Eu me chamo Sérigo Hallwinter, ocupo um lugar de honra na famosa Cavalaria Griffon da grande cidade de Waterdeep. Também sou um agente da Aliança dos Lordes, um grupo de poderes políticos aliados preocupados com a segurança e a prosperidade mútua. Como membro desta ordem, meu dever é garantir a segurança das cidades e outros assentamentos, eliminando de forma proativa ameaças a todo custo, dessa forma trago honra e glória a meus líderes e minha terra.

Eu conheci Gundren Buscarocha em Neverwinter e concordei em acompanhá-lo até Phandalin para ajudá-lo a reabrir a antiga mina. Acredito que isso irá ajudar a restaurar Phandalin em um centro civilizado de riqueza e prosperidade.

Viajando com Gundren eu também tinha a intenção de descobrir o destino de Arno Albrek, um mago humano e companheiro Membro da Aliança dos Lordes que desapareceu logo após chegar em Phandalin. O mago viajou para a cidade a uns dois meses para estabelecer a ordem por lá. Depois que a Aliança dos Lordes não recebeu mais notícias de Arno, eu resolvi investigar...

Gundren me contou que ele e outros dois irmãos, Tharden e Nundro Buscarocha, recentemente localizaram uma entrada para uma Caverna que estava perdida a muito tempo.<br><br>Deixe-me me contar uma história para vocês... A mais de quinhentos anos atrás, clãs de Anões e Gnomos fizeram um acordo conhecido como o Pacto de Phandelver. Este pacto definiu o compartilhamento de uma rica mina localizada dentro de uma maravilhosa caverna conhecida como Caverna do Eco da Onda. Além da sua riqueza mineral, a mina continha grande poder mágico. Então, conjuradores Humanos se aliaram com os Anões e Gnomos para canalizarem e vincularem essa energia em uma grande forja, chamada de Forja das Magias, onde itens mágicos podiam ser criados. A história relata que nesta época os tempos eram bons, e que a cidade humana nas proximidades de Phandalin prosperou também. <br><br>Mas então, um desastre aconteceu quando Orcs varreram o Norte e devastaram todos em seu caminho. Uma força poderosa de Orcs reforçada por mercenários magos e malignos atacaram a Caverna do Eco da Onda para clamar as suas riquezas e tesouros mágicos. Os magos Humanos lutaram lado a lado de seus aliados Anões e Gnomos para defender a Forja das Magias, e a batalha mágica que se seguiu destruiu grande parte da caverna. Poucos sobreviveram aos desmoronamentos e tremores, e a localização da caverna do Eco da Onda Eco foi perdida, até o aparecimento dos irmãos Buscarocha...

Ouvindo os Goblin neste tempo que fiquei aprisionado, eu sei que um tal de Aranha Negra mandou dizer que o Anão era para ser trazido a ele. E eu não tenho a menor ideia o que significa esse nome...

Eu acredito que o líder dos Goblins, um Bugbear chamado Klarg, enviou o Anão e um mapa para o Rei desta tribo “Penhasco da Bocarra” em um lugar chamado Castelo “Penhasco da Bocarra”. O mapa de Gundren mostra a localização secreta da Caverna do Eco da Onda. Eu não tenho a menor ideia de onde fica esse castelo, mas talvez alguém em Phandalin possa nos ajudar.

Em Phandalin eu possuo um contato de um mago humano chamado Arno Albrek. O mago viajou para a cidade a dois meses para estabelecer a ordem lá. Depois que a Aliança dos Lordes não recebeu mais notícias de Arno, eu resolvi investigar...

Nós temos 6 quartos disponíveis para locação, são quartos modestos e se vocês tiverem interesse em passar a noite por aqui serão 5 sp por dia. Nosso cardápio de refeições se encontra no balcão ou vocês podem chama a Elza, nossa atendente, a qualquer momento. ELZAAA! Sintam-se a vontade. Com a sua licença...

Eu vim para Phandalin para prosperar! Eu não sei se vocês sabem, mas muitos visitam Phandalin até hoje para tentar vender qualquer tipo de pedra “precisosa” que encontram na região. Mas logo percebi que eu sabia muito mais sobre como gerenciar uma estalagem do que minerar as coisas. Na época em eu vim pra cá, a cidade me ofereceu uma boa oportunidade para eu atender esse pessoal que minerava.

O que tem me chateado ultimamente é saber que as autoridades ainda permitem que os “Marcas Vermelhas” aterrorizem a cidade. O “responsável” pela cidade é o Townmaster chamado Hugo Wester, e até agora ele não fez nada a respeito disso! Ahh... Desculpe pessoal... as vezes eu falo demais... Olha, não comentem sobre isso, ok? Eu não quero encrenca... Eu tenho um filho e uma esposa para cuidar...

Morte dos Rufiões

Eu andei

Eu sou nativo da cidade chamada "Javali" que fica a bem a Leste... Mas meus pais eram puros Rashemi lá do leste do Mar Interior, por isso sou baixinho, de pele escura, cabelo duro, parrudo e forte como uma tora! Ahahahahaha!

A Irmã Garaele, que supervisiona o Santuário da Sorte, recentemente deixou a cidade por alguns dias, e então retornou ferida e exausta!

Leo Dendrar, um carpinteiro local, levantou-se contra os “Marcas Vermelhas” uma semana atrás, 10 dias. Então foram até sua loja e encararam a sua esposa! No mesmo os rufiões o assassinaram na frente de várias pessosas. Ninguém fez nada... Os Mascas Vermelhas então levaram seu corpo, e agora sua esposa,

filha, e filho estão desaparecidos também!

Meu amigo Carp disse que encontrou um túnel secreto na floresta, mas os Marcas Vermelhas quase pegaram ele...!

Os Marcas Vermelhas trazem problema para qualquer negócio na cidade. O único lugar que eles não interferem é no Posto de Troca dos Mineradores. Eles não querem problemas com Hilda Thornton, a responsável por tocar o negócio...

Muito obrigado senhores! Fico contente que a mercadoria tenha chegado aqui em ótimo estado. Aqui está a quantia prometida por Gundren Buscarocha, 10 gp para cada um de vocês...

Gundren foi capturado? Nossa... que triste ouvir isso! Mas vocês tem alguma ideia de onde ele está? Vocês irão atras dele, certo? Gundren é meu amigo e ele estava tão animado com a descoberta da mina do antigo pacto... pacto de Phandelver, se eu não me engano...

A mais de quinhentos anos atrás, clãs de Anões e Gnomos fizeram um acordo conhecido como o Pacto de Phandelver. Este pacto definiu o compartilhamento de uma rica mina localizada dentro de uma maravilhosa caverna conhecida como Caverna do Eco da Onda. Além da sua riqueza mineral, a mina continha grande poder mágico. Então, conjuradores Humanos se aliaram com os Anões e Gnomos para canalizarem e vincularem essa energia em uma grande forja, chamada de Forja das Magias, onde itens mágicos podiam ser criados. A história relata que nesta época os tempos eram bons, e que a cidade humana nas proximidades de Phandalin prosperou também. <br><br>Mas então, um desastre aconteceu quando Orcs varreram o Norte e devastaram todos em seu caminho. Uma força poderosa de Orcs reforçada por mercenários magos e malignos atacaram a Caverna do Eco da Onda para clamar as suas riquezas e tesouros mágicos. Os magos Humanos lutaram lado a lado de seus aliados Anões e Gnomos para defender a Forja das Magias, e a batalha mágica que se seguiu destruiu grande parte da caverna. Poucos sobreviveram aos desmoronamentos e tremores, e a localização da caverna do Eco da Onda Eco foi perdida.

Nundro e Tharden Buscarocha, os irmãos de Gundren, estão acampados em algum lugar fora da cidade. Já tem uma semana (10 dias) que eu não os vejo. Pelo meus cálculos, eles já devem estar voltando para cá para se reabastecerem...

Bom... mais ou menos... os Marcas Vermelhas complicam a vida de todos aqui. Eles atrapalham nossos negócios e ainda desprezam a autoridade da nossa cidade!

Os Marcas Vermelhas costumam frequentar um local chamado “O Gigante Adormecido”, um boteco a lesta da cidade... Evitem aquele local se não quiserem encrenca...

Morte dos Rufiões

Não posso negar a minha satisfação ao saber dessa notícia. Será bom para os negócios e para a cidade...

Olá Senhor! Eu me chamo Anderson. Eu ajudo Osmar a descarrega e carrega os podruto...

Olá! Sou o Cardo. Se precisarem de alguma coisa, e o Osmar não estiver por aqui, é só falar comigo que eu tento ajudar vocês! Sempre às ordens!

Antes de eu me aposentar, por dezenas de anos fui um guerreiro servindo como soldado e arauto nas terras do Costa do Dragão, bem a sudeste de Faerun. Quando decidi encerrar minha carreira, voltei para esta região perto de Neverwinter, onde nasci.

Atualmente o que me preocupa aqui em Phandalin é a presença dos Marcas Vermelhas. Devo confessar que eu adoraria ver um grupo de aventureiros dando uma surra nesses caras. Já está na hora de alguém tomar uma atitude mais drástica contra o líder desses rufiões. O nome dele é “Bastão de Vidro”, foi o que eu acabei escutando um dia desses da boca imunda de um dos capangas de capa vermelha...

Vocês vão encontrar muitos Marcas Vermelhas frequentando o “Gigante Adormecido”. Mas eles possuem também um esconderijo, a Mansão Tresendar, uma ruína que fica no extremo leste, praticamente no fim da cidade.

Eu ouvi histórias de garimpeiros nas colinas a nordeste de Phandalin. Dizem que alguém está cavando naquela região que é chamada de Poço da Coruja Velha. O mais perturbador dessa história é que vários garimpeiros reportaram serem perseguidos naquela área por mortos-vivos! Se vocês puderem visitar essas ruinas para descobrir quem é que está lá e o que anda fazendo, ela fica a alguns dias de viagem daqui.

Tudo que eu sei é que essas ruínas um dia fizeram parte de uma antiga torre de vigia de um antigo império mágico conhecido como Mithral. Se alguém estiver por lá, temo este alguém esteja atrás de uma perigosa magia que talvez se encontre dormente a milhares de anos...

Eu não contei a você, mas agora que eu soube do que você é capaz, e eu acredito ser a hora de te falar isso. Eu sou um membro da Ordem da Manopla, um grupo de devotos e vigilantes que buscam proteger a todos da depredação de malfeitores. Nossa Ordem está sempre vigilante, pronta para punir o mal, aplicar a justiça e decretar castigo contra qualquer um que tentar subjugar ou machucar outro semelhante. Apesar de eu não estar mais ativo na Ordem, eu ainda posso conceder títulos a nobres como você. Se você aceitar fazer parte de nossa Ordem, eu irei te condecer o título de “Chevall” ou Cavalo. O que me diz?

Morte dos Rufiões

A notícia corre rápido por aqui... Muitos da cidade expressam clara felicidade ao saberem que os Rufiões finalmente estão pagando o seu preço.... Isso me lembra das aventuras que eu vivi...

Quem somos nós?

Como vocês podem ver pelo brasão perdurado ali na parede, esta venda de rua pertence aos Lionshilds, uma companhia da cidade de Yartar, a centenas de milhas a leste. Nós comercializamos mercadorias da mais alta qualidade tanto para Phandalin quanto para outros locais na região...

Como andam os negócios aqui?

Por causa da qualidade de nossos produtos não é incomum sermos roubados durante o transporte. Nossa última leva de mercadorias, por exemplo, nunca chegou a Phandalin, provavelmente atacada a caminho daqui.

Que tipo de mercadoria vende?

Possuímos os melhores equipamentos que pessoas como vocês podem obter. Hum.... Vocês não são uma ameaça para a cidade, são? Já bastam os Marcas Vermelhas atrapalhando os negócios por aqui... A propósito, fiquem longe desses caras e evitem irem até o Gigante Adormecido. Eles só te trarão problemas... Bom ,aqui está a lista de nossos produtos. Se vocês tiverem interesse em alguma coisa é só falarem comigo.

Aviso/Devolução da<br>mercadoria roubada

Nossa! Vocês encontram a mercadoria? Muito obrigado pela gentileza. Tomem aqui 50 gp pela informação/devolução. E se vocês precisarem de alguma ajuda eu tentarei auxiliar vocês da melhor forma possível!

Morte dos Rufiões

Que ótimo! Quanto menos escória nesse mundo, melhor! Agora posso trabalhar mais tranquila aqui...

Sobre o Posto de Trocas

Bom, os mineradores vão e vem trazendo o pouco que encontram nos vales e córregos da região. Aqui eles trocam os metais brutos por algumas moedas. Não existe uma verdadeira corrida por ouro. Mas o que existe é suficiente para manter algumas pessoas ocupadas e esperançosas em encontrar grandes riquezas.

Onde fica o Castelo<br>Penhasco da Bocarra?

Sinto muito, mas eu não sei onde fica esse Castelo. Mas o que eu sei é que eu ouvi dizerem que os Marcas Vermelhas possuem um Goblin que os servem. Talvez esta criatura saiba sobre a localização deste Castelo...

Sobre os Marcas Vermelhas

Tudo o que eu sei é esses bandidos só causam problema nesta cidade. Inclusive ou ouvi dizer que os Marcas Vermelhas possuem um criado Goblin. Talvez esta criatura tenha outras informações...

Proposta de trabalho<br>QUEST

Os rufiões vivem circulando ao redor daquela imundície de bar, o Gigante Adormecido. Eu sei também que eles possuem uma base embaixo da Mansão Tresendar. Se vocês eliminarem o líder deles, chamado de Bastão de Vidro, e trazer de volta pra mim qualquer tipo correspondência encontrada dentro de seus domínios, eu pagarei a vocês 100 gp. O que acham? Temos um acordo?

DC Wis (Insight)<br>QUEST revelada

Você percebe que Hilda possui motivos pessoais por querer o líder dos Marcas Vermelhas morto.

Após eliminação do<br>Líder Marcas Vermelhas

Eu sou uma agente Zhentarim, uma poderosa organização que busca poder e riqueza. Eu percebi que você poderia trazer um grande avanço em nossos interesses aqui no Norte de Faerûn. Se você aceitar se juntar a nós, irei te conceder o título de “Presa”.

Busca por abrigo

Vocês podem passar a noite no palheiro quiserem. Não há problema algum! Vocês aceitam um copo de leite? Se vocês ficarem por aqui tem um pãozinho que está sendo assado e logo logo sai!

Informações sobre as<br>Tomas Stonehill

Tomas Stonehill é um rapaz bem trabalhador! Nós trabalhamos juntos, eu forneço a ele alguns alimentos para que ele possa tocar a taberna. O filho dele, o Pedrinho, e o meu filho Carp, vivem brincando por aí. Mas de um tempo pra cá eu tenho proibido Carp de sair de casa sem me avisar, pois eu estou achando muito perigosa a presença dos Rufiões na cidade...

Informações sobre as<br>Osmar Barthen

Osmar Barthen é outro rapaz bem trabalhador! Vocês já devem ter conhecido o Posto de Trocas dele, não!? Sempre que preciso de alguma coisa que eu não produzo aqui na chácara eu vou até ele...

Informações sobre as<br>Davi Edermath

Davi Edermath é um rapaz bastante educado e cheio de histórias de suas antigas aventuras para contar. Carp adora ouvi-las! Mas ultimamente temos saído pouco de casa para evitar ficar trombando com os Rufiões no meio do caminho...

Informações sobre as<br>Luana Graywind

Luana Graywind trabalha com as mercadorias do Lionshield. Ela é uma boa moça, apesar de parecer um pouco estressada com o trabalho. Nem todos tem a sorte de conseguir fazer o que ama fazer, não é mesmo? Ainda bem que eu tenho minha chácara!

Informações sobre as<br>Hilda Thornton

Hilda Thornton, uma moça meio ríspida, não acham? Imagino que trabalhar todo dia com mineradores de todas as regiões exija certa dose de antipatia...

Informações sobre as<br>Irmã Garaele

Ah... A Irmã Garaele! O que seríamos sem ela! Uma jovem e linda Elfa , clériga na deusa da boa fortuna. Sempre que posso, passo por lá para levar pão fresquinho a ela e aproveito para louvar a Tymora em agradecimento às boas trocas e vendas de alimentos que consigo realizar aqui em Phandalin. É muito reconfortante ter Garaele por perto.

