



O SEGREDO DA MURALHA DOS VENTOS

*Uma aventura para personagens de 2° a 4°
nível*

O SEGREDO DA MURALHA DOS VENTOS

Introdução: Esta aventura gratuita é a tradução para língua portuguesa de uma aventura entre uma série de aventuras curtas disponibilizadas gratuitamente na antiga página da Wizards of the Coast na época da 3ª edição. Além de traduzida, ela foi adaptada para 5ª edição do jogo Dungeons & Dragons.

Traduzido e Adaptado por Rafael Castelo Branco de Oliveira Torres

<https://meuspergaminhos.blogspot.com>

Imagens de uso não comercial da DMGUILD

Capa: *Childe Roland à Torre Negra Chegou* de Thomas Moran



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

O SEGREDO DA MURALHA DOS VENTOS

Uma aventura de **DUNGEONS & DRAGONS** para quatro a seis personagens de 2º a 4º nível – criada por **Eric Haddock**.

Esta aventura se utiliza de dois mapas que foram disponibilizados no site da Wizards of the Coast e estão aqui nesta publicação para a sua conveniência.

INTRODUÇÃO

Sionaas, um poderoso mago, começou a construção de uma torre e masmorra na cordilheira vizinha, a Muralha dos Ventos. Ele recrutou para o trabalho um grande número de aldeões da vila de Poisson, o ponto civilizado mais próximo na área. Ele prometeu um bom pagamento e os tratou gentilmente. Porém, há dois dias, algo terrível aconteceu no local e um mensageiro foi até Poisson com uma nota: “Trabalhadores presos em cavernas - envie ajuda”.

O Segredo da Muralha dos Ventos é uma aventura de DUNGEONS & DRAGONS concebida para um grupo de quatro a seis personagens do 2º ao 4º nível. No entanto, Mestres (DMs) podem se sentir à vontade para ajustar a aventura conforme necessário para acomodar grupos que não estejam dentro desta faixa.



PREPARAÇÃO

Como o Mestre, você precisará de uma cópia do *Player's Handbook*, do *Dungeon Master's Guide* e do *Monster Manual* para utilizar este módulo.

O texto que aparece nas caixas sombreadas contém informação para ser passada para os jogadores, que você pode ler em voz alta ou parafrasear quando apropriado. Estatísticas de monstros e PdMs relevantes (que estarão em negrito no texto), quando não estiverem disponíveis no *Monster Manual*, serão fornecidas no final da aventura.

HISTÓRIA

A aldeia de Poisson, uma vila fortificada no ponto mais alto da Costa Oculta, se agita com a notícia de que Sionaas (**Mage**), um poderoso mago humano, começou a construir uma torre e talvez uma masmorra em algum lugar na Muralha dos Ventos, a cordilheira próxima à Floresta de Holden. Sionaas recrutou trabalhadores da aldeia com a promessa de salários generosos e uma curta estadia nas montanhas, e muitos aceitaram a oferta.

O prefeito de Poisson, Beorn Lammond, mora na fortaleza que rege a aldeia. Com a saída de pessoas da aldeia, ele se preocupa que os voluntários com quem ele conta para defender a vila de piratas e outras possíveis ameaças não estejam disponíveis enquanto estiverem na Muralha dos Vento. A guarnição de tropas alojadas aqui pode defender a fortaleza, mas nada mais. Caso algo terrível aconteça, a aldeia fora da fortaleza central é vulnerável a qualquer ataque em larga escala.

COMEÇANDO

Existem diversas formas de introduzir os personagens nesta aventura:

- Os heróis podem estar viajando pelo Caminho Livre a caminho de uma cidade ou outro ponto de interesse quando as notícias do desmoronamento chegarem até eles.

- O pedido de ajuda pode ser endereçado especificamente aos PJs, se eles tiverem uma boa reputação na área.
- Beorn ou outro aldeão pode conhecer os PJs. Os PJs poderiam estar visitando por algum motivo.
- Beorn pede ajuda aos PJs, sabendo de sua reputação de ajudar os necessitados.
- Se os PJs tiverem ligações com algum governo, casa mercante, associação ou organização, eles poderiam ter sido enviados para investigar. Sua missão é descobrir o quão poderoso Sionaas realmente é e se ele vai desestabilizar o equilíbrio de poder na região. Os PJs também poderiam ser chamados para se infiltrarem no complexo do mago e construir uma porta secreta sem o conhecimento do mago ou para coletar informações sobre as defesas e sobre a estrutura.
- Rumores dizem que a Muralha dos Ventos contém riquezas e os PJs podem se aventurar lá por conta própria, procurando por tesouros perseguindo uma lenda ou algo parecido.



12: Sionaas trata seus trabalhadores bem e parece ser honesto em suas relações. Ele é o clássico mago distraído. Provavelmente não lhe ocorreria enganar ninguém, e ele não tem um familiar. Parece que ele está usando mão de obra da aldeia de Poisson como um gesto de boa vontade, já que ele é um novo morador da área.

15: A vila de Poisson não pode sustentar a saída de recursos que o mago criou e o desmoronamento só piorou a situação. Se os aldeões na Muralha dos Ventos estiverem mortos ou mutilados, a aldeia não poderá se defender e a palavra certamente se espalhará até os piratas nas ilhas costeiras ou para os monstros na Floresta do Dragonete. Há rumores de que o mago poderia ter feito o desmoronamento de propósito, enfraquecendo Poisson para ser tomada pelo mago ou por algum aliado. A maioria teme que os piratas esperem para "cair em cima" da aldeia.

