o resultado da rolagem for um dos números na nota de recarregar, o monstro readquire o uso da habilidade especial. A habilidade também recarrega quando o monstro completar um descanso curto ou longo.

Por exemplo, “Recarregar 6” significa que um monstro pode usar uma habilidade especial uma vez. Então, no início do turno do monstro, ele readquire o uso daquela habilidade se rolar 6 em um d6.

DESCRIÇÃO DOS MONSTROS

Os monstros que aparecem nesta aventura são mostrados nesta seção em ordem alfabética.

Aranha Gigante

Besta grande, sem tendência

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 26 (4d10 + 4)

Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Perícias Furtividade +7

Sentidos sentido cego 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas -

Desafio 1 (200 XP)

Patas de Aranha. A aranha pode escalar superfícies difíceis, incluindo de ponta cabeça em tetos, sem precisar fazer um teste de habilidade para isso.

Sentido de Teia. Entrando em contato com uma teia, a aranha sabe a localização exata de quaisquer outras criaturas em contato com a mesma teia.

Caminhar na Teia. A aranha ignora as restrições causadas por teias de qualquer tipo.

AÇÕES

Mordida. *Ataque com Arma Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura. Acerto: 7 (1d8 + 3) de dano perfurante, e o alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 11, sofrendo 9 (2d8) de dano de veneno se falhar, ou metade do dano se obter sucesso. Se o veneno reduzir o alvo a 0 pontos de vida, o alvo fica estável, mas está envenenado por 1 hora, e paralisado enquanto estiver envenenado desta forma.

Teia (Recarregar 5-6). *Ataque com Arma a Distância:* +5 para acertar, distância 9 m (6Q)/18 (12Q) m, uma criatura. Acerto: O alvo fica impedido pela teia. Com uma ação, um alvo impedido pode fazer um teste de Força CD 12, arrebatando a teia com um sucesso. A teia também pode ser atacada e destruída (CA 10, PV 5; vulnerável a dano de fogo; imune a concussão, veneno e dano psíquico).

Usualmente encontradas no subterrâneo, o covil de aranhas gigantes é frequentemente repleto de teias segurando vítimas indefesas.

Bandido Marcarrubra

Humanoide médio (humano), neutro e mau

Classe de Armadura 14 (armadura de couro batido)

Pontos de Vida 16 (3d8 + 3)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	9 (-1)	9 (-1)	11 (+0)

Perícias Intimidação +2

Sentidos Percepção passiva 9

Idiomas Comum

Desafio 1/2 (100 XP)

AÇÕES

Ataque Múltiplo. O bandido faz dois ataques corpo a corpo

Espada Curta. *Ataque com Arma Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Bandidos Marcarrubra são ladrões mesquinhos e impiedosos no uso da intimidação e violência. Eles trabalham por dinheiro e não têm escrúpulos.

Bugbear

Humanoide médio (goblinóide), caótico e mau

Classe de Armadura 16 (gibão de peles, escudo)

Pontos de Vida 27 (5d8 + 5)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Perícias Furtividade +6, Sobrevivência +2

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Goblin

Desafio 1 (200 XP)

Brutal. Quando um bugbear acertar um ataque usando uma arma corpo a corpo, o ataque causa um dado extra da arma de dano no alvo (já incluído abaixo).

Ataque Surpresa. Se o bugbear surpreender uma criatura e a acertar com um ataque durante a primeira rodada de combate, o alvo toma um dano extra de 7 (2d6) do ataque.

AÇÕES

Maça Estrela. *Ataque com Arma Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 11 (2d8 + 2) de dano perfurante.

Azagaia. *Ataque com Arma Corpo a Corpo ou À Distância:* +4 para acertar, alcance 1,5 m ou distância 9 m/36 m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2), dano perfurante, ou 9 (2d6 + 2) dano perfurante em corpo a corpo.