Informações sobre as<br>Hugo Wester

Hugo Wester... um bom rapaz. Apensar de muitos não concordarem com ele ultimamente, acredito que ele tenta ainda cuida de nossa cidade e de alguns afazeres políticos. Posso dizer que ele já teve seus dias de glória e agregou muito à vida de todos por aqui. Com a idade talvez ele tenha ficado um pouco cansado de tudo isso. Deve ser um fardo lidar com os problemas das pessoas em uma cidade. Mas enfim.... Eu sempre rezo pelo bem dele e de todos nós.

Rufiões Mortos

Por que tudo tem que ser resolvido com a violência? Não é verdade? Mas eu entendo que vocês estão fazendo um grande bem para Phandalin e eu os agradeço muito por isso. Obrigada! O que me consola dessa violência toda é saber que no final das contas a nossa Cidade talvez possa viver mais em paz agora... E que meu filho Carp poderá ter um pouco mais de liberdade...

O que é este local?

Este é o santuário da sorte. É aqui que muitos moradores de Phandalin fazem suas preces e orações para a Tymora, deusa da sorte e da boa fortuna. O santuário foi construído a bastante tempo com rochas das ruínas das redondezas, isso foi bem no início da construção da cidade. Na época muitos mineradores da região prestavam sua devoção à deusa e faziam juramentos em troca de obterem mais minérios...

Informações sobre os<br>moradores da cidade

Quase todos da cidade são pessoas de bem! Sempre que podem eles passam por aqui para agradecer à Tymora. Ultimamente todos estão trabalhando mais e não tem sobrado muito tempo para nos visitar. Os tempos estão mais difíceis, e certas pessoas na cidade só têm prejudicado a paz desse local...

Os Marcas Vermelhas

Eu rezo todos os dias para que essa gangue encontre o que fazer em outro local, bem longe daqui de preferência!

Ouviram falar que<br>voltou exausta<br><b>QUEST</b>

Recentemente meus superiores me pediram para cuidar uma delicada missão. Eles queriam que eu tentasse persuadir uma alma penada chamada Agatha para responder uma pergunta sobre onde encontrar um raro livro de magias. Eu tentei cumprir a tarefa, mas chegando ao destino Agatha não apareceu pra mim. Foi uma viagem e tanto!

Aventureiros<br>perguntam mais<br><b>QUEST</b>

Bom, vocês acham que poderiam me ajudar? Deixe me explicar melhor então... Eu acredito que Agatha não apareceu pra mim pelo fato de eu ser uma mulher... Eu acho que se um de vocês rapazes conseguirem flertar com ela, ela irá aparecer para vocês. Eu descobri que em vida Agatha era muito vaidosa. Então eu comecei a planejar uma volta para o seu lar portando este pente de prata com essas pedras preciosas... vejam como é bonito! Enfim, com este pente em mãos, e talvez uma boa flertada, acredito que Agatha irá negociar a resposta de onde se encontra este livro de magias.... Tudo o que eu posso oferecer em troca são essas 3 poções de cura que eu mantenho guardadas comigo.

Os aventureiros<br>aceitam a missão<br><b>QUEST</b>

Que bom! Fico muito contente com a ajuda de vocês! O lar de Agatha fica dentro da Floresta de Neverwinter a uns dois dias de viagem seguindo a Trilha do Javali ao leste. Antes de entrarem na floresta, vocês terão que entrar nas ruínas da cidade de Conyberry e virarem para noroeste seguindo uma trilha. Depois de algumas horas, vocês irão encontrar o seu lar. “Tymora por favor abençoe esses nobres heróis em sua jornada”. Ah, e quando estiverem diante de Agatha, perguntem a ela onde se encontra o livro de magias pertencente ao lendário mago Magma Erkatur.

Conyberry<br><b> DC 15 Int (History)</b>

Tudo o que você se lembra é que a cidade de Conyberry foi saqueada por bárbaros anos atrás e agora ela se encontra em ruínas.

Após Quest se<br>aproxima do herói<br>que luta pelos fracos

Eu sou um membro dos Harpers, uma rede de aventureiros e espiões que defendem a igualdade e silenciosamente se opõem ao abuso de poder. Nós reunimos toda informação ao longo do Reino para impedir tiranos, líderes, governo ou grupos que fiquem muito poderosos. Nós ajudamos os fracos, os pobres e os oprimidos. Se você aceitar ser um de nossos membros, você receberá o título de “Vigilante”.

Rufiões Mortos

Pobres almas... fizeram uma escolha errada e agora pagaram o preço com a vida. Que Tymora os perdoe...

Sobre meu papel<br>em Phandalin

Sou responsável por cuidar dos assuntos políticos em Phandalin. Nossa cidade não possui um regime de governo funcional, mas todo ano os moradores daqui elegem um de nós para servir de governante, um Mestre da Cidade, durante um ano. Eu já fui e voltei dezenas de vezes. Acho que a população me julga ser um bom juiz.

Meu passado

Eu vim para Phandalin bem jovem quando eu soube que haviam mineradores na região. Como a minha experiência de banqueiro, achei que poderia ser um bom negócio ajudar a administrar o dinheiro por aqui.... Com o tempo fui me envolvendo com as politicagens até ser eleito a primeira vez o Mestre da Cidade. Desde então essa barrinha aqui só vem crescendo HA HA HA HA...

Os Marcas Vermelhas

Sim sim sim... Mas eles são apenas uma guilda de mercenários, e não estão causando tanto problema assim...

A duas celas do Salão<br>do Mestre da Cidade

Não sei se vocês sabem, mas temos 2 celas em nosso porão...

Problemas com os Orcs<br><b>QUEST</b>

Sim... saber da existência de Orcs na região não agrada ninguém, não é verdade? Vocês se sentiriam seguros com lojas e minérios para administrar? Sem contar nossas famílias, as crianças!! Que Tymora cuide de todos nós! Bom.... Eu coloquei o anúncio lá fora que alguém possa segui a leste na Trilha do Javali onde muitos viajantes reportaram terem tido problemas com um bando de Orcs. Para ser mais preciso, perto de Pico Rochoso Wyvern, que pode ser visto a 20 milhas de distância.... Como é uma viagem longa (2 dias) e perigosa, posso oferecer a vocês 100gp para resolverem esse problema. Phandalin iria ficar imensamente agradecida!

Rufiões Mortos

Por Tymora! Vocês vão acabar causando mais problemas! E se eles resolverem retalharem a cidade?

Depois de descansar<br>no Stonehill Inn<br><b>QUEST</b>

Como um agente da “Aliança dos Lordes”, meu objetivo é trazer a lei e a ordem para Phandalin. Eu pretendo encontrar a perdida Caverna do Eco da Onda e ajudar os irmãos Buscarocha a colocá-la de volta à produção. Acredito que desta forma ela irá trazer prosperidade para a região irá ajudar a civilizar esta pequena cidade.<br><br>Não deixem de pressionar os Goblins “Penhasco da Bocarra”. Temos que saber o que aconteceu com Gundren! Se vocês localizarem onde fica o Castelo deles e derrotarem ou expulsarem o chefe da tribo, poderei recompensar vocês com 500 gp. Sugiro que vocês procurem por este Castelo nos arredores da Trilha do Javali ou por outras incursões dos Goblins na região... Bom se vocês me dão licença, eu pretendo fazer algumas perguntas por aí...

Após Sérgio questionar<br>alguns moradores<br><b>QUEST</b>

Eu andei questionando alguns moradores e descobri que Arno Albrek, um colega da “Aliança dos Lordes”, desapareceu enquanto explorava a área ao redor da Mansão Tresendar cerca de dois meses atrás, pouco após chegar em Phandalin.<br><br> Será que vocês poderiam investigar a Mansão e a área ao redor para encontrar e trazer de volta Arno, ou o que tenha sobrado dele, se ele ainda estiver vivo? Arno é um mago humano de estatura baixa, barba escura e perto dos trinta anos de idade.

Uma vez que Sérigo<br>aprende a verdade<br>sobre Arno

Eu desejo/desejava que ele seja/fosse capturado e transportado para Neverwinter para ser julgado por uma autoridade superior.

Os Marcas Vermelhas[Falando baixo] Sim, esses marginais realmente parecem ser um problema. Eu irei colaborar com 200 gp se vocês conseguirem eliminar a ameaça dos Marcas Vermelhas.

Se Castelo Goblins OK<br>ou Iarno DESVENDADO<br>Fala com herói de ações<br>seguras e civilizadas

Eu andei observando seu comportamento nos últimos dias e percebi que você age sempre que possível de forma segura e civilizada. Se eu não estiver enganado, você me parece um bom candidato a fazer parte na Aliança dos Lordes. Não precisa dar a sua resposta agora, mas saiba que ao aceita-la você terá um grande dever em mãos e será concedido a você o título de Manto...

Rufiões Mortos

Não posso julgar se a morte deles foi uma atitude sábia, mas provavelmente necessária e que transforma esse mundo em um local um pouco mais justo e habitável! Vocês fizeram o que tinha que ser feito!

DIANTE DOS HEROIS

Quem se atreve a desafiar Klarg?? Idiotas, o que vocês estão fazendo parados aí... Klarg quer banquete amanhã... mate-os! ESTRIPADOR! Aproveite para fazer seu lanchinho.... vá LOBO! VÁ! HA HA HA HA

DURANTE A BATALHA...

HA HA HA HA Klarg é ou não é o senhor da guerra? HA HA HA HA O reinado de Klarg começa hoje!!!

Se o LOBO MORRER

AHHHH maldição! Você desaponta Klarg ESTRIPADOR! Desta forma Klarg se vê forçado a ser o senhor da guerra em outro lugar....

Capturado/Enfeitiçado<br>DC 15 Cha (Initimidation)<br>DC 20 Cha (Persuasion)<br>

Questão sobre Líder

Nosso líder é um mago humano conhecido como Bastão de Vidro... Nós o chamamos assim por causa de seu bastão mágico feito de vidro.

Capturado/Enfeitiçado<br>DC 15 Cha (Initimidation)<br>DC 20 Cha (Persuasion)<br>Questão sobre<br>Black Spider ou<br>sua presença aqui

Uma figura misteriosa chamada Aranha Negra nos contratou para afastar aventureiros e intimidar os locais... Não sabemos o motivo disso, apenas seguimos ordens. O Aranha Negra enviou Bugbears para reforçar os Marcas Vermelhas com a força bruta que eles possuem.

Capturado/Enfeitiçado<br>DC 15 Cha (Initimidation)<br>DC 20 Cha (Persuasion)<br>Questão sobre<br>os perigos do esconderijo

Tudo o que sei é que lá dentro, na parte mais profunda de nosso esconderijo, há um “monstro olho” horrendo que guarda o local.

Capturado/Enfeitiçado<br>DC 15 Cha (Initimidation)<br>DC 20 Cha (Persuasion)<br>Questão sobre<br>pessoas da cidade

Nós mantemos alguns prisioneiros perto das antigas criptas da Mansão... ela é guardada por esqueletos....

Buscando por armadilha<br>DC 15 Wis (Perception)

Você percebe que no meio do corredor há um piso falso. É possível ver também que as beiradas, próximas às paredes norte e sul, são largas o suficiente para que alguém possa passar com um pouco de destreza.

Quem somos nós?

Eu me chamo Mirna Dendrar, está é minha filha Nina e este é meu filho Natan...

Nossa História

A alguns dias atrás os Marcas Vermelhas mataram meu marido, Leo Dendrar, por ele os ter desafiado... SNIF.... Naquela mesma noite a gangue voltou até a nossa casa e nos raptaram... Eles me ameaçaram e disseram que se eu gritasse eles iriam fazer mal à Nina... SNIF... E no caminho pra cá eles ficavam apostando o quanto nós iríamos valer sendo vendidos como escravos...

Sobre o esconderijo

Nos desculpem, mas estávamos olhando a todo instante para o chão com medo de sermos espancados.... Tudo o que sabemos é o que conseguimos ouvir... O chefe deles é um mago, nós nunca o vimos e não sabemos qual é o nome dele... Também ouvimos eles dizerem que o mago contratou monstros alto e peludos com orelhas grandes...

Recompensa

Embora minha família não tenha a nada a oferecer como recompensa, talvez vocês possam encontrar nossa herança de família. Quando eu era uma menina, eu e minha família fugimos de uma cidade, chamada “Árvore do Trovão”, depois que mortos-vivos invadiram o local. Nós tínhamos uma loja de ervas e alquimia e no interior dela havia uma caixa que continha um colar de esmeraldas. Eu me lembro que esta caixa ficava escondida embaixo de uma seção de prateleiras de armazenamento. Eu nunca me atrevi a voltar lá para recuperar o colar. A loja ficava na parte sudeste de “Árvore do Trovão”.

Se detectado<br>DC 15 Wis (Perception)

[Telepaticamente] <i> Vocêsssss me trouxeram comidaaaaa? Me deem rhgsshhhh comidaaa!!

Se conversarem

[Telepaticamente] <i> Podemosssss negociaaaar.... trocar por comidaaaa..... rhgsshhhh

Questão sobre Líder dos<br>Marcas Vermelhas

[Telepaticamente] <i> O líder dos Vermelhos é um mago humano conhecido como Bastão de Vidro.... Eles o chamam assim por causa de seu bastão mágico feito de vidro.

Questão sobre<br>Black Spider ou<br>sua presença aqui

[Telepaticamente] <i> Uma figura misteriosa chamada Aranha Negra contratou os Vermelhos para afastar aventureiros e intimidar os locais da cidade... Ninguém sabe o motivo disso, apenas seguem ordens. O Aranha Negra enviou Bugbears para usar a força bruta em ajuda...

Questão sobre<br>pessoas da cidade

[Telepaticamente] <i> Os Vermelhos trouxeram pessoas aqui dentro e os mantém aprisionados perto das antigas criptas que é guardada por esqueletos....

Eu sei seu segredo<br>Topph

[Telepaticamente] <i> Não precisa ter medo em compartilhar... diga a seus amigos que se as coisas ficarem feias, você irá fugir para se proteger.... Eles vão te entender...

Eu sei seu segredo<br>Sandoval Miels

[Telepaticamente] <i> Seus amigos sabem que você tem dificuldade em confiar neles? Esse é um bom momento para conversar sobre confiança, não é mesmo?

Eu sei seu segredo<br>Klank

[Telepaticamente] <i> Percebo que você teve problemas com o seu clã.... Eu vejo que um bom desafio para você seria enfrentar sozinho o que te aguarda pela frente, quem sabe uma luta um a um contra um Rufião, ou algo mais adequado para um Anão.... Será que você é capaz desse desafio?

Eu sei seu segredo<br>Vern Verón

[Telepaticamente] <i> Um dia eu também fui belo e capaz de amar assim como vocês... Apesar de minha forma ser esta, eu ainda entendo os prazeres da vida em forma de luxo e sentimento...

Eu sei seu segredo<br>Outono Sereno

[Telepaticamente] <i> Eu sei o que você sentiu na floresta a muito tempo... Uma estranha forma de energia, um desequilíbrio da natureza. Você teve em descobrir o seu destino e teme não ser capaz de cumpri-lo...

Quem sou eu?

Meu nome é Droop. Sou um Goblin “Penhasco da Bocarra”.

Sobre o esconderijo

Eu sei algumas coisas sobre esse local... armadilhas, portas secretas...

O Castelo<br>Penhasco da Bocarra

O Castelo Penhasco da Bocarra fica no norte da floresta... não... ao norte... na floresta... eu não lembrar a trilha...

Patrulha Goblin

Goblins Penhasco da Bocarra faz patrulha em volta de Phandalin... Vocês poder capturar eles e mandar Goblins falar...

Se questionado sobre<br>Aranha Negra ou<br>Caverna do<br>Eco da Onda

Eu prefiro morrer a te entregar essas informações!

Escutar a porta<br><b>DC 10 Wis (Perception)</b>

Em meio a sons de expressões de perda, ganho e alguns gritos de raiva e emoção, é possível ouvir o manuseio do que parece ser pequenas pedrinhas. São vozes humanas disputando algum tipo de jogo.

Busca na Cisterna<br><b>DC 15 Wis (Perception)</b>

Uma pequena bolsa está submersa e pendurada em uma corda presa à parede da cisterna, a mais ou menos 2 pés (60 cm) abaixo da superfície da água.

Ken daan dhuur!<br>

Kuuch kelaan a druuc<br>

Dac or dach

Enganando com<br>Mantos Vermelhos<br><b>DC 10 Cha (Deception)</b>

[Bêbado] Por acaso vocês são novos recrutas? ...

Qualquer PC<br>examinando a mesa e<br>proficiente em<br><b>Arcana</b>

Ao examinar os equipamentos e ingredientes em cima da mesa, tudo indica que alguém está no meio do processo de produção de Poções de Invisibilidade.