18: Sionaas terminou de construir a parte acima do solo de seu complexo e o protegeu contra a invasão das pessoas no local. Os trabalhadores agora concentram-se apenas nas reformas subterrâneas, ou seja, na masmorra.

20: Sionaas viveu na Costa Oculta por muitos anos, mas nunca em um lugar por muito tempo. Ele se sustenta como um alquimista e como receptor de mercadorias roubadas. Ele está particularmente interessado em qualquer mapa antigo da Muralha dos Ventos. Ele nunca se alinhou formalmente com nenhuma organização criminoso, apesar de ter sido pressionado a fazê-lo. A caverna pode ter sido sabotada por uma guilda de ladrões desprezada ou uma casa mercantil.

25: Uma conversa com um receptor local traz a tona várias características de Sionaas e também traz o nome Tilloch. Esse nome te lembra de uma conversa que você ouviu há uns dois anos. Você estava em uma taverna ocupada quando escutou um discurso de um homem chamado Tilloch. Ele se queixou de seu antigo amado, chamado Sionaas. Tilloch disse que o mago estava obcecado com a Muralha dos Ventos e essa busca exigia muita atenção de Sionaas para que eles mantivessem um relacionamento. Ele também disse que Sionaas buscou algo em particular na cordilheira, mas Tilloch não sabia o que era.

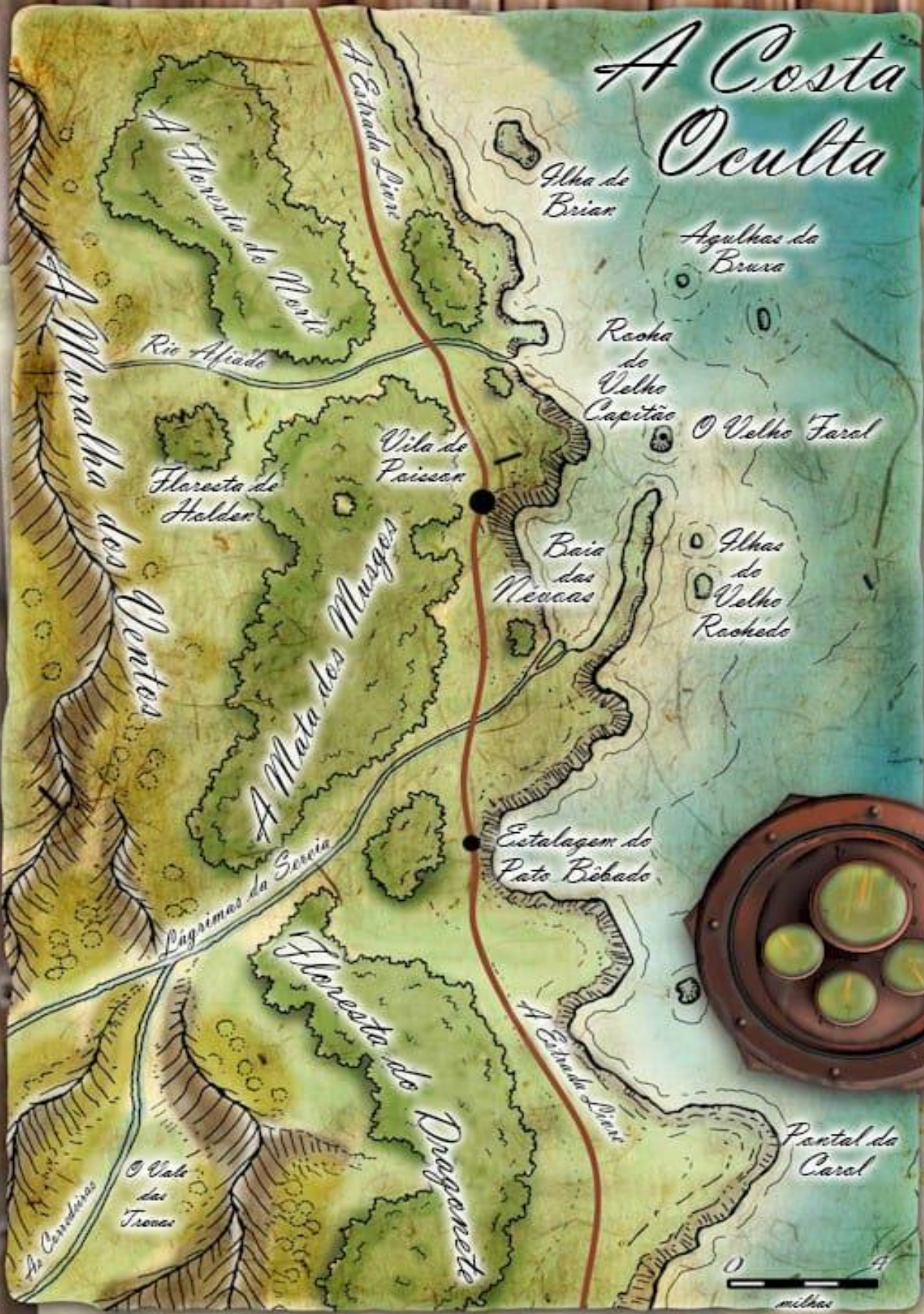
OBTENDO INFORMAÇÕES

Passando algum tempo na aldeia de Poisson ou conversando com os camponeses na área, os PJs podem descobrir o seguinte, com base em testes de Carisma (que podem receber vantagem caso eles estejam dispostos a gastar algumas peças de ouro no comércio local) ou com base em representação e interação com a população local.