Bugbears são humanoides cruéis e indisciplinados que vivem para atormentar os fracos e odeiam serem mandados. Apesar de sua forma intimidadora, bugbears se movem com uma furtividade surpreendente e são apreciadores de montar emboscadas.

Crânio em Chamas

Morto Vivo minúsculo, neutro e mau

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 40 (9d4 + 18)

Deslocamento 0 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)

Perícias Arcanismo +5, Percepção +2

Resistência a Danos elétrico, necrótico, perfurante

Imunidade a Danos congelante, fogo, veneno

Imunidade a Condições amedrontado, encantado, envenenado, paralisado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12

Idiomas Comum

Desafio 4 (1100 XP)

Iluminação. O crânio em chamas emana tanto luz fraca em 4,5 metros de raio, ou luz clara em 4,5 metros de raio e luz fraca por mais 4,5 metros. Ele pode trocar entre essas opções com uma ação.

Resistência à Magia. O crânio em chamas tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Rejuvenescimento. Se o crânio em chamas for destruído, ele recupera todos os seus pontos de vida em 1 hora, a menos que seja jogada água benta em seus restos ou que seja lançada uma magia nele de dissipar magia ou remover maldição.

Conjuração. O crânio em chamas é um conjurador de 5º nível que usa Inteligência como sua habilidade de conjuração (resistência a magia CD 13; +5 para acertar com magias de ataque). Ele só precisa de componentes verbais para conjurar suas magias. O crânio em chamas conhece as seguintes magias da lista de magias de mago:

Truques (sem limite): mãos mágicas

1º Nível (4 espaços): escudo arcano, mísseis mágicos

2º Nível (3 espaços): esfera flamejante, nublar

3º Nível (1 espaço): bola de fogo

AÇÕES

Ataque Múltiplo. O crânio em chamas faz dois ataques com seu Raio de Fogo

Raio de Fogo. Ataque com Magia a Distância: +5 para acertar, distância 9 m, um alvo. Acerto: 10 (3d6) de dano de fogo.

Conjuradores moldam crânios em chamas dos restos de magos mortos. Quando o ritual é completado, chamas verdes emergem do crânio para completar sua sinistra transformação.

Cultista

Humanoide médio (qualquer raça), qualquer tendência não boa

Classe de Armadura 12 (corselete de couro)

Pontos de Vida 9 (2d8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Perícias Enganação +2, Religião +2

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas qualquer uma (normalmente Comum)

Desafio 1/8 (25 XP)

Devoção. O cultista tem vantagem nos testes de resistência contra ser encantado ou amedrontado.

AÇÕES

Cimitarra. Ataque com Arma Corpo a Corpo: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 4 (1d6 + 1) de dano cortante.

Cultistas juram aliança com poderes obscuros. Eles ocultam suas atividades para evitar serem banidos, aprisionados ou executados por suas crenças.

Doppelganger

Monstruosidade média (metamorfo), neutro

Classe de Armadura 14

Pontos de Vida 52 (8d8 + 16)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Perícias Enganação +6, Intuição +3

Imunidade a Condições encantado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11

Idiomas Comum

Desafio 3 (700 XP)

Metamorfose. O doppelganger pode usar sua ação para mudar sua forma para um humanoide Pequeno ou Médio que já viu, ou voltar para sua forma natural. Suas estatísticas, que não seja tamanho, são as mesmas em cada forma. Seu equipamento não é transformado. Se morto, o doppelganger reverte para sua forma natural.

Emboscador. O doppelganger tem vantagem nas rolagens de ataque contra qualquer criatura que estiver surpresa.

Ataque Surpresa. Se o doppelganger surpreender uma criatura e a acertar com um ataque durante a primeira rodada de combate, o alvo toma um dano extra de 10 (3d6) do ataque.

AÇÕES

Ataque Múltiplo. O doppelganger faz dois ataques corpo a corpo.

Pancada. Ataque com Arma Corpo a Corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 7 (1d6 + 4) de dano de concussão.