Um tomo escrito em<br>Anão contando a história<br>do Pacto de Phandelver

Você encontra um Tomo todo escrito com o alfabeto de Anões. Pela forma da escrita, parece ser um diário.

Ao ler o Diário

Na capa está escrito “diário de Urmon”<br>

Ao folhar as páginas uma história se revela contando a história da Mina Perdida de Phandelver e a Forja de Magias.<br><br>

<i>A mais de quinhentos anos atrás, clãs de Anões e Gnomos fizeram um acordo conhecido como o Pacto de Phandelver. Este pacto definiu o compartilhamento de uma rica mina localizada dentro de uma maravilhosa caverna conhecida como Caverna do Eco da Onda. Além da sua riqueza mineral, a mina continha grande poder mágico. Então, conjuradores Humanos se aliaram com os Anões e Gnomos para canalizarem e vincularem essa energia em uma grande forja, chamada de Forja das Magias, onde itens mágicos podiam ser criados. A história relata que nesta época os tempos eram bons, e que a cidade humana nas proximidades de Phandalin prosperou também. <br><br>Mas então, um desastre aconteceu quando Orcs varreram o Norte e devastaram todos em seu caminho. Uma força poderosa de Orcs reforçada por mercenários magos e malignos atacaram a Caverna do Eco da Onda para clamar as suas riquezas e tesouros mágicos. Os magos Humanos lutaram lado a lado de seus aliados Anões e Gnomos para defender a Forja das Magias, e a batalha mágica que se seguiu destruiu grande parte da caverna. Poucos sobreviveram aos desmoronamentos e tremores, e a localização da caverna do Eco da Onda Eco foi perdida.

Ao ler um pouco<br>mais o Diário

As anotações de Urmon também relatam que uma Maça chamada “Traz-a-Luz” foi encomendada por sacerdotes de Lathander, Deus do Alvorecer, de magos que trabalharam com Gnomos e Anões do Pacto de Phandelver. A Maça foi perdida quando a Caverna do Eco da Onda e a Mina desapareceram da história.

Lorde Albrek,<br>Meus espiões em Neverwinter me dizem que estranhos estão a caminho de Phandalin. Eles poderiam estar trabalhando para os anões.<br>Os capture se puder, mate-os se for preciso, mas não os permita perturbar nossos planos. Faça com que qualquer mapa Anão na mão deles possa ser entregue a mim com urgência.<br>Estou contando com você, Arno.<br>

Não me decepcione.<br><br>[A assinatura é um símbolo de uma aranha negra]

Investigando a<br>mesa de Arno

Vários papéis e anotações estão empilhados de forma bem arrumada em cima da mesa. A maioria deles são registros escritos de pedidos, para farmacêuticos e alquimistas da região, por reagentes químicos. Em cima da mesa também há uma carta com uma assinatura diferente, um símbolo de uma aranha negra.

Arno é levado para<br>Sérgio Hallwinter

Eu irei manter Arno preso aqui até que ele possa ser transportado de forma segura até Neverwinter, onde ele será julgado por seus crimes...

Se interrogado<br>sobre atos cruéis

Infelizmente minha posição requer a realização de algumas pequenas atitudes desagradáveis...

Se interrogado sobre<br>quem é o Aranha Negra

O Aranha Negra é um Drow, um elfo negro, que a propósito já deve estar providenciando minha liberdade...

Se interrogado sobre<br>o suporte do<br>Aranha Negra

O Aranha Negra enviou três Bugbears para ajudar a manter a população de Phandalin sob controle, mas os meus bons e gentis rapazes conseguiram realizar esta tarefa sozinhos.

Se interrogado sobre<br>Aranha Negra<br>e a Forja ou Caverna

O Aranha Negra está à procura da Forja das Magias na Caverna do Eco da Onda. Anões e Gnomos do

Pacto de Phandelver usaram a Forja mágica para criarem itens mágicos bem poderosos.

Se interrogado sobre<br>como encontrar a<br>Caverna do Eco da Onda

Os Bugbears sabem o caminho para a Caverna do Eco da Onda, eu não.

Se interrogado sobre<br>a vinda até Phandalin

Minha tarefa original, dada pela Aliança dos Lordes era a criação de uma polícia em Phandalin. Chegando aqui foi fácil perceber que seria vantajoso reunir um grupo de rapazes gentis para garantir uma posição de respeito na cidade.

Se interrogado sobre<br>Alguém mais sabe<br>da sua traição com<br>a Aliança dos Lordes?

Nenhum outro membro da Aliança dos Lordes sabe o que eu estava fazendo aqui...

STIRGES - DIA

Saindo diretamente da vegetação ao redor de vocês, monstros horrendos - parecendo um cruzamento entre um grande morcego e um mosquito gigante, com patas em forma de pinças afiadas, e possuindo longas trombas em forma de agulha - cortam o ar enquanto voam na direção de vocês.... <b>[r:M] STIRGES</b> do tamanho de suas cabeças parecem ter encontrado uma fonte de sangue quente para se alimentarem...

OGRE - DIA

De repente vocês se deparam com o que parece ser uma grande rocha, com a diferença que ela parece estar se mexendo e produzindo alguns ruídos. Antes que vocês possam entender o que é isso, a grande rocha se ergue revelando um <b>OGRO</b> que se encontrava abaixado roendo os ossos e lambendo a pele de um provável animal. Ele se vira para vocês, ergue sua grande clava de madeira e sai em disparada ao ataque...

GOBLINS – DIA

Uma patrulha de <b>[r:M] GOBLINS</b> cruza o caminho de vocês. Apesar de serem os mesmos tipos de Goblins que atacaram vocês no início da jornada, estes parecem estar mais nervosos e não hesitam em atacar...

HOBGOBLINS – DIA

De repente vocês percebem que estavam sendo perseguidos por criaturas de pele cor vermelho-alaranjado. Estas criaturas claramente apresentam virtudes físicas de força e habilidades marciais da forma que empunham e brincam com suas armas prontas para serem usadas. Uma das criaturas que tentava se esconder dos olhares de vocês resolve gritar em Goblin ao ser descoberta<i><b> “Daan dhuuc daal! Druun khruur kaar daal takhaan!” (“Encontramos eles! Não os deixem escapar!”) </b></i>. Então este grupo de <b>[r:M] HOBGOBLINS</b> partem em direção de vocês com armas em punho tentando flanqueá-los...

ORCS – DIA

Diante de vocês um pequeno grupo de humanoides selvagens - com posturas encurvadas, rostos parecidos com porcos e dentes proeminentes que se assemelham com presas - se aproxima. Portando grandes machados e várias lanças de arremesso nas costas, estes <b>[r:M] ORCS</b> também possuem o que parece ser pequenas flechas atravessando a pele dos braços e peitoral, indicando a marca de alguma tribo. Seus olhos se arregalam e com um grito de batalha partem em disparada correndo para cima de vocês em uma velocidade incrível...

WOLVES – DIA

Uma alcateia de <b>[r:M] LOBOS</b> consegue farejar vocês e à medida que os flanqueiam, começam a rosnar e se preparam para o ataque...

OWLBEAR – DIA

Uma monstruosa criatura, mistura de uma coruja gigante com um urso, está diante de vocês. Provavelmente ele os seguiu até aqui através de seu faro apurado aliado a uma grande fome. Este <b>OWLBEAR</b> parece ser tão feroz e agressivo como a fama dele, de predador temido e selvagem, o precede. Ele então parte para cima de vocês...

STIRGES - NOITE

Atraídos pelo brilho da fogueira ou ruídos da sua presença, ao redor de vocês monstros horrendos - parecendo um cruzamento entre um grande morcego e um mosquito gigante, com patas em forma de pinças afiadas, e possuindo longas trombas em forma de agulha – surgem voando e avançam na direção de todos vocês.... <b>[r:M] STIRGES</b> do tamanho de suas cabeças parecem ter encontrado uma fonte de sangue quente para se alimentarem...

GHOULS – NOITE

Um cheiro de carniça e podridão muito forte invade o local que vocês se encontram. Antes que vocês possam reclamar, um bando de <b>[r:M] GHOULS </b> surge. Com seus dentes afiados e garras pontiagudas, estes mortos-vivos de tamanho humano avançam impulsionados pela fome insaciável de carne humanoide...

A floresta vai ficando cada vez mais fechada, escura e húmida a cada passo dado na trilha. Videiras pesadas e espessas e camadas de musgo se prendem aos ramos. O ar é notavelmente mais frio do que era nas ruínas da vila que vocês passaram. Após uma curva no caminho, vocês veem o que parecer ser um abrigo feito a partir de ramos de árvores deformados e entrelaçados, dando a ele uma forma abobadada em meio às sombras das árvores. Um pequeno arco no meio indica uma entrada.

O que quer que seja isso, parece ser um lar abrigado dentro desta cúpula de ramos entrelaçados. Todo o recinto é pouco mobiliado e apenas algumas caixas, prateleiras, uma mesa e um sofá reclinado se apresentam. Tudo é muito velho e claramente de fabricação élfica.

De repente o ar fica mais frio e um poderoso sentimento de pavor oprimem vocês. Uma luz fria e pálida cintila no ar, tomando rapidamente a forma de uma elfa de cabelos e vestes que se movem em um vento espectral. Ela poderia ter sido bonita uma vez, mas agora uma expressão de ódio distorce o que está diante de vocês. "TOLOS MORTAIS! O QUE VOCÊS QUEREM AQUI? VOCÊS NÃO TEMEM A MORTE AO ME PROCURAREM?"

SE educados<br><b>DC 15 Cha (Persuasion)</b><br>ou SE entregar gift

A figura fantasmagórica sorri com com sua fria alegria. <i>“MUITO BEM... EU SEI QUE VOCÊ BUSCA MUITAS COISAS... ME FAÇA APENAS UMA PERGUNTA... E EU TE DAREI A RESPOSTA...”

Sobre o livro de magias<br>de Magma Erkatur

<i>Eu negociei este livro com um necromante chamado Taklin da cidade de Outono Sereno a mais de um século. Eu não sei do paradeiro deste livro desde então...</i><br><br> Então Agatha desaparece sorrindo e penteando seus fios de cabelo fantasmagóricos...

Sobre a localização do<br>Castelo<br>Penhasco da Bocarra

<i>O Castelo Penhasco da Bocarra se localiza dentro da Floresta de Neverwinter, mais precisamente na região sul da floresta. Ele poderá ser encontrado a 25 milhas ao norte de Phandalin...</i><br><br> Então antes que vocês possam questionar qualquer outra coisa ou reagirem de alguma forma, Agatha desaparece sorrindo e penteando seus fios de cabelo fantasmagóricos...

Sobre a localização da<br>Carverna do Eco da Onda

<i>A Carverna do Eco da Onda se localiza em um terreno montanhoso que fica entre Phandalin e o Pico do Gelo em Espiral, próximo às Montanhas da Espada.</i><br><br> Então antes que vocês possam questionar qualquer outra coisa ou reagirem de alguma forma, Agatha desaparece sorrindo e penteando seus fios de cabelo fantasmagóricos...

Sobre quem construiu<br>a Torre do<br>Poço da Coruja Velha

<i>O construtor foi um mago muito poderoso que um dia vagou por essas terras e que desapareceu misteriosamente. Seu nome era Magma Erkatur.</i><br><br>Então antes que vocês possam questionar qualquer outra coisa ou reagirem de alguma forma, Agatha desaparece sorrindo e penteando seus fios de cabelo fantasmagóricos...

Sobre quem é o<br>Aranha Negra

<i>O Aranha Negra pertence a uma raça subterrânea conhecida por suas artimanhas e pela adoração à Lolth, a Rainha Demônio das Aranhas. Ele é um elfo negro, mais conhecido como Drow. Seu verdadeiro nome é Nezznar.</i><br><br> Então antes que vocês possam questionar qualquer outra coisa ou reagirem de alguma forma, Agatha desaparece sorrindo e penteando seus fios de cabelo fantasmagóricos...

Ao alcançarem o cume de uma pequena cordilheira, vocês visualizam ao fundo as ruínas desmoronadas de uma antiga torre de vigia que permanece entre as colinas escarpadas. O lugar é tão antigo que as paredes que contornam o local são apenas montes de entulho. No centro do pátio que é formado, há apenas a base quebrada de um velha torre. Uma tenda colorida também se encontra montada um pouco mais ao fundo, mas ninguém está à vista.

PASSIVE<br><b>DC 10 Wis (Perception)</b><br>

Uma leve brisa traz um cheiro de carniça vindo da direção da torre...

Após 1 round de batalha...

Saindo de dentro da tenda correndo, um Humano robusto, com a cabeça raspada, de pele pálida, vestindo um manto vermelho e com uma grande tatuagem preta na testa em forma do que parece ser um crânio de algum ser ou animal, grita ao ver vocês:

“Qual o sentido disso aqui?”

Se alguém tentar conversar...

“O humano de manto vermelho levanta sua mão, profere algumas palavras e os zubins imediatamente ficam inertes.”

Sobre a tatuagem<br><b>DC 10 Int (Arcana)</b>

Você reconhece que a tatuagem em sua testa é um dos símbolos da necromancia.

Sobre sua aparência<br><b>DC 10 Int (History)</b>

O traje que este humano veste é comumente utilizados em Thay, uma terra bem distante ao leste de Faerûn, onde magos costumam marcar suas peles com tatuagens. Estes magos são conhecidos como Magos Vermelhos.

SE alguém pedir<br>por informação

Hum... Eu poderia compartilhar algumas informações com vocês, SE me fizerem alguns favores.

Descrição do Favor 1

A 10 milhas ao sul daqui, há um local chamado Pico Rochoso de Wyvern, que antes costumava ser infestado dessas criaturas aladas, primos dos grandes dragões. Depois que um grupo de aventureiro os eliminaram a muitos anos atrás, o ninho ficou vazio por um tempo e agora está repleto de Orcs! Temo que essas criaturas possam vir a ser um problema para mim.

O que são Wyverns?

São criatruras do tamanho de cavalos com duas patas escamosas, capazes de voar com suas asas de couro, e com um cauda musculosa portando um ferrão venenoso na ponta que pode matar uma criatura em segundos.

Descrição do Favor 2

Eu estou em busca de uma resposta importante, mas difícil de obter. Quem pode me dar essa resposta é uma alma penada de nome Agatha. Este espírito atormentado se encontra dentro da Floresta de Neverwinter logo após as ruínas de Conyberry, a noroeste daqui. A pergunta a ser feita é “Qual o nome do mago que construiu a Torre na região do Poço da Coruja Velha?”

Dentro da tenda há objetos de viagem confortáveis, como uma pequena cama, uma cadeira, escrivaninha, suprimentos, e um baú com a tampa aberta cheia de roupas.

Revistando o baú de roupas você encontra uma bolsa de couro bem cheia e pesando quase 1 quilo. Dentro dela há 35 sp, 20 ep, 20 gp , 5 pp , uma pérola (gp 100) , uma poção vermelha, um pergaminho dentro de um tudo feito de osso, e uma caixinha de jóias (25 gp)

Dentro da caixinha de jóias, há um anél bem bonito e com forma de um escuto. Ele é dourado, possui pequenas ilustrações estilizadas do que parece ser uma grande cidade, e entre os traços da arte etalhada no anel há uma palavra escrita em anão.

Após caminharem até a borda mais a leste da cidade de Phandalin, em cima de uma pequena colina em meio a um bosque de pequenas moitas, a Mansão Tresendar parece mais um castelo do que uma casa. A construção se encontra abandonada e é possível ver alguns comodos internos sem suas paredes ou teto...

Sobre Árvore do Trovão<br><b>DC 15 Int (History)</b>

Perto do local onde o rio de Neverwinter emerge de dentro da Floresta de Neverwinter, fica a aldeia abandonada de Árvore do Trovão. Ela já foi uma vez uma comunidade próspera na periferia da floresta, ricas pelo trabalho de seus lenhadores e caçadores.

Sobre Árvore do Trovão<br><b>DC 20 Int (History)</b>

Perto do local onde o rio de Neverwinter emerge de dentro da Floresta de Neverwinter, fica a aldeia abandonada de Árvore do Trovão. Ela já foi uma vez uma comunidade próspera na periferia da floresta, ricas pelo trabalho de seus lenhadores e caçadores.<br><br>Há trinta anos, a erupção do Monte Agora-ta-Quente ao norte devastou Árvore do Trovão. Junto deste desastre natural, uma praga de estranhos zumbis varreu a área, matando ou espantando aqueles que sobreviveram à erupção.