CD: Informação Obtida.

10: Sionaas procurou por trabalhadores braçais para um projeto na Muralha dos Ventos. O pagamento era bom, e o trabalho levaria cerca de uma lua. Todos os ofícios eram necessários.

A Costa Oculta



Vila de Poisson





A REGIÃO

Os seguintes locais são descritos para passar uma sensação de pertencimento e verossimilhança aos PJs, caso eles explorem a área ou perguntem a um nativo sobre ela. Mestres também podem usar as informações como base para criação de novas aventuras.

A COSTA OCULTA

O forte nevoeiro que frequentemente encobre a costa por quilômetros em ambas as direções dos penhascos sob Poisson dá a esta área seu nome. Lendas sobre a fonte do nevoeiro se perpetuam por muitas gerações, mas a maioria delas gira em torno de um dragão cuspidor de fogo dormindo em uma caverna escondida em uma das faces do penhasco. Alegadamente, todas as noites, as narinas fumegantes do dragão produzem uma névoa que cresce de manhã. Muitos navios naufragam ao longo da costa por causa do nevoeiro. O mais

famoso acidente foi o navio que se tornou a Estalagem do Pato Bêbado, localizado a um dia de viagem a cavalo ao sul de Poisson, na Estrada Livre.

AS ILHAS AGULHAS DA BRUXA E VELHO ROCHEDO

Estas ilhas são locais favoritos para bases de piratas e mudam constantemente de mãos dependendo de qual organização pirata é a mais poderosa da região. A localização de Poisson no alto de um penhasco ajuda a defendê-lo, mas somente após Poisson se tornar fortificada houve redução drástica dos assaltos à aldeia. Os ataques agora se concentram no transporte marítimo. Há abundante número de rumores de longos e esquecidos tesouros de piratas escondidos nas ilhas e como as ilhas já abrigaram um culto que adorava um deus morto a eras antes de qualquer ser humano pisar na área.

ILHA DE BRIAN

Um vigarista vendeu um grande pedaço de rocha estéril a um crédulo nobre chamado Brian. Desde

então, "um acordo de Brian" tornou-se a expressão local para qualquer tipo de acordo comercial desleal ou conto do vigário.

VILA DE POISSON

Costumava haver uma aldeia na foz do Rio das Lágrimas da Sereia, mas ela era invadida com muita frequência por piratas, fazendo com que os aldeões subissem a costa até os penhascos. O novo assentamento ficou conhecido como Vila de Poisson, em homenagem ao capitão da guarnição que construiu a primeira fortaleza do local. Desde a construção da fortaleza, há uma década, a atividade pirata em terra diminuiu e a Estrada Livre dentro de um dia de distância de Poisson é geralmente segura.

O VALE DAS TREVAS

Monstros são abundantes neste vale, mas eles parecem ficar apenas no vale a maior parte do tempo. O tráfego fluvial nas Lágrimas da Sereia às vezes está exaurido, mas ninguém se atreve a pegar As Corredeiras pois o povo civilizado faz de tudo para ficar longe do vale.

A MATA DOS MUSGOS

Libertada dos monstros mais perigosos pela guarnição em Poisson, A Mata dos Musgos é segura o suficiente para servir como fonte de madeira e caça para a aldeia. Cerca de uma dúzia de assentamentos permanentes (fazendas e afins) existem nas florestas. Os agricultores da mata são ótimas fontes de informação sobre a área fora de Poisson.

A FLORESTA DE HOLDEN

No passado, um clã de ogros causava devastação a essa floresta. A Floresta é chamada de Holden em memória do grande herói que os derrotou. Um pequeno obelisco de pedra comemora a vitória de Holden. Rumores dizem que uma amante sobrevivente de Holden encantou o obelisco de alguma forma. Ninguém sabe o que é o encantamento e há muita especulação. Algumas pessoas dizem que em certas noites do ano, quando as estrelas estão certas, os antigos amantes visitam o obelisco e passam a noite juntos. A área não tem assentamentos permanentes.

A FLORESTA DO NORTE

Uma pequena organização de elfos reivindica esse território e sua alegação não é contestada por Poisson. Os elfos negociam com Poisson rotineiramente e a relação entre os aldeões e os elfos é boa. No entanto, a família élfica ainda é bastante reservada sobre assuntos pessoais e os indivíduos têm o cuidado de não discutir nada sobre as defesas da mata. Os elfos de formaram uma aliança próxima com um clã de gnomos na Muralha dos Ventos, embora ninguém na aldeia tenha certeza de qual é o relacionamento entre eles.

A HISTÓRIA DE SIONASS

Na verdade, o motivo de Sionaas estar no local é que mago procura um artefato poderoso que ele acredita estar enterrado na Muralha dos Ventos - especificamente sob o complexo que ele acabou de construir. As estruturas das masmorras e do solo são principalmente uma base para permitir que o mago realize uma extensa escavação sem usar magia.