Ler Pensamentos. O doppelganger magicamente lê os pensamentos superficiais de uma criatura a até 18 metros dele. O efeito pode penetrar barreiras, mas é bloqueado por 1 metro de madeira ou terra, 0,5 metro de pedra, 5 cm de metal ou uma fina folha de chumbo. Enquanto o alvo estiver dentro do alcance, o doppelganger pode continuar lendo seus pensamentos desde que a concentração do doppelganger não seja quebrada. Enquanto lendo mente do alvo, o doppelganger tem vantagem nos testes de Sabedoria (Intuição) e Carisma (Enganação, Intimidação e Persuasão) contra o alvo.

Dragão Verde Jovem

Dragão grande, leal e mau

Classe de Armadura 18 (armadura natural)
Pontos de Vida 136 (16d10 + 48)
Deslocamento 12 m, voo 18 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Testes de Resistência Des +4, Con +6, Sab +4, Car +5
Perícias Enganação +5, Furtividade +4, Percepção +7
Imunidade a Danos veneno
Imunidade a Condições envenenado
Sentidos sentido cego 9 m, visão no escuro 36 m, Percepção passiva 17
Idiomas Comum, Dracônico
Desafio 8 (3900 XP)

Anfíbio. O dragão pode respirar na água e no ar.

AÇÕES

Ataque Múltiplo. O dragão faz três ataques, um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida. Ataque com Arma Corpo a Corpo: +7 para acertar, alcance 3 m, um alvo. Acerto: 15 (2d10 + 4) de dano perfurante mais 7 (2d6) de dano de veneno.

Garras. Ataque com Arma Corpo a Corpo: +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 11 (2d6 + 4) de dano cortante.

Sopro de Veneno (Recarrega 5-6). O dragão sopra gás venenoso em um cone de 9 metros. Cada criatura dentro do cone deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 16, se falhar leva 42 (12d6) de dano de veneno, ou metade se obter sucesso.

De caráter completamente mal, os dragões verde se deliciam em corromper e depravar aquele de bom coração. Eles preferem habitar florestas antigas.

Esqueleto

Morto Vivo médio, leal e mau

Classe de Armadura 13 (restos e armadura)
Pontos de Vida 13 (2d8 + 4)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnerabilidade a Danos concussão
Imunidade a Danos veneno
Imunidade a Condições envenenado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9
Idiomas compreende os idiomas que conhecia quando era vivo, mas não pode falar
Desafio 1/4 (50 XP)

AÇÕES

Espada Curta. Ataque com Arma Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano cortante.

Arco Curto. Ataque com Arma a Distância: +4 para acertar, distância 24 m/96 m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Um conjunto de ossos animados por magia negra, os esqueletos atendem às invocações daqueles que os criaram ou surgem por si próprios em lugares saturados por magias mortíferas.

Espectador

Aberração média, leal e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 39 (6d8 + 12)
Deslocamento 0 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Perícias Percepção +6
Imunidade a Condições derrubado
Sentidos visão da verdade 36 m, Percepção passiva 16
Idiomas Linguagem Obscura, Subterrâneo
Desafio 3 (700 XP)

Flutuar. O espectador flutua enquanto estiver vivo.

Telepatia. O espectador pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura a 30 metros dele que possa compreender um idioma.

AÇÕES

Mordida. ATAQUE COM ARMA CORPO A CORPO: +1 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 2 (1d4 - 1) de dano perfurante.

Raios Ópticos. O espectador usa dois dos seguintes raios ópticos. Ele pode usar cada raio somente uma vez por turno. Cada raio visa uma criatura que o espectador possa ver dentro de 27 metros dele.

1. Raio da Confusão. O alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria CD 13, ou não pode ter reações até o final de seu próximo turno. No seu turno, o alvo não pode se mover e usará suas ações para atacar corpo a corpo ou a distância uma criatura aleatória do seu alcance. Se o alvo não puder atacar, ele não faz nada neste turno.