Sobre Árvore do Trovão<br><b>DC 25 Int (History)</b>

Perto do local onde o rio de Neverwinter emerge de dentro da Floresta de Neverwinter, fica a aldeia abandonada de Árvore do Trovão. Ela já foi uma vez uma comunidade próspera na periferia da floresta, ricas pelo trabalho de seus lenhadores e caçadores. <br><br>

Há trinta anos, a erupção do Monte Agora-ta-Quente ao norte devastou Árvore do Trovão. Junto deste desastre natural, uma praga de estranhos zumbis varreu a área, matando ou espantando aqueles que sobreviveram à erupção. <br><br>

Embora a maioria dos zumbis já tenham virado poeira, uma estranha magia que permeia a região gerou um mutação na vegetação local, transformando-a em formas novas e perigosas. Poucas pessoas ousam se aventurar na aldeia em ruínas nos dias de hoje, e aqueles que o fazem raramente permancem por lá.

Aos poucos, a trilha se torna uma velha estrada sinuosa e revela construções degradadas e sufocadas pelo mato e pelas videiras. Diante de vocês, no centro do que antes era um vilarejo, eleva-se uma colina íngreme na qual há uma torre de pedra com um telhado parcialmente desmoronado e um chalé adjacente. Uma estrada de terra abraça a base da colina e segue seu caminho entre velhas casas de pedra, muitas das quais são ruínas sem teto com interiores a céu aberto. Outros edifícios parecem mais ou menos intactos. Todo o lugar é estranhamente silencioso.

Um sinal de madeira está pregado a um poste nas proximidades. Está escrito:

"PERIGO! Monstros-Planta e Zumbis! Vá embora agora!"

Na sombra de uma antiga árvore há uma pequena de paredes desmoronadas e sem telhado. Ervas daninhas são visíveis em grande quantia aqui.

Estas 2 pequenas casas arruinadas que permanecem lado a lado, parecem ter sido um lar de prósperos comerciantes ou agricultores afortunados da época. Tudo o que resta são as paredes desmoronadas e pilhas de escombros. Várias árvores jovens vêm crescendo no meio destas ruínas.

Uma tabuleta de sinalização, já muito judiada pelo tempo, ainda se encontra na porta desta grande instalação. Nela uma imagem quase apagada de um cavalo fazendeiro segurando uma jarra de cerveja. A construção está decadente e dilapidada, mas está mais intacta se comparada às outras ruínas nesta parte da rua da cidade.

Esta pequena casa parece estar em melhores condições do que as ruínas próximas. As portas estão reforçadas com pesadas barras de ferro enquanto tábuas largas protegem as janelas.

Esta ruína parece ter sido uma vez uma casa de fazenda. Agora ela está metade engolida por um denso matagal, com árvores crescendo por cima de suas fundações arruinadas. A estrada da cidade continua ao sul por uma curta distância passando pela ruína antes de terminar em um campo de vegetação densa.

Em um cruzamento perto do meio da antiga cidade, uma estreita trilha serpenteia a encosta íngreme para o norte. Diretamente ao sul há uma construção em ruínas que poderia ter sido uma loja ou oficina. Muitas teias estão estendidas atravessando a estradinha, elas partem desta construção em ruínas e vão até as árvores do outro lado, ao norte.

No topo do morro há uma torre redonda com um pequena casa anexada. Ambos estão em boas condições, embora não exista mais metade do telhado desta torre. Uma porta indica a entrada da casinha e várias seteiras são visíveis na parede da torre. Vocês não podem deixar de notar uma calma muito incomum na área e um estranho cheiro forte no ar.

Os cadáveres de duas aranhas gigantes hediondas são esparramados perto da borda da trilha, aparentemente arrastados até aqui. Suas carcaças inchadas estão enrugadas e cheias bolhas, e parecem que foram atacadas por um animal de grande porte.

Uma larga chaminé e vários tocos largos de madeira para lenha apodrecidas estão desordenados do lado de fora escostados na parede desta construção arruinada, sugerindo que ela já foi uma ferraria em tempos passados.

Esta loja arruinada está cheia de prateleiras de armazenamento caindo aos pedaços e vários móveis quebrados. Estilhaços de vidro e pedaços de cerâmica brilham em meio às ervas daninhas e entulho próximo de livros podres e tonéis.

No lado leste da cidade, a estradinha se abre para formar uma pequena praça. Algumas construções em ruínas cercam o lado sul da praça, mas uma estrutura maior e intacta ao norte aparenta ser um quartel. Parte da estrada segue a sudeste, outra vai para sudoeste ao redor da colina no meio da cidade, e uma terceira via serpenteia ao norte. No meio da pracinha, inclinado levemente para o lado, há uma estátua de madeira, muito judiada pelo tempo, de um combatente meio-orc segurando um machado em ambas as mãos.

O quartel parece ter resistido melhor aos anos do que a maioria das outras construções da cidade. Sua cobertura dispõe de uma estrutura de batalha. As fendas na parede em forma de seteiras confirmam que ele foi construído para servir como uma pequena fortaleza em momentos de emergência.

Montes de destroços estão espalhados no interior desta ruína. Em um canto está um tear quebrado.

Esta pequena casa de fazenda parece ser apenas outra casa comum vazia. No entanto, todas as portas estão fechadas e janelas bloqueadas por tábuas.

O Ramo Infectado é uma planta que se assemelha a uma arbusto de galhos secos vivos capaz de soltar suas raízes do solo. Seus galhos torcidos formam um corpo humanóide com uma cabeça e membros.

Em meio às raízes de árvore cresendo dentro da casa e escondido embaixo de uma pedra de laje, você encontra um baú.

Apresentação de<b> Rodolfo

Vocês estão diante de um senhor humano magro e de barba a fazer com vários fios brancos. Suas vestes são bem simples lembrando um mendigo. Seu olhar é profundo, misterioso e bastante marcante. Seu olhar chama a atenção pelas íris que são um pouco maiores que o normal e pelo fato dele pouco piscar.

Se <b>Outono Sereno</b><br>estiver junto

<i>O Druida olha para Outono Sereno, sorri e ASSOVIA o que parece ser um código utilizado por membros da Enclave da Esmeralda:</i> Então finalmente nos conhecemos Outono Sereno, membro da Enclave da Esmeralda, Guardião da Primavera! O que o trás aqui nesta ruína maculada?

Sobre a<br>Enclave da Esmeralda

A Enclave da Esmeralda é um grupo sobreviventes espalhados pelo reino preparados para preservar

a ordem natural enquanto erradicamos ameaças problemáticas. A Enclave trabalha para restaurar e preservar a ordem natural, mantendo as forças elementares do mundo em cheque, impedindo que a civilização e o mundo natural destruam um aos outros. Nós também abjetivamos ajudar os outros a sobreviver aos perigos do mundo selvagem.

Aviso para saírem<br>da cidade

Vocês chegaram a ler o aviso para ficarem fora da cidade? Os “zumbis das cinzas” invadiram essa vila, bem como várias plantas que sofreram mutações. Isto não é natural. Há também aranhas muito perigosas espreitando as ruínas próximas à base do morro...

Mais argumentos para<br>saírem da cidade<br><b>OU</b><br>O que faço aqui?

Prestem atenção, eu estou aqui pelo fato de que um Dragão Verde mudou-se para a torre desde a última vez que estive aqui. E também alguém está se escondendo no lado oriental da cidade, eu cheguei a ver "pessoas em máscaras e mantos pretos" rondando por lá. Então eu sugiro vocês deixarem Árvore do Trovão antes que vocês sejam mortos. Para o bem de vocês, sigam o meu conselho...

Sobre Castelo<br>Penhasco da Bocarra

É claro. Os Goblins são uma ameaça para o delicado equilíbiro natural desta região. Partam para o sul beirando a Floresta de Neverwinter. Quando a borda virar para leste, entrem na Floresta e sigam mais 7 a 8 milhas. O castelo será facilmente visível quando estiverem próximos a ele.

Mais info sobre o Castelo<br>Penhasco da Bocarra

Tudo que sei é que este Castelo chamado de Penhasco da Bocarra não foi construído por Goblins e muito menos esse é o seu nome original. O que eu ouvi de cantigas de Bardos foi que a construção foi erguida por um talentoso nobre Mago da antiga Phalorm, um reino muito antigo que uma vez controlou muitas terras do Norte. O Castelo possuia 7 torres com vários andares e era muito bonito...

Sobre a<br>Caverna do Eco da Onda

Eu posso levá-los até ela em troca de um favor. Me ajudem a afugentar o Dragão que vive na torre.

Se algum PC o atacar

<i>Imediatamente o Druid se transforma em um esquilo cinzento e sai correndo para fora da casa através de uma rachadura na parede. Ele desaparece na mata e depois na floresta que há do lado de fora...

Sobre a Qelline Alderleaf

Qelline é um amor de Halfling. Sepre preocupada com os outros e disposta a ajudar. Como ela está?

Tudo que sei é que esta vila já foi uma vez uma comunidade próspera, rica pelo trabalho de seus lenhadores e caçadores. Há trinta anos, a erupção do Monte Agora-ta-Quente ao norte devastou Árvore do Trovão. Junto deste desastre natural, uma praga de zumbis das cinzas varreu a área, matando ou espantando aqueles que sobreviveram à erupção.

O Dragão Verde é facilmente identificado pela crista que começa perto de seus olhos e

continua para baixo de sua coluna vertebral, atingindo altura total apenas atrás do seu crânio.

Após a arca ter sido revistada

No fundo da arca, embaixo das moedas, há um machado de batalha velho e enferrujado

de fabricação Anã . Runas escritas em Anão cobrem a cabeça do machado.

Após machado<br>ter sido revistado

As ferrugens nesse machado são falsas, provavelmente criada para desviar olhares oportunistas.

Explicação das<br>Runas em Anão

As runas em anão significam “Talhar”.

Após sintonização<br>com o machado

É um machado de batalha mágico +1 que causa dano máximo a criaturas plantas ou objetos feitos de madeira.

Uma variedade de ferramentas antigas estão espalhadas pelo chão desta consrução. Entre ela pinças, foles, martelos e um par de bigornas de ferro.

DC 15 Wis (perception)<br>OU automático se<br>enviado por Mirna Dendrar

No meio dos destroços se encontra uma caixa de madeira pequena e bem simples.

Ao abrir a caixinha

Dentro da caixinha de madeira há um colar de ouro com um belo pingente de esmeralda.

Ao investigar o local

Frascos e livros estão para todo o lado. Todos os reagentes e misturas aqui há muito tempo foram arruinados. Os livros que existem são massas ilegíveis de folhas podres.

Se o colar da família<br>for entregue (200 XP)

Observando a estátua

A estátua inclinada possui uns 3 metros de altura, incluindo a sua base. A roupas e a pose do Meio-Orc retratado indica um combatente Bárbaro.

<b>DC 15 Int (History)</b>

A estátua retrata um velho herói de Neverwinter chamado Corran Lenhador, que supostamente derrotou vários monstros em Neverwinter quando Árvore do Trovão foi fundada.

Se <b>Topph</b> observar<br><b>DC 15 Wis (Perception)</b>

A estátua retrata Corran Lenhador, o Bárbaro Meio-Orc que combateu lado a lado com você em seus sonhos.

A estátua pode ser<br> tombada com<br>DC 20 STR check

Zumbis das Cinzas se erguem dentro do recinto. Ao se levantarem, fica claro que esles eram membros deste quartel, pois ainda possuem pendurado em seus corpos restos de armadura enferrujada misturadas com suas vestes já podres.

O interior do edifício ainda contém algum mobiliário. O que parce ser a sala principal possui uma escada que conduz para o telhado através de um alçapão. O quarto ao norte contém dois beliches duplos, enquanto o quarto do sul tem três beliches duplos, oferecendo alojamento para dez soldados no total. Ao noroeste da sala principal do quartel, há o que um dia foi uma cozinha e despensa, contendo agora

pilhas de sacos muito apodrecidos e barris que uma vez armazenaram carne salgada. Todos os alimentos já foram devorados por vermes a há muito tempo.

O interior da casa é empoeirado e cheio de teias de aranha pela paredes. Os únicos móveis são um pequeno fogão, uma mesa, duas cadeiras, e um beliche.

Se atacados<br> fala em DRACÔNICO

SI GEOU SVENT WUX VUR DELIVER DOUT MAMISSI EKESS WER ACHUAK DARASTRIX!

Tradução do Dracônico

Irei matar vocês e entregar seus corpos para o Dragão Verde!

O que Paco faz aqui?

Nós viemos lidar com o Dragão Verde.

Se Heróis<br>demonstrarem aliança

Sugiro uma aliança. Nós enfrentamos o Dragão Verde e repartimos o que for encontrado. Onde há um Dragão, sempre há muitos tesouros!

<b>DC 15 Wis (Insight)</b><br>para descobrir se há<br>mentira sobre a aliança

<i>As palavras do Cultista sobre a aliança não soam honestas...

O Cultispa Paco planeja<br>oferecer os personagens<br>como parte de seu<br>tributo ao Dragão

Se Paco for morto<br>ou capturado<br>irá FUGIR...

Hobgoblins

DC 15 Cha (Intimidation)<br>Motivo de estarem<br>seguindo os herois

Colocaram prêmio de moeda de ouro pela cabeça de vocês...

Orcs

DC 15 Cha (Intimidation)<br>Motivo de atacarem

Nós querer dinheiro e armas de de vocês...

DC 20 Cha (Intimidation)<br>Nome do Líder

Brughor Machado-Vigarista...

SE o Líder<br>Brughor Machado-Vigarista<br>MORRER<br>todos FOGEM

TAUNT 1:

Seu sangue irá servir de água para matar minha sede...

TAUNT 2:

Irei matar todos aqueles que você conhece ou ama...

PERDENDO A LUTA:

Undur Kurv!!! (puta gorda)

Esta região rochosa é um marco proeminente nas colinas escarpadas a nordeste das Montanhas da Espada. Ela é facilmente visível de vinte milhas de distância. Todo o terreno é acidentado tanto em seus flancos quando nas encostas monstanhosas.

Aparência:<br>Ao se aproximarem do Orc

Este Orc possui o que parece ser pequenas flechas atravessando a pele dos braços e peitoral, indicando a marca de alguma tribo.

Observação das Seteiras

Rodeando as torres do Castelo, várias Seteiras se encontram a 3 metros de altura do chão. Elas possuem uma fenda de aproximadamente 1,20 metro de altura por 20 centímetors de largura.

Observação das Seteiras

Pelo lado de dentro as Seteiras se encontram a 1,2 metro de altura do piso. Elas possuem uma fenda de aproximadamente 1,2 metro de altura por 20 centímetors de largura.

Observação do<br> piso e do teto

Pedras Lajes quebradas e desniveladas revelam um piso bastante antigo e muito empoeirado. O pé direito do Castelo possui quase 5 metros de altura.

DIA - Observação interna<br>das estruturas frágeis

Esta sala circulare aparenta ter a estrutura frágil. Por todo o lado várias vigas de madeira escoram as paredes e o que restou do teto. Um pouco da luz natural do Sol consegue entrar através das Seterias e do teto destruído, sendo suficiente para iluminar a sala com uma luz difusa.

NOITE - Observação interna<br>das estruturas frágeis

Esta sala circulare aparenta ter a estrutura frágil. Por todo o lado várias vigas de madeira escoram as paredes e o que restou do teto.

Inspeção PAREDE externa<br>DC 15 Intelligence (History)<br> Stonecunning

As paredes externas e as paredes interiores de sustentação possuem mais ou menos 1,5 metros de espessura. O interior dessas paredes possuem 1 metro de argamassa prensado por duas camadas de blocos pedras de 30 centímetros.

Inspeção PAREDE interna<br>DC 15 Intelligence (History)<br> Stonecunning

As paredes internas são feitas de pedras trabalhadas e possuem 30 centímetros de espessura.

Em meio a uma clareira dentro da Floresta de Neverwinter surge um Castelo muito antigo quase que em total ruína. Apesar de suas 7 torres já estarem parcialmente desmoronadas, todo o andar de baixo se encontra selado por suas paredes de blocos de pedra. A construção definitivamente não foi feia por Goblins e as únicas janelas visíveis são Seteiras distribuídas nas altas paredes ao redor do Castelo.

As torres desmoronadas do Castelo são de diferentes tamanhos e alturas. Um pequeno lance de escadas leva até um terraço em frente da porta de entrada principal. No fundo desse terraço há uma grande porta dupla parcialmente aberta revelando uma entrada totalmente escura. Duas das torres redondas se elevam flanqueando esta entrada, cada uma com uma Seteira escura posicionada para o terraço.

A dech or or hor. (I will eat your gut.)

Draal rharar! (Die bastard!)

Draal o rhec dhuuch! (Die you big fool!)