O artefato que ele procura é uma bola de cristal única que foi usada por Koral Liernan, uma maga especializada em magia e viagens planares. Ela viajou extensivamente para outros planos e criou uma bola de cristal potente que permite ao usuário visualizar locais e pessoas através dos planos, ainda que o espectador nunca tenha estado no local.

Sionaas planeja usar a bola de cristal para descobrir o esconderijo secreto que Koral provavelmente deixou antes de morrer. Este esconderijo supostamente contém um grimório contendo magias desconhecidas por Sionaas, bem como objetos planares que são excepcionalmente poderosos - talvez tão poderosos quanto artefatos.

Sionaas não pode resistir à atração desse tesouro. O esconderijo pode estar em qualquer plano do multiverso - apenas o conhecimento de Sionaas sobre Koral e sua bola de cristal permitirá alguma chance de encontrá-lo.

Através de uma pesquisa cuidadosa, Sionaas concluiu que o artefato de alguma forma foi teletransportado para uma rocha sólida, em algum lugar nas profundezas de uma montanha na Muralha dos Ventos. Sionaas teoriza que Koral fez

isso para impedir que alguém o encontre. Naturalmente, isso só faz com que Sionaas deseje ainda mais encontrá-lo. Sua pesquisa restringiu sua busca a uma montanha específica, mas não a um local exato.

Sionaas precisa de trabalhadores porque a bola de cristal precisa ser descoberta convencionalmente. Sionaas está convencido de que Koral a encantou de forma que ela se teletransportasse novamente se algo mágico a movesse ou a localizasse - incluindo o uso de magias de escavação ou mesmo criaturas ou construções convocadas magicamente para perturbar qualquer terreno próximo dela. Assim, o uso da magia deve ser evitado.

Encontrá-la deve ser feito usando o trabalho manual. A maneira mais difícil.

A PROPOSTA

Quando os aldeões de Poisson chegaram ao local, Sionaas os cumprimentou efusivamente. Ele disse que eles estavam realmente lá para ajudá-lo a construir uma torre ao lado de sua modesta casa de pedra - mas para aqueles dispostos a correr o risco, ele poderia oferecer mais ouro: eles poderiam ajudá-lo a fazer grandes escavações em um complexo subterrâneo. Seria exaustivo e perigoso - mas suas bolsas estariam mais pesadas no final do dia.

A maioria deles concordou. Enquanto os aldeões restantes construíam um muro em trincheira com pedras, este desabou, prendendo cerca de uma dúzia de pessoas. Cerca de uma dúzia de outros estavam fora da trincheira quando desabou.

Sionaas poderia ter evitado o acidente ou usado magia para resgatá-los, mas seu medo de perder a bola de cristal o impediu de fazê-lo.

A CHEGADA

Quando os PJs chegarem ao local, leia ou parafraseie o seguinte para os jogadores:

A torre pode ser vista à distância, facilitando encontrá-la. Os sons de picaretas e pás rangem contra a pedra e o grito das pessoas ecoa pelas montanhas. Cerca de uma dúzia de seres humanos cavam freneticamente no que parece ser uma trincheira que foi preenchida com pedras soltas e terra. Eles estão trabalhando com picaretas e pás ou carregando pedras uma a uma. O progresso parece lento: cerca de 100 pedras foram deslocadas.

Acima disso está um humano imponente vestindo um grande manto e se apoiando em um longo e fino cajado. O tempo está claro e quente, mas ele parece estar em uma chuva fria. Ele percebe sua chegada com apenas um olhar rápido e vazio. Um garoto ruivo, ajudando a mover pedras, também percebe a sua chegada e corre até vocês.

O menino chamado Orwyn cumprimenta os PJs. Sua primeira pergunta é se os PJs são os salvadores enviados de Poisson. Se os PJs confirmam, ele parece se sentir muito aliviado. Se não, ele implora a eles que ajudem a cavar os aldeões, mas com uma súplica: "sem mágica!"

Sionaas vê o colapso como um grande revés e se pergunta como isso afetará sua busca. Se não houver pessoas suficientes, encontrar a bola de cristal demorará uma eternidade. Se os PJs se aproximarem dele, ele será cordial, embora conciso. Ele diz que recompensará os PJs por resgatar os aldeões - desde que eles não usem nenhuma mágica para mover a terra. Ele diz que o solo é encantado para impedir o movimento da terra por meios mágicos e que os moradores precisam ser resgatados escavando à mão. Ele também proíbe o uso de criaturas convocadas ou construídas magicamente para realizar a escavação.

Como os PJs ajudam os aldeões depende deles. Todas as ferramentas comuns a um canteiro de obras estão aqui. Sionaas dirá que ele não é de nenhuma ajuda particular para os PJs, já que tudo o que ele pode fazer, ele já fez... Infelizmente ele só pode assistir e esperar.

SOBREVIVENTES

Após algumas horas (o mestre pode rolar 1d4 ou determinar o tempo passado), um sobrevivente é localizado. Leia ou parafraseie o seguinte para os jogadores:

De repente, um aldeão rotundo com uma voz berrante grita: "Encontrei um!" De uma só vez, outros aldeões lotam a cena enquanto o sujeito corpulento puxa um garoto coberto de sujeira pelo braço para fora da terra.