2. Raio Paralisante. O alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 13, ou ficará paralisado por 1 minuto. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, em caso de sucesso o efeito acaba antes.

3. Raio do Medo. O alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria CD 13 ou ficará amedrontado por 1 minuto. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, recebendo desvantagem se o espectador estiver visível para o alvo, e terminando o efeito antes com um sucesso.

4. Raio do Ferimento. O alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 13, caso falhe recebe 16 (3d10) de dano necrótico ou metade do dano em caso de sucesso.

Criar Água e Comida. O espectador pode criar água e comida suficiente para o seu sustento por 24 horas.

Reações

Refletir Magia. Se o espectador obter sucesso em um teste de resistência contra uma magia, ou a magia errar, o espectador pode escolher outra criatura dentro de 9 metros que ele pode ver. A magia afeta a criatura escolhida ao invés do espectador.

O espectador é um monstro esférico que pode ser incumbido de guardar um tesouro por um período não superior a 101 anos. Se o tesouro for roubado ou destruído antes do período de serviço do espectador

terminar, a criatura retorna para a sua dimensão natal. Caso contrário, ele nunca abandona seu posto.

Ghoul

Morto Vivo médio, neutro e mau

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 22 (5d8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Imunidade a Danos veneno

Imunidade a Condições encantado, envenenado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum

Desafio 1 (200 XP)

AÇÕES

Mordida. Ataque com Arma Corpo a Corpo: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 8 (2d6 + 1) de dano perfurante.

Garras. Ataque com Arma Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 7 (2d4 + 2) de dano cortante. Se o alvo for uma criatura diferente de um elfo ou morto vivo, ele deve obter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 10 ou ficará paralisado por 1 minuto. A criatura pode repetir o teste de resistência ao final de cada um de seus turnos, terminando o efeito antes com um sucesso.

Ghouls vagam a noite em bandos, conduzidos por sua fome insaciável pela carne de humanoides. Assim como as larvas e os besouros da carniça, eles florescem em lugares marcados pela podridão e a morte.

Goblin

Humanoide pequeno (goblinóide), neutro e mau

Classe de Armadura 15 (corselete de couro, escudo)

Pontos de Vida 7 (2d6)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Perícias Furtividade +6

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9

Idiomas Comum, Goblin

Desafio 1/4 (50 XP)

Fuga Rápida. O goblin pode usar uma ação de Desengajar ou Esconder-se como uma ação bônus em cada um de seus turnos.

AÇÕES

Cimitarra. Ataque com Arma Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano cortante.

Arco Curto. Ataque com Arma a Distância: +4 para acertar, distância 24 m/96 m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Goblins são maliciosos, reúnem-se em enormes números, e anseiam por poder, do qual eles abusam.

Grick

Monstruosidade média, neutro

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 27 (6d8)

Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Resistência a Danos concussão, cortante e perfurante de armas não mágicas

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12

Idiomas -

Desafio 2 (450 XP)

Camuflagem de Pedra. O grick tem vantagem nos testes de Destreza (Furtividade) quando tenta se esconder em terreno rochoso.

AÇÕES

Ataque Múltiplo. O grick faz um ataque com seus tentáculos. Se esse ataque acertar, o grick poder fazer um ataque com o bico contra o mesmo alvo.

Tentáculos. Ataque com Arma Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 9 (2d6 + 2) de dano cortante.

Bico. Ataque com Arma Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

O grick, com forma de verme, se mistura com as pedras de seu covil. Somente quando a presa chega perto ele dá o bote, com seus quatro tentáculos se abrindo para revelar um faminto e despedaçador bico.