O dech toklaar! (You will suffer!)

Daan agaan ghakec. Daan agaan akaakekaan! (We are many. We are invencible!)

Or rhuukaan dech rhaan ghec khraal khraalalaan. (Your bones will be my new necklace.)

O taach huul! O daraan huul. (You smell good! You taste good.)

Shuulkaan maagaan. A dac duun daraan or rhuul! (Come here. I want to taste your blood!)

Portas se encontram fechadas ao norte e ao sul, com um monte de entulho desmoronado obscurecendo parcialmente o corredor sul. A leste, um amplo corredor termina em mais duas portas, uma levando ao sul

e outra a leste. Este corredor está cheio de escombros, muita poeira e gesso caído de um colapso parcial do forro do teto.

DC 20 Passive<br>Wis (Perception) OR <br>DC 10 Wis (Perception)

O gesso empoeirado e o entulho em frente da porta levando a leste esconde um fino arame de cobre próximo ao chão. Ele está conectado a sustentáculos escondidos no teto arruinado e pode ser facilmente evitado ou cortado.

Acionando a Armadilha

[Personagem] sente um de seus pés enroscar em um fino fio próximo ao chão. Antes que se possa pensar em qualquer coisa, o teto imediatamente desmorona trazendo consigo muitas pedras e pedaços de madeira.

<br><b>DC 10 Dex saving throw para evitar 3d6 dano de contusão ou metade em um salvamento bem sucedido.</b>

<br>O som do impacto é muito alto e o piso todo se treme.

Este pequeno quarto está cheio de detritos. A seteira do lado oposto da porta oferece um excelente campo de disparos sobre o terraço em frente dos portões do castelo.

<b>3/4 Cover

<i><b>A target with three-quarters cover has a +5 bonus to AC and Dexterity saving throws.</b> A target has three-quarters cover if about three-quarters of it is covered by an obstacle. The obstacle might be a portcullis, an arrow slit, or a thick tree trunk.

A torre sudoeste do castelo é pouco mais que um grande monte de escombros. Vários colchonetes sujos e gastos estão espalhados pelo chão. A leste, uma pequena passagem tortuosa no meio dos escombros leva para outra parte das ruínas.

Velhos tonéis de carne salgada e sacos de grãos podres preenchem esta área de armazenamento. Entre os suprimentos, vocês veem uma cota de malha ensanguentada, uma besta pesada e uma espada desembainhada com o emblema de Neverwinter traballhado em seu punho.

Emblema de Neverwinter: Olho estilizado com 2 pequenos chifres em 3 gotas embaixo.

DC 10 Wis (Perception)<br>Investigando a Sala

Abandonado em um canto, há um pequeno barril que está cheio de algum líquido.

DC 10 Wis (Perception)<br>Investigando o Barril

Dentro do pequeno barril há bebida forte com cheiro de conhaque. Provavelmente ele foi negligenciado pelos Goblins por causa de seu tamanho. O barrilzinho contém o equivalente a vinte doses.

Se KLANK<br>investigar o Barril

A bebida dentro do barrilzinho se trata de um conhaque excepcional feito por Anões. É uma bebida extremamente forte. Apenas uma dose é suficiente para dar uma reanimada em um corpo. Mais do que isso irá prejudicar o organismo.

1 dose do conhaque Anão<br>recupera = 1 HP.<br><br>
2 doses em 1 hora =<br> “Poisoned” durante 1 hora.

Quatro paletts simples feitos de palha e colchonetes estão alinhados no chão deste quartel. Suportes de armas nas paredes sustentam várias armas - lanças, espadas, morningstars e muito mais. A parede norte se encontra danificada pelo tempo, mas o piso está varrido e limpo de escombros.

DC 15 Cha (Intimidation)<br>Sobre o Líder

Quando nosso verdadeiro líder Targor Espada de Sangue retornar de sua caçada, as cabeças de vocês irão para a parede empalhadas como troféu...

O belo bordão é gravado com penas estilizadas. Ele é surpreendentemente leve, pesando apenas 1 lb. (meio kilo) e deve valer aproximadamente uns 10 gp.

A parte ocidental desta grande salão termina em uma parede de escombros, mas o restante do local ainda está intacto. Este deve ter sido a sala para banquetes do castelo, e possui um pé direito com quase 8 metros de altura. Duas grandes mesas de madeira com bancos planos estão no meio da sala, enquanto um braseiro de bronze cheio de brasas está abrigado em outro canto. Pratos sujos, panelas parcialmente cheias, pedaços de pão e os ossos roídos cobrem as mesas.

Identificando o Monstro<br>DC 10 Int (Arcana)<br>DC 10 Int (Nature)

Esta monstruosidade em forma de verme conhecido como GRICK se camufla com a rocha das cavernas que ele assombra. Quando sua presa chega perto, seus tentáculos farpados se abrem para revelar seu bico mordendo e estalando de fome.

Características do Monstro<br>DC 15 Int (Arcana)<br>DC 15 Int (Nature)

Além do perigo que seus tentáculos e a mordida que seu bico oferece, o couro do GRICK é extremamente resistente a cortes, perfurações ou qualquer tipo de impacto causado por armas não mágicas. A coloração e testura de sua pele também concede a ele uma incrível facilidade ao se esconder em terrenos rochosos.

Este alto, estreito salão parece ter sido parte de uma capela ou santuário algum dia. Figuras angelicais estão esculpidas ao redor da parte superior do teto abaulado, e olham para o chão abaixo. Ao norte, cortinas pesadas bloqueam um par de passagens em forma de arcos. Entre estas duas passagens há um braseiro esculpido em pedra todo ornamentado e inteiro rachado.

Examinado as Divindades<br>DC 10 Int (Religion)

Oghma (Deus do conhecimento), Mystra (Deusa da magia), Lathander (Deus do alvorecer) e

Tymora (Deusa da sorte). Este é um sinal evidente de que o construtores do castelo eram humanos.

Sob o monte de carvão há uma estatueta de ouro de um elfo do sol (100 gp) envolto em um pano vermelho.

Não me mate! Não me mate! Eu ter estátua que vale muito ouro! Eu mostrar local da estátua.

A estatueta está imbuída com magia de adivinhação. Qualquer criatura não malígna agarrando

a estátua pode fazer uma pergunta a ela e receber uma resposta telepática de um curso de ação específico que se pretende tomar nos próximos 30 minutos.

Esta câmara ocupa a torre norte do castelo. Um altar de pedra fica no meio da sala, coberto com pano preto manchado de sangue. Implementos dourados para rituais – um cálice, uma faca, e um incensário –estão cuidadosamente dispostos no topo do altar. Duas passagens em forma de arco ao sul estão cobertas com cortinas pesadas.

TAUNT<br>Sim Maglubiyet!<br> Eu ouço você!

On Maglubiyet! A maar o!

TAUNT<br>Vocês servirão de<br> sacrifício a Maglubiyet!

O dech taagaan an a taleklelaan duun Maglubiyet!

O cálice , faca, e incensário são objetos de arte feitos por humanos. Valem 150 gp , 60 gp , e 120 gp , respectivamente.

No lado sul do velho castelo, um caminho coberto conduz a uma passagem que sobe a parede. Há uma grande porta de ferro aqui, protegida de ataques externos direto. Seteiras a 3 metros acima do chão têm vista para esse caminho.

Barulho ocasional de louças e goblins irritados discutindo sobre se o pratos precisam de limpeza ou não.

Esta torre está quase completamente destruída, embora o piso térreo ainda tenha um pouco de espaço aberto. Caixas apodrecidas e barris antigos mostram que provisões foram uma vez armazenadas aqui. Uma cortina pesada bloqueia uma área que está desmoronando ao sul, e uma porta intacta conduz para o leste. Ao norte, a uma curta passagem pelo os escombros termina diante de uma tela de lona.

DC 15 Wis (Perception)

A trilha claramente leva até um entrada escondida no muro do castelo.

Busca próxima à parede<br>DC 10 Wis (Perception)

Há uma porta camuflada com as mesmas características do muro do castelo.

Um braseiro de pedra cheio de brasas brilha no meio deste pequeno quartel. Quatro pallets de palha estão alinhados ao longo da parede leste. A parede ao sul entrou em colapso, mas um porta de madeira barrada naquela direção está intacta. Uma cortina está pendurada em uma passagem em forma de arco ao norte.

Observação do local

Tudo indica que esta área já foi um dia uma sala de estar para ocupantes humanos do castelo, embora seus móveis podres foram despedaçados pelas criaturas do clã “Penhasco da Bocarra” e utilizados para lenha.

Os pisos superiores desta torre entraram em colapso criando um silo oco que atinge pelo menos trinta pés (nove metros) de altura. No meio da escuridão poeira, escombros, estilhaços de vidro no chão, antigas mesas de trabalho e estantes estão espalhadas ao sul. No centro da sala há uma enorme Besta que se parece com um urso sarnento com a cabeça de uma coruja. Ela se ergue ficando em duas patas e ruge alto quando vê vocês.

Observação do teto<br><b>DC 15 Wis (Perception)

Sobre a borda irregular do segundo piso se apoia um baú de madeira bem desgastado.

DEVELOPMENTS<br>

Se os PCs abrirem a<br>

porta e ficarem de fora<br>

do caminho do Owlbear,<br>

ele foge do castelo<br>

(provavelmente através<br>

da área 11). A criatura<br>

ataca tudo o que fica<br>

em seu caminho.

Esta câmara se parece um alojamento rústico, com peles grossas jogadas no chão para servirem como tapetes, troféus antigos pendurados nas paredes, uma grande cama ao norte e um braseiro com suas brasas queimando brilhantemente. Uma mesa-redonda com várias cadeiras fica ao sul, perto da porta. Próximo desta mesa, no chão, há um Anão inconsciente que parece que foi espancado quase até a morte.

Duas vozes discutem algo. Uma delas é mais alta e soa como um rosnando que exige pagamento por algo. A outra voz responde algo com um tom de voz suave e sedoso.

Apresentação visual

Apesar da idade avançada deste Bugbear ter abaixado seu ombros e curvado suas costas, ele permanece surpreendentemente ágil e forte.

Ouvir na porta<br>DC 10 Wis (Perception)

[r,s,g: “[VOICE: Half-Orc FORTE]”]<i>Eu não vou te entregar assim tão fácil Drow! Pague o preço que eu te disse que o mapa será todo seu! </i><br><br>

[r,s,g: “[VOICE: Warrior Princess Suave]”]<i>Eu fiz uma longa viagem para recolher este Anão e o mapa para a Caverna do Eco da Onda. </i><br><br>

[r,s,g: “[VOICE: Half-Orc FORTE]”]<i>Pague o preço!!!</i><br><br>

[r,s,g: “[VOICE: Warrior Princess Suave]”]<i>Me diga uma coisa Besta, antes de você espancá-lo, por acaso o questionou se mais alguém sabia da localização da mina? </i><br><br>

[r,s,g: “[VOICE: Half-Orc FORTE]”]<i>Arrggg... Não... Achei que espancá-lo primeiro seria mais divertido... </i><br><br>

[r,s,g: “[VOICE: Warrior Princess Suave]”]<i>Deixe me então tentar acordar este Anão e fazer ele ver o dia pela ultima vez... peça para seu animalzinho imundo se afastar... </i><br><br>

[r,s,g: “[VOICE: Half-Orc FORTE]”]<i>ROSNADO! PRO CANTO! </i>

DEVELOPMENTS<br><br>

<b>SE Rei Grol for morto:</b><br>

Tenta matar Gundren<br>

e fugir com um saco<br>

removido debaixo da<br>

cama de Grol.<br><br>

<b>SE encurralado:</b><br>

Luta até a morte.

Se convidado a sair<br>do castelo

Não podemos sair sem o meu mapa... O Rei Grol deve ter escondido em algum lugar...

Sobre o seu sequestro

Tudo que sei é que um tal de Aranha Negra foi o responsável por minha captura... E tudo que eu quero agora é chegar em Phandalin e saber se meus irmãos estão bem. Por acaso vocês têm notícias de Nundro e Tharden Buscarocha?

Se heróis não saberem<br> nada sobre o<br> Pacto de Phandelver

Deixe-me me contar uma história para vocês... A mais de quinhentos anos atrás, clãs de Anões e Gnomos fizeram um acordo conhecido como o Pacto de Phandelver. Este pacto definiu o compartilhamento de uma rica mina localizada dentro de uma maravilhosa caverna conhecida como Caverna do Eco da Onda. Além da sua riqueza mineral, a mina continha grande poder mágico. Então, conjuradores Humanos se aliaram com os Anões e Gnomos para canalizarem e vincularem essa energia em uma grande forja, chamada de Forja das Magias, onde itens mágicos podiam ser criados. A história relata que nesta época os tempos eram bons, e que a cidade humana nas proximidades de Phandalin prosperou também.<br><br>

E recentemente eu e meus irmãos Nundro e Tharden Buscarocha encontramos uma entrada para esta antiga caverna, onde fica a perdida mina de Phandelver...

Ao chegar em Phandalin

Muito obrigado heróis! O mínimo que um velho Anão pode fazer é recompensar com ouro. Lhes concederei 25 gp a cada um de vocês. Prometo também que assim que eu conseguir colocar a mina de volta em seu funcionamento, 10% de sua riqueza será de vocês. Mas primeiro, me permitam recuperar minhas forças.

Após se recuperar<br>

em Phandalin,<br>

Gundren pretende ir<br>

até a mina descobrir<br>

o destino de seus irmãos<br>

Nundro e Tharden<br>

Buscarocha.

TAUNT:<br>

Novas peles para o<br> meu novo tapete!

Khraal tec duun ghec khraal shagaar!

TAUNT:<br>

Suas cabeças,<br> meus troféus!

Or maal, ghec duukhen!

COMANDO:<br>

Rosnado! Ataque!

Observação

Esta câmara parcialmente desmoronada foi uma vez uma casa de banho confortável. Ele ainda contém uma grande banheira, não utilizada pelos atuais ocupantes do castelo.

SE Heróis tentarem<br>se passar por sucessores<br>do Rei Grol<br>DC 15 Cha (Persuasion)<br>

Que ótima notícia! HA HA HA HA. A muito tempo eu espero liderar a tribo “Penhasco da Bocarra”. Eu irei fazer o favor de não matar vocês... Saiam da minha frente! Agora!

STIRGES

Com um som grave de bater de asas, monstros horrendos - parecendo um cruzamento entre um grande morcego e um mosquito gigante, com patas em forma de pinças afiadas, e possuindo longas trombas em forma de agulha - voam na direção de vocês.... <b>[r:M] STIRGES</b> do tamanho de suas cabeças parecem ter encontrado uma fonte de sangue quente para se alimentarem...

GHOULS

Um cheiro de carniça e podridão muito forte invade o local que vocês se encontram. Antes que vocês possam reclamar, <b>[r:M] GHOUL(S) </b> surge(m). Com seus dentes afiados e garras pontiagudas, este(s) morto(s)-vivo(s) de tamanho humano avança(m) impulsionado(s) pela fome insaciável de carne humanoide...

GRICKS

Camuflado(s) em meio às fendas das paredes da caverna <b>[r:M] monstruosidade(s) em forma de verme</b>, do tamanho de seres humanos, se contorce(m) e revela(m) sua fome ao abrir(em) seus 4 tentáculos e mostra(m) um bico que estala ao morder. O(s) GRICK(S) instintivamente avança(m) para tentar se alimentar de vocês.

BUGBEARS

<b>[r:M] goblinóide(s) grande(s) e peludo(s)</b> surgem atrás de vocês provavelmente seguindo o rastro de odor ou marcas de outras batalhas deixados por vocês. Nos olhos deste(s) <b> BUGBEAR(S) </b> é possível ver uma excitação pela batalha...

SKELETONS

Próximo às paredes da caverna sons de estalos graves e agudos indicam algo se levantando. Em meio às sombras projetadas pela parede irregular da caverna, <b>[r:M] ESQUELETO(S) </b> se ergue(m) para enfrentar vocês...

ZOMBIES

Gemidos e sons de arrastar de pés chegam até vocês. Com uma marcha lenta e irregular e trazendo um fedor de decadência <b>[r:M] ZUMBI(S) </b>se aproxima(m). O(s) morto(s)-vivo(s) ainda veste(m) pedaços de roupa ou uniforme de trabalho de quando ainda era(m) vivo(s)...

OCHRE JELLY

Deslizando por uma fenda entre as rochas, uma gosma amarelada e nojenta surge e se move na direção de vocês. Ao se aproximar, ela cresce e se comprime tomando uma forma ameaçadora. O instinto desta GELÉIA OCRE provavelmente diz a ela que encontrou algo para se alimentar...