O rapaz é Eli Placan (**Plebeu**), um fazendeiro da Mata dos Musgos. Ele está vivo, mas ele também tem algumas lesões incomuns abaixo da cintura. Um teste bem sucedido de Sabedoria (Medicina) de dificuldade 15 revela que algumas de suas lacerações, particularmente ao redor dos tornozelos e pés, não são de pedras irregulares, mas de cortes e mordidas de uma criatura pequena, com um minúsculo raio de mordida, não maior que um dedo mindinho humano. Se os PJs não se interessarem por Eli, faça com que eles façam testes de Sabedoria (Percepção) DC 10 para perceber que suas roupas estão em bom estado - exceto nas panturrilhas, onde elas foram quase arrancadas e ele parece ter mais sangue do que em qualquer outro lugar.

Os aldeões comemoram a sobrevivência de Eli e isso os encoraja a cavar mais. Eles dão a ele um odre com água e depois deixam os cuidados de Eli nas mãos dos PJs para que eles possam se concentrar em resgatar mais pessoas.

Se os PJs perguntarem a Eli sobre o que aconteceu, ele relatará o seguinte:

"Eu estava ajudando Clem a encher um balde com pedras para ser puxado quando houve um estrondo. Nós olhamos bem a tempo de ver a parede toda começando a cair sobre nós. Eu queria correr, mas entrei em pânico e apenas congelei onde estava. Uma pedra me derrubou, eu acho. Quando acordei, senti pressão de todo lado e estava escuro. Eu mal podia respirar e minha cabeça doía."

"Então as coisas pioraram. Eu ouvi esse barulho e de repente senti algo comendo meus pés! Eu não pude fazer nada sobre isso - eu não conseguia me mexer e tinha medo de gritar porque eu iria engolir mais sujeira se eu abrisse minha boca, então eu apenas deitei lá e tentei chutá-los para longe".

"Eu digo 'eles' porque ouvi muito barulho e senti muitas mordidas nas minhas pernas. As mordidas pareciam violentas picadas de abelha ainda pior que isso! Eles me morderam por algum tempo e depois se foram. Eu tenho sorte de não terem devorado minhas pernas!".

No final de sua história, ele estremecerá e beberá muito do odre que recebeu no resgate. Além das informações que ele acabou de dar, ele não tem mais nada a oferecer sobre sua experiência. Ele não sabe o que as criaturas eram ou de onde elas vieram, ou como elas foram capazes de escavar até ele e por que elas não saíram quando ele foi desenterrado.

A ESCAVAÇÃO

Após a euforia de encontrar Eli começar a desaparecer, os aldeões voltam a sua rotina lenta de escavação em turnos. Eventualmente, os corpos dos aldeões restantes vão sendo encontrados. Todos eles mostram feridas significativas nas extremidades, incluindo a cabeça. Todos foram parcialmente comidos. Um teste de Sabedoria (Medicina) DC 20 mostrará que a maioria dos aldeões foram soterrados vivos (exceto alguns morreram de serem esmagados por pedras).

Eles foram mortos por qualquer coisa que os devorou!

remover qualquer ameaça da área e espera convencer os futuros trabalhadores a irem ao local.

PROCURANDO POR PISTAS

Após a euforia de encontrar Eli começar a desaparecer, os aldeões voltam a sua rotina lenta de escavação em turnos. Eventualmente, os corpos dos aldeões restantes vão sendo encontrados. Todos eles mostram feridas significativas nas extremidades, incluindo a cabeça. Todos foram parcialmente comidos. Um teste de Sabedoria (Medicina) DC 20 mostrará que a maioria dos aldeões foram soterrados vivos (exceto alguns morreram de serem esmagados por pedras). Eles foram mortos por qualquer coisa que os devorou!

NATIVOS?

Nenhum dos aldeões esteve tão alto na Muralha dos Ventos antes, então nenhum deles pode dizer se as criaturas que comeram seus camaradas são nativas da área. Sionaas também nunca as viu antes.

ENTRANDO PELO BURACO

Se os Pjs tentarem rastrear, um teste bem-sucedido de Sabedoria (Sobrevivência) CD 15 revelará uma direção geral da qual as criaturas devem ter vindo - de baixo, de dentro montanha. Se os PJs quiserem seguir, eles terão que cavar, pois os buracos têm apenas alguns centímetros de diâmetro. Os aldeões não ajudam os PCs a cavar porque estão cansados demais após recuperarem seus amigos e seu único interesse agora é sair da montanha, retornar a Poisson e enterrar os mortos. Sionaas prestará toda a assistência que puder, pois ele quer



SEGUINDO A TRILHA

Após algumas horas cavando (julgue que 4 pessoas cavando ativamente fariam esse trabalho em até 6 horas), uma pequena câmara é descoberta. Ela tem pouco mais de meio metro de diâmetro e parece descer ainda mais para o interior da montanha. Um teste de Sabedoria (Sobrevivência) ou Inteligência (Investigação) de CD 15 revela que o buraco foi feito por uma criatura média com habilidade de cavar, e que há outras criaturas menores em sua companhia.