Robgoblin

Humanoide médio (goblinóide), leal e mau

Classe de Armadura 18 (cota de malha, escudo)

Pontos de Vida 11 (2d8 + 2)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Goblin

Desafio 1/2 (100 XP)

Vantagem Marcial. Uma vez por turno, o hobgoblin pode causar um dano extra de 7 (2d6) à uma criatura que acertar com uma arma corpo a corpo e a criatura estiver a 1,5m metros de um aliado do hobgoblin que não esteja incapacitado.

AÇÕES

Espada Longa. Ataque com Arma Corpo a Corpo: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 5 (1d8 + 1) de dano cortante.

Arco Longo. Ataque com Arma a Distância: +3 para acertar, distância 45 m/180 m, um alvo. Acerto: 5 (1d8 + 1) de dano perfurante.

Hobgoblins são guerreiros astutos e disciplinados, que almejam por conquista. Eles impõem uma rigorosa hierarquia militar e são frequentemente encontrados na companhia de goblins e bugbears.

Lobo

Besta média, sem tendência

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 11 (2d8 + 2)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Perícias Furtividade +4, Percepção +3

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas -

Desafio 1/4 (50 XP)

Audição e Olfato Apurados. O lobo tem vantagem no teste de Sabedoria (Percepção) que dependam da audição ou olfato.

Tática de Matilha. O lobo tem vantagem nas rolagens de ataque contra uma criatura se tiver pelo menos um aliado do lobo a 1,5 metros da criatura e o aliado não esteja incapacitado.

AÇÕES

Mordida. Ataque com Arma Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 7 (2d4 + 2) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ela deve obter sucesso em um teste de resistência de Força CD 11 ou será derrubada.

Lobos são encontrados em regiões árticas e temperados do mundo, andando em matilhas através de colinas e florestas.

Mago Maligno

Humanoide médio (humano), leal e mau

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 22 (5d8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Testes de Resistência Int +5, Sab +3

Perícias Arcanismo +2, História +2

Sentidos Percepção passiva 11

Idiomas Anão, Comum, Dracônico, Élfico

Desafio 1 (200 XP)

Conjuração. O mago é um conjurador de 4º nível que usa Inteligência como sua habilidade de conjuração (resistência a magia CD 13; +5 para acertar com magias de ataque). O mago conhece as seguintes magias da lista de magias de mago:

Truques (sem limite): luz, mãos mágicas, toque chocante

1º Nível (4 espaços): enfeitiçar pessoas, mísseis mágicos

2º Nível (3 espaços): imobilizar pessoas, passo das brumas

AÇÕES

Bordão. Ataque com Arma Corpo a Corpo: +1 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 3 (1d8 - 1) de dano de concussão.

Magos malignos anseiam por poder arcano e habitam em locais isolados, onde eles possam conduzir terríveis experimentos mágicos sem interferência.



Mormesk Aparição

Morto Vivo médio, neutro e mau

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 45 (6d8 + 18)

Deslocamento 0 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Resistência a Danos ácido, congelante, fogo, elétrico, trovejante; concussão, cortante e perfurante de armas não mágicas que não forem revestidas de prata.

Imunidade a Danos necrótico, veneno

Imunidade a Condições agarrado, derrubado, encantado, envenenado, impedido, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12

Idiomas Comum

Desafio 3 (700 XP)

Movimento Incorpóreo. A aparição pode se mover através de um objeto ou outra criatura, mas não pode parar ali.

Sensibilidade a Luz do Sol. Enquanto estiver na luz do sol, a aparição tem desvantagem em rolagens de ataques e testes de Sabedoria (Percepção) que se dependam da visão.

AÇÕES

Drenar Vida. Ataque com Arma Corpo a Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura. Acerto: 16 (3d8 + 3) de dano necrótico, e o alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 14, caso falhe seu máximo de pontos de vida é reduzido em uma quantidade igual ao dano sofrido. Se este ataque reduzir os pontos de vidas máximos a 0, o alvo morre. A redução nos pontos de vidas máximos do alvo dura até o alvo terminar um descanso longo.