1. Entrada da Caverna

O túnel de entrada conduz a uma grande caverna suportada por um pilar natural de rocha e contendo três estalagmites. A seção do nordeste da caverna entrou em colapso, formando um enorme fosso de dez pés (3m) de largura por 20 pés de profundidade (6m). Uma corda de cânhamo bem resistente está amarrada em torno de uma estalagmite nas proximidades e oscila para baixo na parede do fosso, o qual no fundo há um túnel rústico que leva a noroeste e a leste.

Na parte ocidental da caverna, atrás da coluna de rocha, há três colchonetes e um monte de suprimentos – sacos de farinha e de sal, barris para carne salgada, lanternas, frascos de óleo para lâmpadas, picaretas, pás e outros equipamentos. Em meio desse suprimento, vocês vêem o corpo de um Anão minerador, morto há pelo menos uma semana.

1. Túneis da Mina

Esta área é composta por numerosas passagens que se cruzam. O teto aqui atingem apenas seis pés de altura (1,82m), e várias passagens terminam em paredes rochosas parcialmente escavadas.

1. Entrada Antiga

Muitos túneis se cruzam nesta caverna natural de trinta pés de altura (9m). As paredes são esculpidas com relevos simples mostrando mineiros Anões e Gnomos trabalhando arduamente no ofício. Abaixo deles, quase duas dúzias de esqueletos em armaduras sucateadas e enferrujadas estão espalhados por todo o chão da caverna. Alguns são esqueletos de Anão, enquanto outros são de restos de Orcs. Meia dúzia de grandes lanternas de bronze se encontram em vasos decorativos ou em saliências ao redor da caverna, mas nenhuma está acesa.

1. Antiga Sala de Guarda

Bancos de pedra estilhaçados e montes de escombros de um teto parcialmente desabado preenchem esta sala. No meio de beliches de pedra em ruínas e racks de armas estão ossos de vários Anões e Orcs.

1. Escritório dos Avaliadores

Esta câmara uma vez foi um escritório ou armazém de algum tipo. Um grande balcão de pedra divide a sala em dois, que possui três balanças empoeiradas feitas de ferro. Estantes esculpidas na parede norte estão recheadas com pedaços de papel empoeirados. Vários corpos a muito tempo mortos – que pela aparência se assemelham a Gnomos e Orcs – se alastram pelo chão.

1. Quartel do Sul

Antigos beliches de pedra estão enfileirados com as paredes desta câmara, e um braseiro de ferro corroído cheio de brasas antigas permance perto do meio do recinto. Ossos de meia dúzia de Anões e Orcs se encontram espalhados e vestem armadura sucateadas. Três vultos, curvados e acinzentados estão agachados entre os restos, revirando as sucatas e roendo alguns ossos.

1. Despensa Arruinada

A parede mais a leste desta câmara entrou em colapso e agora é uma massa de escombros. Ao norte, uma porta entreaberta leva uma grande despensa. Barris empoeirados estão arrumados ordenadamente contra as paredes, todos eles estão rachados e abertos por causa dos anos que se passaram.

1. Caverna dos Fungos

Densos tapetes de estranhos fungos cobrem grandes seções do chão nesta caverna. Há fungos em forma de bola com 30 centímetos de diâmetro, estranhos fungos em forma de concha crescendo em estalagmites, e longos caules e chapéus a uns bons cinco pés de altura (1,5m). Alguns dos fungos bola brilham com uma fosforescência verde misteriosa.

1. Grande Caverna

Escarpas íngremes dividem esta grande caverna em três secções - altas elevações em cada extremidade, e uma seção mais baixa no meio. Escadas esculpidas em pedra sobem até as elevações. Duas grandes mesas estão na seção do meio, junto com um par de braseiros bem antigos. Uma pequena mesa se encontra na elevação mais a leste. Os restos mortais de dezenas de combatentes mortos - Anões, Gnomos, Orcs e Ogros - atestam a ferocidade do combate que aconteceu aqui há muito tempo.

1. Poça Sombria

Uma grande poça preenche grande parte desta caverna. A água é escura, revelado pouco do que poderia estar dentro. A costa da poça consiste de uma fina camada de conchas quebradas de estranhos e pálidos mexilhões, enquanto um odor de peixe permanece no ar.

Uma passagem leva ao sul desta área, e um conjunto de degraus sobe para o leste. Um fluxo lento de água flui para fora da caverna ao nordeste.

1. Quartel do Norte

Antigos beliches de pedra revestem as paredes desse quartel, que é iluminado e aquecido por um braseiro de ferro incandescente no meio da sala.

*Se o grupo entrar pelo oeste, acrescentar:*

Do outro lado da sala há outra porta, bloqueada por uma barricada feita a partir dos restos de uma mesa de madeira.

1. Caverna de Fundição

Um alto-forno (forno de fundir minério de ferro) e um fole mecânico alimentados por uma roda d’água, dominam esta grande câmara. O forno está frio e escuro, mas pilhas de carvão estão empilhados nas proximidades, juntamente com carrinhos cheios de minério bruto. A roda d’água fica em um canal de dez pes de largura (3m) cortado no chão da sala, mas o canal está seco. Há passagens que levam ao oeste, sul e leste. O canal vazio segue para o norte e leste.

Mais de uma dúzia de cadáveres ressecados estão espalhados ao redor da sala. Os Anões e Orcs mortos ainda estão vestindo os restos de suas armaduras. Flutuando acima deles há um crânio envolto de chamas verdes.

1. Caverna Estrelada

Minerais brilhantes no teto desta grande caverna refletem a luz dando a impressão de um céu nortuno estrelado. Dezenas de esqueletos – muitos esmagados sob detritos que cairam – estão espalhados pelo chão.

Esta caverna é grande o suficiente para conter duas estruturas de pedra que se auto sustentam. Cada uma delas têm a proporção para o uso de humanos, se destacando de todas as portas e mobiliário para Anões vistos até agora em outros lugares na mina. Ambas as estruturas possuem paredes de alvenaria enegrecidas e judiadas, a suas portas duplas estão rachadas e queimadas.

A caverna é dividida ao meio por uma escarpa, que separa também estas duas estruturas uma da outra. Um lance de escadas faz uma conexão entre o norte e o sul. Há passagens que levam para fora desta área mais ao norte, sul e oeste.

1. Alojamento dos Magos

Pó, cinzas, paredes enegrecidas pelo fogo, e montes de detritos abaixo do frágil teto mostram que esta sala foi danificada por uma explosão destrutiva. O mobiliário – mesas, cadeiras, estantes, camas – estão carbonizadas ou estilhaçadas, mas o restante se encontra bem conservado. Há um baú de ferro todo queimado perto do pé de uma das camas.

1. Forja das Magias

Esta grande oficina foi muito danificada pelo antigo combate mágico que devastou a mina. Mesas de trabalho que ocupam dois cantos da sala estão queimadas, e o reboco queimou até sair das paredes de alvenaria. No meio do quarto, um pedestal de pedra suporta um pequeno braseiro onde uma misteriosa chama verde dança e estala. O braseiro e seu pedestal parecem ter sido intocados pela que forças que destruíram esta área.

Atrás do braseiro de fogo verde flutua uma criatura esférica medindo cerca de quatro pés de diâmetro (1,2m). Quatro hastes oculares sobressaem a partir do seu centro de massa, dois de cada lado. No centro do corpo há um grande olho que olha para vocês.

"Olá ", diz uma voz borbulhante e grossa dentro de suas mentes.

1. Caverna do Estouro

A borda estreita que vocês se encontram tem vista para uma grande caverna que abriga um grande volume de água que surge de tempo em tempo. O rítmico estrondo da água batendo que é possível ouvido por toda a mina é mais alto aqui. Em intervalos regulares, uma onda de água entra nesta câmara e bate contra a parede logo abaixo da borda. O som que ecoa sugere que esta caverna pode ser um braço de uma outra caverna muito maior ao nordeste.

1. Antigo Leito Aquático

Esta passagem mal tem quatro pés de altura (1,2m) e está obstruída por pedras e rochas arredondadas. Isto poderia ter sido um leito aquático subterrâneo, mas nenhuma água flui aqui agora.

1. Caverna Desabada

Uma grande fenda preenche a metade mais a leste da caverna. Um leito de água sai da parede oeste, cai dentro da fenda e segue fluindo para o norte. Várias cordas estão amarradas em estacas de ferro presas no chão ao longo da borda oeste, e se estendem até o fundo da fenda.

1. Templo do Dumathoin

Seis colunas de mármore rachadas revestem as paredes desta sala, no extremo norte se encontra uma estátua de nove pés de altura (2,7m) de um Anão sentado em um trono, com um poderoso martelo de guerra feito de pedra apoiado em seu colo. Grandes esmeraldas brilham nos olhos da estátua.

A poeira e os detritos que cobrem o chão foram varridos para um lado, e um tipo de acampamento se encontra diante da estátua. Meia dúzia de sacos de dormir e pacotes estão dispostos ordenadamente em torno de uma fogueira improvisada. Entre duas colunas a oeste, permance uma mesa de madeira.

*Se os ocupantes da sala não estão cientes da entrada dos personagens, adicione o seguinte:*

Dois Bugbears estão ao lado da mesa, flanqueando um Elfo Negro vestindo uma armadura de couro e um manto, ambos de cor preta. Ele porta um bordão negro com uma aranha esculpida no topo e franze a testa quando ele vê vocês.

"Parece que eu mesmo terei que lidar com vocês. É uma pena ter que terminar assim".

1. Alojamento dos Sacerdotes

Cortinas empoeiradas adornam as paredes desta sala, que também contém uma cama e um braseiro. Um Anão bastante judiado se encontra amarrado e inconsciente no piso de pedra fria.

A bright streak flashes from your pointing finger to a point you choose within range and then blossoms with a low roar into an explosion of flame. Each creature in a 20-foot-radius sphere centered on that point must make a Dexterity saving throw. A target takes 8d6 fire damage on a failed save, or half as much damage on a successful one. The fire spreads around corners. It ignites flammable objects in the area that aren’t being worn or carried. <b>At Higher Levels.</b> When you cast this spell using a spell slot of 4th level or higher, the damage increases by 1d6 for each slot level above 3rd.

You create three glowing darts of magical force. Each dart hits a creature of your choice that you can see within range. A dart deals 1d4 + 1 force damage to its target. The darts all strike simultaneously, and you can direct them to hit one creature or several. <b>At Higher Levels.</b> When you cast this spell using a

spell slot of 2nd level or higher, the spell creates one more dart for each slot level above 1st.

A 5-foot-diameter sphere of fire appears in an unoccupied space of your choice within range and lasts for the duration. Any creature that ends its turn within 5 feet of the sphere must make a Dexterity saving throw. The creature takes 2d6 fire damage on a failed save, or half as much damage on a successful one.

As a bonus action, you can move the sphere up to 30 feet. If you ram the sphere into a creature, that creature must make the saving throw against the sphere’s damage, and the sphere stops moving this turn.

When you move the sphere, you can direct it over barriers up to 5 feet tall and jump it across pits up to 10

feet wide. The sphere ignites flammable objects not being worn or carried, and it sheds bright light in a 20-foot radius and dim light for an additional 20 feet. <b>At Higher Levels.</b> When you cast this spell using a spell slot of 3rd level or higher, the damage increases by 1d6 for each slot level above 2nd.

and the target must succeed on a DC 13 Constitution saving throw or its hit point maximum is reduced by an amount equal to the damage taken. If this attack reduces the target's hit point maximum to 0, the target

dies. This reduction to the target's hit point maximum lasts until the target finishes a long rest.

1. Confusion Ray. The target must succeed on a DC 13 Wisdom saving throw, or it can’t take reactions until the end of its next turn. On its turn, the target can’t move, and it uses its action to make a melee or ranged attack against a randomly determined creature within range. If the target can’t attack, it does nothing on its turn.

2. Paralyzing Ray. The target must succeed on a DC 13 Constitution saving throw or be paralyzed for 1 minute. The target can repeat the saving throw at the end of each of its turns, ending the effect on itself on a success.

3. Fear Ray. The target must succeed on a DC 13 Wisdom saving throw or be frightened for 1 minute. The target can repeat the saving throw at the end of each of its turns, with disadvantage if the spectator is visible to the target, ending the effect on itself on a success.

4. Wounding Ray. The target must make a DC 13 Constitution saving throw, taking 16 (3d10) necrotic damage on a failed save, or half as much damage on a successful one.

Quinze milhas a leste de Phandalin, entre os vales profundos das Montanhas da Espada, está a Caverna do Eco da Onda. A rica mina do Pacto de Phandelver foi perdida há quinhentos anos durante as invasões por busca de minérios que devastaram esta parte do Norte. Desde então, nos séculos que se passaram, inúmeros garimpeiros e aventureiros têm procurado a mina perdida, mas ninguém foi bem sucedido até os irmãos Buscarocha encontrarem a entrada há mais ou menos um mês. Infelizmente, os Buscarochas não sabiam que estavam sendo seguidos por espiões que trabalham para um tal de Aranha Negra, e acabaram levando inadvertidamente o vilão até seu prêmio.

Vocês se encontram diante da entrada da Caverna do Eco da Onda. Apesar de ser possível sentir uma leve brisa fresca vindo de dentro, o seu interior apresenta apenas uma total escuridão...

Ao passarem pela boca da caverna, vocês se encontram em uma passagem em forma de túnel onde o teto rochoso atinge uns 3 metros de altura, e as paredes foram cavadas em rocha crua. A mina é fria e úmida. Uma brisa notável e constante sopra nas costas de vocês e segue para o interior da caverna.

Um estrondo rítmico em bem distante de ondas batendo ecoa nos ouvidos de vocês. Os mais observadores percebem que o som é grave o suficente para fazerem algumas pedras minúsculas tremerem sob seus pés. O piso pelo qual vocês caminham é de rocha lisa e natural.

Observação do Corpo<br>(Tharden Buscarocha)

O corpo do Anão morto já demonstra sinais de decomposição inicial. A única coisa que chama a atenção pelo estado de conservação e pelo design diferenciado, é seu par de botas.

Climbing w/o rope<br>DC 15 Str<br>Fail by 5 or more:<br>1d6 bludgeoning Dmg<br>and land Prone

Observação<br>Teto e parede do Túnel

O teto rochoso desde túnel fica a 10 pés de altura (3m). Suas paredes foram cavadas em rocha crua.

Observação<br>Teto e parede da Sala

Esta sala têm aproximadamente 20 pés de altura (6m). O piso pelo qual vocês caminham é de rocha lisa e natural. As paredes foram cavadas em rocha crua.

Observação<br>Teto da<br>Caverna Natural

Esta caverna natural têm tem pelo menos 30 pés de altura (9m) e é todo revestido com estalactites.

Observação da Porta

A porta diante de vocês tem 6 pés de altura (1,8m) e 4 pés de largura (1,2m), é feita de placas de pedras cortadas com seis polegadas de espessura (15cm) e possuem maçanetas e dobradiças de ferro. Estas portas são baixas e largas, perfeitas para anões.

Observação<br>Teto e parede das Salas<br><b>14, 15, 19, 20

Apesar desta sala também ter aproximadamente 20 pés de altura (6m) e o piso ser também de rocha lisa e natural, aqui as paredes estão revestidas com blocos de pedra bem alinhados.

The jelly begins to stalk<br> the group, instinctively<br> waiting for an opportunity<br> to attack a lone target.

Ao olhar para o teto<br><b>DC 17 Wis (Perception)<br>COM FALHA

O teto desta caverna natural é todo revestido com estalactites. De repente o som de batidas de asas revelam criaturas horríveis, parecidas com uma mistura de morcegos e mosquito gigante, atacando de surpresa...

Ao olhar para o teto<br><b>DC 17 Wis (Perception)<br>COM SUCESSO

Pendurados de ponta cabeça entre as estalactites, estão várias criaturas horríveis parecidas com uma mistura de morcegos e mosquito gigante. No mesmo instante um som de batidas de asas indicam a investida deles para o ataque... (rolem iniciativa)

Observação<br>das paredes esculpidas<br>e das lanternas<br>DC 10 Int

As lanternas e as paredes esculpidas com mineiros trabalhando foram feitos para dar as boas vindas para os recém-chegados.

Se os papeis forem tocados

O tocar em uma das folhas de papel, ela e todas as outras em contato se desintegram.

Se um personagem que lê <br> Anão, observar os papéis

Em algumas folhas é posível ver umas marcas bem fracas de valores de pesagens e despesas, provavelmente oriundos do tipo de trabalho realizado dentro desta sala séculos atrás.