A VERDADE

O que aconteceu foi que a mãe dos roedores de tornozelos que mataram os trabalhadores utilizou-se de seu sentido sísmico para localizar os trabalhadores, cavando até este ponto e encorajando os filhotes a se alimentarem das pessoas soterradas. Depois que os filhotes se alimentaram, retornaram até a mãe e retornaram a suas casas, uma caverna a cerca de 12 metros dali.

A PERSEGUIÇÃO

Se os PJs seguirem pelo túnel, eles chegarão até uma caverna com cerca de 1 metro de diâmetro. Na caverna eles encontrarão as bestas. Como elas se alimentaram recentemente, elas não irão atacar se não forem ameaçadas. Porém, simplesmente se aproximar das criaturas sem que haja sucesso em um teste de Sabedoria (Lidar com Animais) CD 14. As bestas são conhecidas como **dente-cavadores**. Os vinte filhotes se parecem razoavelmente com ratos enquanto a mãe parece um grande rato do tamanho de um porco selvagem.

COMBATENDO NA CAVERNA

Enfrentar as criaturas nesta área é difícil, pois o espaço é apertado e qualquer criatura de tamanho médio (ou maior) sofrerá desvantagem nos ataques utilizando armas maiores que uma adaga. Todo o terreno é considerado difícil e um personagem não pode terminar qualquer parte de seu movimento no espaço ocupado por outro personagem (por exemplo, se o personagem deseja se movimentar, atacar e depois continuar sua movimentação, o momento em que ele resolve atacar é considerado uma interrupção de seu movimento e não poderá ser feito no espaço ocupado por outro personagem). Regras de cobertura também se aplicam (PHB pg 196). Devido a habilidade de cavar, os roedores podem abrir túneis novos e atacar de posições diferentes (e será o que os filhotes farão). Também é bom lembrar que Sionaas deixou claro que nenhuma magia deve ser utilizada!

TESOURO

Não há tesouro com os dente-cavadores. Porém, talvez eles tenham cavado até a áreas onde está a bola de cristal. Talvez ela esteja descartada em uma caverna como a que os PJs se encontram neste momento. Eles apenas precisariam encontrá-la antes.

FIM DA AVENTURA

A aventura termina quando os PJs lidam com a ameaça a futuras escavações, seja matando as bestas ou as expulsando do local. O mistério persiste, no entanto. Sionaas que manteve o real motivo para a escavação secreto deseja que isso permaneça assim. Ao mesmo tempo, ocorre a ele que os PJs poderiam ajudá-lo a localizar o artefato e, se tiverem sucesso, talvez até mesmo participar de algumas missões em outros planos. Se os PJs agirem de forma a ganhar a confiança do mago, ele fará uma proposta. Cabe aos PJs aceitarem ou não.

Encontrar a bola de cristal talvez seja o primeiro passo. Explorar os túneis e enfrentar os desafios existentes nele já providenciaria uma boa aventura.

CONSIDERAÇÕES E AJUSTES

Acabou aqui? Realmente é bastante decepcionante. Há uma porção de informação, uma vasta área a ser investigada e mistérios a serem descobertos. Eric Haddock ofereceu nesta aventura apenas um pequeno rascunho no qual um mestre poderia trabalhar. Piratas, o Vale das Trevas, a Bola de Cristal. Nada disso é trabalhado. Parece um excesso de informação para um simples desmoronamento com um encontro com umas toupeiras ferozes.

A primeira coisa que aconselho a mestrar essa aventura é ao menos chegar a algum lugar. Imagine que o grupo retorne após o encontro. Sionaas então faz a proposta e o grupo vai pelas cavernas, talvez encontrando mais alguns dente-cavadores, até encontrar uma grande câmara. A câmara está fechada e possui runas, exigindo testes de Inteligência (Arcana) para sua abertura sem ativar armadilhas mágicas.

No final das contas, parece que as pesquisas de Sionaas não estavam tão corretas assim e Koral não havia simplesmente teletransportado ao acaso sua bola de cristal. O que mais estaria errado?

Aqui uma masmorra com criaturas conjuradas ou constructos, além de um **beholder spectator** (CR 3), seriam o desafio. No final, o grupo encontraria uma bola de cristal. Não um artefato, mas um poderoso e muito raro item mágico.

Apesar da “decepção”, Sionaas paga ao grupo o combinado e depois o grupo pode ser contratado pela população local para investigar algum mistério ou enfrentar alguma ameaça, pois a população da vila logo fica sabendo que foi o grupo quem ajudou a recuperar os corpos (e talvez até fique sabendo que vingou os mortos enfrentando os dente-cavadores). Logo abaixo deixo uma sugestão de “masmorra” para a sequência da aventura, bem como as fichas dos dente-cavadores.

CONTINUANDO A AVENTURA

Após o encontro com os roedores, o grupo negocia com Sionaas, que enfim conta ao grupo, caso eles se demonstrem confiáveis, que busca por um poderoso artefato. Uma bola de cristal que pertenceu a uma poderosa usuária de magia, e que

ele acredita estar em algum lugar nesta montanha, abaixo deles. Ele então promete ao grupo 2.000 peças de ouro para recuperá-la e trazê-la para ele. O grupo pode aqui tentar renegociar ou até pensar em trair Sionaas. O mestre deve ter em mente que Sionaas é um mago experiente e tende a perceber quando está sendo enganado. Se ele perceber que o grupo pretende traí-lo, ele aguardará o grupo escondido magicamente e quando o grupo retornar a superfície ele os atacará. Como ele teme utilizar meios mágicos próximo a bola de cristal, até que ele perceba que na verdade é seguro utilizar magia (por exemplo, quando o primeiro personagem utilizar), ele se sentirá livre para fazê-lo. Até lá ele usará apenas a ajuda de dois **gárgulas** que são seus guardiões enquanto acompanha o combate a distância, invisível.