A aparição é um resquício incorpóreo de um ser particularmente detestável. A maioria das aparições pode transformar aqueles que mataram seus servos mortos vivos espectrais. Mormesk escolhe não o fazer, preferindo deixar os mortos ficarem mortos.

Nezznar, O Aranha Negra

Humanóide médio (elfo), neutro e mau

Classe de Armadura 11 (14 com armadura arcana)

Pontos de Vida 27 (6d8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	13 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)

Testes de Resistência Int +5, Sab +4

Perícias Arcanismo +5, Furtividade +3, Percepção +4

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 14

Idiomas Elfico, Subterrâneo

Desafio 2 (450 XP)

Equipamento Especial. Nezznar tem um cajado da aranha.

Origem Feérica. Nezznar tem vantagem nos testes de resistência contra ser encantado, e magia não pode colocá-lo para dormir.

Sensibilidade a Luz do Sol. Nezznar tem desvantagem em rolagens de ataque quando ele ou seu alvo estiver na luz do sol.

Conjurador Nato. Nezznar pode naturalmente conjurar as seguintes magias, não precisando de componentes materiais:

Sem limite: globos de luz

1/dia cada: escuridão, fogo das fadas (CD 12)

Conjuração. Nezznar é um conjurador de 4º nível que usa Inteligência como sua habilidade de conjuração (resistência a magia CD 13; +5 para acertar com magias de ataque). Nezznar tem as seguintes magias preparadas da lista de magias de mago:

Truques (sem limite): mãos mágicas, raio de gelo, toque chocante

1º Nível (4 espaços): armadura arcana, escudo arcano, mísseis mágicos

2º Nível (3 espaços): invisibilidade, sugestão

AÇÕES

Cajado da Aranha. *Ataque com Arma Corpo a Corpo:* +1 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 2 (1d6 - 1) de dano de concussão, mais 3 (1d6) de dano de veneno.

Drow (elfos negros) é uma raça subterrânea desonesta e conspiradora que venera Lolth, a Rainha Demônio das Aranhas. A sociedade Drow é estritamente matriarcal. Drows machos são delegados a papéis de serviçais, enquanto a maioria treina como guerreiros, alguns poucos, como Nezznar, se tornar hábeis magos.

Nothic

Aberração média, neutro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 45 (6d8 + 18)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (-1)

Perícias Arcanismo +3, Furtividade +5, Intuição +4, Percepção +2

Sentidos visão da verdade 36 m, Percepção passiva 12

Idiomas Subterrâneo

Desafio 2 (450 XP)

Visão Aguçada. O nothic tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da visão.

AÇÕES

Ataque Múltiplo. O nothic faz dois ataques com suas garras.

Garras. *Ataque com Arma Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 3) de dano cortante.

Olhar Apodrecido. O nothic pode escolher uma criatura dentro de 9 metros dele que possa ver. O alvo deve obter sucesso em um testes de resistência de Constituição CD 12 contra esta magia ou leva 10 (3d6) de dano necrótico.

Estranha Intuição. O nothic pode escolher uma criatura dentro de 9 metros dele que possa ver. O alvo deve fazer um teste resistido de Carisma (Enganação) contra o teste do nothic de Sabedoria (Intuição). Se o nothic vencer, ele magicamente aprende um fato ou segredo sobre a criatura.

Nothics uma vez foram magos que ousaram liberar segredos mágicos que não poderiam compreender. Apesar de presenteados com uma estranha intuição cósmica que os permite extrair conhecimento de outras criaturas, nothics não são mais os magos que uma vez foram e não tem memórias de suas vidas anteriores.

Ogro

Gigante grande, caótico e mau

Classe de Armadura 11 (gibão de peles)

Pontos de Vida 59 (7d10 + 21)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 8

Idiomas Comum, Gigante

Desafio 2 (450 XP)

AÇÕES

Clava Grande. *Ataque com Arma Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 13 (2d8 + 4) de dano concussão

Azagaia. *Ataque com Arma Corpo a Corpo ou À Distância:* +6 para acertar, alcance 1,5 m ou distância 9 m/36 m, um alvo. Acerto: 11 (2d6 + 4) de dano perfurante.