Se buscarem algo<br>atrás do balcão de pedra

Há uma caixinha reforçada feita de ferro, parecida como um pequeno cofre.

OUVIR na <b>Porta<br>DC 10 Wis (Perception)

É possível ouvir um som bem fraco de algo sendo esmagado ou estilhaçado...

Observação do chão

Ossos antigos de mortos estão espalhados pelo chão. Muitos deles estão com marcas de moridas recentes e partidos ao meio e cheios de saliva negra e gosmenta...

Observação dos barris

O conteúdo de todos os barris evaporaram a muito tempo...

Ao pisar no carpete<br> de fungo

No momento em que os fungos do carpete de fungos ao chão são esmagados, um gás esverdeado sobe ao ar...

The gas disperses after<br> 1 minute, but until then,<br> any living creature<br> that ends its turn in<br> the cavern must<br> repeat the saving throw.

Inspeção Carpete<br>de FUNGOS<br><b>DC 10 Int (Nature)

Estes fungos são perigosos, mas você não sabe ao certo o que é...

Inspeção Carpete<br>de FUNGOS<br><b>DC 15 Int (Nature)

Estes fungos possum uma toxina muito forte que é expelida quando tocados.

Inspeção Carpete<br>de FUNGOS<br><b>DC 15 Int (Investigation)

Os fungos que forram o chão são bem pequenos e parecem conter uma minúscula bolsa estufada e brilhande interia de algo bem verde.

Inspeção Carpete<br>de FUNGOS<br><b>DC 10 Wis (Survival)

Apesar dos fungos que forram o chão oferecerem uma visão de algo confortável de se deitar, algo te diz que não é seguro entrar em contato com eles.

Observando a água<br>de FORA<br><b>DC 25 Wis (Perception)

Quase que da mesma cor do fundo da piscina, a 10 ft. (3m) distante da costa, é possível ver no fundo da água um esqueleto de proporções humanas deitado e imóvel. Ele se encontra a mais ou menos outros 10ft. (3m) de baixo d’água.

Observando a água<br>de DENTRO<br><b>DC 10 Wis (Perception)

Quase que da mesma cor do fundo da piscina, a 10 ft. (3m) distante da costa, é possível ver no fundo da água um esqueleto de proporções humanas deitado e imóvel. Ele se encontra a mais ou menos outros 10ft. (3m) de baixo d’água.

Observando de perto<br>o esqueleto

O esqueleto humano já é muito antigo. Tudo o que sobrou em seu corpo são 2 anéis prateados em seus dedos. Uma das mãos esqueléticas ainda segura o que parece ser uma varinha metalizada. Esta varinha chama mais a atenção para o que parece ser uma pedra translúcida na ponta em forma de uma chama azulada.

Observando a Poça<br>de longe<br><b>DC 15 Wis (Perception)

O piscina possui uma água quase cristalina, permitindo uma visualização borrada do fundo rochoso. O meio dela parece atingir uma profundidade de aproximadamente 20ft. (6m). O fluxo de água ao nordeste tem quase 3ft. (90cm) de profundidade e o teto dessa passagem fica entre 2 a 3 ft. de altura (60 a 90cm) acima da água.

Forçar Abertura<br><b>DC 20 Str<br>barrada por dentro

Ouvir na Porta<br>NÃO entende Goblin<br><b>DC 10 Wis (Perception)

Vozes graves e grosseiras falam entre si... <i>*“A al mokec... A al morlec duun... O magaan al'daarthec tal dar! Daan agaan ach mokec!!!”*

Ouvir na Porta<br>E entende Golbin<br><b>DC 10 Wis (Perception)

Vozes graves e grosseiras falam entre si... <i>*“A al mokec... A al morlec duun... O magaan al'daarthec tal dar! Daan agaan ach mokec...”</i>* (Eu estou com fome... Eu também estou com fome... Vocês já disse isso! Todos nós estamos com fome!!!)

Para quem você trabalha?<br><b>DC 15 Cha (Intimidation)

*<i>Rhan Terthaar... irá matar vocês...*

O que vocês fazem aqui?<br><b>DC 15 Cha (Intimidation)

*<i>Nós evitamos que Ghous, Zumbis ou qualquer outro morto-vivo atrapalhe nosso mestre...*

Onde está seu mestre?<br><b>DC 20 Cha (Intimidation)

*<i>O Aranha Negra está muito próximo... próximo de conseguir o que ele deseja e irá acabar com vocês... HA HA HA HA....*

Não persegue criaturas<br>fora desta área<br>por mais de 1 turno.

Ao ver os aventureiros

<i>Vocês intrusos serão obliterados deste plano material... HAHAHAHAAH.... </i> E as chamas ao redor do crânio se incendeiam mais forte.

Personagem proficiente<br> em <b>Arcana ou<br> <i>Detect Magic

Você sente uma aura de magia bem sutil...

Ao se aproximar<br> da Area 15<br>Personagem proficiente<br> em <b>Arcana ou<br> <i>Detect Magic

Aquela aura de magia bem sutil que você sentiu ao entrar na carverna, agora se tornou mais forte...

Observação<br>Teto da<br><b>Caverna Natural

Esta caverna natural tem pelo menos 30 pés de altura (9m) e seu teto é todo revestido com estalactites.

Observação dos minerais

Os minerais brilhantes são bem bonitos...

Analisando os minerais<br><b>DC 15 Int (Nature)

Apesar dos minerais brilhantes serem bem bonitos, eles não possuem valor.

Estas portas são parecidas com as outras portas da Mina: elas possuem maçanetas e dobradiças de ferro. No entanto elas não são baixas e largas, como as outras que foram feitas para Anões, mas sim possuem proporções para Humanos. O que chama a atenção é que elas estão quebradas e suas a maçanetas se encontram parcialmente derretidas.

Stuck – DC 15 Str

Ao entrarem na sala<br>Mormesk sai do chão<br><b> e fala...

Sua presença é ofensiva para mim, sua vida se esvairá. Meus tesouros são meus e de mais ninguém! Eles não serão saqueados!

Se PCs não argumentarem<br>Mormesk ataca!<br><b> e fala...

A essência vital de seus corpos agora será minha!

Se PCs oferecerem algo<br> em troca de suas vidas<br><b>FALHA<br> DC 10 Cha (Persuasion)

HAHAHA... A essência vital de seus corpos é muito mais valiosa e agora ela será minha!

Se PCs oferecerem <br>itens valiosos (prefere<br> mágicos, principalmente<br> pergaminhos)<br> em troca de suas vidas<br><b>SUCESSO<br> DC 10 Cha (Persuasion)

Ótimo! Coloquem dentro de meu baú... E não toquem em meu cachimbo...

Se PCs oferecerem<br> algo diferente de itens<br> em troca de suas vidas<br><b>SUCESSO<br> DC 10 Cha (Persuasion)

Matem o Espectador, e eu irei repartir minha gemas preciosas e moedas de valor.

Quem é “Espectador”?

<i>O Espectro aponta com sua mão esquelética para o norte...

Observação da <b>Sala

Esta sala lembra um pequeno aposento. Todos os móveis aqui dentro são de proporçoes humanas. Entre os móveis restantes existem algumas preteleiras com alguns livros intactos, mas cheios de poeira... No fundo, ao leste, se encontram duas camas velhas e um baú inteiro e fechado, mas todo queimado...

Observação dos <b>Livros

A maioria dos livros são de histórias... Alguns outros descrevem tentativas de experimentos mágicos diversos sem sucesso.

Observação dos <b>Livros<br>DC 12 Int (Investigation)

As ilustrações detalhadas de um Globo de Neve em um dos livros chama a atenção. Lendo alguns trechos é possível entender que se trata de uma história sobre um experimento mágico utilizando este Globo de Neve e algo relacionado a uma cidade com o nome de Mithral...

Busca pela sala<br>embaixo da cama ao norte<br><b>DC 10 Wis (Perception)

Embaixo da cama você observa que existe um Globo de Neve quebrado...

Observando o<br>Globo de Neve

Dentro do Globo de Neve há uma cidade em miniatura. Sua arquitetura possui características de cidades feitas por Anões, com grandes escadarias, torres e grandes arcos em pedras... Além do vidro estar com uma parte quebrada, a torre principal da cidade em miniatura também está desabada.

Sobre o Magma Erkatur

Não me incomodem mais, ou suas vidas terei que consumir... Eu sinto fome... Vocês foram avisados...

Observando o <br>cachimbo sem tocar<br><b>DC 15 Wis (Perception)

No meio de várias moedas e alguns diamantes, há um cachimbo feito de madeira, que possui uma filigrana (um trabalho ornamental feito de fios muito finos). A arte desta filigrana se parece com fios de cabelo trançados e é feita inteiramente de platina. Em um dos lados do cachimbo há uma escritura em uma língua diferente da comum...

DRACÔNICO<br>Lendo a escritura <br>do cachimbo sem tocar<br><b>DC 15 Int (Investigation)

A frase em dracônico diz: <i> “Mrith itov. Dout Aussir Daariv” (Com amor. Sua Rainha Branca).

Esta porta também é parecida com as outras portas da Mina: ela possui maçaneta e dobradiças de ferro. No entanto ela não é baixa e larga, como as outras que foram feitas para Anões, mas sim possui proporções para Humanos. O que chama a atenção é que ela se encontra queimada e rachada, suas dobradiças de ferro estão parcialmente derretidas.

Estas portas duplas também são parecida com as outras portas da Mina: possuem maçanetas e dobradiças de ferro. No entanto elas não são baixas e largas, como as outras que foram feitas para Anões, mas sim possuem proporções para Humanos. O que chama a atenção é que elas se encontram queimadas e rachadas, suas dobradiças de ferro estão parcialmente derretidas. Umas das portas está levemente entreaberta.

Investigação do Braseiro<br><b>DC 15 Int (Arcana)

O braseiro é a fonte da magia que permeia as cavernas mais próximas.

Qualquer arma ou<br> armadura não mágica<br> banhada pela chama<br> verde por pelo menos<br> 1 minuto se torna<br> um ítem +1 por horas<br> 1d12. A braseira não pode<br> ser removida.

Observação da sala

Este pequeno quarto é um espaço separado de trabalho, onde os itens provavelmente eram preparados para encantamento e polimento para ficarem acabados. Assim como a oficina principal, ela quase também foi completamente destruída.

O que faz aqui?

Fui convocado para guardar esta oficina.

Quem o convocou?

Não foi me permitido revelar seu nome, mas ele é um mago que trabalha aqui na Forja das Magias.

Onde está este Mago?

<i>Seus olhos apontam para todos os lados.</i> Ele não se encontra aqui agora.

ATACA se os heróis<br> tentarem remover<br> qualquer coisa desta área.

Se o espectador ficar cego<br> de alguma forma: <br> Desaparece e volta para<br> o seu plano, convencido<br> de que ele não pode<br> realizar a tarefa para<br> o qual foi convocado.

Enganar o Espectador<br> a pensar que são magos<br> ou mineiros que trabalham<br> para os proprietários<br> da Mina, enviados<br>para encerrar seu<br>trabalho<br><b> DC 15 Cha (Deception)<br>SUCESSO

Sim senhor. <i> E o Espectador desaparece...

Observando as paredes e o piso desta fenda, é possível concluir que o piso se encontra afundado, resultante de um possível tremor que ocorreu dentro da carvenra.

1 check per hour <br><b>DC 20 Wis (Perception)

Enterrado sob pesados escombros, há um esqueleto esmagado de um Anão. Tudo o que restou em seu corpo são um par de manoplas bem conservadas. Elas são prateadas, e possuem um adorno dourado e estilizado de uma cabeça de uma criatura humanóide e monstruosa.

Se dois ou mais Bugbears<br> morrerem, recua<br> para a área 19 para<br> avisar Nezznar.

SE estão esperando<br> problemas, as aranhas<br> se escondem atrás dos<br> pilares, e Nezznar<br> usa invisibilidade<br> em si mesmo e fica<br> perto da mesa.

<b>Proficiência em Religião</b><br>ao observar a estátua

A estátua representa Dumathoin, o deus anão da mineração.

Ao observar a estátua

A estátua é muito bem esculpida, e seus olhos de esmeralda aparecem extremamente valiosos.

Inspeção das esmeraldas<br><b>DC 15 Int (Investigation)

As jóias são falsas, muito bem feitas de vidro e sem valor.

Se usar <i><b>Detect Magic</i></B><br>na estátua

Você sente uma forte aura de magia de abjuração em torno da estátua.

Escalar a estátua não<br>requer um teste,<br>mas remover as “jóias”, sim<br><b>DC 10 Str

SE um olho for removido<br>da estátua

Os pilares que revestem as paredes racham, provocando um colapso do teto. Os escombros caem em cima de todas as criaturas na sala...

SE teto desmoronar...<br><b>DC 15 Dex saving throw

FALHA: 4d10 dano de concussão e cai de bruços (Prone).<br>

SUCESSO: metade do dano.

Observação da mesa

A mesa está repleta de anotações e mapas mostrando a exploração da mina até agora. Um saco preto de couro se encontra em meio aos papéis...

Tenta enganar os PCs:<br>Assume seu nome e papel<br>Explica seus motivos<br>Diz que vai se entregar<br>se for ajudado a acessar<br> a Forja das Magias...<br>TRAI os PCs assim<br>que possível!

DOBRO DE <b>XP</b><BR>SE CAPTURADO E<BR>ENTREGUE PARA SÉRGIO.<br>

O Drow é trancado até<br> Sérgio Hallwinter, ou<br> outro representante da<br> Aliança dos Lordes poder<br> escoltá-lo até Neverwinter<br> para encarar a justiça<br> e um interrogatório.<br> No entanto, a não<br> ser que os personagens<br>coloquem guardas do<br> lado de fora da cela de<br> Nezznar, Hilda Thornton<br> o liberta da prisão,<br> contrabandeando-o para<br> fora de Phandalin, e o<br> entrega aos Zhentarim.<br> Os Zhents querem<br> aprender tudo o que o<br> Aranha Negra sabe sobre<br> a Caverna do Eco da Onda.

Para destrancar = <br><b>Thieves’ Tools +<br>DC 15 Dex

Ao ver os heróis...

Hahahaha... então o Aranha Negra é covarde o suficiente para não acabar comigo com suas próprias mãos... Ele teve que ordenar um bando de mercenários para fazer se trabalho sujo... Pois bem, então acabem logo com isso...

O que faz aqui?

Nezznar, o Aranha Negra poupou minha vida pois acreditava que poderia obter mais informações de mim... Pelo menos foi assim que consegui me manter vivo... Eu era interrogado uma ou duas vezes ao dia...

Como veio parar aqui?

Eu e meu irmão... Tharden... estávamos buscando um entrada para a mina. Quando eu a encontrei e me virei para a entrada da caverna para avisá-lo da descoberta, o Aranha Negra e sua tropa de Bugbears nojentos haviam o matado e eu nada pude fazer... Então fui capturado e trazido pra cá...

SE Nundro for salvo = <br><b> 200 XP para os PCs

Após término da aventura<br>Se aventureiros forem<br>bons com Gundren e a vila

E o que vocês pretendem fazer agora? Saibam que há muito o que fazer por aqui. Talvez vocês possam restaurar a Mansão Tresendar ou estabelecer suas próprias casas! As pessoas da região ficariam contentes de tê-los por perto. Caso vocês escolham seguir em frente em busca de novas aventuras ou desafios, saibam que vocês sempre terão uma calorosa recepção em Phandalin...

Com o fim de Nezznar e seus planos ambiciosos, os feitos dos heróis serão lembrados por muito tempo neste canto da Costa da Espada. Nos anos que se passaram, as minas restauradas do Pacto de Phandelver trouxeram grandes riquezas à pequena cidade de Phandalin, ajudando assim a estabelecer a paz e a prosperidade na região.

Gundren e Nundro Rockseeker assumiram a administração da nova mina. E para os aventureiros foi concedido de bom grado o prometido de 10% dos lucros proveniente da exploração da mina...

Hamun Kost

Durante séculos é uma das maiores concentrações de poder mágico em Faerun. Thay é governado pelo antigo Lich , Szass Tam, e pelo Conselho da nação de Zulkirs em uma magocracia implacável. A vontade do Conselho é aprovada pelo Thaycianos e burocratas da região, deixando os dominadores Magos Vermelhos livres para se concentrarem em estudos mágicos e mais importante, assuntos arcanos. Por um tempo, magos vivos não podiam esperar que iriam evoluir e se destacarem em Thay, então o Lich Szass Tam promoveu a morte como um meio de existência sem limitações, e conteve aqueles que não concordaram com esta filosofia. As batalhas recentes com um demônio chamado Eltab, no entanto, têm forçado Szass Tam a abandonar temporariamente esse seu plano. Os vivos têm agora a esperança de ascender como Magos Vermelhos, mesmo que essa esperança seja meramente uma forma de subir um degrau dentro do quadro de servos do grande Lich.