Quando a renegociar, permita que Sionaas admita incluir um pergaminho de magia de até segundo nível e algumas poções de raridade no máximo incomuns que você deseje ceder ao grupo.

Sionaas voltará a frisar que o grupo não deve usar magias. Lembrará que constructos ou criaturas conjuradas ou pertencentes a outros planos fariam com que o artefato fosse teletransportado para outro plano. Ele está errado, mas não sabe disso. O grupo talvez perceba devido ao tipo de criaturas encontradas na Masmorra que protege a bola de cristal, ou a suas armadilhas mágicas. Se você for um mestre bondoso, talvez se sinta inclinado a fazer o grupo perceber isso através de alguns testes. Ou talvez você considere que a dedução faz parte dos desafios propostos nessa continuação da aventura...

TÚNEIS

O grupo ficará vagando pelos túneis por bastante tempo. A cada hora, o personagem que lidera o grupo deve fazer um teste de Sabedoria (Sobrevivência) CD 12 para se orientar. Após 5 sucessos o grupo encontra a galeria onde está guardada a bola de cristal. A cada falha, o grupo encontra uma das seguintes criaturas (role ou escolha deliberadamente):

- 1 – 3 dente-cavadores
- 2 – 5 dente-cavadores
- 3 – 4 texugos gigantes
- 4 – 1 ankheg

- 5 – 1 grick
- 6 – 1 Intellect devourer
- 7 – 2 Magma Mephit
- 8 – 2 Myconid

MASMORRA

Após vagar pelos túneis o grupo chega ao local onde, se espera, esteja guardado o artefato. Toda construção é de pedra e o solo é feito por blocos de ardósia.

1 – GALERIA

Uma grande galeria com pilastras largas sustentando o teto rochoso é cercada por passagens, outros túneis além do qual os personagens chegaram, exceto ao leste, onde se pode ver uma grande escadaria de ardósia e, no seu topo, três portas de pedra.

Todas as portas estão trancadas magicamente através da magia *tranca arcana*. É necessário o uso da magia *arrombar* para cancelá-la por 10 minutos ou do uso de *dissipar magia* para encerrá-la de vez. Usar ferramentas de ladrão exige sucesso num teste de CD 25 para abrí-las. Um personagem pode tentar arrombar a porta, mas exigirá um teste de força CD 30 para fazê-lo. A porta possui AC 17, 35 pontos de vida e Limite de Dano 10.

Uma tentativa de abrir a porta, seja por magia, força bruta ou destreza, que não tenha sucesso ativa a armadilha. Todos a 3 metros da porta devem fazer um teste de resistência (salvaguarda) de destreza ou sofrem 2d10 de dano elétrico. Aqueles que tem sucesso no teste sofrem apenas a metade do dano. Detectar a presença da runa de proteção exige um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15. Para desarmar a armadilha é necessário um teste de Inteligência (Arcana) CD 18. A falha por 5 ou mais nesse teste também ativa a armadilha.

2 – CORREDOR

Após passar pela porta da esquerda, o grupo vê um corredor que vira a esquerda, na direção Norte, e

se torna uma enorme escadaria. Após subir até seu último degrau, parece não haver nada além de uma pequena área quadrada de cerca de 1,5 metros de lado e 3 metros de altura com uma cortina fechada na parede Norte (área 3).

3 – O ESPELHO

Atrás da cortina, se aberta, há um espelho maldito: O Espelho de Aprisionar Vida. Abrir a cortina ativa o espelho e ver sua própria imagem exige um teste de resistência (salvaguarda) de Carisma CD 15, ou a criatura é tragada pelo espelho. Para maiores informações, consultar o DRS (documento de referência de regras) ou consultar no Dungeon master Guide por *Mirror of Life Trapping* (página 181). O espelho está magicamente e fisicamente fixado na parede e não pode ser retirado por qualquer forma conhecida.

Nesta plataforma também estão duas passagens secretas, exigindo um teste de Sabedoria (Percepção) CD 20 para encontrar a da direita (leste, corredor 5) e 15 a da esquerda (oeste, sala 4).

4 – SALA DAS ARMAS

Esta grande sala de cerca de 8x10 metros está repleta de armas e armaduras. Antes que o grupo possa analisar se as armaduras e armas são apenas decorativas, duas armaduras se movem em sua direção, bem como duas espadas saem voando das paredes. São duas armaduras animadas e duas espadas voadoras - **objetos animados** (*animated objects*) - e atacam os invasores, inclusive no caso deles tentarem fugir, só parando a perseguição no caso do grupo sair da área construída e não atacá-los (e eles fecham as portas, retornando a sua área inicial).



5 – O CORREDOR SERPENTINO

O corredor desce levemente enquanto faz curva a direita, como uma espiral. Todo o terreno é difícil devido aos detritos das paredes de pedra sob o chão de ardósia. Em certo momento o grupo chega na armadilha marcada com o número 6 no mapa.