Ogros são gigantes de 3 metros preguiçosos e irritados, que vivem de saques e coletas.

Orc

Humanoide médio (orc), caótico e mau

Classe de Armadura 13 (gibão de peles, escudo)

Pontos de Vida 15 (2d8 + 6)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)

Perícias Intimidação +2

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Orc

Desafio 1/2 (100 XP)

Agressivo. Como uma ação bônus, o orc pode se mover igual o seu deslocamento em direção uma criatura hostil que possa enxergar.

AÇÕES

Machado Grande. *Ataque com Arma Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 9 (1d12 + 3) de dano cortante.

Azaçaia. *Ataque com Arma Corpo a Corpo ou À Distância:* +5 para acertar, alcance 1,5 m ou distância 9 m/36 m, um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 3) de dano perfurante.

Orcs são conhecidos por sua brutalidade. Eles têm uma postura curvada, testa pequena, e cara semelhante a porco, com proeminentes caninos inferiores que lembram as presas de um javali.

Plebeu

Humanoide médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 10

Pontos de Vida 4 (1d8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas qualquer uma (normalmente Comum)

Desafio 0 (10 XP)

AÇÕES

Clava. *Ataque com Arma Corpo a Corpo:* +2 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 3 (1d6) de dano de concussão.

Como plebeus se incluem aldeões e servos, escravos e trabalhadores, peregrinos, mercadores, artesões e eremitas.



Ramos Secos

Planta pequena, neutro e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 4 (1d6 + 1)

Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Perícias Furtividade +3

Vulnerabilidade a Danos fogo

Imunidade a Condições cego, surdo

Sentidos visão no escuro 18 m (cego além deste raio),

Percepção passiva 9

Idiomas compreende Comum, mas não fala

Desafio 1/8 (25 XP)

Falsa Aparência. O ramo lembra a aparência de um arbusto morto. Enquanto permanecer imóvel entre vegetais, é indistinguível de um arbusto morto

AÇÕES

Garras. *Ataque com Arma Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 3 (1d4 + 1) de dano perfurante

Esta criatura esguia parece com uma planta pequena sem folhas e caminhante. Ramos secos se escondem enraizando-se entre plantas comuns.

Sildar Hallwinter

Humanoide médio (humano), neutro e bom

Classe de Armadura 16 (cota de malha)

Pontos de Vida 27 (5d8 + 5)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Testes de Resistência For +3, Con +3

Perícias Percepção +2

Sentidos Percepção passiva 12

Idiomas Comum

Desafio 1 (200 XP)

AÇÕES

Ataque Múltiplo. Sildar faz dois ataques corpo a corpo.

Espada Longa. *Ataque com Arma Corpo a Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 5 (1d8 + 1) de dano cortante.

Besta Pesada. *Ataque com Arma a Distância:* +2 para acertar, distância 30 m/120 m, um alvo. Acerto: 5 (1d10) de dano perfurante.

Reações

Desviar. Quando um inimigo acertar Sildar com uma arma corpo a corpo e Sildar puder ver o inimigo, ele pode rolar 1d6 e adicionar o número rolado a sua CA contra o ataque que disparou este efeito, o qual funciona se ele estiver portando uma arma corpo a corpo.

Sildar Hallwinter é um soldado aposentado e mercenário que vem da cidade de Neverwinter. Ele é um leal membro da Aliança dos Lordes, uma organização política que une várias cidade e vilas livres do Norte.