O Livro ornamentado com o título de "T. Martelo de Ferro" é todo escrito em Anão. <br><br>

Dentro dele os textos indicam que esse livro é uma mistura de diário com livro de rituais. <br><br>

As primeiras páginas do diário contam curiosamente como o Anão Taklin Martelo de Ferro teve seu destino alterado ao aceitar uma missão dada por seu amigo Magma Erkatur. Durante seu trabalho dentro da Carvena do Eco da Onda, Taklin coordenou a luta contra os Orcs e Magos de locais distantes que pretendiam dominar a Caverna e a Forja da Magia. Foi aí então que Magma Erkatur pediu ajuda para ir atrás de sua amada dentro de um Globo de Vidro, ele alegava que ela teria que ser salva... <várias páginas ilegíveis...> mesmo assim, tudo indica que Taklin acabou aceitando participar de um experimento totalmente fora de sua realidade... algo que envolvia ter uma vida diferente e totalmente desconhecida... <br><br>

Já na parte do que aparenta se uma descrição de um ritual, ainda escrito em Anão, a grafia, apesar de ser parecida com a do diário, é bem mais carregada e marca bastante nas páginas... Quase como se tivesse escrito pelo mesmo autor vivendo em um época futura, bem distante daquela de que quando a parte do diário foi escrita. <br><br>

Lendo sobre o ritual, é possível entender superficialmente que se trata de um ritual de banimento de criatura, capaz de enviar uma criatura de um plano a outro. No entanto, pela descrição de inúmeras tentativas de realizar esse ritual, o autor criou um novo meio de banir uma criatura. Trata se de banir apenas seu espírito ou vestígio dele deixado para trás. O resultado do ritual deixa apenas o corpo da criatura como requício da magia. Felizmente para o autor, esse corpo deixado para trás é capaz de retornar à vida como uma criatura morta-viva... No entanto, para funcionar, o ritual deve ser realizado em um local com vestígios de uma forte mágica antiga. Além disso é necessário um componente material, o sangue de alguém morto recentemente. Mas esse alguém não se trata de qualquer um, mas sim alguém ou algo muito odiado pela alma da criatura que será banida... Por fim, há relatos de que nem sempre o Ritual funciona, e que muitas vezes vários corpos foram transformados em cinzas no processo, só para mais tarde retornarem como zumbis de cinzas... Depois de algumas páginas apagadas ou perdidas com o tempo, tudo indica que um dos primeiros rituais bem sucedido fora realizado, estranhamente, com um graveto... Dessa parte em diante muitas outras palavras foram perdidas eu são ilegíveis...

Irmã Garaele

Como vim parar aqui?

Preciso confessar uma coisa a vocês. Acredito que por não ter sido totalmente sincera com vocês, Tymora me abandonou por alguns instantes e fui capturada pelos Orcs. Mas graças a minha fé e devoção a Tymora, ela colocou vocês em meu caminho novamente... Obrigada por me salvarem rapazes...<br><br>

Bom, tentarei ser objetiva dessa vez e espero que vocês me perdoem pelas minhas palavras.

Eu sabia que o espírito de Agatha poderia dar a localização de Gundren Buscarocha a vocês e não disse nada a respeito, mesmo assim eu pedi mesquinhamente que vocês perguntassem sobre o paradeiro de um livro que talvez não seja mais importante do que a vida de um inocente. <br><br>

Após algumas horas que parti de Conyberry e calvagando na Trilha do Javali de volta para Phandalin, percebi meu erro com vocês. Então, num impulso de vergonha e vontade de reconsilhação, imediatamente entrei nas colinas de montanhas escarpadas para tentar ir de encontro a vocês e contar minha verdade. Mas infelizmente Tymora tinha outros planos e os Orcs me capturaram antes que eu pudesse encontrar vocês...

Qual é a verdade?

Deixe me contar uma longa história a vocês... <br><br>

A mais de 500 anos atrás, e dentro deste plano material, quando o Pacto de Phandelver fora criado entre clãs de anões e gnomos para explorar as riquesas da Caverna do Eco da Onda, o meu, e para sempre amado, humano Magma Erkatur, junto de seus ajudantes magos, se alinharam aos anões e gnomos para forjarem a chamada Forja das Magias. Mas o que poucos sabem é que além de forjar armas mágicas, na Forja também fora forjado outros objetos com poderes incríveis. <br><br>

Entre os vários objetos mágicos criados, o mais apreciado fora um globo de neve contendo uma linda e majestosa cidadela, com muitas florestas em volta e um grande canyon, tudo isso em miniatura! No começo eu não compreendia a finalidade disso até que um dia ele me fez entender o real motivo de seus experimentos. <br><br>

Através de um ritual, era possível transportar um ser vivo magicamente para dentro desses objetos e uma vez dentro deles, o ser adotava um estilo completamente diferente do praticado em vida real. Um dia Magma inseriu dentro do Globo de neve vários ratos. Mais tarde ele observou que os mesmos lá dentro haviam se transformados em lobos da neve em miniatura! E o que parecia ser apenas algo sem vida, logo se demontrou surpreendente! Através de mais experimenjtos, ao observarmos o reflexo do globo de neve através de um espelho também criado na Forja, toda aquela miniatura, inclusite os lobos, estavam vivos e vivendo lá dentro! Era incrível! E mais, alguns dos ratos que tinham sido colocados lá dentro, que apesar de apresentarem marcas de acidentes, como rabos ou orelhas amputadas, não apresentavam esses mesmos defeitos em forma de lobos... Curioso e não satisfeito com tudo isso, Magma queria poder encontrar uma forma de retirar esses lobos lá de dentro para saber qual seria a experiência das criaturas e se é que sairiam ainda ratos lá de dentro... <br><br>

Então Magma foi atrás de ajuda de outros magos para entender mais como realizar parte desse experimento. Semanas depois ele voltou empolgado por ter encontrado uma resposta. E depois de meses trabalhando, finalmente ele conseguiu remover um dos lobos de dentro do globo de neve através de um novo ritual. E para sua surpresa, o rato não só saiu como sendo um rato normal, só que sem males algum e muito mais ágil, esperto e habilidoso. É como se o rato tivesse aprendido ou evoluido após ter tido uma vida de lobo... <br><br>

Me lembro até hoje da sensação de medo e euforia que Magma sentia... seus olhos brilhavam! Ele se questionava se o mesmo tipo de “cura” ou “milagre”, como eu dizia, poderia ser feito com humanos ou outros seres inteligentes e morimundos. <br><br>

E foi o que ele fez... Nos próximos anos encontrou alguns humanos muito doentes que acabaram se voluntariando para o ritual. Uma a uma, todas aquelas que entravam dentro do Globo de Neve imediatamente se transformavam em pessoas diferentes, ou mudavam de raça, forma, tamanho ou até a aparência. No entando, algumas delas foram observadas vivendo como animais, criaturas mágicas, ou até mesmo monstruosidades e aberrações. Mas nenhuma delas apresentava as doenças que possuiam em vida fora do Globo. <br><br>

Magma concluíra que de alguma forma o imaginário de cada ser colocado lá dentro era utilizado em sua nova forma, do mesmo jeito que dentro de um sonho você pudesse ser o que você gostaria de imaginar. <br><br>

Então, tempos depois quando Magma começou a trazer os primeiros humanos de volta, os primeiros problemas também começaram a aparecer. Apesar deles voltarem curados e fisiologicamente mais desenvolvidos, e até mesmo portando objetos, roupas e marcas carregadas em suas novas vidas dentro do globo, todos eles voltavam em uma espécie de sono profundo. Preocupado, Magma interrompeu esse processo por um tempo até que ele aprendesse mais sobre o Globo de Neve mágico. <br><br>

Dias se passatam e sem conseguir apoio de mais ninguém, pois todos se preocupavam mais em forjar armas mágicas, Magma me contou que a única forma que ele acreditava ser possível de comprender mais a magia do Globo seria ele mesmo entrar lá dentro. Eu discordei e disse que ele poderia me utilizar em seu experimento. Ele não concordou, mas eu consegui com muito custo persuadir ele dizendo que elfos não poderiam voltar desmaiados ou em sono profundo... Além do mais, minha inclinação divina ao cultuar Tymora já era forte eu eu sabia que nada poderia dar errado. Eu estava pronta realizar talvez um sacrifício maior, onde eu poderia talvez ajudar muitas outras pessoas necessidadas... <br><br>

Então, para encurtar a história, no mês seguinte eu só me lembro de ter viajado para me despedir de minha irmã, depois me preparado para o ritual, e de um ultimo beijo dado em Magma Erkatur, meu eterno amor. <br><br>

A partir desse ponto de minha história eu não posso afirmar com certeza, mas só sei que nos anos que se passaram foram como seu eu tivesse em um sonho de lembranças fragmentadas. Tudo que eu me lembro é que vivi uma vida de Rainha humana em um Reino chamado Mithral. Por causa de meus cabelos brancos todos me chamavam de Rainha Branca... e eu me lembro muito bem de conhecer bravos aventureiros que disseram ter sido enviados por Magma Erkatur para cuidarem de mim. E o mais incrível de tudo é que eu podia me tranformar em um grande Dragão! Batalhei Orcs e até um Anjo! E quando resolvi romper com uma cúpula que a cidade de Mithral possuía, só me lembro de ter acordado em outro local com muito frio... <br><br>

Depois de muito custo, hoje sei que eu acabei despertando dentro das ruinas de Conyberry, próximo à casa onde nasci e vivi com minha querida irmã. Gastei 33 anos de minha vida recosntruindo minhas lembranças sobre quem eu era, onde ficava a Caverna do Eco da onda, e o que realmente aconteceu comigo e com Magma Erkatur. Para a minha maior tristeza, soube do ataque à Caverna do Eco da Onda séculos atrás... e que Magma, por ser um humano já não estaria neste plano comigo... snif... <br><br>

Eu sei que eu poderia ter perguntado ao espírito de Agatha algo diferente. Ela fora minha irmã, o qual se arrependera, morrera e provavemente me amaldiçoava até hoje quando eu pedi a ela para olhar por mim Magma Erkatur durante minha ausência. E eu sei que poderia ter perguntado a ela onde se encontrava Gundren, onde se encontrava a Forja da Magias, mas também sabia que o desejo de Magma, mais do que tudo, era o de compreender seus rituais mágicos, e foi por isso que pedi a vocês para perguntarem sobre seu livro de Magias... Me perdoem...

Aparência

Diante de vocês há um humano com mantos sujos, mas feito com tecido de qualidade. Suas mãos se encontram amarradas atrás do corpo e apesar de sua visível exaustão, um cordão de fitas de couro trançadas com 3 diamantes presos chama a atenção pelo brilho que refrata da luz. <br><br>

Esse Humano claramente pertence à subraça frequentemente encontrada a leste do Mar Interior, chamada de Rashemis. Rashemis tendem a ser baixos, fortes e musculosos. Eles geralmente têm pele e olhos escuros. Assim como muitos esse Rashemi também cultiva um cabelo black power de respeito.

Como vim parar aqui?

Parti a poucos dias de Neverwinter em busca de algumas riquesas perdidas aqui em Árvore do Trovão. Minha loja de alquimia está quase falida e achei que valeria o risco de investigar essas ruínas em busca de pequenas fortunas. Foi então que meu caminho se crusou com esses cultistas malucos. Paco me fez acreditar que podia me ajudar, afinal, não tinha muita escolha. Então, com um golpe em minha cabeça só lembro de ter acordado aqui dentro de mãos atadas... Bom, que bom que vocês me salvaram dessa. Já deveria saber que não há atalhos na vida. Buscar a solução mais prática ou mais fácil nem sempre é o melhor caminho a ser seguido. Pelo menos não vou virar comida de Dragão...

Comida de Dragão?

Sim, assim que eu acordei amarrado aqui dentro, Paco não se importou em me dizer que “agora minha vida serviria a um propósito maior”. Eu iria servir de oferenda a um Dragão, por isso esse colar de diamantes em meu pescoço... Hilário, não é mesmo? Eu que acabei vindo para cá em busca de tesouro... Deixa para lá... Obrigado por me darem uma segunda chance na vida...

O que Paco queria<br>com o Dragão?

Pelo o que eu entendi esses malucos estavam ratreando o Dragão a alguns meses. Isso os trouxe até aqui. E os idiotas seguidores de Paco só ouviam sua loucura sem questionar nada. Achavam que ao cultuar o Dragão poderiam se aproximar dele e em tempo compartilhar de seu poder e domínio...

Quando Presa Venenosa<br>ver os aventureiros

Que surpresa agradável! Hoje minha janta resolveu vir andando até mim. Apesar das aranhas terem um sabor incrível, a carne de humanóides também cai muito bem!

O Dragão Verde é facilmente identificado pela crista que começa perto de seus olhos e continua para baixo de sua coluna vertebral, atingindo altura total apenas atrás do crânio. Curiosamente, além dele possuir apenas uma das presas (canino) em sua boca, algumas escamas de sua cabeça são brancas formando a silueta de uma grande mão.

Quando Isca for jogada:<br>

Voa imediatamente para cima

Nãoooooooo! <e voa para cima do repelente><br>

Não voltarei para aquela esfera jamais!... Eu fui fraco... Fui enganado!!!... Aquela prisão não mais!!! Erkatur pagará!! Sua amada morrerá!! Orcs! Acabem com tudo!!

Thalisson C Torres – Prisioneiro no Calderão no Castelo Penhasco da Bocarra

Como vim parar aqui?

Eu e meu colega Sutti (Ricardo Sutti) estávamos a caminho de Phandalin pela trilha do Javali quando fomos capturados por Hobgoblins. Só não fomos mortos pois ouvimos um deles comentando que deveríamos ser levados para interrogatório pelo Rei Grol. Desde então ficamos encapuzados e amarrados a todo instante e ouvindo piadas sobre o que poderiam fazer com nossa vida e nosso corpo... Após percorrer por uma floresta por intermináveis horas cheguei aqui. Só sei que achei que fosse morrer ao ouvir uma voz grutural diante de mim de uma criatura muito grande que me perguntou se eu conhecia um grupo de aventureiros que estava na região. Queria saber se “equipe Rolling Stones” fazia algum sentido. Assim como eu, Sutti também não tinha repostas. Após alguns socos e ponta pés diante de minhas nossas negações, fui jogado nesse calderão com o Goblins para servir de comida... Já o Sutti...

O que me foi tomado?

Minhas lanças, 5 no total. Alguns pergaminhos mágicos... Ah... e uma poção de cura... E um grande diamante!!

O que estava indo fazer em Phandalin?

Eu e Sutti fomos convocados para auxiliar na causa de Tymora. Fui informado (pelos Harpers) que a cidade necessitava de ajuda, problemas com uma gangue local...

Ricardo Sutti – Prisioneiro num Altar do Castelo Penhasco da Bocarra

Como vim parar aqui?

Eu e meu colega Torres (Thalisson C Torres) estávamos a caminho de Phandalin pela trilha do Javali quando fomos capturados por Hobgoblins. Só não fomos mortos pois ouvimos um deles comentando que deveríamos ser levados para interrogatório pelo Rei Grol. Desde então ficamos encapuzados e amarrados a todo instante e ouvindo piadas sobre o que poderiam fazer com nossa vida e nosso corpo... Após percorrer por uma floresta por intermináveis horas cheguei aqui. Só sei que achei que fosse morrer ao ouvir uma voz grutural diante de mim de uma criatura muito grande que me perguntou se eu conhecia um grupo de aventureiros que estava na região. Queria saber se “equipe Rolling Stones” fazia algum sentido. Assim como eu, Torres também não tinha repostas. Após alguns socos e ponta pés diante de minhas nossas negações, fui trazido para esse Altar com o Goblins para servir de sacrifício... Já o Torres...

O que me foi tomado?

Entre agumas moedas de ouro, meu Bordão (cajado) de viagem extremamente leve e ornamentado. Uma estatueta de um Tiefling.

Quais pergaminhos mágicos?

Um pergaminho de Silêncio, que achava que era de Invisibilidade, mas infelizmente só descobri isso quanto tentei usar antes de ser capturado pelos Hobgoblins, e um pergaminho de Reviver.

O que estava indo fazer em Phandalin?

Eu e Sutti fomos convocados para auxiliar na causa de Tymora. Fui informado (pelos Harpers) que a cidade necessitava de ajuda, problemas com uma gangue local...