6 – ARMADILHA DE FOSSO

Os detritos pelo chão e a tampa do poço, idêntica ao solo original, escondem um fosso de 6 metros de profundidade. Um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 18 (Percepção) discerne uma leve diferença de altura no que é a tampa do fosso. Um teste bem-sucedido de Inteligência CD 15 (Investigação) é necessário para confirmar que a seção do assoalho com o dispositivo de armadilha é, na verdade, a tampa de um fosso. Quando uma criatura pisa na tampa, ela se abre como um alçapão, fazendo com que o intruso caia para dentro do fosso abaixo. Uma vez que o fosso com armadilha seja detectado, uma estaca de ferro ou objeto semelhante pode ser apoiado entre a tampa do fosso e o piso ao redor de tal forma a evitar que a tampa se abra, tornando o local seguro para ser atravessado. A tampa também pode ser mantida fechada magicamente através da magia tranca arcana ou outro feitiço semelhante.

7 – A SALA DO TESOURO

Esta sala de 8x8 metros, medindo 5 metros de altura, contém uma alta plataforma em seu centro, de cerca de 3 metros de altura e, no seu topo, uma luz que não parece ter fonte de nenhum lugar ilumina uma pequena mesa com uma almofada e uma bola de cristal em cima. Escalar a plataforma de ardósia, bastante lisa, parece ser tarefa bastante difícil (CD 23), e uma falha pode significar uma queda dolorida.

Entre a entrada da sala e a plataforma, um Espectador (**Beholder, Spectator**) protege a área, com a ajuda de dois **Monodrone** e um **Tridone**. Suas ordens são claras: atacar qualquer um que não Koral!

No lado Norte da plataforma é possível encontrar uma runa inscrita nela, desde que se esteja ativamente procurando por algo nas paredes da plataforma, com sucesso num teste de Sabedoria (Percepção) CD 17. Um teste de Inteligência (Arcana) CD 18 permite identificar a runa como mágica e que ela é responsável por proteger a bola de cristal, e também descobrir os meios para desativá-la. Um novo teste de Inteligência (Arcana) CD 18, com vantagem, permite então desativar a runa. Se a runa for desativada, a luz envolvendo a bola de cristal se apaga e lentamente a plataforma desce.

O contato com a área iluminada que envolve a bola de cristal causa 1d10 de dano radiante e um teste de resistência (salvaguarda) de força CD 14 é necessário para que a vítima não seja arremessada a 10 pés de distância, fazendo com que ela caia da plataforma. Se a vítima passa no teste, pode rapidamente pegar a bola de cristal com uma interação com objeto (PHB página 185). Descer, no entanto, pode ser uma aventura a parte dependendo das habilidades do personagem e do grupo.

8 – PORTA ERRADA

Após abrir a porta do meio, é fácil ver que esta não era a porta certa. A passagem acaba em rocha não trabalhada logo à frente.

9 – PORTA CERTA?

A porta da direita leva a um corredor que faz uma curva para a direita (Sul), e logo parece retornar, como um U. Porém ela logo acaba numa parede de pedra não trabalhada. Porém, há um baú logo à frente (10). Sucesso?

10 – O BAÚ!

O baú, infelizmente, é um **mímico**. Aparentemente Koral se apegava em defesas clássicas. Não há mais nada aqui para ser visto.



ENFIM, O FIM?

Agora sim o grupo desvendou o mistério da escavação, salvou o único sobrevivente, descobriu o que devorou as vítimas, encontrou o artefato (que, no final das contas, não era um artefato e sim um item mágico), enfrentou os perigos que protegiam o item. Jogadores e mestres talvez se sintam satisfeitos. Ou talvez não. O que será que há nas áreas no entorno da vila? Será que é possível livrar a região dos piratas? E o tesouro perdido? O que faz do Vale das Trevas tão assustador? Tudo isso pode ser desenvolvido pelo mestre, ou o grupo pode partir para outras regiões em busca de novas aventuras!

Dente-Cavador (filhote)

Besta pequena, imparcial

Classe de armadura 12

Pontos de Vida 7 (2d6)

Deslocamento 9m, escavar 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Sentidos visão no escuro 18m, sentido sísmico 18 m, percepção passiva 10

Idiomas -

Desafio 1/8 (25 XP)

Táticas de Bando. O dente-cavador tem vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados da besta estiver a 1,5 metro da criatura e o aliado não estiver incapacitado.

Ações

Mordida. Arma de Ataque Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 4 (1d4+2) pontos de dano perfurante.

Dente-Cavador

Besta média, imparcial

Classe de armadura 14

Pontos de Vida 37 (5d8+15)

Deslocamento 9m, escavar 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Sentidos visão no escuro 18m, sentido sísmico 18 m, percepção passiva 10

Idiomas -

Desafio 2 (450 XP)

Táticas de Bando. O dente-cavador tem vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados da besta estiver a 1,5 metro da criatura e o aliado não estiver incapacitado.

Incansável (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo). Se o dente-cavador sofrer 10 pontos de dano ou menos, que o reduziriam a 0 pontos de vida, em vez disso ele é reduzido a 1 ponto de vida.

Ações

Mordida. Arma de Ataque Corpo a Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 10 (2d6+3) pontos de dano perfurante