Stirge

Besta minúscula, sem tendência

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 2 (1d4)

Deslocamento 3 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9

Idiomas -

Desafio 1/8 (25 XP)

AÇÕES

Drenar Sangue. Ataque com Arma Corpo a Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 5 (1d4 + 3) de dano perfurante, e o stirge se gruda no alvo. Enquanto estiver grudado, o stirge não ataca. Ao invés disso, no início de cada turno do stirge, o alvo perde 5 (1d4 + 3) pontos de vida devido a perda de sangue.

O stirge pode se desgrudar sozinho gastando 1,5 metros do seu deslocamento. Ele só o fará após drenar 10 pontos de vida de sangue do alvo ou se a criatura morrer. Uma criatura, incluindo o alvo, pode usar sua ação para desgrudar o stirge.

Um stirge é uma praga com assas que se alimenta de sangue das criaturas vivas, conseguindo sustendo através de sua tromba, a que ele usa para furar a carne de sua vítimas enquanto se agarra na sua presa com suas garras curvadas.

Urso Coruja

Monstruosidade grande, sem tendência

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 59 (7d10 + 21)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Perícias Percepção +3

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas -

Desafio 3 (700 XP)

Olfato e Visão Apurados. O urso coruja tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da olfato ou visão.

AÇÕES

Ataque Múltiplo. O urso coruja faz dois ataques, um com seu bico e um com suas garras.

Bico. Ataque com Arma Corpo a Corpo: +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 10 (1d10 + 5) de dano perfurante.

Garras. Ataque com Arma Corpo a Corpo: +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 14 (2d8 + 5) de dano cortante.

A reputação do urso coruja é por sua ferocidade, teimosia e mau humor puro, fazem dele um dos mais temidos predadores das selvas. Há poucas coisas, se é que há, que um faminto urso coruja teme.

Zumbi

Morto Vivo médio, neutro e mau

Classe de Armadura 8

Pontos de Vida 22 (3d8 + 9)

Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Testes de Resistência Sab +0

Imunidade a Danos veneno

Imunidade a Condições envenenado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 8

Idiomas compreende os idiomas que conhecia quando era vivo, mas não pode falar

Desafio 1/4 (50 XP)

Fortitude de Morto Vivo. Se um dano reduzir o zumbi a 0 pontos de vida, ele pode fazer um teste de resistência de Constituição CD de 5 + o dano sofrido, a menos que o dano seja radiante ou de um acerto crítico. Com um sucesso, o zumbi fica com 1 ponto de vida.

AÇÕES

Pancada. Ataque com Arma Corpo a Corpo: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 4 (1d6 + 1) de dano de concussão.

Zumbis são corpos imbuídos com um resquício de vida, mantendo nenhum traço de suas antigas personalidades.





Gosma Ocre

Limo grande, sem tendência

Classe de Armadura 8

Pontos de Vida 45 (6d10 + 12)

Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	6 (-2)	14 (+2)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Resistência a Danos ácido

Imunidade a Danos cortante, elétrico

Imunidade a Condições amedrontado, derrubado, cego, encantado, surdo

Sentidos sentido cego 18 m (cego além deste raio), Percepção passiva 8

Idiomas -

Desafio 2 (450 XP)

Amorfo. A gosma pode se mover através de espaços tão estreitos quanto 2 cm sem se apertar.

Patas de Aranha. A gosma pode escalar superfícies difíceis, incluindo de ponta cabeça em tetos, sem precisar fazer um teste de atributo para isso.

AÇÕES

Pancada. Ataque com Arma Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 9 (2d6 + 2) de dano de concussão mais 3 (1d6) de dano ácido.

REAÇÕES

Divisão. Quando uma gosma que for de tamanho Médio ou maior for sujeita a dano cortante ou elétrico, ela se dividirá em duas novas gosmas se ela tiver ao menos 10 pontos de vida. Cada nova gosma tem pontos de vida iguais a metade da gosma original, arredondados para baixo. Novas gosmas são um tamanho inferior em relação a gosma original.

Gosmas ocre perseguem e consomem criaturas orgânicas, e tem instinto animal suficiente para evitar grupos grandes.

